

**Master Traduction et Interprétation**  
**Parcours Traduction audiovisuelle et accessibilité**  
**Année 2: semestres 3 et 4**  
**1 ou 2 langues de travail (1 LT ou 2 LT)**

**MAQUETTE**

**Semestre 3 (12 semaines)**

UE	matière	Heures / semestre	crédits ECTS		coeff
			2 LT	1 LT	
<b>Traduction Langue de travail 1</b>		<b>72 h</b>	<b>9</b>	<b>18</b>	<b>3</b>
	Traduction B-A				30%
	Traduction pour le doublage synchronisé B-A (EN-FR)				35%
	Traduction audiovisuelle				30%
<b>Traduction Langue de travail 2</b>		<b>72 h</b>	<b>9</b>		<b>3</b>
	Traduction C-A				40%
	Traduction A-C				20%
	Traduction audiovisuelle				40%
<b>Techniques de rédaction</b>		<b>36 h</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>
	Français: technique de rédaction et d'expression				
<b>Théories et pratiques de la traduction</b>		<b>12 h</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Traduction automatique, post-édition, qualité				
<b>Outils de la traduction et accessibilité</b>		<b>36 h</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Outils de la traduction professionnelle (réalités du métier)				
	Traduction Assistée par Ordinateur				
	Accessibilité audiovisuelle				

**Semestre 4 (9 semaines)**

UE	matière	Heures / semestre	crédits		coeff
			2 LT	1 LT	
<b>Traduction Langue de travail 1</b>		<b>27 h</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>2</b>
	Traduction B-A				30%
	Localisation de jeux vidéo B-A (EN-FR)				35%
	Traduction audiovisuelle				35%
<b>Traduction Langue de travail 2</b>		<b>27 h</b>	<b>6</b>		<b>2</b>
	Traduction C-A				40%
	Traduction A-C				20%
	Traduction audiovisuelle				40%
<b>Techniques de rédaction</b>		<b>13.5 h</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Français: technique de rédaction et d'expression				
<b>Théories et pratiques de la traduction</b>		<b>9 h</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Gestion de projet				
<b>Outils de la traduction</b>		<b>18 h</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Outils de la traduction professionnelle (réalités du métier)				
	Accessibilité audiovisuelle				
<b>Mémoire</b>			<b>6</b>	<b>6</b>	<b>2</b>
	Mémoire de traduction				
<b>Stage</b>			<b>3</b>	<b>3</b>	<b>1</b>
	Rapport de stage				

La moyenne de 10/20 est exigée dans chaque UE. Les matières dans lesquelles cette moyenne n'est pas obtenue sont à repasser lors de la session de rattrapage.

## OBJECTIFS

Approfondir des connaissances théoriques à travers les sciences de la traduction.

Savoir analyser et expliciter l'activité traduisante.

Découvrir les théories sémiotiques appliquées à l'audiovisuel.

Décrypter un message pluricodique et multicanal afin d'adopter une stratégie traductive adéquate.

Savoir appliquer l'approche scientifique aux stratégies de l'activité traduisante dans une optique professionnelle et académique.

Savoir traduire et adapter les différentes typologies relatives au secteur de l'audiovisuel : fictions, documentaires, chansons, télé-réalités, reportages, séries, corporate...) tant en sous-titrage qu'en voix off, voice-over, doublage, audiodescription et sous-titrage pour sourds-et-malentendants. Et en localisation vidéoludique, les typologies de traduction très variées afférentes au domaine.

Etre capable d'analyser les codes verbaux et les rapports verbo-iconiques.

Savoir respecter les contraintes temporelles et spatiales spécifiques à l'activité audiovisuelle.

Savoir encoder linguistiquement un document source avec mise en relief de la valeur sémantique de la ponctuation, des onomatopées, de l'oralité.

Pouvoir expliciter ses choix en termes d'euphémisation des registres de langue.

Savoir simuler et valider un document traduit, quels que soient sa forme et son format.

Appréhender les différentes étapes de la localisation de jeux video et gérer les différents types de traduction (commandes jeu, cinématique, marketing, etc) et les défis inhérents à cette activité (éléments parcellaires, produit en cours de fabrication).

Amener ses traductions vers les défis du monde la traduction 2.0 : post édition, aide par automatisation.

Savoir respecter les exigences et contraintes du donneur d'ordre en responsabilisant celui-ci sur l'importance de l'activité traduisante comme transfert culturel, y compris en termes de tabous sociétaux.

Etre capable de produire, dans le respect des délais, un produit clé en main, évalué et estimé selon les qualités et les prix du marché.

## DESCRIPTION DES ENSEIGNEMENTS

### **UE: Traduction Langue de travail 1 et langue de travail 2 (semestres 3 et 4)**

#### **Traduction**

*Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités*

#### **Traduction audiovisuelle**

Acquérir les connaissances générales immanentes à la traduction audiovisuelle dans sa langue maternelle à partir de sa LT1 : précision du transfert linguistique, sensibilité aux registres de langue, switch oralité/écrit, identification du spectateur cible/modèle dans les cultures de référence, analyse des effets de communication recherchés (effets comiques, pathos etc.), analyse socio-linguistique des personnages de fiction, proxémique et cinématique, richesse lexicale, capacité à la recherche terminologique et documentaire spécialisée.

Développer sa curiosité intellectuelle et connaître les évolutions scientifiques, culturelles et technologiques du secteur de l'audiovisuel.

Renforcer sa familiarité avec les cultures des pays cibles pour assurer le transfert vers la culture réceptrice tout en préservant le marché existant.

Savoir analyser le rapport image/texte.

Savoir décrypter une narration en fonction des codes filmiques.

Traduire tout type de support audiovisuel fictionnel ou documentaire dans sa langue maternelle à partir de sa LT1.

Savoir adapter le support traduit en fonction de sa spécificité (sous-titrage, doublage, voice-over) et des techniques qui en découlent : stratégie de contraction de l'information sur critères sémiotiques, synchronisation texte/image, prosodie et graphie, éléments paratextuels (cartons, synthés etc.), lisibilité, codes couleurs.

Traduire en respectant les différentes contraintes temporelles et spatiales utilisées en post-production.

Respecter et appliquer différentes normes de sous-titrage nationales.

Savoir décoder/encoder linguistiquement un support source avec mise en relief de la valeur sémantique de la ponctuation, des onomatopées, etc.

Connaître et respecter la déontologie de la profession, y compris en termes d'euphémisation des tabous sociétaux et des prix du marché.

Savoir effectuer le repérage sur le support vidéo avant synchronisation des sous-titres.

Savoir effectuer un scriptage et une transcription.

Elaborer des stratégies de traduction en jouant avec les interférences sémiotiques.

Analyser des typologies de discours et des rapports verbo-iconiques.

Cerner les défis de la traduction de l'effet et de l'intention dans les différents formats de la traduction audiovisuelle et de l'accessibilité.

Savoir utiliser un logiciel de sous-titrage, le configurer en fonction des normes fournies par le donneur d'ordre, effectuer le repérage, la traduction sous contrainte liée à l'activité, aux normes professionnelles et le contrôle qualité (Sur au moins deux logiciels professionnels (à disposition en salle : EZTitles, Ayato3)

Savoir utiliser un logiciel de doublage (à disposition en salle Mosaic, Cappella), le configurer en fonction des normes fournies par le donneur d'ordre, traduire le texte, le poser, le retoucher et effectuer le contrôle qualité.

Savoir porter un regard critique et analytique sur son travail.

Appréhender le monde de l'accessibilité audiovisuelle au-delà de ce qui est vu en cours.

## **Doublage (Semestre 3)**

Connaître la profession et son évolution passée et à venir.

Connaître et respecter la déontologie de la profession y compris en termes d'euphémisation des tabous sociétaux, des pratiques et des prix du marché.

Connaître les différentes étapes du doublage, de la détection à la vérification client.

Connaître les signes de détection (bouches ouvertes, bouches fermées, labiales...) et évaluer une détection. Anticiper les problèmes d'adaptation en langue française et les difficultés propres à la traduction audiovisuelle (niveau de langue, emploi de langues étrangères autres que VO, personnages parlant français, inscriptions à l'écran, présence d'enfants dans le casting, références culturelles méconnues...). Elaborer des stratégies de traduction en jouant avec les interférences sémiotiques. Analyser des typologies de discours et des rapports verbo-iconiques. Elaborer une bible (tutoiements/vouvoiements, vocabulaire spécifique...).

Savoir utiliser au moins un logiciel de doublage professionnel (Mosaic), le configurer, créer un projet, poser des boucles, lire et évaluer une détection, adapter le texte en fonction du rythme et du synchronisme, en respectant les normes clients, le public visé et un délai raisonnable, l'écrire en place, le simuler et effectuer le contrôle qualité. Exporter et préparer tous les documents à livrer au client pour enregistrement.

**Se mettre en situation professionnelle. Rendre une adaptation dans un temps imparti.**

UE validée par un partiel portant sur les différentes techniques vues en cours, et sur logiciel pro.

## **Localisation vidéoludique**

### **(Semestre 4)**

Découvrir un aspect précis du domaine de la traduction audiovisuelle, la localisation vidéoludique, au travers d'un prisme professionnel adapté à un enseignement universitaire.

Se familiariser avec le processus de localisation d'un jeu vidéo et des différentes étapes qui le composent, en abordant les divers aspects et acteurs qui y contribuent : développeurs, éditeurs, chargés de localisation, chefs de projets, traducteurs, etc.

Apprendre le style et les exigences attendus dans les traductions du contenu marketing, du contenu on-screen et du contenu script dans le domaine du jeu vidéo : limites de caractères, niveau de familiarité, respect des éléments source, etc.

Savoir s'appuyer sur les bases de la traduction et du doublage précédemment acquises pour évoluer dans ces contenus, faire preuve d'adaptabilité.

Traduire ces différents types de contenus de la langue source (anglais) à sa langue maternelle (français, le cas échéant).

Renforcer ses connaissances en matière d'utilisation de glossaires, bases terminologiques et mémoires de traduction.

Se familiariser avec les différents outils de localisation et post-édition : logiciels de TAO, MemoQ, utilisation de logiciels spécifiques (sous-titrage ou doublage), etc.

Découvrir l'aspect de gestion de projets du point de vue professionnel à travers divers exercices.

Comprendre la place capitale qu'occupent la coopération et l'organisation dans le métier de chef de projets en localisation.

Développer un esprit d'analyse, un esprit critique et une vision d'ensemble pour améliorer la qualité et la cohérence d'une traduction et/ou d'une révision.

Comprendre le lien étroit entre les équipes de localisation texte et les équipes de localisation audio, et la façon dont la présence des doublages influe sur le processus de traduction.

Réfléchir et s'adapter aux nouveaux outils et mesures qui concernent le métier de traducteur, comme les outils de traduction automatique.

UE validée par un partiel portant sur les différents types de trads, aspects et logiciels vus en cours.

## **UE: Techniques de rédaction (semestres 3 et 4)**

Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités

## **UE: Théories et pratiques de la traduction (semestres 3 et 4)**

Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités

## **UE: Outils de la traduction et Accessibilité (semestre 3 et 4)**

Traduction assistée par ordinateur (Trados et MemoQ)

Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités

Outils de la traduction professionnelle (réalités du métier)

Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités

Accessibilité audiovisuelle

L'accessibilité audiovisuelle représente l'un des nouveaux secteurs porteurs des métiers linguistiques liés à l'audiovisuel. Depuis le 1 janvier 2010, toutes les chaînes de plus de 2,5% d'audience ont l'obligation de sous-titrer 100% de leur programmation en direction des sourds et malentendants. L'audiodescription destinée aux non et mal voyants lui emboîte le pas et devient également obligatoire. Les deux sont des activités professionnelles à part entière, régies par des normes bien précises qu'il convient d'enseigner. Dans ce cadre, le cours vise à :

Connaître les techniques de sous-titrage intralinguistique destinées à un public auditivement déficient.

Connaître les codes iconiques, sonores, chromatiques et de positionnement à l'écran des sous-titres pour SM.

Connaître les évolutions techniques du secteur (comprenant l'interprétation de l'écrit ainsi que

le sous-titrage en direct).

Connaître les spécificités sensorielles des personnes auditivement et visuellement déficientes.  
Connaître les techniques d'audiodescription en rapport avec les déficiences visuelles.

Appréhender l'image et le son, de manière à servir la narration d'un film, sans que cela soit parasitaire.

Répondre à l'usage et aux spectateurs porteurs de ce type de handicaps.

Connaître les cahiers des charges créés par les associations professionnelles pour la déontologie du métier et le suivi qualité des prestations.

Savoir sous-titrer un programme destiné à un public de sourds et malentendants, dans le respect du cahier des charges du laboratoire en post-production.

Savoir audiodécrire un programme destiné à un public de sourds et malentendants, dans le respect du cahier des charges du laboratoire en post-production et de la Charte en place.

Maîtriser les interférences verbo-iconiques afin de favoriser la lisibilité.

Maîtriser les techniques spécifiques au SME : voix hors champs, orthotypographie, codes couleurs, emplacement du sous-titre à l'écran, lisibilité. Résoudre les problèmes de synchronisation.

Savoir trouver le consensus auprès d'un panel représentatif de personnes auditivement déficientes ; cerner les mots-clefs des phrases à adapter.

Savoir audiodécrire une fiction destinée à un public de non et mal voyants.

Savoir adapter son audiodescription en sélectionnant les informations pertinentes par rapport aux signes visuels et dans le respect du fil narratif.

Maîtriser les codes filmiques, narratifs et savoir interpréter une scène pour identifier avec pertinence les stratégies d'audiodescription.

Etre capable d'insérer son audiodescription en simulant un commentaire dans l'espace temps défini par les timecodes.

Maîtriser parfaitement la contraction de texte, les critères d'oralité, les conventions syntaxiques et les registres à employer.

Appréhender le travail "de l'auteur".

## **UE: Mémoire (semestre 4)**

Le mémoire en traduction audiovisuelle vise à concrétiser et synthétiser les connaissances transversales et convergentes acquises dans le cadre des cours proposés par le parcours. Il permet à la fois une digestion des connaissances techniques propres à la formation et au secteur d'activité, à la fois une réutilisation pertinente des théories scientifiques propres aux sciences de la traduction et appliquées à des stratégies de transferts linguistiques et culturel à l'intérieur d'un travail structuré et professionnel.

Le mémoire se composera de deux parties : ST+Voice over ou DBL+Voice over

Réaliser un travail de niveau professionnel révisable dans les domaines suivants :

Sous-titrage :

Transcrire, traduire, sous-titrer, adapter et simuler une fiction d'environ 15 min, ou 220 à 250 sous-titres depuis une langue de travail étrangère vers la langue maternelle. Le support n'aura jamais été traduit ni transcrit et fera l'objet d'une concertation avec l'enseignant responsable.

OU doublage :

Transcrire, puis à partir d'une détection faite par un professionnel, traduire et poser son texte sur un programme d'environ 10 min. Le support peut déjà avoir été doublé si la technique utilisée à l'époque est très différente. Attention, seulement de l'ANG -> FR. (Toutefois, des aménagements sont possibles pour d'autres langues selon les correcteurs.)

ET voice-over

Transcrire, traduire, en vue d'un voice over un documentaire d'environ 15 min alternant si possible voix de narration et interviews face camera, depuis une langue étrangère vers la langue maternelle. Le support n'aura jamais été traduit ni transcrit et fera l'objet d'une concertation avec l'étudiant. Seront pris en considération la pertinence des choix traductologiques dans le produit

final ainsi que l'adaptation de la traduction aux parties voice overisées dans le respect des timecodes. L'étudiant n'est pas tenu de rendre une version sonore de son voice-over ; c'est ici bien la traduction qui importe.

Les deux parties forment le mémoire (avec d'autres rubriques tels un commentaire traductologique de 8 à 15 pages et des fiches terminologiques) et font l'objet d'une soutenance en présence d'un jury (membres du corps enseignant et représentants professionnels).

### **UE: Stage (semestre 4)**

Le stage du parcours en traduction et accessibilité audiovisuelle vise à mettre en pratique les connaissances acquises durant la formation. Il conforte les acquis, contextualise les connaissances, ouvre de nouvelles perspectives. C'est l'occasion pour l'étudiant de se confronter à la réalité professionnelle, identifier ses points forts et ses faiblesses, accélérer le rythme de travail et s'insérer dans un organigramme. C'est aussi le moment de confirmer l'orientation et de nouer des relations professionnelles visant à la mise en place d'un début de réseau.

Le stage du parcours en traduction et accessibilité audiovisuelle se déroule en une phase :

Stage obligatoire d'au moins 1 mois (et 2 mois en traduction professionnelle ou 3 mois en audiovisuel) en laboratoire de post-production, auprès d'une chaîne de télévision, d'un théâtre, boîte de production, organisme à des fins audiovisuelles ou utilisant ces techniques... Cette période est la concrétisation finale des compétences acquises durant la formation, leur mise à l'épreuve en situation réelle, sous la supervision d'un maître de stage, chargé de valider la qualité produite. Les étudiants désireux de se spécialiser dans l'accessibilité audiovisuelle ou dans la gestion de projets audiovisuels pourront consacrer leur période de stage à ces actions. La polyvalence est de plus en plus nécessaire. L'ITIRI et plusieurs entreprises du secteur ont signé des conventions facilitant la future intégration des étudiants sur le marché. Cette étape finale permet généralement de tisser un réseau débouchant sur les premiers contrats dits "notes de droits d'auteurs" ou emplois salariés qui favorisent le démarrage dans la profession.

Un rapport en langue étrangère est requis et noté en fin de stage.

**Enseignements professionnalisants accolés au Master :**  
**DU 2 Outils et orientation professionnels en traduction audiovisuelle**

**UE Informatique**  
**(semestre 3 et 4)**

*Ces cours sont communs avec le parcours Traduction professionnelle, domaine de spécialités*

**UE Matières appliquées à l'audiovisuel**  
**Histoire de l'audiovisuel et langage cinématographique (Semestre 1)**

Approche de l'histoire du cinéma à travers ses évolutions techniques et artistiques. L'origine du cinéma (lanterne magique, zootrope, théâtre optique...) La photographie. Les frères Lumière. Méliès. Le début du montage (l'école de Brighton). L'industrialisation du cinéma (les frères Pathé). Les informations filmées. Les ancêtres du sous-titrage. Les grands du cinéma muet (Griffith – Chaplin – Linder – Eisenstein...). Les débuts du parlant. Hollywood et l'usine à rêves. Les débuts de la couleur. Le cinéma de genre. Les dernières évolutions (images de synthèse, 3D...).

Objectif : Prendre du recul sur le cinéma. Savoir comprendre les références intertextuelles ou intersémiotiques. Comprendre les procédés techniques. Langage cinématographique : Décomposition du cours partant de la base du cinéma (l'image) pour arriver au film fini (post-production, mixage, son).

L'IMAGE : Le cadre, les formats de pellicule, les formats de projection, champ/hors-champ/hors cadre, la diégèse, les focales, la perspective, la profondeur.

LE PLAN : plan simple, plan composite, gros plan, angle, composition, les mouvements de caméra, la lumière.

LE MONTAGE : coupe franche, ponctuation, raccords, durée du récit.

LE SON : musique, dialogue, son in, off, hors champ, subjectif, effets de montage, disjonction.

Objectif : Ouvrir les étudiants à une vision du cinéma plus analytique. Apprendre aux étudiants le vocabulaire auquel ils pourront être confrontés. Faciliter le travail de sous-titrage et/ou d'accessibilité par une compréhension accrue de l'image.

**Technique du sous-titrage sur logiciel (semestre 1 et 2)**

Analyse de script, détection et repérage, apprentissage d'au moins deux logiciels professionnels de sous-titrage (Ayato et EZ Title), découverte et application des normes françaises. Calage, placement, resynchronisation, incrustation (sur logiciel de sous-titrage).

**Séminaires professionnels (semestres 1 et 2)**

Ateliers pratiques liés à la traduction audiovisuelle. Varient chaque année, selon le marché et les professionnels en place. Il y est toujours question de Langue des Signes Française dans le PAF (avec le concours du D-Tim de Toulouse), de traduction audiovisuelle médicale (avec le concours du DHVS), de l'ATAA, Association des Traducteurs Adaptateurs Auteurs, d'écriture scénaristique, du travail de chargées de postproduction, de comptabilité appliquée et d'interventions d'entreprises partenaires avec lesquelles nous avons établi des liens et / ou conventions : France TV Studio, Boulevard des Prod, FEFFS (Festival européen du film fantastique de Strasbourg), AUGENBLICK (Festival du film en langue allemande), Dubbing Brothers et le Messageur (Entreprise de transcription liée à la malentendance). Ont également eu lieu, à titre d'exemple, des séminaires sur la traduction de jeux de cartes à l'écran, de talk-shows, etc.

**UE Choix libre :**

**Initiation à la création de sites web**

**Traduction avec une autre langue de travail**

**Apprentissage ou perfectionnement dans une autre langue étrangère  
(semestre 3)**