

Université de Tartu
Institut des langues et des cultures étrangères
Département d'études romanes

Anna Maria Hermann
ANALYSE DES TRADUCTIONS DES CRÉATURES MYTHOLOGIQUES DANS
LES LIVRES D'ANDRUS KIVIRÄHK
Mémoire de licence

Sous la direction de
Marri Amon

Tartu 2023

Table des matières

Introduction	3
1. <i>Les Groseilles de novembre</i> et <i>L'homme qui savait la langue des serpents</i> d'Andrus Kivirähk.....	6
1.1 L'auteur Andrus Kivirähk.....	6
1.2 <i>Les Groseilles de novembre</i>	7
1.3 <i>L'homme qui savait la langue des serpents</i>	7
2. La définition de la mythologie	9
2.1 La mythologie en France	10
3. Les méthodes de traduction possibles	11
3.1 Méthodes de traduction utilisées.....	15
3.1.1 Répartition générale:	16
3.1.2 Répartition détaillée:	17
3.1.3. Tableau récapitulatif des traductions.....	18
4. Analyse des exemples de traduction	20
4.1. Traduction inchangée :.....	20
4.2. Traduction directe :.....	28
4.3. Traduction adaptée :.....	32
Conclusion	34
Bibliographie.....	36
Corpus	39
Resümee	40

Introduction

Pour introduire une œuvre dans une autre culture, il faut la traduire, surtout s'il s'agit d'un petit pays comme d'Estonie dont la langue n'est pas comprise par les gens étrangers, car tout cela contribue à la connaissance et à la transmission des légendes de nos créatures mythologiques dans le monde entier. Cependant, traduire, ce n'est pas aussi facile que cela paraît, car la traduction soulève toujours des questions diverses. Ceci s'applique par exemple aux livres de l'écrivain apprécié Andrus Kivirähk, qui sont traduits dans plusieurs langues à travers l'Europe : de la Lettonie et la Finlande voisines à la République Tchèque et la Hongrie. C'est la raison pour laquelle nous avons pris comme sujet d'étudier un peu plus la traduction de créatures mythologiques de l'estonien vers le français.

Pour collecter des exemples de personnages pour ce travail, nous utilisons deux œuvres d'Andrus Kivirähk qui sont traduits en français et y sont également le plus connus : *Mees, kes teadis ussisõnu* (2007) et *Rehepapp ehk November* (2000). En français nous les connaissons comme *L'homme qui savait la langue des serpents* (2012) et *Les Groseilles de novembre* (2014). Ces deux livres mettent en scène toute une série de créatures mythologiques et la façon dont elles affectent la vie des gens ordinaires. En général on peut définir les créatures mythologiques comme des créatures fictives issues du folklore et des mythes. Souvent ils possèdent un pouvoir spécifique. Quelques-uns peuvent avoir la capacité de créer la destruction ou l'intelligence pour sauver toute la ville de la peste et les autres ont la grande force ou la capacité de parler aux animaux. Le folklore populaire utilise souvent des personnages singuliers qui ne sont pas normalement dépeints comme des personnages, mais plutôt comme des phénomènes ou des états d'être. Dans ce cas, on les a attribués des caractéristiques supplémentaires à leurs attributs habituels, ce qui laisse penser qu'ils sont vivants. Par exemple, la peste allait de ville en ville, et pour traverser la rivière, il se transformait en une jeune femme, en essayant de tromper le villageois.

Les œuvres de l'Andrus Kivirähk mettent en scène une foule de personnages locaux ainsi que des créatures issues du folklore d'autres pays et ceux qui sont connus dans

toute l'Europe. Pour en savoir plus sur la nature et l'apparence de ces personnages, nous étudions les matériaux descriptifs ainsi que les travaux de recherche qui nous fournissent les principales informations qui les concernent. En écrivant cette mémoire nous aimerons savoir quelle a été la manière la plus courante que les traducteurs ont utilisée pour traduire des personnages de l'estonien vers le français. En d'autres termes, dans quelle mesure les personnages de ces livres sont-ils connus dans la tradition française ? À cette fin, dans le chapitre trois, nous avons créé trois groupes générales et quatre sous-groupes plus détaillés, pour catégoriser toutes les créatures trouvées. Avec ce travail nous voudrions également savoir quelles sont les différences entre des créatures supposées identiques dans différentes cultures ? Pour cela, nous comparons les versions estoniennes des créatures avec leurs équivalents français. La dernière question à laquelle nous essayons d'obtenir une réponse concerne toutes les autres créatures mythologiques pour lesquelles il n'existe pas d'équivalent univoque dans la langue cible : de quel moyen la traduction a-t-elle été effectuée ou a-t-elle été effectuée ? Cependant, les personnages de fiction peuvent être différents de ce qu'ils sont dans le folklore. Dans ce travail, nous n'analysons pas chaque personnage séparément pour déterminer toutes leurs qualités et attributs, mais nous examinons leurs descriptions dans le folklore. Nous nous contenterons donc de mettre en évidence quelques observations clés.

Il convient toutefois de citer qu'en plus de la connaissance du folklore, la manière dont les créatures apparaissent dans le texte est également importante. C'est pourquoi, lors de la traduction des noms des créatures, il est important d'examiner d'abord comment et avec quels mots elles sont décrites dans les œuvres. Puis nous devons traduire les mots, et pas les créatures elles-mêmes, car même si la créature semble familière au départ, la première traduction qui vient à l'esprit peut ne pas être suffisamment précise pour cette créature particulière. Dans ce travail, nous ne nous attardons pas sur les petits détails, mais nous pouvons noter qu'il existe des traductions qui s'éloignent un peu plus que nécessaire de la version originale. Par exemple, nous pouvons citer le *Hiidetark* qui est traduit comme 'Le génie de bois' et le *Tuuletark* qui est traduit comme 'Le sage', et pas comme 'Le génie du vent' ce qui aurait été plus facile.

Pour couvrir tous les aspects du travail, nous avons créé quatre parties principales :

1. *Les Groseilles de novembre* et *L'homme qui savait la langue des serpents* d'Andrus Kivirähk – donne une brève présentation de l'auteur et des deux livres utilisés dans ce mémoire.
2. Définition de la mythologie – définit le concept de mythologie.
3. Les méthodes de traduction possibles – décrit des différentes méthodes et possibilités pour traduire les personnages et contient la catégorisation de personnages trouvées dans les livres.
4. Analyse des exemples de traduction – contient les traductions faites dans les deux livres et leurs synonymes utilisés, ainsi que leurs brèves descriptions.

1. *Les Groseilles de novembre* et *L'homme qui savait la langue des serpents* d'Andrus Kivirähk

Dans ce premier chapitre nous introduisons l'auteur et ses deux livres que nous avons utilisés comme corpus de ce mémoire en présentant leurs contenus avec les contextes et les raisons pour lesquelles ils sont utiles à l'égard de ce travail. Premièrement, nous avons le texte original de *Les Groseilles de novembre*, en estonien *Rehepapp ehk November*, écrit par Andrus Kivirähk. Il est publié en 2000 à Tallinn par la maison d'édition de Varrak et sa traduction en français a été publiée en 2014 à Paris par la maison d'édition Le Tripode et le traducteur Antoine Chalvin. Le deuxième œuvre *L'homme qui savait la langue des serpents*, en estonien *Mees, kes teadis ussisõnu*, est publié en 2007 à Tallinn par la Fondation de la langue estonienne et sa traduction française a été publiée en 2013 à Paris par la même maison d'édition que la traduction précédente, et le traducteur de celui-ci est Jean-Pierre Minaudier.

1.1 L'auteur Andrus Kivirähk

Andrus Kivirähk, membre de l'Union des écrivains estoniens (Eesti Kirjanike Liit), est né à Tallinn en 1970 et il travaille comme dramaturge, prosateur, feuilleton et auteur de livres pour enfants. Au cours de sa carrière, il a écrit un grand nombre de pièces de théâtre et de livres appréciés par le public. Pour son travail, il a également reçu de nombreuses récompenses, entre autres, l'Ordre de l'Étoile Blanche, classe V. (Truuvert 2019)

Anna Michalczuk, qui a traduit des œuvres de Kivirähk, a également décrit son travail comme suit :

Quand je pense aux œuvres littéraires d'Andrus Kivirähk, j'imagine immédiatement le réalisme magique - mais une version estonienne, dans ce cas. Il prend le paysage estonien, ses habitants et même les choses (comme le roman pour enfants *Oskar ja asjad*) et les associe à un sens de l'humour très « *kivirähkesque* », à une touche d'irréel, d'animisme et à une dose adéquate de psychologie. Son style est léger et simple, mais ce

sont les idées et les liens inattendus qui rendent ses œuvres si inhabituelles et si appréciées par des lecteurs. (Michalczuk 2022)¹

Nous voyons que le travail de l'auteur est connu, apprécié et il peut nous offrir une grande variété de personnages intéressants et uniques à découvrir dans les œuvres suivants ajoutant parfois son propre humour autodérisoire.

1.2 Les Groseilles de novembre

Les Groseilles de novembre est un livre basé sur la vie et la mythologie estonien étant aussi la base du film du même nom sorti en 2017. En 2018, le livre a également été présélectionné comme l'un des meilleurs livres du siècle en Estonie par le public et est arrivé comme le deuxième dans la liste des candidats (ERR 2018). La thématique principale de ce livre est la vie difficile des Estoniens dans une période indéfinie. Lorsqu'ils se trouvent dans une situation compliquée, ils font tout ce qu'ils peuvent pour s'aider et accumuler des richesses en fabriquant des créatures appelées *Kratt*. Le rôle des *Kratt* consiste à voler des vêtements et de la nourriture dans les garde-mangers de ses voisins. Pour la plupart les personnes décrites étaient tout simplement sournoises, mais prêts à faire n'importe quoi pour obtenir quelque chose de bien de leur vie.

1.3 L'homme qui savait la langue des serpents

L'homme qui savait la langue des serpents dépeint une vie colorée dans les forêts médiévales d'Estonie, où, en outre les ferronniers allemands immigrés, il y a encore quelques habitants locaux amoureux de la nature qui s'accrochent aux anciennes traditions et croyances forestières. L'un d'entre eux est le protagoniste Leemet, le

¹ Traduction personnelle de l'autrice du mémoire. (Le texte original : “When I think about Andrus Kivirähk's literary works, I immediately envision magic realism – but an Estonian version, in this case. He takes the Estonian landscape, its people, even things (such as the children's novel Oscar and the Things) and puts them together with a very "Kivirähkesque" sense of humour, a touch of the unreal, animism, and an adequate dose of psychology. His style is light and simple, but it is the unexpected ideas and connections that make his pieces so unusual and loved by readers.”)

dernier homme de la forêt capable de prononcer des mots de serpents. Le garçon, qui a appris des mots des serpents de son oncle, tente de sauver ce qui reste de la forêt lorsque les Allemands éclairés qui se sont installés dans le village tentent de convertir les habitants de la forêt. L'histoire est centrée sur la vie estonienne médiévale avec ses complexités, mais aussi avec un certain nombre de loufoqueries supplémentaires, comme les ours qui sortent pour chercher les jolies filles du village, les filles du village qui sortent pour se frapper avec des branches sur les arbres et une grotte de serpents où les autres personnages peuvent hiberner avec eux. Dans tout cela, l'auteur a essayé de transmettre le mode de vie simple des Estoniens, le désir de rester proche de la nature et ces créatures, les ordinaires même que les magiques. Ainsi, que la volonté de ne pas se soumettre à l'invasion de puissances étrangères et à l'imposition de ses propres croyances.

2. La définition de la mythologie

Selon Geoffrey Stephen Kirk (1970), pour les Grecs, *muthos* signifiait simplement un récit ou quelque chose qui était dit. Il pouvait s'agir d'une histoire, d'une déclaration ou de l'intrigue d'une pièce de théâtre. (Kirk 1970 : 8) En revanche, Jaan Puhvel (1996) décrit le mythe comme l'expression d'un modèle de pensée par lequel une société formalise son sens du soi et sa réalisation. Cela inclut également l'aspiration à la conscience et à la croyance de soi à l'aide d'une histoire et de ses personnages. Le mythe explique la nature et les origines de lui-même et de son environnement, et cherche parfois à guider son propre destin. (Puhvel 1996 : 7-9) Comme chaque mythe est unique et caractérisé par son point d'origine, ils doivent être étudiés séparément, et lorsque plusieurs mythes similaires existent, on peut penser qu'à un moment donné, un mythe original s'est divisé et s'est répandu dans une ou plusieurs cultures dans lesquelles ils ont acquis quelques caractéristiques locales. En trouvant le moment où un mythe ou une créature est passée dans un autre environnement, nous pouvons commencer à avancer dans le temps et voir comment, par exemple, les caractéristiques des créatures des mythes commencent à changer et à s'adapter à leur nouvel environnement. Mais d'un autre côté, il peut toujours y avoir des coïncidences où des créatures similaires se retrouvent dans des cultures différentes. Il peut s'agir de créatures plus classiques qui sont créés à l'image des animaux ordinaires ou dans l'autre côté sur les croyances populaires, comme les fantômes et les fées.

Dans les mythes : les dieux, les hommes, les animaux et la nature étaient considérés comme des êtres inextricablement liés, soumis aux mêmes lois et composés du même être divin (Armstrong 2005 : 13). Ainsi, presque tous les personnages mentionnés dans les mythes peuvent devenir des créatures mythologiques s'ils ont un être divin en eux. Dans ce cas, les formes de vie que nous connaissons et qui ne bougent pas ou ne parlent pas doivent recevoir des caractéristiques humaines ou surnaturelles, comme la capacité de parler ou voler. De même, des capacités spéciales doivent être attribuées aux êtres humains, allant du fait de parler avec les maladies ou dans la langue des animaux jusqu'au fait de pouvoir voler avec des ailes faites d'os. Par conséquent, nous pouvons appeler personnages mythologiques tous les animaux, êtres humains, ainsi que les formes vivantes qui normalement ne parlent pas ou ne se

déplacent pas, auxquels un ou plusieurs pouvoirs surnaturels ou surhumains sont attribués dans les mythes.

2.1 La mythologie en France

Dans son livre *Mythes et croyances dans l'ancienne France* Nicole Belmont (1973) explique qu'en France, il manque d'un système mythologique propre par ses limites géographiques et historiques. Selon lui, géographiquement cette partie de la culture est fortement influencée par les mythologies proches comme germano-scandinave, romane et celtique, et historiquement, par le christianisme. Ces territoires faisaient autrefois partie de la zone d'influence culturelle romaine. Avec l'avènement du christianisme, les traces de l'héritage culturel romain ont disparu et ont été remplacées par une mythologie composée de récits bibliques et évangéliques et de vies de saints. Cette mythologie a donné naissance au folklore qui, en outre les légendes, est constitué de pratiques et de croyances qui ont suscité des sentiments contradictoires au sein de l'Église à cause de sa superstition. À cause de cela, l'Église a divisé le folklore par deux attitudes : les unes étaient considérées comme superstitieuses et l'Église les a combattues ; et d'autres ont tenté de christianiser en substituant leur contenu à des pratiques païennes. Ainsi voulant connaître les mythes et les créatures de folklore française, il faut les étudier avant tout à travers le mythe chrétien. (Belmont 1973 : 7-10)

En France, les créatures sont souvent tirées des cultures voisines mentionnés avant, ils varient donc d'une région à l'autre et nous pouvons remarquer que la préservation de la mythologie est plutôt un phénomène régional. Ces créatures régionales sont répertoriées par plusieurs mythologues, dont l'un des plus connus est Henry Dontenville. En outre ses nombreux ouvrages sur les créatures fantastiques en France, il a également fondé la Société de Mythologie Française, toujours active aujourd'hui étant une base d'étude de la mythologie dans le pays. Nous voyons qu'encore, de nombreux mythes, contes et légendes sont disponibles sur leur site web et l'un d'entre eux a également été intégré dans la quatrième partie de ce mémoire.

3. Les méthodes de traduction possibles

La traduction est souvent décrite comme l'acte de rendre le sens d'un texte dans une autre langue. Cependant, une traduction ne peut jamais être l'original ou une reproduction du texte original, car il s'agira toujours d'un matériau traduit présentant des nuances particulières dues à l'auteur : le style d'écriture particulière de l'auteur, la grammaire ou l'usage des mots dans le texte, les éléments spécifiques du contenu, le format de l'œuvre et le lectorat attendu, ainsi que ce qui est décrit et ce que l'on tente de transmettre. La vision du monde du traducteur et son parcours personnel global jouent également un rôle important. (Newmark 1988 : 5)

Car en fait, la vision conventionnelle de la traduction met le traducteur sous pression non seulement pour produire une version de l'original qui se lit bien ou qui sonne juste dans la langue cible, mais aussi pour comprendre et interpréter l'original de façon magistrale afin de reproduire fidèlement ses messages. La traduction-même qui impose l'interprétation liée à sa langue doit aussi offrir une interprétation exacte, une représentation de l'original. Cette exigence contradictoire constitue le problème du traducteur classique : une bonne traduction doit être une double interprétation, fidèle à la fois à la langue/message de l'original et à l'orientation du message de sa propre langue. (Graham, 1985 : 253)²

Donc, si nous voulons traduire, par exemple, des personnages d'une langue à une autre, spécialement les créatures inhumaines, nous devons inévitablement se demander si la variante de créature existe déjà dans la culture cible, ou pas. Le deuxième choix est de trouver s'il y a quelqu'un d'assez proche qui puisse être utilisé comme alternative. Il se peut également que la créature n'existe pas dans la culture cible et il n'existe pas quelqu'un similaire à utiliser comme son remplacement. Peut-

² Traduction personnelle de l'auteur du mémoire. (Le texte original : "For in fact the conventional view of translation puts the translator under pressure not simply to produce a version of the original that reads well or sounds right in the target language but also to understand and interpret the original masterfully so as to reproduce its message faithfully. The very translation that imposes the interpretation attendant to its language should also offer an accurate interpretation, a re-presentation of the original. This contradictory exigency constitutes the classical translator's predicament: a good translation should be a double interpretation, faithful both to the language/message of the original and to the message-orienting cast of its own language.")

être que les gens là-bas ne sont pas au courant de l'existence des créatures de cette nature. Ceci signifie qu'il faut trouver une solution créative pour la traduction, ou simplement transposer le caractère original de la source dans la version cible portant le même nom non-traduit ou avec le nom qui est traduit descriptivement.

Peter Newmark, dans son livre *A Textbook of Translation*, a décrit les méthodes suivantes utilisées en traduction : 1) la traduction mot-à-mot ; 2) la traduction littérale ; 3) la traduction fidèle ; 4) la traduction sémantique ; 5) l'adaptation ; 6) la traduction libre ; 7) la traduction idiomatique ; et 8) la traduction communicative (Newmark 1988 : 45-47). Cette liste nous permet de constater qu'il existe de nombreuses méthodes et que pour choisir la bonne, il faut avant tout tenir compte du contenu du texte. Plus loin dans son livre, Newmark (1988) a marqué aussi que ses méthodes de traduction sont utilisées pour les textes entiers mais pour les unités plus petites les traducteurs utilisent les procédures de traduction listées comme suivant :

A) Le transfert

C'est le processus de transfert d'un mot de la langue source vers un texte de la langue cible en tant que procédure de traduction, y compris la translittération, liée à la conversion de différents alphabets : par exemple le russe (cyrillique) en anglais. Le mot devient alors un 'mot d'emprunt'.

B) Le naturalisation

Dans cette procédure, les mots sont d'abord traduits comme dans la procédure précédente, puis adapté à la prononciation normale et à la morphologie normale de la langue cible.

C) L'équivalente culturelle

Il s'agit d'une traduction approximative où un mot culturel de la langue source est traduit par un mot équivalent culturel de la langue cible. Leur utilisation est limitée, car ils ne sont pas exacts, mais ils peuvent être utilisés dans des textes généraux, dans la publicité et les œuvres de popularisation, ainsi que pour une brève explication aux lecteurs qui ne connaissent pas la culture de la langue source concernée.

D) L'équivalente fonctionnelle

Cette procédure est la manière la plus précise de déculturer un mot. En exigeant l'utilisation d'un mot exempt de culture, parfois avec un nouveau terme spécifique, elle permet de neutraliser ou de généraliser le mot de la langue source.

E) L'équivalente descriptive

Lors de la traduction, la description doit parfois être mise en balance avec la fonction, ce qui signifie qu'en combinant ces deux éléments, 'une machette' peut devenir 'un couteau'.

F) Synonymie

Le mot synonyme peut être utilisé comme un équivalent proche dans la langue cible d'un mot de la langue source dans un contexte où il n'y a pas d'équivalent univoque clair et où le mot n'est pas important dans le texte, en particulier pour les adjectifs ou les adverbes de qualité.

G) Traduction intégrale

C'est la traduction littérale de collocations courantes, de noms d'organisations, de composants de composés et phrases de peut-être. Il est connu sous le nom de calque ou de traduction d'emprunt et normalement, il ne doit pas être utilisé que lorsqu'il s'agit de termes déjà reconnus.

H) Décalages ou transpositions :

Ces deux noms signifient la procédure de traduction impliquant un changement dans la grammaire de la langue source vers la langue cible. Le premier type de changement consiste à passer du singulier au pluriel ou à modifier la position de l'adjectif et le deuxième type de changement est nécessaire lorsqu'une structure grammaticale de la langue source n'existe pas dans la langue cible.

I) Modulation

Vinay et Darbelnet (359 : 36-37) ont utilisé en premier le terme de 'modulation' pour définir une variation par un changement de point de vue, de perspective et très souvent de catégorie de pensée. Les modulations sont divisées dans deux groupes :

standard et libre, ensuite subdivisés en plusieurs sous-catégories, et Newmark a identifié les suivantes dans son livre :

- 1) Le contraire de la négation (*Negated contrary*)
- 2) La partie pour le tout (*Part for the whole*)
- 3) L'abstrait pour concret (*Abstract for concrete*)
- 4) La cause pour l'effet (*Cause for effect*)
- 5) L'une partie pour une autre (*One part for another*)
- 6) L'inversion des termes (*Reversal of terms*)
- 7) L'actif pour passif (*Active for passive*)
- 8) L'espace pour temps (*Space for time*)
- 9) Les intervalles et limites (*Intervals and limits*)
- 10) Le changement de symboles (*Change of symbols*)

J) Traduction reconnue

Il est conseillé d'utiliser la traduction officielle ou généralement acceptée de tout terme institutionnel.

K) Label de traduction

C'est une traduction provisoire par une traduction littérale, généralement d'un nouveau terme institutionnel, qui doit être faite entre guillemets et qui peut être retirée discrètement par la suite.

L) Compensation

On parle de compensation lorsque la perte de sens, d'effet sonore, de métaphore ou d'effet pragmatique dans une partie de la phrase est compensée dans une autre partie ou dans une phrase contiguë.

M) Analyse componentielle

Il s'agit de la décomposition d'une unité lexicale en ses composantes de sens, souvent une à deux, trois ou quatre traductions.

N) Réduction et expansion

Ces sont de procédures assez imprécises, qui peuvent être pratiquées intuitivement dans certains cas, en gardant à l'esprit au moins un changement pour chacun d'entre elles :

- (1) Adjectif de substance dans la langue source et nom général, nom dans la langue cible.
- (2) Adjectif dans la langue source, adverbe dans la langue cible en anglais, plus le participe passé ou le participe présent et l'objet.

O) Paraphrase

Il s'agit une amplification ou d'une explication du sens d'une partie du texte qui est utilisé dans un texte « anonyme » lorsqu'il est mal écrit ou qu'il comporte des implications et des omissions importantes.

P) Couples

Les couples, triplés et quadruplés combinent deux, trois ou quatre des procédures susmentionnées pour traiter un seul problème et ils sont particulièrement fréquents pour les mots culturels, si le transfert est combiné avec un équivalent fonctionnel ou culturel.

Q) Notes, ajouts, gloses

Les informations supplémentaires qu'un traducteur peut être amené à ajouter à sa version sont généralement d'ordre culturel, technique ou linguistique, et dépendent des besoins de son lectorat. (Newmark 1988 : 81-93)

3.1 Méthodes de traduction utilisées

L'ensemble total des personnages mentionnés dans ces deux livres est 28, en tenant compte aussi les synonymes utilisés pour les exprimer, nous trouvons un total des 37 différents noms en estonien et 36 dans la version française. Selon les méthodes et procédures indiquées par Newmark, nous avons créés des catégories et réparti entre elles les créatures trouvées dans le corpus. Toutes les créatures trouvées dans le corpus ont été divisées en trois groupes dans la section 3.1.1. ci-dessous, en tenant

compte de leurs idées principales utilisées pour trouver une correspondance. La majorité d'entre elles présentent également au moins une des quatre caractéristiques plus spécifiques décrites dans la section 3.1.2.

3.1.1 Répartition générale:

A. Traduction inchangée :

Ces créatures existent à la fois dans la culture source et dans la culture cible et on leur attribue des capacités, des caractéristiques et des formes qui sont pour la plupart similaires. Il peut également s'agir d'un personnage plus connu dans le monde, par exemple un loup-garou ou vampire. Dans ces exemples le traducteur n'a pas eu beaucoup de problèmes pour trouver l'équivalent, même s'il existe de légères différences locales entre eux.

B. Traduction directe :

Les personnages sont inventés de la culture source et sont présentés dans la texte cible exactement comme elles apparaissent pour la première fois dans le texte. Comme la langue cible ne contient pas la créature, il se peut qu'elle ait été laissée avec son nom estonien ou qu'une traduction spéciale ait été faite pour elle. Le traducteur doit donc décider s'il laisse les noms de créatures dans la langue maternelle comme le *Kratt* ou il veut l'essayer de traduire assez directement comme la Vipère Royale (*Ussikuningas*, 'Roi Serpent'). Il est souvent difficile de traduire les créatures comme celles-ci, car il reste la possibilité que le mot nécessaire n'existe pas dans la langue cible ou qu'il n'est pas suffisamment approprié pour transmettre le sens correct. Il est donc dans certain cas plus facile de conserver le nom original de la langue source.

C. Traduction adaptée :

Il n'y a pas de créature identique entre les deux cultures, mais un remplaçant de la culture cible a été trouvé pour remplir un rôle équivalent. Leurs noms ou leurs descriptions peuvent ne pas se croiser, mais il peut y avoir quelque chose qui

transmet l'essence de la créature d'une certaine manière, ce qui le fait correspondre à la créature du texte original. Par exemple, on peut prendre le *manalarahvas* et les trépassés. Selon la description, le *manalarahvas* fait partie des esprits qui vivent sous la terre. Cependant, il n'est pas précisé que les trépassés continuent à vivre sous la terre aussi ou dans un autre lieu.

3.1.2 Répartition détaillée:

1. Traduction généralisante

Les personnages généralisés sont les caractères dont une partie de l'identité disparaît dans la traduction. Ils peuvent avoir perdu le nom spécifique d'une espèce ou une caractéristique et il ne reste donc qu'une généralisation. Par exemple, si on a le personnage *Tuuletark* en estonien, pour lequel la traduction directe est le sage de vent, on peut voir que dans la version française le traducteur est resté seulement sur le nom sage, et n'a pas évoqué son lien avec le vent. Il a généralisé l'idée de cette créature.

2. Traduction descriptive

Dans la traduction descriptive, les éléments qui décrivent le personnage de manière externe ou intrinsèque sont ajoutés pour traduire le nom du personnage. Son nom peut inclure le nom du lieu d'où il vient ou vit, un trait de caractère spécifique, une forme physique ou la façon dont il est perçu. Un exemple pour cela est *Viruskundra*, les esprits du poêle dans version française. Déjà par le nom nous voyons que le personnage a un lien plus spécifique avec la mousse. Peut-être qu'il y vit ou peut-être qu'il le protège, peut-être les deux.

3. Traduction spécifiante

Contrairement à la traduction généralisée, dans le cas de la traduction spécifiée, l'entité est plus précise dans la traduction française que dans le texte original. Par exemple nous voyons que le personnage *haldjas* représenté est plutôt général en

estonien, mais dans la version française il est traduit comme un ondin qui en Estonie est considérée plutôt comme une créature à queue de poisson associée à l'eau.

4. Traduction mot-à-mot

Les noms des créatures dans les œuvres sont traduits littéralement dans la langue cible. Cela s'explique à la fois par l'absence de traductions et de correspondances dans la langue cible et par la volonté de transmettre leurs essences aussi facilement que possible au public cible. C'est aussi un bon moyen de préserver l'exotisme de la créature.

3.1.3. Tableau récapitulatif des traductions

Dans le tableau suivant nous trouvons tous les personnages et leurs catégorisations.

Les noms et leurs synonymes en estonien	Les noms et leurs synonymes en français	La répartition des traductions
Veehaldjas	L'ondin	A
Näkk	L'ondine	A
Haldjas	L'Ondin	A3
Loodusvaim	L'esprit	A1
Jumal	Le dieu	A
Luupainaja	La quauquemaire	A
Katk	La peste	A
Libahunt	Le loup-garou	A
Nõid	La sorcière	A
Vikatimees	Le Faucheur	A
Sarviline	Le Cornu	A
Põrgukuningas	Le Seigneur de l'enfer	A
Saatan	Le Satan	A
Kurivaim	La Fripouille	A
Kurat	Le Diable	A
Vanasarvik		

Tont Koll	Le démon	A
Vaim	L'esprit	A
Kodukäija	Le fantôme Le revenant	A A
Viruskundra	Les esprits du poêle	B2
Hiietark	Le génie de bois	B2/4
Külmking	La Chaussefroide	B4
Metsaema	La mère des bois	B4
Hiiekoer	Le génie à tête de chien	B2
Vanapagan	Le diable Le Vieux-Paien	B1 B4
Ussikuningas	La vipère royale	B2/4
Kratt	Kratt	B
Pisuhänd	La queue-de-feu	B2
Puuk	Le suce-lait	B4
Hallitõbi	La malaria	B4
Kalevipoeg	Kalevipoeg	B
Samblahaldjas	Le génie de la Mousse	B2/4
Manalarahvas	Les trépassés	B1
Põhjakonn	Salamander	C
Tuuletark	Le sage	C1
Külmataat	Le bonhomme Hiver	C

4. Analyse des exemples de traduction

Nous analysons ici la traduction des noms de créatures, et les exemples sont repartis en fonction de la manière dont ils sont traduits.

4.1. Traduction inchangée :

1. *Veehaldjas* / *Näkk* *L'ondine* / *L'ondin*

La folkloriste Mall Hiimäe (2017), a décrit *Veehaldjas*, aussi connu sous le nom de *Näkk*, comme créature avec un large éventail des noms locaux en étant un pays qui borde la mer : *vetevaim* (esprit des eaux), *veevaim* (esprit d'eau), *järvevaim* (esprit de lac), *veehaldjas* (ondin / fée d'eau), *merhaldjas* (fée de mer), *vetehaldjas* (fée des eaux), *jõehaldjas* (fée de rivière), *kaldahaldjas* (fée de rive). Selon croyances, ce gardien de l'eau est caractérisé comme un maître et un souverain des poissons, qui peut exister sous de nombreuses formes différentes : un brochet géant, un vieil homme, un garçon, un petit enfant, un chien roux gémissant ou un oiseau. Cependant, le stéréotype le plus courant est celui d'une belle jeune fille aux cheveux longs et à la queue de poisson, que l'on voit quelques instants avant la noyade ou attirant les enfants vers elle dans l'eau. (Hiimäe 2017 : 53-54) Sa traduction, l'ondine est selon Encyclopedia Britannica (2015), une figure mythologique de la tradition européenne, nymphe des eaux qui devient humaine lorsqu'elle tombe amoureuse d'un homme, mais qui est condamnée à mourir si celui-ci lui est infidèle. La première mention écrite de l'ondine est rapportée par l'auteur suisse Paracelse, qui avait à l'origine appelée ces créatures *les undines*, d'après le mot latin *unda* qui signifie 'vague' ou 'eau'. (Britannica 2015) Ces descriptions nous permettent de constater qu'elle existe, au moins en Europe, une certaine créature qui peut être traduite d'une langue à l'autre sans grande difficulté.

2. *Haldjas* *L'ondin*

Selon Matthias Johann Eisen (1919) *Haldjas* est un esprit gardien et son nom est dérivé du mot finlandais *hallitsemaan*, qui signifie régner ou se cacher. En fait,

chaque objet de la nature, mais aussi certains produits artisanaux fabriqués par l'homme, a sa propre *haldjas*, ou son propre dirigeant, qui prend soin de ce qui est sous son contrôle. Cependant, il n'est pas lié à l'objet et peut se déplacer et changer de forme à volonté. De plus, les différentes variations de ses créatures sont souvent nommées d'après l'objet qu'ils contrôlent, par exemple, la créature qui garde l'église s'appelle *kirikuhaldjas*, fée de l'église en français. (Eisen 1919 : 69-70) Dans la version française de livre utilisé le personnage *haldjas* est traduit comme l'ondin. C'est parce que la référence *haldjas* est utilisée comme une généralisation ou un abrégé de la *veehaldjas* qui est mentionné auparavant. Si nous voulions utiliser une forme française générique d'un caractère donné sans mentionner l'objet qu'il protège, l'équivalent français le plus proche serait la fée.

3. Loodusvaim L'esprit

Selon l'*Eesti Keele Seletav Sõnaraamat*, un *Loodusvaim* est également appelé une fée ou esprit de la nature, qui est lié à un être ou un phénomène naturel et le protège (EKSS 2009). Le Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales nous donne un sens au mot esprit comme étant une figure légendaire fictive inspirée de la mythologie et des croyances magiques. Dans ce cas, il est considéré comme un esprit resté sur terre après la mort, ou dans une autre version un lutin qui a pris sous sa protection une personne ou une maison. On dit qu'il peut être assez rusé, mais probablement pas malveillant. (CNRTL 2012) Il ressort de ces descriptions que la version française a donc utilisé une version plus générique du personnage et n'a pas mentionné le mot descriptif *loodus* elle-même. En estonien, de nombreux mots sont formés par l'ajout d'un radical à un autre mot, ce qui en fait des mots composés. Dans la plupart des cas, un attribut spécifique, une tâche, une résidence ou une autre caractéristique importante vient en premier, suivie d'un nom du type.

4. Jumal Dieu

Dans les temps anciens, les ancêtres d'estoniens ont donné le nom de *Jumal* à la puissance vivifiante des cieux, qui personnifie notre environnement, rendant possible la pluie, la sécheresse, la distribution de la chaleur, ainsi que tout le reste. Le mot *Jumal* vient d'Estonie de Finlande et a reçu de nombreuses significations, tout

d'abord comme signifiant universel de la divinité, et ensuite simplement comme le dieu du christianisme. En outre, il peut également s'agir de la figure d'un dieu ou d'un saint. (Eisen 1919 : 101) La version française de *Jumal*, le dieu, est selon de Dictionnaire de l'Académie française (2022), une créature avec une puissance inégalé des religions polythéistes, qui ont des fonctions ou des attributs qui lui donnent un grand pouvoir sur la nature et l'existence humaine. Dans les religions monothéistes il reste la puissance suprême, mais il est considéré aussi comme un être transcendant et personnel et créateur de l'univers. (DAF 2022) Il existe donc de nombreux dieux dans le monde, et comme indiqué plus haut, il y a des religions qui sont monothéistes ou polythéistes, mais le principe reste plus ou moins le même et ce sont des êtres qui sont censés guider et aider les croyants.

5. Luupainaja Le quauquemaire

Eisen (1919) décrit *luupainaja* comme la terreur de tous les dormeurs et reposants qui choisit un humain ou un animal comme victime et le tourmente souvent la nuit. La plupart du temps, le *luupainaja* se reposant sur le corps de la victime et le serre, de sorte que la victime perd toute force, entraînant parfois même la mort avec elle. *Luupainaja* peut généralement être vu sous une forme d'une jeune fille, mais il peut aussi se transformer en un animal ou une chose pour faciliter sa fuite. On peut le voir avec une bougie qui est fait de graisse humaine s'il est placé dans un endroit facilement accessible. Si une personne lui parvient à blesser, le lendemain, les gens de la ville peuvent savoir qui est allé torturer les gens pendant la nuit, en voyant ses blessures. Il est possible également éloigner un *luupainaja* en plaçant des choses aiguës autour du lit du dormeur. Il est également utile de boucher tous les trous de la maison, car si le *luupainaja* ne peut pas sortir, il sera reconnu et ne reviendra pas. (Eisen 1919 : 63-67)

En France, la figure mythologique de la quauquemaire est aujourd'hui appelé plus souvent le cauchemar et Bernard Terramorsi (2004) lui a caractérisé comme une sensation d'étouffement et d'impotence associée des rêves terribles. Pour les anciens ce nom ne signifie pas juste les rêves effrayants mais c'était le nom d'une mort maléfique qui était associée à un cheval surnaturel qui revenait du monde des morts à chercher sa victime pour la chevaucher et l'écraser. L'épouvantail qui arrivait la nuit

était aussi associée aux maladies les annonçant comme un symptôme. (Terramorsi 2004 : 46-55) À ce titre nous voyons quelques différences entre les deux mythologies. Dans l'exemple estonien, le *luupainaja* est plutôt une créature qui a pris la forme d'une fille ou d'un animal et qui vient tourmenter les êtres humains la nuit, reprenant son corps humain le lendemain. De l'autre côté, dans la version française, le quauquemaire est plutôt représenté comme un rêve qui suscite la peur, en étant aussi le nom d'une mort horrible. Cependant, la mort peut également être apportée par la version estonienne *luupainaja*.

6. Katk La peste

Hiiemäe (2017) décrit que le *Katk* est représentée dans la mythologie comme un esprit malade incapable de traverser l'eau, apparaissant souvent sous la forme d'un homme vêtu de gris ou de noir, parfois sous la forme d'une femme, d'une chèvre ou d'un chien. La peste, qui se présente sous forme humaine, est également assistée par une lance ou un bâton. Ceci a le pouvoir de tuer les gens en cas de contact. Il existe cependant des moyens d'échapper à la mort de la peste : chasser l'esprit de la peste, ne pas répondre aux cris de la peste et ne pas ramasser d'objets étranges. (Hiiemäe, 2017 : 61) Dans la littérature française la maladie est représentée comme une personnification et son allégorie est souvent utilisée comme le mal et la mort qui touche les habitants de la ville souvent incarné comme un moine noir (Nieto 2020 : 25). L'idée principale du personnage reste donc la même. Elle est une maladie personnifiée qui apporte la mort. La seule différence est que dans la version estonienne la peste semble avoir plus de formes d'apparence.

7. Libahunt Le loup-garou

Créature mythologique, *libahunt*, le loup-garou en français, arrive comme l'un des plus connus dans la liste d'animaux « garous », en tenant compte du fait qu'il existe aussi d'autres créatures similaires comme exemple chien-garou et lapin-garou. Les loups-garous estoniens sont d'influence russe et sont souvent des sorciers qui se sont transformés en loups. Parfois, il s'agit aussi d'humains ordinaires, qui ont reçu l'aide d'une sorcière pour se transformer. Ainsi, la transformation en loup implique des

actes magiques, après quoi la créature est une bête agressive et dangereuse pour le bétail. (Hiemäe 2017 : 69-70)

La Société de Mythologie Française (2005) décrit le loup-garou comme suit :

Le loup-garou est un homme qui, à la pleine lune, abandonne ses vêtements, se transforme physiquement et mentalement en loup et, sous cette forme, attaque des hommes et des troupeaux en faisant preuve d'une force extraordinaire et de la plus grande cruauté, avant de retrouver son aspect humain quand le jour se lève. A l'origine, le loup-garou répond à l'antique peur du loup qui hantait les campagnes nocturnes, et à la fascination exercée par cet animal puissant et assoiffé de sang, sentiments qui pouvaient susciter les symptômes pathologiques de la « rage lupine » ou « folie louvrière ». (SMF 2005)

Nous voyons qu'existant dans les deux cultures, l'idée principale de cette créature reste la même, la seule différence éminente entre les deux est le moyen comment un humain peut passer à la forme de loup. En conclusion sa traduction reste inchangée.

8. Nõid La sorcière

À l'origine, le *nõid* était connue en Estonie comme quelqu'un qui devait apaiser les esprits et réparer le mal qu'ils avaient commis, mais il y en avait aussi qui aidaient à mettre fin à des activités malveillantes et les autres qui apportaient encore plus de mal avec elles. Ceux qui restaient en bonne santé, aidaient, prédisaient l'avenir et guérissaient les gens étaient plus tard rebaptisés et portent le nom *Tark* (le Sage), ce qui a fini par signifier la sorcière bienveillante. (Eisen 1919 : 14) Selon Raymond Trousson (2004) le sorcier français est un intercesseur indispensable qui révèle les secrets et sait convoquer les pouvoirs du mal. Elle peut modifier les pouvoirs à volonté, que ce soit pour le bien ou mal, utile ou meurtrier. (Trousson 2004 : 342) Nous constatons donc que le personnage est représenté dans les deux cultures de manière très similaire, soit comme une bonne aide dans certains cas, soit comme un être malveillant dans d'autres.

9. Vikatimees Le Faucheur

Vikatimees, la personnification de la mort, est souvent représenté comme un squelette tenant un faux et portant une cape noire. Sa tâche consiste à rassembler les âmes de ceux qui sont sur le point de mourir. En France, sa figure semble rester la même, seulement le mot Faucheur est plutôt utilisé au féminin, la Faucheuse. Dans cette traduction il peut être changé à masculin pour mieux adapter avec son nom estonien *Vikatimees* car le mot *mees* signifie homme.

10. Kurat / Saatan / Põrgukuningas / Kurivaim / Sarviline / Vanasarvik

Le diable / Le Satan / Le Seigneur de l'enfer / La fripouille / Le Cornu

Selon Matthias Johann Eisen (1919), il semble que la religion des anciens estoniens est considérée diablo-centrique car le diable a fait tout tourner autour de lui. Il pouvait y avoir de nombreux diables, ou plutôt, après la mort, toutes les personnes qui avaient été particulièrement mauvaises et méchantes dans leurs vies pouvaient devenir des diables ou des mauvais esprits. Ainsi ceux qui n'ont pas été enterrés ou qui n'ont pas été donnés un sacrifice. (Eisen 1919 : 147) Selon Eisen (1919), le mot "*Kurat*", qui ont de nombreux synonymes, vient du mot "*kura*", qui signifie tout d'abord la moitié pire et la plus maléfique. Il est donc quelqu'un qui est du côté malveillant, ou qui s'occupe du mal. (Eisen 1919 : 149) Pour obtenir également la vue française de la créature, nous voyons que dans la collection encyclopédique *Que sais-je ?* George Minois (2000) décrit le diable comme un être qui ne peut pas être séparé de Dieu. Faisant partie de nombreuses religions dans le monde, cet être contre-nature est dépeint comme l'incarnation du monde souterrain et est associé à tout ce qui est négatif. Il est également mentionné que son rôle signifie l'opposant ou l'ennemi de quelque chose. (Minois 2000 : 3-5)

Comme indiqué précédemment, la créature a plusieurs synonymes en estonien et en français, nous pouvons donc observer leurs traductions suivantes qui sont utilisées dans les livres: *Kurat* et le diable ; *Saatan* et le Satan ; *Põrgukuningas* et le Seigneur de l'enfer ; *Kurivaim* et la fripouille et finalement *Sarviline* et Cornu. La dernière synonyme *Vanasarvik* n'avait pas de traduction spéciale pour lui et sa traduction était basée sur des versions traduites antérieures, telles que le Cornu. Au côté de *Kurat*,

dans la mythologie estonienne, il existe également un caractère *Vanapagan*. Ils sont parfois difficiles de distinguer, car dans différentes sources, ils portent souvent le même nom. Collection *Que sais-je ?*, expliquant la version française, donne plutôt l'impression que les versions estoniennes *Kurat* et *Vanapagan* sont considérés plus ou moins le même être dans la culture française. Cependant, il semble qu'il y ait une légère différence en Estonie, car le vieux diable est plutôt un être stupide qui veut faire ce que les autres personnes font, alors que le diable, lui, semble plutôt être connecté avec la religion. Pour cette raison, dans ce travail, nous avons choisi de considérer le diable et le vieux-païen comme des êtres différents.

11. Tont / Koll Le démon

À l'origine *Tont* était un esprit qui vivait dans la maison, il a progressivement été considéré comme ayant des qualités hostiles. Il aime faire peur aux gens et habituellement ils se montrent dans le corps humain ou animal, souvent aussi comme une mixture de ce deux. Le désir fondamental du *tont* est de blesser ou au moins d'effrayer l'être humain. Cependant, il est possible de l'effrayer à notre tour à l'aide d'un ours, ou de le tuer avec un loup. (Eisen 1919 : 161-164) Sa correspondance de traduction est définie par le Dictionnaire de l'Académie Française (2022) qui explique les démons du point de vue de la mythologie grecque et romaine où ils sont représentés comme des êtres surnaturels. Ils ne doivent pas être mauvaises, car ils peuvent intervenir dans la vie humaine aussi dans une bonne manière. Ils sont les médiateurs entre les hommes et les dieux. Parfois, d'après Socrate, ils peuvent aussi suggérer des idées éblouissantes ou absurdes. D'un autre côté dans la religion chrétienne ils sont les anges qui révoltent contre le Dieu. Le démon est aussi considéré comme la personnification des vices et des tentations. (DAF 2022) Nous pouvons donc conclure qu'en Estonie, le *tont* est une créature plutôt maléfique, alors que dans l'autres mythologies, il peut également être utile.

12. Vaim L'esprit

Il existe plusieurs explications du mot *vaim* dans l'EKSS (2009), mais la plus appropriée pour ce sujet serait qu'il s'agit d'un être surnaturel sans corps, souvent représenté comme l'esprit d'un défunt, un fantôme ou un spectre. Il est également

connu pour être une créature infernale ou malveillante qui d'autre part, peut aussi s'agir d'une fée ou d'un esprit tutélaire. (EKSS 2009) Selon L'Académie Française la version française reste la même, car il est décrit comme une partie immatérielle de l'homme et aussi comme un être imaginaire de la légende qui peut contrôler un phénomène naturel ou influencer les destins des gens (DAF 2002).

13. Kodukäija Le fantôme / Les revenants

Dans son article, Mall Hiimäe (2017) décrit *Kodukäija* comme un fantôme de la mort qui ne peut pas se reposer dans sa tombe et commence à visiter son ancienne maison pendant la nuit. Certains d'entre eux qui ont été malveillants dans une vie antérieure, ou qui avaient des affaires inachevées, ne sont pas en repos pendant des décennies après leur mort, et se manifestent encore, que ce soit sous forme humaine ou animale. Ils sont souvent agressifs, torturent les animaux, éteignent les feux et frappent à la porte. Pour éviter tout cela, il faut sortir le défunt de la maison avec son objet favori, les pieds d'abord, et lui attacher la queue avec du fil rouge ou une certaine sorte de tige de vigne. Le défunt peut être trompé aussi par la présence de graines de lin dans le jardin de maison. (Hiimäe 2017 : 65-66) Cependant, l'équivalent français de la créature est quelque peu différent. Selon Serge Tisseron (2005), dans la tradition médiévale, les revenants sont des personnes qui nous avons connu qui font le retour du pays des morts pour nous hanter, rarement ils nous aident. Ils n'apparaissent plus sous la forme des personnes qui nous avons connu, mais plutôt dans la forme de pensées obsédantes. En revanche, les fantômes correspondent à des personnes décédées que nous n'avons pas connues. (Tisseron 2005/1 : 93) Par conséquent, nous concluons que pour les Estoniens, le *kodukäija* est plutôt l'âme d'un défunt malveillant qui a pris un nouveau corps et qui revient dans son ancienne maison, mais que pour les Français, les deux versions d'une âme proche et d'une âme étrangère continuent à hanter principalement l'esprit des gens.

4.2. Traduction directe :

14. Viruskundra Les esprits du poêle

Par Eisen (1919), *Viruskundra* est le nom d'une fée gardienne de maison dans le comté de *Viru* et *Harju*. La plupart du temps, il vit sous le poêle, mais rarement sur le dessus. On ne le voit pas souvent, mais on entend plus souvent sa voix. La fée, qui est bonne par nature, reçoit parfois de la nourriture et les enfants lui jettent leurs dents de lait. Cependant, ce caractère est aussi parfois utilisé pour effrayer les enfants. (Eisen 1919 : 76-77) *Viruskundra* est un caractère estonien assez spécifique et l'esprit du poêle n'existe pas en France sous ce nom, mais il y a des créatures similaires et plus générales qui gardent la maison. En général ils sont nommés les esprits follets, familiers et diabolins, mais aux régions nord aussi les servants et aux sud les matagots et les mandrigoules qui tous sont décrits sous de formes très diverses (Joisten & Vrod s.d. : 7). Nous voyons que sa traduction française est basée sur son lieu de résidence, le dessous du poêle.

15. Hiietark Le génie de bois

Hiietark est un sage qui habite dans une forêt de chênes. Dans le livre il est traduit comme le génie de bois, donc nous voyons que le mot sage est remplacé avec le génie. Peut-être que le traducteur a-t-il décidé de traduire le personnage de cette manière parce qu'il ne voyait pas assez de qualités d'un sage dans la créature, et qu'en termes d'écriture, il ressemblait beaucoup plus à un génie français, auquel le nom de lieu a ensuite été attribué. Toutefois, son essence reste la même.

16. Kilmking La Chaussefroide

Eisen (2013) a décrit le *Kilmking* comme une créature ensorcelée de viande de chien, principalement connue sur les îles estoniennes. Habituellement il est représenté comme un petit homme blanc, ou comme une créature dans les bois qui saute sur une jambe avec un lin blanc autour de son corps. Parfois il est aussi décrit comme un fantôme, mais il a toujours l'intention de faire des bêtises et de tromper les gens, et certains folkloristes considèrent qu'il s'agit de la même créature que le

kodukäija, mais d'autres le considèrent comme une créature voyageuse. Cependant, *Külmking* est effrayé par les loups, qui pourraient le tuer. (Eisen 2013 : XI. *Külmking*) Nous concluons donc que le caractère est traduit mot-à-mot.

17. Metsaema La mère des bois

Dans le site Folklore, Tatjana Devjatkina (2012) a décrit la mère des bois dans la mythologie Erza comme des femmes à hauteur d'arbre dans la forêt et d'hauteur de le chaume dans les champs dont la peau peut aussi être couverte d'écailles. Ils ont également un de leurs yeux sur le dessus de la tête et des dents très pointues. Elle est assez forte pour briser des arbres, et les feuilles tombent des arbres quand elle rit, mais quand elle crie et siffle, les arbres s'inclinent devant elle. Selon la mythologie d'Erza, *Metsaema* est appelée *Vir'ava*, dont le travail consiste à protéger les animaux des chasseurs et de protéger la forêt en général. Cependant, on la qualifie d'ambivalente, car la voir porte malheur. (Devjatkina 2008 : 122) Comme il n'existe pas d'équivalent en français, il semble qu'une traduction directe ait été faite. Bien que les Estoniens soient un peuple de la forêt, il n'y a pas beaucoup de matériel fiable disponible sur la mère de la forêt dans les œuvres mythologiques estoniennes. Néanmoins, la plus grande quantité des explications conservées sont dans le travail de Tatjana Devjatkina qui a écrit sur la mythologie mordve ce qui semble être l'explication la plus proche que nous ayons de la créature.

18. Hiiekoer Le génie à tête de chien

Selon Eisen (1919) les *Hiiekoerad* sont des chiens agressifs souvent noirs qui sont comparés à *kerberos* grec, le gardien de tombe. Nous pouvons les trouver dans les endroits que les Estoniens appellent *hiis*, en d'autres termes plus souvent une forêt de chênes ou bosquet forestier qui est un lieu de culte et de sacrifice des peuples estoniens anciens qui en l'honneur des morts sacrifient toutes sortes de nourriture et d'autres petites choses. (Eisen 1919 : 239-241) La traduction faite de ce caractère est un peu plus juste que la traduction directe car dans le nom estonien manque le mot génie et dans la version française manque le mot *hiis*, qui donne le lieu d'habitat de ce caractère.

19. Vanapagan Le diable / le Vieux-Päien

Selon Jaan Kaplinski (1993), le *Vanapagan* (le Vieux-Päien) et le *Kurat* (le diable) sont deux personnages très importants de la mythologie estonienne, parfois présentés comme un seul et même personnage, mais ils ont aussi leurs différences. Le *Kurat* veut faire du mal aux gens et le *Vanapagan* veut faire la même chose que les gens, mais à cause de sa stupidité, il n'y arrive pas. (Kaplinski 1993) La créature Vieux-Päien est une traduction mot-à-mot fait par le traducteur.

20. Ussikuningas La vipère royale

Ussikuningas est un reptile qui généralement est représenté plus grand que les autres avec une couronne sur la tête comme la crête rouge d'un coq. Il peut également avoir une couronne dorée et brillante et porter des ceintures en argent, ou bien il peut être complètement blanc. Selon la légende, il est agressif et chassera quiconque se met en travers de son chemin, il est aussi le gardien des biens abandonnés qui venge des tueurs de serpents. Manger sa chair donnerait la capacité de comprendre le langage des oiseaux et des animaux et rend riche et heureux. (Soosaar & Hiiemäe 1998) Il n'y a aucune trace de l'apparition de la Vipère royale sous une forme similaire dans la mythologie française, c'est pourquoi nous pouvons le mettre dans le groupe de traduction directe ainsi que considéré une traduction descriptive et mot-à-mot.

21. Kratt / Pisuhänd / Puuk Le kratt / La queue-de-feu / Le suce-lait

Un *kratt* aussi s'appelle *Pisuhänd*, *Puuk* ou *Tulihänd* est un esprit volant qui laisse une longue traînée de feu derrière son chemin. Un *kratt* n'est pas un esprit ou une fée, mais l'œuvre de l'homme, et il faut trois jeudi soirs pour l'achever. Il est fabriqué à partir de vieux objets et on essaie de lui donner la forme d'un animal. Le troisième jeudi, le *kratt* s'anime et demande un travail, qu'il exécute immédiatement. Pour obtenir une âme afin d'animer *kratt*, son propriétaire doit aller au carrefour et siffler au Vieux-Päien. En lui donnant trois gouttes de son sang, il lui vend sa propre âme, et anime le *kratt*. (Eisen 1919 : 134-135)

22. Hallitõbi La malaria

Hiiemäe (2017) a écrit que dans le folklore estonien, la maladie mythologique a également été appelée la grise ou la malaria et elle a été dépeinte comme un être inhumain qui apporte avec lui la maladie. Si on veut l'éviter, il est conseillé de se cacher dans les fèces de porcs, dans un champ de seigle ou dans le croisement de champ, mais il existe aussi d'autres façons de se cacher de l'esprit de la maladie. (Hiiemäe 2017 : 62-63) De l'autre côté il n'y a aucun signe que la maladie de malaria était personnifiée dans le folklore français, cependant il est catégorisé dans le groupe de traduction directe.

23. Kalevipoeg Kalevipoeg

Kalevipoeg est le héros de l'épopée estonienne, un homme grand et puissant, qui est souvent mentionné dans la tradition orale, mais la première fois qu'il a été consigné dans un ouvrage était par Friedrich Reinhold Kreutzwald. Felix J. Oinas (1976) le décrit comme un personnage qui a transporté d'énormes pierres jusqu'à leur emplacement actuel, qui a labouré des vallées et des collines et leur a donné une forme inhabituelle en dormant dessus. Grâce à sa grande taille, il pouvait également traverser des lacs et des rivières. (Oinas 1976 : 7) Ce personnage est donc connu comme le créateur des reliefs estoniens étant lui-même extrêmement grand et puissant. Comme il s'agit d'un caractère estonien important, nous constatons que la créature n'a pas été réinterprétée et qu'elle a été donnée telle qu'elle a été écrite à l'origine, sans quoi le caractère serait perdu.

24. Samblahaldjas Le génie de la Mousse

Samblahaldjas est aussi une variation de *haldjas* et par son nom nous voyons qu'il est un esprit gardien qui habite dans la mousse. Il n'y a pas l'information spéciale sur le personnage en estonien et pour cela nous estimons que c'est une création de l'auteur. La version française de lui sous ce nom semble manquer aussi. Néanmoins, nous pouvons voir que ce personnage de *haldjas* n'est pas traduit comme ceux d'avant et cette fois-ci le traducteur a utilisé le mot génie.

25. Manalarahvas Les trépassés

Par Eisen (1919) les fées de pays des morts s'appellent *Mana*, *Tooni*, *Kääbas* et *Kalm* qui tous sont les variantes différentes de même personnage. Le mot *mana* est dérivé du mot *manala*, lui-même dérivé du mot *maa all* qui signifie 'sous la terre'. Les habitants de *Manala* sont donc toutes les âmes qui sont allées s'y reposer. (Eisen 1919 : 52) Les trépassés ne semblent cependant pas être des caractères mythologiques en France, mais plutôt un mot qui est utilisé pour désigner ceux qui ont quitté ce monde.

4.3. Traduction adaptée :

26. Põhjakonn Salamandre

Selon le livre *Eesti Ennemuistsed jutud* de Friedrich Reinhold Kreutzwald (1951), *Põhjakonn* est une bête laide avec un corps de taureau et des jambes de grenouille qui a un corps couvert d'écailles et des yeux brillent comme des bougies. Il est décrit comme une créature de nature destructrice, qui détruirait tous les êtres vivants sur terre. (Kreutzwald 1951 : 148) D'autre part, selon J. Scoffern (1867), la version française salamandre était au Moyen-Âge considéré comme une créature ressemblant à un dragon, considérée par comme ignifuge et hautement venimeuse. On craignait également que son mal se propage aux endroits sur lesquels elle avait rampé, ce qui, dans le cas d'un arbre, par exemple, signifiait que toute personne mangeant ses fruits mourrait. (Scoffern 1867 : 180) Ainsi, nous pouvons constater qu'il existe des différences entre les créatures, telles que leur apparence, mais aussi des similitudes, telles que leur grande ressemblance en matière de destruction, ce qui en fait de bonnes correspondances pour la traduction.

27. Tuuletark Le sage

Selon Eisen (1919) le sage ou *Tark* en estonien est catalogué comme un médiateur entre l'homme et le monde des esprits, qui tente de trouver un compromis, *Tuuletark* plus précisément fait de la sorcellerie avec le vent. Il est donc considéré comme la

puissance de toute la nature avec ses forces qui ont acquis le pouvoir d'un dieu mortel à tête terrestre dont seule la mort peut retirer le pouvoir. (Eisen 1919 : 17) Le sage, *ho sophos* en grecque, vient en France de l'ancienne philosophie, où dans les discussions il porte le sens de 'la personne bonne' ou 'la personne vertueuse', c'est-à-dire la personne qui comprend parfaitement toutes les vérités philosophiques (Annas 2008 : 11-12). En comparant *Tuuletark* et le sage, on constate que la version française n'utilise pas la précision *tuule-* (du vent) dans le nom du sage, mais plutôt le sens plus général. En Estonie, cependant, il s'agit d'un caractère plus spécifique, car il existe de nombreux êtres, par exemple des sages de pierre et sages de mot (*Kivi- ja sõnatargad*). Pourtant, la signification de base des créatures reste la même, ce sont les personnages qui n'ont pas seulement l'apparence vertueuse, mais ils ont aussi une grande intelligence et une grande conscience de soi. Dans le sens où ils savent ce qui est en leur pouvoir, comment le monde et leur entourage fonctionnent et quel est le but de leur vie. Néanmoins, il semble que le sage, issu de la mythologie antique, n'ait aucun contrôle sur les forces de la nature.

28. Külmataat Le Bonhomme Hiver

En Estonie *Külmataat* est une créature personnifiée qui représente la température de l'air avec des températures élevées en dessous du point de congélation (EKSS 2009). Le Bonhomme Hiver en revanche est une figure qui est brûlée pour permettre l'hiver passer à printemps (Otte 2015 : 29). Dans les médias contemporains Le Bonhomme Hiver est souvent représenté sous une forme de bonhomme de neige, mais il ne semble pas être visuellement cohérent pour correspondre vraiment à *Külmataat*. Dans les brèves descriptions de ces deux personnages, on voit qu'il s'agit de créatures différentes, ce qui laisse supposer que c'était simplement la façon la plus simple pour le traducteur de transposer la caractéristique principale de cette créature.

Conclusion

Comme la mythologie varie d'une région à l'autre, les figures folkloriques étrangères s'infiltrèrent et se sont infiltrées dans le folklore d'autres cultures, que ce soit par la conquête, la diffusion religieuse ou une autre cause. Il reste cependant des raretés qui, pour une raison ou une autre, ne se sont pas répandues au-delà de leurs régions d'origines. Les décrire à un étranger est souvent source de confusion, car le nom de la créature n'est pas toujours directement traduisible et il faut se contenter d'une description. D'autre part, il peut exister une créature portant le même nom, mais les descriptions correspondent seulement dans une certaine mesure. Tout cela montre qu'il n'est souvent pas facile pour les traducteurs de traduire des créatures dans la langue cible et qu'il est nécessaire de vérifier si les créatures sont identiques, si elles présentent des différences ou si une autre créature locale doit être utilisée lors de la traduction dans la langue cible. Il est important d'examiner les caractéristiques de base par lesquelles la créature est décrite dans le livre. Il faut faire preuve de créativité dans la traduction, mais il faut aussi essayer de tirer parti de tout ce que l'on peut trouver de similaire dans la mythologie locale. D'autre part, il est également important de rester fidèle au matériel original, car l'originalité du texte écrit est la plus appropriée pour transmettre les coutumes locales, ses créatures surnaturelles et les intentions de l'auteur. Cela signifie que si nous ne voulons pas déformer la culture originale et la modifier, nous devons être pleinement conscients des créatures données et, en l'absence d'une créature exacte, nous devons simplement faire une réinterprétation littérale, ce qui serait le plus approprié dans ce cas.

Le corpus utilisé dans ce travail contient un total de 28 créatures. En tenant compte de tous les synonymes utilisés pour les exprimer, il y a 37 créatures en estonien et 36 en français. En raison du grand nombre de créatures, une grande variété de matériaux différents a été utilisée dans le travail, car souvent il n'y a pas plus de deux ou trois créatures dans le même œuvre. En ce qui concerne les matériaux, il était préférable de trouver des informations auprès des mythologues et des collections mythologiques les plus connus, ce qui s'est avéré très utile pour expliquer les versions estoniennes. Il a été plus compliqué de trouver des informations sur les versions françaises des créatures, et quelquefois les seules sources utilisables étaient des encyclopédies, ou même d'autres sources étrangères expliquant la créature dans

un contexte européen plutôt que français. En conséquence, il y a plus d'informations sur certains personnages que sur d'autres.

Pour savoir comment les traducteurs ont traduit les créatures, nous avons créé trois sections générales et quatre sections pour la répartition plus détaillée. La répartition des créatures nous ont permis de constater que la plupart des personnages du corpus appartiennent à la catégorie des traductions inchangées. Parmi eux, il y a également des créatures qui présentent au moins une des quatre caractéristiques spécifiques mentionnées, par exemple, la traduction spécifiée ou la traduction généralisée. La deuxième catégorie la plus importante est la traduction directe. Il s'agit principalement de personnages spécifiques à l'Estonie, qui ont été transférées vers la version française utilisant le même nom estonien, une traduction descriptive ou une traduction mot-à-mot. Seuls trois personnages ont été inclus dans la dernière section de traduction adaptée, et ils sont basés sur des créatures alternatives de la culture cible.

Cette mémoire a également mis en évidence des différences entre des personnages assez identiques. Il s'agit principalement des différences liées au genre, à l'apparence, à l'habitat ou à l'origine de la créature, que l'on peut trouver dans les descriptions des créatures respectives. Les créatures pour lesquelles il n'existe pas d'équivalente univoque dans la culture cible ont généralement été résolues par une traduction descriptive ou traduction mot-à-mot, en laissant parfois le nom original complètement inchangé. Dans la plupart des cas, une traduction descriptive ou littérale de la créature a été effectuée, plutôt que de la remplacer par une créature locale qui ne coïncide pas entièrement avec la créature donnée. Traduire les noms de cette manière permet de préserver l'exotisme des créatures et de présenter aux lecteurs étrangers de nouveaux personnages. Toutefois, il convient de faire preuve de prudence lorsque l'on fait preuve de créativité, car la traduction mot-à-mot ne rend pas toujours compte de la nature de la créature telle qu'elle apparaît dans la version originale.

Bibliographie

- ANNAS, J. 2008. « The Sage in Ancient Philosophy ». *Antrophine Sophia*, (éd. ALESSE, F. et autres), volume à la mémoire de Gabriele Giannantoni, Naples, Bibliopolis, p.11-12, 11-27. En ligne <http://www.u.arizona.edu/~jannas/Published%20Articles/sage.pdf>. Consulté le 30 novembre 2022.
- ARMSTRONG, K. 2005. *Lühike müüd ajalugu*. (Trad. Leemets, T) Edinburgh : Canongate Books.
- BELMONT, N. 1973. *Mythes et croyances dans l'ancienne France*. Paris, France : Flammarion.
- BRITANNICA 2015. « Undine ». *Encyclopedia Britannica*. En ligne <https://www.britannica.com/topic/undine-mythology>. Consulté le 28 novembre 2022.
- CNTRL = <https://www.cnrtl.fr/>
- DAF = <https://www.dictionnaire-academie.fr/>
- DEVJATKINA, T. 2012. « Mordva mütoloogia », *Sator* : 8, Tartu : EKM Teaduskirjastus, 114-128. En ligne <https://www.folklore.ee/ri/pubte/ee/sator/sator8/>. Consulté le 3 décembre 2022.
- EISEN, M. J. 1919. *Eesti Mütoloogia*. Tartu : Eestimaa kooliõpetajate vastastiku abiandmise seltsi raamatukaupluse kirjastus.
- EISEN, M. J. 2013. *Kodukäijad*. Chap. XI. Külming. En ligne <https://www.digar.ee/arhiiv/et/kollektsioonid/17164>. Consulté le 13 avril 2023.
- EKSS = <http://eki.ee/dict/ekss/>
- ERR 2018. « Selgunud on viimase saja aasta parimad Eesti raamatud » (éd. VIILUP, K.) En ligne <https://menu.err.ee/683604/selgunud-on-viimase-saja-aasta-parimad-eesti-raamatud>. Consulté le 5 janvier 2023.
- GRAHAM, J. F. 1985. *Difference in Translation*. London: Cornell University Press.

- HIIEMÄE, M. 2017. « Kujutelmad üleloomulikest olenditest Virumaa rahvausus ». *Mäetagused*, 51-76. DOI: 10.7592/MT2017.66.HIEMAE_USUND
- JOISTEN, A. ; VROD, J.F. s.d. « Êtres fantastiques en Dauphiné et en Savoie : la collecte de Charles Joisten ». Isère, France : Musée Daphnois. En ligne <https://docplayer.fr/24304487-Etres-fantastiques-en-dauphine-et-en-savoie-la-collecte-de-charles-joisten.html>. Consulté le 8 décembre 2022.
- KAPLINSKI, J. 1993. « Kurat ja Vanapagan. Etüüd religiooni ökoloogiast ». *Vikerkaar*, no 3. En ligne <https://www.vikerkaar.ee/archives/23030>. Consulté le 10 avril 2023.
- KIRK, J. S. 1973. *Myth: Its Meaning and Functions in Ancient and Other Cultures*. California : University of California Press.
- KREUTZWALD, F. R. 1951. *Eesti rahva ennemuistsed jutud*. Tallinn : Eesti Riiklik Kirjastus.
- MICHALCZUK, A. 2022. « Andrus Kivirähk ». Eesti Lastekirjanduse Keskus, (éd. Saar, U.). En ligne <https://elk.ee/en/childrens-literature/writers/andrus-kivirahk-2/>. Consulté le 11 novembre 2022.
- MINOIS, G. 2000. *Le diable* (2 éd.). Paris: Presses Universitaires de France.
- NEWMARK, P. 1988. *A Textbook of Translation* (1 éd.). (éd. Prentice Hall International), Hertfordshire: Shanghai Foreign Language Education Press.
- NIETO, S. R. 2020. *Les représentations de l'épidémie dans les textes dramatiques*. Universitade de Santiago de Compostela, facultade de filoloxía : Santiago de Compostela. En ligne https://dspace.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/27503/GLLM_-_Rodr%c3%adguez_Nieto%2c_Sandra%5b1%5d.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Consulté le 5 décembre 2022.
- OINAS, F.J. 1976. « The Finnish and Estonian Folk Epic ». *Journal of Baltic Studies*, vol 7 n°1. En ligne <http://www.jstor.org/stable/43210731>. Consulté le 30 avril 2023.
- OTTE, M. 2015. *Aptitudes cognitives des néandertaliens*. *Bulletin du Musée d'anthropologie préhistorique de Monaco*, n° 55. 15-40.

- PUHVEL, J. 1996. *Võrdlev mütoloogia*. Tartu: Ilmamaa.
- SCOFFERN, J. 1867. « Salamandres ». *Belgravia: a London Magazine*, vol 3(18), Early British periodicals: General series. 180-184.
- SMF = La Société Mythologique Française. 2005. Mythes, Contes et Légendes de la France : Loups-Garous. En ligne <http://www.contes-mythes-legendes.com/index.php?section=detailTheme&choixId=58>. Consulté le 2 novembre 2022.
- SOOSAAR, M. ; HIIEMÄE, M. 2018. « Kommentaare eesti mütoloogiale : 16, Ussikuningas ». Estonie. En ligne <https://arhiiv.err.ee/vaata/kommentaare-eesti-mutoloogiale-ussikuningas>. Consulté le 20 novembre 2022.
- TERRAMORSI, B. novembre 2004. « La figure mystique du cauchemar », *Cahiers de recherches médiévales*, 46-55. DOI : 10.4000/crm.1723. Consulté en 4 décembre 2022.
- TISSERON, S. 2005. « Quand les revenants et les fantômes hantent le corps ». (éd. L'Esprit du temps) *Champs psychosomatique*, n° 37, p. 93-105. DOI : 10.3917/cpsy.037.0093. Consulté en 5 décembre 2022.
- TROUSSON, R. 2004. « Claude Seignolle : Fantastique et mentalité primitive », *Estudos em Homenagem ao Professor Doutor António Ferreira de Brito*, p. 341-347.
- TRUUVERT, T. 2019. *Eesti teatri biograafilise leksikon : Andrus Kivirähk*. Eesti Teatriliit. En ligne http://etbl.teatriliit.ee/artikkel/kivir%C3%A4hk_andrus1. Consulté le 12 avril 2023.
- VINAY, J.-P. ; DARBELNET, J. 1995. Comparative Stylistics of French and English. A Methodology for Translation. John Benjamins Publishing, vol 11.

Corpus

KIVIRÄHK, A. 2007. *Mees, kes teadis ussisõnu*. Eesti Keele Sihtasutus.

KIVIRÄHK, A. 2012. *L'homme qui savait la langue des serpents*. (trad. Jean-Paul Minaudier), Attila.

KIVIRÄHK, A. 2000. *Rehepapp ehk November*. Varrak.

KIVIRÄHK, A. 2014. *Les Groseilles de novembre*. (trad. Antoine Chalvin), Le Tripode.

Resümees

Andrus Kivirähki raamatutel põhinev mütoloogiliste olendite tõlgete analüüs

Käesoleva bakalaureusetöö eesmärgiks on uurida mütoloogiliste olendite tõlkimist eesti keelest prantsuse keelde, võttes aluseks kaks Andrus Kivirähki romaani „Mees, kes teadis ussisõnu“ ja „Rehepapp ehk November“ ning nende prantsuskeelsed tõlked. Antud teosed on valitud mütoloogiliste olendite mitmekesisuse tõttu, võttes arvesse et mõlemad teosed on tõlgitud ka prantsuse keelde. Antud tööga soovitakse peamiselt saada teada kas ja kuidas on olendid mõlemas kultuuris teada, ja mis töö autorite poolt loodud gruppidele kuuluvad. Seega, kas olendid on eesti keelsetest raamatutest prantsuskeelsetesse versioonidesse üle toodud muutumatu, otsese või kohandatud tõlkena. Samuti annab olendite uurimine aimu kui levinud on nad väljaspool Eestit kasvõi materjali rohkuse olemasolul.

Töö jaguneb neljaks peatükiks. Esimeses osas tutvustatakse nii raamatute autorit kui ka lühidalt mõlema teose sisu. Teine osa annab meile mütoloogiliste olendite definitsiooni sisaldades ka alapeatükki prantsusmaa mütoloogia kohta. Kolmandas peatükis oleme välja toonud tõlkimismeetodeid ning protseduure, mis on toeks antud töö valmimisel. Samuti on seal ka töö autoritepoolne olendite jaotus. Töö neljas peatükk on uuriv ning seal kirjeldatakse allikate olemasolul antud olendeid mõlemas kultuuris.

Kokku on leitud bakalaureusetöö koostamiseks raamatutest 28 erinevat mütoloogilist olendit arvestamata nende sünonüümseid nimesid. Võttes arvesse sünonüümide arvu, on prantsuskeelses versioonis 37 ja eestikeelses versioonis 36 erinevat nimetust olendite kirjeldamiseks. Kasutades Newmarki teose *A Textbook of Translation* abi, on tekitatud olendite jaotamiseks kolm põhijaotust ja neli jaotust spetsiifilisemate tõlketunnuste esiletoomiseks. Põhijaotusteks on muutumatu tõlge, otsetõlge ja kohandatud tõlge ning spetsiifilisemate tunnuste jaotusesse kuuluvad üldistatud-, kirjeldav, täpsustatud ja sõnasõnaline tõlge.

Analüüsi tulemusena selgus, et suurim osa tõlkeid (arvestades juurde sünonüümid) on muutumatud. See tähendab, et olendid on teada mõlemas kultuuris sarnaste tunnuste järgi ja nende tõlkimine pole olnud keerukas. Suuruselt teise osa moodustavad otsetõlkena tõlgitud nimed. Selles jaotises on enamasti tegu olnud Eestile omaste tegelastega, kes on toodud prantsuse keelde üle eesti keelse nimega, kirjeldava- või sõnasõnalise tõlkena. Viimasesse kohandatud tõlke jaotisesse koondusid kolm tegelast ning nende puhul on võetud kasutusele sihtkultuuris eksisteerivad alternatiivsed olendid. Kõik see, mis antud töö tulemusena selgus annab aimu tõlkijate töö loomingulisusest kui ka vastutusest anda edasi informatsiooni võimalikult ligilähedaselt algallikale.

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Anna Maria Hermann,

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) minu loodud „Analyse des traductions des créatures mythologiques dans les livres d’Andrus Kivirähk” mille juhendaja on Marri Amon, reprodutseerimiseks eesmärgiga seda säilitada, sealhulgas lisada digitaalarhiivi DSpace kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

2. Annan Tartu Ülikoolile loa teha punktis 1 nimetatud teos üldsusele kättesaadavaks Tartu Ülikooli veebikeskkonna, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace kaudu Creative Commons'i litsentsiga CC BY NC ND 3.0, mis lubab autorile viidates teost reprodutseerida, levitada ja üldsusele suunata ning keelab luua tuletatud teost ja kasutada teost ärieesmärgil, kuni autoriõiguse kehtivuse lõppemiseni.

3. Olen teadlik, et punktides 1 ja 2 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.

4. Kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei riku ma teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse õigusaktidest tulenevaid õigusi.

Anna Maria Hermann

18.05.2023