

Milana L. Dodig¹
Université de Kragujevac
Faculté des Lettres et des Arts

QUESTION DE LA FONCTION ET DE LA TRADUCTION DE L'ONOMATOPÉE DANS LA BANDE DESSINÉE

L'objectif de ce travail est de présenter le rôle de l'onomatopée dans la bande dessinée différant de celui dans la littérature et de souligner l'importance de sa traduction dans la bande dessinée. Dans un premier temps, nous accorderons l'attention à la question du statut de la bande dessinée, notamment de son lien avec d'autres arts, ce qui nous permettra de montrer sa légitimité du neuvième art et l'importance d'être traitée d'un style de langage à part entière possédant son système de signes qu'il faut savoir décoder. Deuxièmement, il s'agira de montrer la particularité du langage de la bande dessinée et d'analyser l'un de ses traits essentiels, à savoir les onomatopées. Finalement, nous porterons notre intérêt sur la question de la traduction des onomatopées, issues de notre corpus en français et en serbe. Le corpus est basé sur les douze volumes de la bande dessinée *Gaston Lagaffe* de l'auteur André Franquin, dans leurs versions originales en français et en serbe, traduite par Đorđe Dimitrijević. Cette approche nous permettra de déterminer l'importance de la traduction des onomatopées de la langue source dans la langue cible et de dévoiler des procédés de leur traduction.

Mots-clés : bande dessinée, onomatopée, traduction, langue française, langue serbe, Gaston Lagaffe, Đorđe Dimitrijević.

1. Introduction

Longtemps considéré comme un genre trivial et banal, voire anti-éducatif, restreint au divertissement et aux enfants, la bande dessinée jouit aujourd'hui de la légitimité culturelle d'un genre à part entière et se voit de plus en plus reconnue dans l'enseignement, notamment dans l'acquisition des langues étrangères, comme un outil didactique précieux.

Il est à noter qu'il s'agit d'un long chemin que la bande dessinée a dû parcourir pour en arriver à son statut actuel de neuvième art. Nombreuses sont les opinions différentes concernant la question de son origine, de sa définition et de son statut. Nous allons les exposer brièvement afin de montrer et confirmer la particularité du langage de la bande dessinée qui mérite d'être analysé en plus de détails.

Après avoir attiré l'attention sur l'importance de distinguer la bande dessinée comme un genre spécifique et après avoir présenté les traits du langage de la bande dessinée, nous allons analyser un segment de ce langage, *i.e.* les

1 dodigmilana@yahoo.com

onomatopées représentant l'une des caractéristiques essentielles de la bande dessinée, en mettant l'accent sur leur traduction.

2. Un bref aperçu de l'évolution de la bande dessinée

2.1 La naissance de la bande dessinée

Il est bien connu que la bande dessinée, sous la forme que nous lui connaissons aujourd'hui, est née au XIX^e siècle en Suisse. Plus précisément, le précurseur de la bande dessinée est l'œuvre de Rodolphe Töpffer, à savoir *l'Histoire de monsieur Jabot* publié en 1833 (Groensteen et Peeters 1994 : 185). Töpffer a utilisé le terme « littérature en estampes » (*ibid.*) pour l'appellation de ce texte, et qui plus est, de ce genre nouveau. Même s'il place sa création à la croisée de la littérature et de la peinture (plus précisément, de l'art graphique) la traitant ainsi d'un genre mixte, Töpffer est considéré comme l'inventeur de la bande dessinée, parce qu'il pose les bases de ce genre en présentant ses histoires d'un mode d'expression nouveau et sous une forme nouvelle : dessin (en noir et blanc) disposé en bandes et accompagné d'une ou deux lignes de texte (Groensteen 2006 : 104).

Töpffer a également écrit le premier texte théorique sur ce genre nouveau, *L'Essai de physiognomonie* (1845), où il pose les bases du langage de la bande dessinée (Groensteen 1990 : 19-20) :

- interdépendance des dessins et du texte (l'un ne signifie rien sans l'autre et *vice versa*) ;
- dessin narratif ;
- dessin autographié au trait ;
- importance du personnage, construction des visages expressifs.
- concision et clarté facilitant l'accès de la bande dessinée par rapport à la littérature.

Comme nous pouvons remarquer, le fondateur de la bande dessinée était conscient de la nouveauté et de l'originalité de ses histoires en estampes, ce qui a été d'abord reconnu par Goethe² dont l'encouragement a poussé Töpffer de publier ses histoires, mais aussi par de nombreux auteurs en France, en Allemagne, aux États-Unis, etc. – bref, elle marque un succès international. Cependant, la question de savoir si la bande dessinée représente de l'art ou un art, c'est-à-dire un sous-genre littéraire ou un art mineur ou un art à part entière, persiste dans la littérature sans la réponse claire jusqu'au XX^e siècle.

2.2 Le neuvième art

La bande dessinée, est-elle née à la Préhistoire ou représente-t-elle la production moderne du XX^e siècle ? Dans la littérature, il est fait mention des

2 «C'est vraiment trop drôle ! C'est étincelant de verve et d'esprit ! Quelques-unes de ces pages sont incomparables. S'il choisissait, à l'avenir, un sujet un peu moins frivole et devenait encore plus concis, il ferait des choses qui dépasseraient l'imagination» (cité par Groensteen et Peeters 1994 : 189).

deux positions concernant l'origine de la bande dessinée. D'un côté, certains auteurs comme S. McCloud (1999), G. Blanchard (1971), F. Lacassin (1969) lui trouvent des origines dans les représentations hiéroglyphiques, dans les dessins pariétaux de la grotte de Lascaux, dans les peintures et les tapisseries du XVI^e siècle (contenant les phylactères³), etc.

De l'autre côté, les auteurs comme J. Tulard (2008) posent que la bande dessinée est le produit de la civilisation moderne du XX^e siècle dont le développement et l'expansion sont fortement liés à la presse : « La bande dessinée est liée à un support : le papier ».

Selon Bogdanović (1994 : 59), c'est l'art du XX^e siècle se développant parallèlement avec la photographie et le cinéma et représentant une nouvelle source d'information en défiant le statut inviolable du mot écrit. R. Munitić (2006) place la bande dessinée à la croisée de la peinture, de la littérature et du cinéma. Moyennant la comparaison de ces trois arts, l'auteur explique la nature artistique de la bande dessinée : monumentalisant une vision statique unique comme la peinture, dépeignant une séquence d'événements comme la littérature et utilisant le montage et la mise en scène comme le film. Ainsi souligne-t-on la caractéristique essentielle de la bande dessinée d'être « un médium pour manifester le mouvement imagé et freiné par la fusion d'unités fixes indépendantes (carrés de bande dessinée) en un tout continu et intelligible » (Kekljević 2012), mais un tout dont les cadres d'image sont connectés et font une séquence. C'est Eisner (2002) qui la qualifie d'un art séquentiel au support papier.

Notons que c'est au cours du XX^e siècle que la bande dessinée se bat pour une place égale parmi les autres formes d'expression artistique et qu'il a fallu attendre les trente dernières années du XX^e siècle pour que la bande dessinée soit enfin surnommée «le neuvième art».

3. *Le langage de la bande dessinée*

Comme nous avons déjà mentionné, la bande dessinée a sa propre manière d'expression, ce qui la distingue clairement des autres types d'art. Pour la compréhension de la bande dessinée il ne suffit pas d'appréhender seulement le langage littéraire ou de savoir lire les dessins, mais il est nécessaire de connaître le langage de la bande dessinée, c'est-à-dire il est essentiel de savoir décoder aussi bien le dessin que le texte (Katnić-Bakaršić 1999 : 73).

Katnić-Bakaršić (1999 : 23) insiste sur la différenciation du style de la bande dessinée comme un des styles de langage (secondaires⁴ où elle classe aussi les styles de l'essai, du scénario, de la publicité et le style rhétorique), ce qui n'a pas été le cas dans la littérature du fait que la bande dessinée et notamment son langage ont été traités comme sans valeur.

3 Un élément graphique utilisé par les artistes du Moyen Âge et de la Renaissance portant les paroles prononcées par un personnage ou la légende du sujet représenté, et également utilisé en bande dessinée exerçant la même fonction.

4 Traditionnellement, on distingue les styles fonctionnels suivants : administratif, littéraire, journalistique, scientifique et familial, que Katnić-Bakaršić (1999 : 23) considère comme les primaires.

Par le nom des styles secondaires, l'auteur marque « leur nature sémiotique complexe, caractérisée par des éléments verbaux mais aussi des autres, par ex. des éléments visuels ou auditifs (style de la publicité et de la bande dessinée) ou leur sphère de fonctionnement plus étroite et spécialisée (style du scénario, d'essai, style rhétorique) » (*ibid.*).

Du fait que la bande dessinée représente un système sémiotique complexe, puisqu'elle sous-entend deux éléments, à savoir le verbal et le visuel (réalisé moyennant les signes iconiques – les dessins), Katnić-Bakaršić (1999 : 73) affirme que le langage de la bande dessinée implique tous les systèmes sémiotiques qui existent dans la bande dessinée.

En appui de la plus célèbre typologie des signes de Ch. Peirce, considéré comme le père de la sémiotique, nous allons analyser le langage de la bande dessinée dans la suite. Selon Peirce, on distingue trois types de signes : l'icône, l'indice et le symbole (où le signe est considéré « en fonction de la relation dyadique entre l'objet dynamique et le signe », Savan 1980 : 13). Une icône est un signe qualifié par une vraie ressemblance avec l'objet dynamique. Ici on peut classer les images, les onomatopées, les diagrammes, etc. En ce qui concerne la bande dessinée, les icônes sont bien évidemment les onomatopées, mais aussi la forme graphique des lettres et des mots. Lorsqu'un objet est relié à son signe désignatif par une action directe ou une réaction, comme l'action du vent sur les ailes d'un moulin (Savan 1980 : 17), ou plus précisément par la relation cause-conséquence, alors le signe est un indice. Ainsi la fumée est un indice du feu, les gestes sont aussi considérés comme des indices ; dans la bande dessinée, ce sont toutes les images, les lignes, les flèches représentant la direction du mouvement le plus souvent des parties du corps, mais aussi reliant le texte écrit au personnage qui le prononce. Finalement, un symbole est un signe associé à l'objet par une loi, une règle ou une habitude (*ibid.*) ; il est de nature arbitraire ou conventionnelle et en tant que tel il doit être appris. Ici on peut classer les signes des langages naturels, les lettres, les signes mathématiques, etc. ; dans la bande dessinée, on rencontre les idéogrammes ou les pictogrammes qui servent à montrer des émotions ou d'autres états mentaux des personnages. Il faut mentionner que les symboles sont extrêmement importants pour comprendre la culture, les différentes cultures, à savoir, leurs similitudes et leurs différences (Katnić-Bakaršić 1999 : 6), ce qui est aussi une des fonctions des bandes dessinées qui, prises pour un miroir de l'époque de leur création, nous familiarisent avec les éléments socioculturels de telle ou telle culture.

Pour mieux comprendre le langage de la bande dessinée, en plus de la théorie sémiotique, il faudrait aussi prendre en considération toutes les caractéristiques formelles de la bande dessinée : la case (et son cadre des différentes formes, tailles et largeurs), la bande, la planche, les bulles (appelées à l'origine les phylactères), la description graphique des lettres, la place du texte (omission possible), l'utilisation des mots (omission possible), la combinaison du visuel et du verbal. C'est S. McCloud (1999, 2007) qui aborde ce sujet dans ses œuvres *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée* et *Faire de la bande dessinée*, mais, faute d'espace, nous allons nous focaliser sur le décodage des

signes dont nous avons déjà parlé dans le but d'expliquer la fonction des onomatopées dans la bande dessinée.

3.1 Les onomatopées dans la bande dessinée

Après avoir fait un bref exposé, notons que le style et le langage de la bande dessinée se caractérisent par toute une richesse que l'on ne remarque pas à première vue. Soulignons que cette richesse, notamment graphique, de la métalinguistique de la bande dessinée est encore plus exprimées à l'aide des onomatopées, qui représentent l'une des conventions typiques du style de la bande dessinée. Dépourvu du son, la bande dessinée introduit l'onomatopée du son : «chaque coup tiré, coup donné, assiette de soupe sirotée (...) seront accompagnés d'un syntagme approprié composé de trois, quatre ou cinq lettres (...)» (Munitić 2006 : 25).

Il s'impose ici naturellement la question de la définition de l'onomatopée. Y a-t-il une différence entre la nature de l'onomatopée dans la littérature et celle dans la bande dessinée ? En consultant plusieurs dictionnaires (*Le Petit Robert*, *Le Grand Robert*, *Grand Larousse de la langue française*, *Vujaklija*), on pourrait tirer la conclusion que l'onomatopée représente un mot imitant le son, un mot motivé servant à former des noms (*gazouillis*, *lavež* 'aboïement'), des verbes (*ronronner*, *mjaukati* 'miauler'), des adverbes (*cahin-caha*). Si on applique cette définition générale de l'onomatopée à celle que l'on rencontre dans la bande dessinée, on peut remarquer des contradictions. Plus précisément, si l'onomatopée est un mot motivé, ce qui implique qu'elle est dotée d'un sens propre, comment expliquer les onomatopées imprononçables et sans une signification hors contexte⁵ figurant dans la bande dessinée et aussi le fait, déjà mentionné, que, selon la théorie sémiotique elles sont traitées des signes iconiques voire symboles qui sont de nature arbitraire. On peut conclure que la définition purement linguistique de l'onomatopée n'explique pas suffisamment la fonction et la nature de l'onomatopée que l'on rencontre dans la bande dessinée.

La fonction primaire de l'onomatopée dans la bande dessinée est auditive : elle introduit le son dans la bande dessinée par une combinaison de lettres en se conformant aux règles phonétiques et phonologiques propres à la langue en question pour qu'elle puisse être comprise des lecteurs de cette langue. Ainsi s'explique le fait bien notoire que les onomatopées représentent des signes universaux, identiques dans toutes les langues. Citons quelques cris d'animaux en français et en serbe : *bé* 'be' (cri du mouton), *coïn-coïn* [kwē.kwē] 'kva-kva' (cri du canard)⁶. Dans ce cas, l'onomatopée fait partie de la dimension verbale de la bande dessinée.

Cependant, elle n'est pas destinée seulement à être lue du fait qu'elle est un élément indissociable du dessin dans la bande dessinée contribuant à la compréhension du récit / discours de la bande dessinée. Qui plus est, elle y

5 Par exemple des onomatopées constituées uniquement de consonnes comme *fffch* signifiant le son du moteur qui fume.

6 Cependant, il est des cas où les onomatopées ne sont pas les mêmes. Ainsi un Français et un Serbe n'entendent pas le cri du moineau, par exemple, de la même façon : *cuic*, *cuic* et *živ*, *živ*.

est aussi traitée de symbole selon la terminologie de la théorie sémiotique où nous remarquons sa participation dans la dimension visuelle de la bande dessinée. Alors, l'onomatopée ne représente pas seulement un mot, mais aussi « une image sonore » (Fischer 1986 : 233) peinte par l'aspect graphique, *i.e.* les différentes variations de la typographie des onomatopées concernant la forme, la taille et la couleur des lettres : « caractères minuscules, majuscules, penchés, droit, maigres, gras, de styles variés, de grandeur variée, déformés par les sentiments de celui qui parle ou entend, en alignement ou disposés sur des courbes, des diagonales, des lignes brisées, permettent au dessinateur de multiples nuances dans l'expression sonore. S'y ajoutent des variations de couleur : le passage au rouge pour marquer la colère, l'effet de surprise extrême [...], des différences du jaune, de l'orangé, du rouge signifient la diversité des bruits : moteur d'avion, fusil, mitrailleuse, etc.» (Fischer 1986 : 228) :



Cet aspect graphique fait partie intégrante de l'onomatopée dans la bande dessinée produisant «des nuances de l'expression psychologique, des effets spatio-dynamiques sonores, des rythmes» (*ibid.*).

Résumons que l'onomatopée représente à la fois un signe linguistique (dimension verbale de la bande dessinée) et un signe extra-linguistique (dimension visuelle) dans la bande dessinée. Il est plus clair maintenant pourquoi on ne peut pas utiliser la définition de l'onomatopée donnée par les dictionnaires afin d'expliquer l'onomatopée dans la bande dessinée. Pour des besoins de ce travail, on propose la définition suivante de l'onomatopée, déduite des faits mentionnés *supra* : une unité verbo-visuelle constituant la dimension sonore de la bande dessinée qui fait partie intégrante du dessin.

Mentionnons ici le fait important qu'il existe des catégories de mots qui ressemblent aux onomatopées, surtout la catégorie des interjections. L'interjection est une lexie-phrasale (Enckell et Rézeau 2003), c'est-à-dire un mot qui représente un énoncé articulé exprimant la réaction du locuteur : *Hélas !* (interjection de plainte exprimant la douleur, le regret) ; *Brrr, brrr !* Il fait froid dehors ! ; *Ouf !* j'ai eu chaud ! Cependant, contrairement à l'interjection qui n'évolue qu'avec la langue, l'onomatopée est extensible à l'infini puisqu'elle est liée au principe d'imitation. En fait, on pourrait dire que l'onomatopée est une forme d'interjection, tandis que toutes les interjections ne sont pas des onomatopées.

3.2 Les onomatopées et la traduction

Si nous ne nous appuyons que sur la définition générale de l'onomatopée comme représentant un mot imitant le son, nous pourrions en inférer qu'il

ne faut pas traduire les onomatopées vu qu'elles sont, selon ladite définition, identiques dans toutes les langues, voire traitées de signes universaux. Aussi, en prenant en considération le statut de signe extra-linguistique propre à l'onomatopée et sa dimension visuelle dont il a été déjà question, s'impose-il également la question de leur traduction.

Néanmoins, il faut attribuer une attention particulière à leur traduction, selon notre définition proposée au-dessus et notre position défendue dans ce travail concernant l'importance significative des onomatopées dans la bande dessinée qui contribuent au sens des dessins et des textes. Rappelons que la typographie des onomatopées, à savoir les variations de forme, de taille et de couleur des lettres, participe à l'expression des caractéristiques sonores de chaque onomatopée et ainsi l'aspect graphique représente également un élément pertinent concernant la traduction des onomatopées dans la bande dessinée.

Nous allons expliquer tous ces faits en proposant notre analyse de la comparaison des onomatopées de la bande dessinée Gaston Lagaffe figurant dans l'originale et dans la traduction serbe. Notre corpus est basé sur les douze volumes de ladite bande dessinée de l'auteur André Franquin et de l'interprète Đorđe Dimitrijević, datant des années soixante-dix.

Destinés aux enfants et aux adultes, ces albums suivent les péripéties du héros éponyme, employé aux éditions Dupuis, en traitant les thèmes de société importants tels que l'environnement, l'écologie, l'armée, etc. d'une façon légère grâce à l'ingrédient très spécifique et assez pertinent de cette bande dessinée, à savoir l'humour. Pour cette raison, nous nous sommes décidée à analyser la traduction de cet interprète dit « légendaire » et « crédité pour les traductions immortelles » (B92) de la bande dessinée en question.

On peut remarquer déjà dans la traduction serbe du titre, l'art et l'habileté de Dimitrijević – *Gašolomije* – le néologisme composé du nom propre *Gaša* représentant l'hypocoristique du prénom français *Gaston*, et du radical *-lom-* du nom composé *vratolomija* (littéralement 'casser le cou', sens équivalent 'acrobatie') signifiant les aventures audacieuses de notre héros suggérées dans son nom en français *Lagaffe*. Ainsi le néologisme nous découvre deux mots – *Gašine vratolomije* ('Les acrobaties de Gaston') et un jeu de mots intéressant en serbe expliqué *supra* qui annonce l'humour spécifique de la bande dessinée en question.

Avant de passer à l'analyse de la traduction des onomatopées, nous aimerions mentionner ici le rôle de l'aspect graphique des onomatopées dans la traduction dont il a été déjà question.

La forme, la taille et la couleur des lettres représentent un outil très important sur lequel s'appuie le traducteur afin de comprendre et puis de transmettre le message de l'auteur ce qu'illustrent quelques exemples tirés de cette bande dessinée:

Photo 1

Photo 2

Photo 3

Photo 4

Photo 5

Les deux premières photos nous présentent l'intention de l'auteur de souligner la puissance du son – les onomatopées de couleurs vives (orange et rouge) sont en majuscules et en gras. Ensuite, la couleur de l'onomatopée

dans la photo 1 (faisant allusion au feu) aussi bien que sa place et la forme de ses lettres nous expliquent qu'il s'agit d'un son très explosif, alors que dans la photo 2, l'onomatopée attire l'attention sur la direction du mouvement du livre moyennant sa position et distingue la force du son à l'aide de la couleur mais aussi la durée brève du son du livre-projectile – l'insertion d'un certain nombre de lettres accentue ailleurs la durée du son ce qui n'est pas le cas dans la photo 1. On a remarqué que le traducteur a gardé lesdites onomatopées (*boum*, *bop*) venues de la langue anglaise dont il sera question *infra*, mais il a également préservé leur aspect graphique afin de respecter l'objectif de l'auteur. On pourrait dire que les photos 3, 4 et 5 reflètent une gradation de la taille et de la largeur des onomatopées ce qui implique que les lettres plus petites et plus étroites marquent les sons plus faibles tandis que celles plus grandes et plus larges désignent les sons plus forts. On remarque aussi la répétition des mêmes lettres (4, 5) impliquant la durée plus longue des sons. L'aspect graphique des onomatopées dans les trois photos nous dévoilent aussi les émotions de Gaston (photo 3) et les réactions des personnes provoquées par le comportement de notre héros (photos 4 et 5). Par rapport aux onomatopées dans les photos 1 et 2, les onomatopées dans les photos 3, 4 et 5 possèdent des équivalents serbes dans la traduction, mais le traducteur y a gardé leur forme déjà décrite au-dessus figurant dans l'original afin de mieux expliquer les émotions de Gaston et des autres personnages dans la bande dessinée.

Passons à l'analyse de la traduction serbe des onomatopées issues de la bande dessinée française. Faute d'espace, nous ne présentons que des cas exemplaires dans le tableau *infra* permettant de comparer les onomatopées françaises aux onomatopées serbes correspondantes et de déterminer si elles ont été traduites.

Onomatopée en français	Équivalent serbe	Définition
aaâât	pćiha	éternuement
arf arf yak yak	blablatruć	bavardage
beurk	bljak	expression de dégoût
blablabla	blablabla	bavardage
blêehr !	haaa!	étonnement
bôôh, pffouh	bah, uuhh	cri de mécontentement
bôoh	uuf	cri de mécontentement
bop	bop	éjection d'un livre-projectile
boom	boom	explosion
boum	boum	explosion
bonnng	bonnng	collision
dougouf dougouf	tuptup	battement de cœur
fffch	ffš	son du moteur qui fume
flash	pljas	coup doux
flap flap	flap flap	battement des ailes
fffruturlûûth	ffffiiuuu	son du sifflet
gaw	/	son d'un ressort qui saute

gaw	gaw	éjection du toast du grille-pain
glouglou	glu...glu	engloutissement
grrmmbl...	grrmmbl...	colère
hahaa	hahaa	rire
hé	hej	appel
hébin !	nebesa!	stupéfaction
hé hoo	hej, ehej	appel
hihihi	hihihi	rire
hips ! vroup !	hips! hik!	hoquet
hmmh	hmm	réflexion
hon hon	no nooo	interdiction
hop	hop	saut
houplàà	hooplaa	saut
iààhhr	jahrr	cri de la mouette
klik	klik	déclenchement d'appareil photo
kling kling	kling kling	retentissement de pièces de monnaie
maaâw	mjauu	miaulement
mâow	mjau	miaulement
ohhoô	ohohooo	triomphe
paf	paf	coup
paf	pljes	gifle
pfôh	pfff	soupir de dédain
ponk	ponk	rebond d'une balle
pop	pop	coup
rogntudjuu	tijamjkubžju	juron ; rancœur
schlok	šklop	craquement de la boîte de vitesses
schlam	tras	claquement de porte
schlang	pljas	son de la collision dans la neige
schoïng	/	coup de pied dans la poubelle
stoïng	tras	coup de pied dans la poubelle
scrritch scratch	škrip škrip	crayon grinçant
slam	slam	claquement de porte
snap	snap	craquement
snif	šmrk	avoir le nez qui coule
snirf snirff woinn	šmrk šmrk buuu	sanglot
swoof	swo	vrombissement d'unemoto
teuheuteuheuhrrraah	khuhuhhhahhohh rrrraaah	tousser
tomp	dum	coup de chaussure
tchac	krk	mettre le bouchon dans la bouteille
triiiiitftriiii	triiiiitftriiii	son du sifflet
vroom vroom	vroom vroom	son du moteur
vroumvroum	vrumvrum	donner les gaz
vrouttpout	vrumbrum	son du moteur de la tondeuse
vroutpoutpout	vrrooopoopoo	son du moteur du bateau

wouaa	vuua	éclat de rire
zou	cap	visser un bouchon
zou	cap	son de la chute
zouu	opsa	saut
zzzzz	zzzz	sommeil

Nous avons déterminé plusieurs procédés dans la traduction serbe des onomatopées relevées de ladite bande dessinée :

(i) Préservation de l'onomatopée originale de la langue source ;

Il s'agit du procédé le plus facile à appliquer dans la traduction des onomatopées du fait que l'on importe les onomatopées sous leur forme originale de la langue source dans la langue cible. De quel type des onomatopées s'agit-il ? De celles ayant le statut de signe extra-linguistique étant donné qu'elles sont considérées comme universelles, voire idiomatiques, dans toutes les langues, ce qui rend également leur signification universellement connue. Prenons à titre d'exemple l'onomatopée *zzz* désignant le sommeil. On peut remarquer dans le tableau *supra* que ladite onomatopée figure sous la forme originale en traduction serbe.

Nous allons classer ici les onomatopées d'origine anglaise désignant le son des armes, des collisions, des coups et des fractures, du fait que l'on pourrait dire que dans ce domaine elles peuvent être considérées comme de signes universels. Citons-en quelques-unes : *bop*, *boom*, *clang*, *pop*, *slam*, *snap*, *vroom* etc.

L'influence de l'anglais dans le langage de la bande dessinée s'explique par la popularité des bandes dessinées américaines et leur grand succès en Europe dans les années 1930 (Zanettin 2008 : 2) ainsi que par la nature de la langue anglaise qui, à la différence du français, « est truffée d'onomatopées lexicalisées et grammaticalisées... parfaitement utilisables pour sonoriser une bande dessinée » (Noël 1970 : 72 ; Fresnault-Deruelle 1973 : 187).

Néanmoins, avec le temps, la langue française a trouvé le moyen de résister à l'impact de l'anglais en inventant sa version des onomatopées en question. Ainsi, on peut rencontrer dans les dictionnaires français les onomatopées – *paf* ou *pan* désignant le coup qui pourraient remplacer celles d'origine anglaise, à savoir *bang*, *blam*. Cela vaut également pour le serbe (emploi de *pljes* afin de désigner la gifle (*paf*)).

(ii) Adaptation-transcription des onomatopées ;

Nous avons remarqué dans notre corpus que l'emprunt à la langue source consiste également à importer une onomatopée dans la langue cible en adaptant son orthographe. S'agissant de la langue anglaise considérée comme la langue source, certaines onomatopées marquant le son des collisions et des fractures comme par exemple, *boom*, *vroom* sont adaptées en français de la manière suivante : *boum*, *vroum*. Dans le cas où le français est la langue source, les onomatopées comme par exemple *glou glou*, *vroum* sont transcrites en serbe ainsi : *glu glu*, *vrump*.

(iii) Transcodage ;

Le procédé du transcodage se réfère à la traduction des onomatopées. Nous allons utiliser ce terme en prenant en compte notre définition de l'onomatopée (unité verbo-visuelle, c'est-à-dire à la fois signe linguistique et extra-linguistique) et la position d'Eco (1970 : 11) selon laquelle l'onomatopée est une unité codée, régie par les règles orthographiques variant d'une langue à l'autre, et il faut la traduire c'est-à-dire effectuer le transcodage, afin de trouver son équivalent le plus approprié dans la langue cible. Ladite intention du traducteur serbe est bien évidente dans la bande dessinée serbe. Selon notre corpus, ce procédé est le plus souvent utilisé par Đorđe Dimitrijević dont l'effort se voit dans la recherche des onomatopées les plus adéquates au contexte donné et les plus couramment utilisées dans des contextes similaires dans la langue cible – le serbe.

Ainsi, pour marquer le bavardage futile (*arf arf yak yak*) notre traducteur emploie l'onomatopée standard *blablatruć*, ou exprime la répugnance (*beurk*) par un *bljak* ; les différents sons sont désignés par des mots que les locuteurs serbes utilisent régulièrement dans la conversation quotidienne : *pljas*, *tras*, *cap*.

Il est des cas où le français emprunte l'onomatopée à l'anglais comme *snif* ou *flash*, alors que Dimitrijević propose l'équivalent serbe, respectivement, *šmrk*, *pljas*.

(iv) Invention des onomatopées

Il s'agit du procédé très créatif démontrant la virtuosité du traducteur quant à la traduction, mais aussi de l'auteur qui peut avoir recours à l'invention des onomatopées à mesure de ses besoins. Dans ce cas, il faut souligner que ces onomatopées créatives n'apparaissent que dans la bande dessinée dont il est question.

Cela dit, il est indispensable de mentionner le juron-onomatopée *Rognudjuu* devenu célèbre comme le juron préféré de Prunelle (Glénat 1980 : 55). Cette expression représentant une contraction onomatopéique du juron « Nom de Dieu ! » a été inventée par l'auteur A. Franquin, probablement afin d'éviter la censure. D'autre part, on peut remarquer l'habileté du traducteur en inventant le juron-onomatopée similaire : *Tijamjkubžju* représentant également la version abrégée du juron serbe signifiant « Mère de Dieu ! ».

Nous avons isolé dans notre corpus l'onomatopée *hébin* considérée par nous comme une création de l'auteur. Moyennant le contexte, le traducteur a offert (inventé) la solution suivante comme son équivalent en serbe : *nebesa* ! ('cieux'). Nous offrons deux types d'explication de l'origine de cette onomatopée : soit il s'agit de l'interjection modifiée *eh bien* !, soit l'auteur a transformé l'expression anglaise – *for heaven's sake* ('pour l'amour de Dieu') ce que l'on peut deviner grâce à la prononciation similaire des unités en français et en anglais : *hébin* [ebɛ̃] / *heaven* [hevən]. Qui plus est, la deuxième explication se confirme également par la traduction serbe déjà mentionnée *supra*. Bien sûr, notre hypothèse est à vérifier du fait que nous n'avons pas trouvé l'onomatopée *hébin* dans les dictionnaires.

Dans notre corpus figurent les onomatopées comme *šklop*, *škrip*, *šmrk* que le traducteur a utilisées afin de décrire le plus précisément les onomatopées dans la bande dessinée française : *schlok*, *scrritch scratch*, *snif* (les deux dernières appartenant à l'anglais) et de les rapprocher le plus possible du lecteur serbe. À notre avis, il faut les classer ici, comme les produits du procédé en question, car elles sont inventées dans une certaine mesure par le traducteur : elles sont dérivées des mots qui ont son propre sens en serbe : *šklop* de *šklopocija* ('épave'), *škrip* de *škripa* ('grincement'), *šmrk* de *šmrkati* ('renifler') – le sens qui est largement connu parmi les locuteurs serbes. Ainsi, le traducteur a réussi à transmettre de la meilleure façon possible l'idée initiale de l'auteur concernant les onomatopées en question.

(v) Ajouter ou supprimer des onomatopées

Il s'agit des procédés le plus rarement employés par le traducteur, mais ils méritent d'être mentionnés et expliqués. Nous avons remarqué que le manque d'équivalent approprié et d'informations suffisantes concernant le contexte entraîne comme conséquence l'ajout ou la disparition d'une onomatopée dans la traduction.

Notre corpus présente l'onomatopée française *gaw* qui ne possède pas son équivalent serbe désignant le son d'un ressort qui saute. D'après nous, le traducteur n'a pas réussi à trouver l'équivalent adéquat du fait que ce son est assez spécifique et rare dans les bandes dessinées. On remarque également dans la suite de la bande dessinée que, pour une autre occurrence, le traducteur a gardé la forme originale de *gaw* – le fait parlant en faveur de la dernière constatation. Ajoutons aussi que l'image contenant ladite onomatopée française explique clairement son emploi si bien que son absence dans la traduction serbe n'y appauvrit pas son sens.

Finalement, l'introduction dans la traduction d'une onomatopée n'existant pas dans l'original s'explique par l'intention du traducteur d'explicitier le contexte ou de le souligner si cela contribue à mieux comprendre l'objectif de l'auteur. Néanmoins, ce procédé n'est pas sans risque d'être subjectif du fait que ladite situation n'est reconnue que par le traducteur. Pour cette raison, l'emploi du procédé en question est rare et nous n'avons pas noté d'exemple d'ajout d'une onomatopée dans notre corpus.

4. Conclusion

Malgré les faits que la bande dessinée est née en Suisse et qu'elle a eu un énorme succès aux États-Unis, sa vraie « patrie » est pourtant la France. La bande dessinée y représente un secteur éditorial très important, un marché florissant pour les maisons d'édition (par ex. Dupuis, Glénat, Casterman, etc.), un sujet réunissant les festivals, les associations, les librairies. Cela a été le point de départ de notre travail qui nous a inspirée à aborder l'analyse du langage de ce genre spécifique. Nous avons voulu attirer l'attention sur l'évolution de ce médium mêlant écrit et dessin et recouvrant différents genres littéraires : roman, pamphlet, polar, science-fiction, humour, histoire, politique,

etc., afin de confirmer son statut de neuvième art, et notamment, de souligner la particularité de son langage : son caractère graphique et sémiotique, qu'il faut savoir déchiffrer.

L'objectif principal de ce travail a été l'analyse d'une partie de ce langage, à savoir des onomatopées figurant dans la célèbre bande dessinée française *Gaston Lagaffe* et dans sa traduction serbe. Les résultats de notre recherche ont montré qu'il est important de traduire des onomatopées de la langue source dans la langue cible du fait que, considérées comme unités verbo-visuelles, elles contribuent à la construction du sens des dessins et des textes dans la bande dessinée, et qu'il est possible de les traduire par différents procédés que nous avons déterminé à partir de notre corpus : la préservation de l'onomatopée originale, l'adaptation-transcription de l'onomatopée originale, le transcodage, l'invention et l'omission/l'ajout de l'onomatopée. Bien évidemment, il ne faut pas négliger leurs aspects graphique et spatial, car ces éléments participent énormément à l'interprétation des onomatopées dans la traduction.

Références

- Bogdanović 1994 : Ž. Bogdanović, *Umetnost i jezik stripa*, Beograd: Orbis.
- Blanchard 1971 : G. Blanchard, *La bande dessinée, histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Marabout, coll. Marabout Université.
- Eco 1970 : U. Eco, *Sémiologie des messages visuels*, *Communications*, Berlin: De Gruyter Mouton, 11-51.
- Enckell et Rézeau 2003 : P. Enckell et P. Rézeau, *Dictionnaire des onomatopées*. Paris : PUF.
- Eisner 2002 : W. Eisner, *Le Récit graphique : narration et bande dessinée*, Vertige Graphic Fischer.
- Fischer 1986 : H. Fischer, *Écriture phonétique et pictogrammes dans les bandes dessinées*, *La Bande Dessinée et la culture visuelle ; Travaux de recherche réalisés dans dix pays*, K.G. Saur, München, New York, London, Paris, 225-233.
- Fresnault-Deruelle 1973 : P. Fresnault-Deruelle, *La bande dessinée: l'univers et les techniques de quelques "comics" d'expression française*, Paris : Hachette.
- Glénat 1980 : J. Glénat, *Les cahiers de la bande dessinée n°47/48*, Grenoble : Édition Jacques Glénat.
- Groensteen et Peeters 1994 : T. Groensteen et B. Peeters, *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Paris : Hermann.
- Groensteen 2006 : T. Groensteen, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême : Éditions de l'An 2, coll. Essais.
- Katnić-Bakaršić 1999 : M. Katnić-Bakaršić, *Lingvistička stilistika*, Budimpešta: Open society Institute, Center for Publishing Development, Electronic publishing program.
- Kekljević 2012 : I. Kekljević, *Prikaz knjige Ranka Munitića Strip, deveta umetnost*. http://igor.kekljevic.com/index.php?option=com_content&view=article&id=96:prikaz-knjige-ranka-munitica-strip-deveta-umetnost&catid=99&Itemid=498/datum_pristupa_sajtu: 20. 8. 2020.
- Lacassin 1969 : F. Lacassin, *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, Paris : Slatkin.

- McCloud 1999 : S. McCloud, *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, Paris : Vertige Graphic.
- McCloud 2007 : S. McCloud, *Faire de la bande dessinée*, Paris : Delcourt.
- Munitić 2006: R. Munitić, *Deveta umetnost, strip*, Beograd: Fakultet primenjenih umetnosti.
- Noël 1970 : C. Noël, Onomatopées et traduction, *Meta*, vol. XVI, n° 2, 67-73.
- Savan 1980 : D. Savan, La sémiotique de Charles S. Peirce, *Langages*, 14^e année, n°58, 9-23.
- Zanettin 2008 : F. Zanettin, *Comics in Translation: An Overview*, Manchester: St. Jerome Publishing.

Milana L. Dodig

THE ROLE OF ONOMATOPOEIA IN COMICS AND THE QUESTION OF ITS TRANSLATION

Summary

The aim of this paper is to present the role of onomatopoeia in comics and to emphasize the importance of its translation there.

Firstly, we pay attention to the issue of the status of comics. The brief presentation of their evolution allows us to show their legitimacy as the ninth art and the importance of being treated as a full-fledged genre possessing its own language which must be decoded.

Secondly, we highlight the peculiarity of the language of comics and analyze one of its essential traits - onomatopoeia.

Finally, we focus on the question of the translation of onomatopoeias from our corpus in French and Serbian. The corpus is based on the twelve volumes of the comic book *Gaston Lagaffe* by author André Franquin, and their version in Serbian, translated by Đorđe Dimitrijević. This approach allows us to determine the importance of translating onomatopoeia from the source language into the target language and to reveal the processes of their translation through our corpus.

Keywords: comics, onomatopoeia, translation, the French language, the Serbian language, Gaston Lagaffe, Đorđe Dimitrijević.

*Примљен: 14. април 2021. године
Прихваћен: 24. октобар 2022. године*