Presses
Universitaires
de Provence

IMPORTANT

Dès la publication de l'ouvrage collectif
auquel vous avez contribué,
les PUP vous autorisent à publier
le tiré à part « éditeur »
qu'elles vous transmettent
uniquement sur une plateforme
de science ouverte publique (HAL)

Sur une plateforme privée
(Academia, ResearchGate etc.),
merci de ne faire figurer que le lien vers HAL

Les PUP vous conseillent
de choisir la licence CC-BY-SA
pour la protection de votre travail,
en conformité avec les recommandations
d'OpenEdition Books

Nous vous remercions

amU Aix Marseille Université | Éditions

Les onomatopées

Comment joindre le geste phonétique et graphique à la parole

sous la direction de
Stéphane Pagès

LANGUES ET LANGAGE

langues et langage

36

Les onomatopées

Comment joindre le geste phonétique et graphique à la parole

sous la direction de
Stéphane Pagès

2025

Presses Universitaires de Provence

© Presses Universitaires de Provence

Aix-Marseille Université

29, avenue Robert-Schuman - F - 13621 Aix-en-Provence CEDEX 1
Tél. 33 (0)4 13 55 31 91

pup@univ-amu.fr – Catalogue complet sur presses-universitaires.univ-amu.fr/editeur/pup

DIFFUSION LIBRAIRIES : AFPUD www.afpu-diffusion.fr
DISTRIBUTION LIBRAIRIES : DILISCO Groupe Albin Michel

Quelques réflexions sur les onomatopées dans les bandes dessinées en latin

Pierre Falleri
Professeur de Lettres classiques et docteur ès Lettres grecques, Nice

L'intitulé de ce titre nous met en présence de deux paradoxes : comment parler de « bande dessinée en latin », puisque ce genre est né à la fin du XIXe siècle, et que, par ailleurs, la littérature latine est assez pauvre en récit de fiction ? Qu'en est-il, d'autre part des onomatopées dans la langue latine, qui, si elle est toujours lue et écrite, n'est plus authentiquement entendue ni parlée : comment traduire dans cette langue les différents bruits du monde ? Nous allons aborder en premier lieu ces deux difficultés avant de voir comment il est cependant possible de parler d'onomatopées dans les bandes dessinées en latin.

D'abord, nous l'avons dit, le latin n'est plus une langue parlée naturellement par une population quelconque, et ce depuis près de 2000 ans. Ce qui fait que nous ne savons pas exactement comment était prononcée telle ou telle lettre, par exemple : « s » intervocalique ([s] ou [z]), « z » ([dz], [zd] ou [z]), « r » (roulé ou grasseyé), « u » ([ü] ou [u]), « ae » ([ae], [ai], [ε])…

De ce que l'on sait, c'est que certaines lettres n'existaient pas dans l'alphabet latin (« w », « j », « v ») ou étaient mal attestées (« k », seulement comme initiale de certains mots). Certains sons d'autre part n'étaient pas transcrits : [ʒ] de « **j**eudi », [v], [ʃ] de « **ch**alet », [ü], les nasales… Si l'on veut respecter ces contraintes il faut veiller à l'exactitude dans la transcription des sons.

Autre remarque importante pour ce sujet, la différence en latin entre exclamations et onomatopées. Les exclamations sont bien attestées chez les comiques, dans d'autres rares textes dialogués, ou pour exprimer des sentiments forts dans les discours (« tantum, pro, degeneramus… ut… », « *nous dégénérons*, hélas, *à ce point que…* », Tite Live, XXII, 14, 6). Dans les cinq BD traduites en latin que j'ai consultées, elles sont abondamment utilisées dans les dialogues (14 formes dans *Spartaci filius*, une aventure d'Alix, 11 dans *De Insula Nigra* de Tintin, près de 15 dans *Asterix Gallus* et autant dans *Asterix apud Gothos*, non recensées dans *Asterix apud Britannos*), avec les valeurs déjà présentes dans les textes anciens. Deux d'entre elles, énoncées par

des personnages, forment la transition avec les onomatopées, il s'agit de « st » (attesté chez Cicéron, *Ad Fam.* XVI, 24, 2, *Rep*. VI, 12), ou « ststst » (« *Chut !* ») dans *Alix* et dans *Gothos* et « Xss » (« *Cherche !* », adressé à un animal pour l'exciter, dans *Tintin*, p. 46, reg. 4 ; case 3 / p. 47 ; reg. 1 ; case 1).

Pour les onomatopées au sens propre (imitation phonétique d'un bruit naturel ou d'origine humaine), on n'en trouve aucune, à ma connaissance, dans un cadre semblable à la bande dessinée (phonèmes écrits en parallèle à des éléments graphiques), puisque la BD n'existe que depuis un peu plus d'un siècle. Ce qui existe, en revanche, ce sont des noms ou des verbes qui cherchent à imiter des bruits, en particulier les cris d'animaux. En voici quelques-uns que j'ai repérés (noms et verbes) :

> cachinnare / cachinnus (« *rire aux éclats* ») ; vitulari (« *exulter* ») ; crepitus / crepare : *claquer*, *craquer* ; crepitatio / crepitare : *craquètement* ; strepitus / strepere : *vacarme* ; stridor / stridere : *bruit aigu*, balbus / balbutiare (« *bégayer* »),

et pour les cris ou bruits d'animaux :

> coco coco (« *cocorico* »), querquedula (« *sarcelle* »), turtur (« *tourterelle* »), zinzala (« *moustique* »), tutubare (« *ululer* »), zinzire (« *crier* » pour la grive), grunnitus / grunnire (« *grogner* », pour le porc), mugitus / mugire : (« *mugir* »), hinnitus / hinnire (« *hennir* »), baubatus / baubare (« *aboyer* »), balatus / balare (« *bêler*), susurrus / susurrare (« *bourdonner* »), murmur / murmurare (« *murmurer* »), sibilus / sibilare (« *siffler* »), rhonchus / rhoncare (« *ronfler* »), ulula (« *chouette* »), bubo (« *hibou* »), upupa (« *huppe* »)…

On remarque que beaucoup de ces termes expressifs se forment par redoublement de la première consonne (et éventuellement de la voyelle qui suit), comme c'est le cas pour l'onomatopée d'origine grecque « barbarus » (désignant quelqu'un qui ne fait que « balbutier »). Ce phénomène peut sûrement nous guider pour former des onomatopées d'allure latine.

La littérature latine offre par ailleurs quelques exemples d'onomatopées originales : on peut citer « tarantara » chez Ennius (239-169 avant J.-C.) pour imiter le bruit de la trompette (« at tuba terribili sonitu tarantara dixit », extr. 143, « *et la trompette dans un vacarme terrible dit taratata* »)[1], ou Plaute (fin du IIIe siècle avant J.-C.), qui, dans une pièce peut-être apocryphe, *Le Perse*, emploie « tuxtax *» (*v. 264) pour évoquer les claquements du fouet.

Plus couramment, les poètes latins usent de l'allitération, parfois de façon indiscrète, avec reprise de la consonne initiale : « Veluti si quando vinclis venatica velox… » Ennius, *Extr.* 339 ou « O Tite tute Tati tibi tanta tyranne tulisti » « *toi-même*, *tyran Titus Tatius*, *tu as supporté de si grands maux* », Ennius, extrait 113, ou plus discrètement, « cavum conversa cuspide montem / impulit in latus », (« *Il frappa du fer de sa lance sur le flanc de la montagne creuse* », Virgile, Énéide, I, v. 81-82). À la différence

1 Virgile a modifié la fin de cet hexamètre qu'il trouvait sans doute trop barbare, preuve d'une évolution du goût poétique, même s'il a maintenu les onomatopées (« At tuba terribilem sonitum procul aere canoro increpuit » « *Et la trompette fit retentir au loin un fracas terrible de son airain sonore* », dans Servius cité par Charles Nodier, Préface du *Dictionnaire des Onomatopées*, 1808).

des onomatopées, ces allitérations semblent plutôt avoir un effet d'insistance que d'harmonie imitative d'un phénomène naturel (sauf pour la citation de Virgile). Elles n'en montrent pas moins une tendance de la langue latine dont on peut tenir compte pour créer des onomatopées originales, adaptées, par exemple, aux bruits actuels.

Faisons une remarque initiale sur les onomatopées dans les bandes dessinées que j'ai utilisées : comme la plupart ne sont pas attestées dans la littérature latine originale (antique) ou plus récente (Moyen Âge ou Renaissance), elles sont des créations d'auteurs modernes parlant des langues autres que le latin (français, allemand, néerlandais, anglais…), et dont la phonétique peut être influencée par cette langue, outre les caractéristiques de la phonétique latine. Ce qui sous-entend que toute onomatopée est arbitraire (cf. les différentes façons de transcrire le chant du coq dans les langues modernes).

De plus, on peut établir une différence entre les onomatopées banales, « passe-partout » souvent polysémiques (crac, clic, pan, boum…) voire, pire encore les onomatopées anglo-saxonnes (gasp, snif, gulp…), et les onomatopées originales qui tentent de rendre de façon personnelle les bruits de la nature ou de l'environnement humain. Et même les onomatopées plus banales peuvent être renouvelées par un changement phonétique, même discret. Ce sera donc à ces variantes et ces originalités que nous nous attacherons, en privilégiant la bande dessinée *Asterix apud Britannos* pour laquelle nous avons dressé un tableau complet.

Le corpus choisi est formé de cinq bandes dessinées : *Spartaci filius*, des aventures d'Alix, traduit en latin par Cl. Aziza et Michel Dubrocard, Éditions Casterman, 1975, *De Insula nigra* des aventures de Tintin, traduit par C. Eichenseer, Éditions Casterman, 1984, et trois aventures d'Astérix consultées en ligne, *Asterix Gallus*, *Asterix apud Gothos* et *Asterix apud Britannos*, traduites par « Rubricastellanus » (Châteauroux ?). Nous allons examiner d'abord la façon de rendre les bruits naturels (eau, pierres, animaux…), puis les bruits provenant de l'intervention des hommes (chutes, combats, chocs divers, musique…).

Dès leur origine, les onomatopées ont eu pour fonction de rendre les bruits de la nature. C'est ce qu'on retrouve dans les bandes dessinées consultées.

Les objets inanimés sont sources de bruits : une chute brutale de grosse pierre est rendue par « rummmp ! » (*Gallus*, p. 19, reg. 1 case 3)[2] ou par « bummp ! » (*ibid*., p. 22, reg 3, case 2) ou par « plok » (*Alix*, p. 15, reg 2, case 2), pour une petite pierre, avec un « k » jamais attesté en latin à cette place. Si c'est une pomme qui tombe, on trouve dans *Tintin* « tux » (p. 29, reg 4, case 1), une forme attestée chez Plaute et polysémique (coups en particulier, avec l'occlusive initiale, la finale « -ux » évoquant plutôt un coup sourd, sur la tête de Milou). La chute collective dans l'escalier du château écossais est traduite par une accumulation « bum bing » (*Tintin*, p. 58, reg 1 case 3). Les chutes dans l'eau sont banalement traduites par un « plouf » peu pertinent (*Alix*, p. 48, reg 1, case 4), le digramme « ou » étant sans doute diphtongué en [ow] en latin, et le « f » ne se retrouvant jamais en position finale.

2 L'abréviation « p. » renvoie à la page, l'abréviation « reg » renvoie au registre (niveau horizontal de la référence).

Les bris de branches sont traduits par le banal « crac », lexicalisé, (*Tintin*, p. 24, reg 1, case 2), la même onomatopée valant pour un bris de clôture (*ibid.*, p. 38, reg. 5, case 3) ; on trouve aussi la forme « cracc » (*Gallus*, p. 23, reg 2 case 2), le redoublement de la finale insistant sur l'intensité du bruit et peut-être aussi sur l'importance de l'action (capture du druide).

Les animaux sont des sources constantes d'onomatopées, c'est le cas aussi dans trois des cinq bandes dessinées (sauf *Alix* et *Gothos*). Les chiens, bien sûr, sont des personnages de *Tintin* et d'*Astérix*, on les entend donc aboyer (« bau bau », *Tintin*, p. 5, reg 4, case 3, p. 12, reg 2, case 1, p. 14 et p. 22 dans plusieurs cases ; *Britannos*, p. 10, reg 4, case 1, avec des caractères perdus dans le dessin, ce qui suggère la faiblesse de l'aboiement) ; c'est une onomatopée presque lexicalisée qui provient du verbe « baubare ». Mais les chiens peuvent aussi gémir, comme Idéfix (*Britannos*, p. 11, reg 1, case *1*) qui émet un étonnant « snif » en tout petits caractères. Cet emprunt à l'anglais, lexicalisé en français, détonne un peu, comme le « stop » qu'on trouve dans *Gallus* (p. 20, reg 4, case 2) à la place de « siste », par exemple. Et ils peuvent aussi grogner (*Tintin*, p. 9, reg 2, case 2, avec le banal « grrr ») et mordre, ce qui se traduit par « hanng » ou « hang » (*Tintin*, p. 9, reg 2, case 3 et p. 14, reg 4, case 3), la nasale, surtout redoublée et la gutturale finale marquant l'intensité de la prise.

D'autres animaux sont sollicités, comme un bouc qui se contente de l'attendu « be-e-e-e » (*Tintin*, p. 9, reg 1, case 3). Le croassement des corbeaux est évoqué par « corr corr » plutôt que par « crroa » (*Britannos*, p. 29, reg 3 / 4, case 2), l'onomatopée choisie a une valeur imitative mais rappelle aussi le mot latin « corvus » (« *corbeau* ») ou « cornix » (« *corneille* »). Plus rare, le gorille de l'*Insula nigra* se manifeste par ses coups sur la poitrine (« *bum bum* », *Tintin*, p. 42, reg 2, cases 1 et 2 ; p. 43, reg 4, case 4 ; p. 44 et 45, *passim*) avec une onomatopée qui évoque ailleurs aussi des coups sourds. Ses cris sont rendus par « rha-u » ou « rhaah » (*ibid.* p. 44, reg 1, case 2 ; p. 45, reg 2, case 3, et pages 46, 47, 52), avant que sa blessure ne le fasse gémir (« vuuhouhuuhou », p. 60, reg 4, case 3, ou « vuuh huuh » p. 61, reg 1, case 3, l'accumulation des « u » rendant l'intensité de la souffrance traduite par des cris semblables à des pleurs). Notons enfin qu'un Romain, sous l'influence d'une potion, ne peut qu'émettre le braiement d'un âne (« iii-aaa », *Gothos*, p. 8, reg 3 et 4, cases 3), transcrit par une onomatopée attendue.

Mais bien sûr les bandes dessinées ont pour personnages centraux des hommes (ou des créatures anthropomorphes, humanisées), et ce sont eux qui sont porteurs ou créateurs de bruits traduits par des onomatopées.

Il s'agit d'abord de sons liés au corps. Le ronflement par exemple est traduit par « rrrr » (*Gallus*, p. 27, reg 2, case 2) ou par « ssss » pour le sommeil de l'ivresse (*Britannos*, p. 25, reg 2 case 2). Le rire, quand il n'est pas marqué par l'exclamation « hihihi ! », « hahaha ! », trouve un traitement original dans *Gothos*, quand Obélix déguisé en Romain essaie vainement de cacher son rire, qui éclate d'abord (« raaachrahaauaa ! », *Gothos*, p. 19, reg 2, case 2), puis tente de se faire plus discret (« hiahuuu ! uaa ! uaa ! hi ! hi ! ha ! he ! pfrchmpfng ! », *ibid.*, p. 19, reg 3, case1) : on peut voir comment, à partir d'éléments convenus (« ha ha ! », « hi hi ! ») se renouvelle la transcription du rire, en particulier avec la séquence consonantique finale, imprononçable donc pas vraiment

imitative, qui peut néanmoins rendre un gros rire étouffé, qui n'ose pas sortir vraiment. Les pleurs d'Obélix vexé par son ami sont exprimés par « ululu ! » transcrivant le français « bouhouhou » (*Britannos*, p. 26, reg 4, case 1) et surtout rappelant le verbe latin « ululare » (« *hurler* »), alors que « *buhuhu » aurait été possible.

D'autres bruits liés au corps se retrouvent, comme celui de la déglutition, traduite à quelques page d'écart soit par « glop ! glop ! glop » (*Gallus*, p. 8, reg 3 case 2) soit par « glip ! glup ! glup ! glup ! » (*ibid.*, p. 18 reg 3 case 1 et p. 35 reg 4 case 1) ; on trouve aussi « glutglutglut » (*Britannos*, p. 23 reg 1 case 2) qui présente l'avantage de rappeler le verbe « glutire » (« *avaler* »). Les hoquets des Romains ivres sont traduits par « icc ! » (*Britannos*, p. 23, reg 4, case 3), où le redoublement du « c » semble marquer la fermeture de la glotte, et pour lequel l'auteur a évité le commun « hic », homophone du démonstratif latin (« *celui-ci* »). Les éternuements sont rendus de façon originale par « abiosi » ou « ibaosi » (*Gothos*, p 11 reg 3, cases 1 et 2), où l'occlusive « b » et la dernière syllabe semblent s'appliquer à un éternuement réprimé, étouffé. L'effort désespéré du Romain pour soulever un tronc d'arbre ou une énorme pierre est transcrit par « immmp » (*Gallus*, p 38, reg 2 et 3, cases 2) dans lequel les consonnes semblent fermer la bouche sur le souffle retenu. Les applaudissements n'appellent pas de commentaire (« clap clap clap », *Gothos*, p. 11, reg 1 case 3, ou « clac clac clac », *Britannos*, p. 40, reg 3 case 2), alors que le fait de se frotter les mains avec satisfaction est rendu par le polysémique « tux tux tux » (*Britannos*, p. 24, reg 4 case 2).

Les cris divers forment une zone intermédiaire entre onomatopées et exclamations. On peut relever l'exclamation lexicalisée « st » (Cicéron, *Ad Familiares*, 16, 24, 2), « *chut* » (*Alix*, p. 14, reg 2, case 1, renforcé par « tacete », « *taisez-vous !* », sous la forme « sssst » dans *Gothos*, p. 27, reg 4, case 1. Le « ts ts » invitant Astérix à se calmer (*Gallus*, p. 40, reg 2 case 2) en est assez proche. L'exclamation de dégoût d'Obélix devant la cervoise tiède (« *beuh ! »* en français) est traduite par « bah » (*Britannos*, p. 15, reg 3, case 3). On relève aussi des sons plus violents, comme le cri d'abordage d'Astérix (« uaaaaa », *Britannos*, p. 13, reg 1, case 2), ou les cris des spectateurs fanatisés par le spectacle des bardes bretons (« hiiiii », *ibid.* p. 19, reg 4, cases 1 et 2). Pour exciter un cheval, la version française utilise « *tchiaou* ! » (*Bretons*, p. 17, reg 4, case 2) alors que la traduction en latin a recours à un adverbe signifiant « *en avant* », « porrooooo », en étirant la dernière voyelle. Il ne s'agit pas là de véritables onomatopées, mais de façons de rendre des cris plus ou moins articulés.

Les coups sur des objets : ils sont fréquents, surtout dans les bandes dessinées humoristiques, où ils créent un effet comique, mais les onomatopées sont peu variées dans l'ensemble. On trouve souvent des chocs contre des portes, marqués par « boum ! boum ! » dans *Alix* (p. 5, reg 4 case 2), qui ressemble au génitif pluriel de « bos, bovis » (« *bœuf*, *vache* ») et qui, deuxième inconvénient, devait se prononcer en deux syllabes (*bo-oum). Le traducteur de *Tintin* choisit « bang » (p. 18, reg 1 case 3). Dans *Britannos*, le même geste est traduit par « vam vam vam », qui rappelle le début du verbe « vapulare » (« être battu »), qu'on retrouve dans beaucoup d'autres onomatopées de coups. Quand le Breton frappe à la même porte, l'onomatopée choisie est « bom bom bom bom », qui n'est pas sans évoquer l'ouverture de la Cinquième

Symphonie de Beethoven, ce qui suggère un code entre Bretons. Le bris de porte, courant de la part d'Obélix, est simplement évoqué par le banal « cracc » (*Gothos*, p. 30, reg 2 case 3 / p. 35, reg 4, case 1, et *passim*). La fermeture d'une porte est rendue par « vlaak » dans *Alix* (p. 8, reg 3 case 1), avec un « k » non attesté à cette place, ou par « crappp » (*Gothos*, p. 33, reg 4, case 2), et un coup du plat de la main sur un comptoir est traduit par « bang » (*Britannos*, p. 16, reg 1 case 1).

Le métal intervient souvent dans les chocs entre objets, par exemple entre aiguilles à tricoter (« clic clic clic », *Britannos*, p. 34, reg 4 case 2, qui évoque l'onomatopée lexicalisée du cliquetis en français), ou la serpe qui cueille le gui dans un bruit un peu sifflant (« siss siss », *Gallus*, p. 7, registre 2 case 3), la faucille qui taille le gazon (« sicc », *Britannos*, p. 18, reg 1 case 1), qui présente une fermeture plus nette que dans le précédent, grâce à l'occlusive, et peut-être une allusion au verbe « secare » (« *couper* »). Moins discrète, la faucille contre une poêle peut appeler à l'attention (« ding dong ding », évoquant un son de cloche, *Gothos*, p. 10, reg. 3 case 2), et on note souvent des chocs d'armes métalliques (« bam », *Gothos*, p. 6, reg 1 case 3 ; « bem », *Gallus*, p. 5, reg 1 case 2 ; « clac ! cloc ! sirr ! sti ! bemm ! bimm ! » pour la chute de toutes les armes des Romains, *Gallus*, p. 29 reg 4 case 1 ; « bong », *Britannos*, p. 6, reg 2 case 2 évoquant l'écho d'un glaive contre un bouclier) ; la chute des Dupondt surpris par un seau est aussi traduite par une suite d'onomatopées (pang peng tax, *Tintin*, p 2, reg 3 case 3). Les coups de marteau sur une enclume sont traduits par « ping ping » dans *Tintin* (p. 5, reg 1, case 2) et sur des clous par « tucc tucc » (*Gothos*, p. 36, reg 4 case 1).

On peut mentionner les onomatopées traduisant des bruits divers, comme le coup d'envoi dans une calebasse (« vuum », qui donne un effet de souffle, *Britannos*, p 40, reg 3 case 3), un coup de fouet (« clac », *Gothos*, p. 39, reg 2 et 3, case 1), les bris de chaîne (« cliccc », *Gothos*, p. 41, reg 2 case 3 ; « cracc », *Britannos*, p. 30, reg 2 cases 2 et 3), l'ouverture de tonneaux à coups de hache (« tsacc », *Britannos*, p. 22, reg 4, case 1). On peut aussi mentionner les coups qui mettent en jeu l'élément liquide : ce dernier est peu présent en *Britannos*, p. 23, reg 1 case 1 avec « vap », qui insiste plutôt sur la vigueur de la pénétration de la coupe dans le contenu du tonneau (en rapport avec « vapulare ») ; l'onomatopée « squass » (*ibid.*, p. 43, reg 4 case 1) insiste sur le sifflement du projectile qui coule la barque des Gaulois avec une référence au verbe « quassare », « *briser* », l'engloutissement de la barque étant surtout marqué par quelques gouttes d'eau dans le dessin. Enfin le bruit des rames sur l'eau est indiqué de façon variée, soit par « tuc tac » (*ibid.* p. 7, reg 4 case 3), pour des bruits secs (occlusives), soit par « splass » (*ibid.* p. 48, reg 1, case 1) où il semble que les rames entrent plus violemment dans l'eau.

Les combats ou bagarres sont présents dans les cinq bandes dessinées, mais ne sont sonorisés que dans celles d'*Astérix*. Pour cela, deux onomatopées déjà utilisées chez Plaute prédominent : « tax » (5 occurrences) et « tax tux » (2 occurrences + 5 employé avec d'autres onomatopées). Ces formes apparaissent aussi dans les groupes formés avec « tax / tux » : « bam tux bem tax » (*Gothos*, p. 3, reg 3 case 2), « tux tax baff rumm » (*Gothos*, p. 18, reg 3 case 1), « tux ! tax ! pam ! ei ! » (*Gallus*, p. 5, reg 4 case 1). Parmi les autres onomatopées, on peut noter celles qui comprennent une séquence

« occlusive / voyelle / -m », comme « bom bom bom » (*Goths*, p. 31, reg 2 case 3, un Goth traîné sur le sol avec la tête qui rebondit) ; « bum bum bum » (*Britannos*, p. 8, reg 4 case 1, pour la même action), ou simplement « bumm » (*Gallus*, p. 22, reg 4 case 2, bruit de combat), « biomm » (*Gallus*, p. 20 reg 4 case 3, où l'irruption « en coup de vent » des Gaulois chez les Romains est peut-être évoquée par le « -io- »), « pamm » (*ibid.* p. 13, reg 3 case 1) ; on trouve la variante avec un « p » final (« rummp », *Gallus*, p. 46, reg 1 case 2) ; l'autre forme des onomatopées indique en général des bruits plus secs et est formée de la suite « occlusive + voyelle + occlusive », comme « tep » (*Gallus*, p. 36, reg 4 case 1), « scrop » (*ibid.*, p. 46 reg 3case 1), « tcraaac » (*Britannos*, p. 49, reg 2 et 3 case 1), « tocc » (*Gothos*, p. 44, reg 2 case 3) ; avec une autre sonorité en initiale : « racc » (*Gothos*, p. 39, reg 4 case 2), « vipvap vip vap » (*Gothos*, p. 18, reg 3 case 2, pour des claques violentes), « vapp » (*ibid.* p. 22, reg 3 case 3 et p. 24, reg 1 case 3) ou « vap » (*Britannos*, p. 13, reg 2 case 3), dans lequel on peut deviner l'initiale de « vapulare » « être frappé ». Notons enfin le terme « vadam » (« *patchoc* ! » dans la version française), qui ressemble à un cri d'exhortation (cf. le « uaaaaa » d'Astérix qui commence par les mêmes sons), avec l'occlusive sonore [d] qui insiste sur la résolution d'Obélix à franchir les troupes romaines, mais ce terme est aussi le futur de « vadere » (« *je passerai* »), qui joue en même temps un rôle d'onomatopée.

Les instruments de musique sont discrètement présents dans toutes les BD utilisées. On trouve par exemple le son de la cloche des pompiers anglais dans *Tintin* (p. 21, reg 2 case 2). Les autres mentions proviennent de véritables instruments que nous passerons en revue en allant du grave à l'aigu. Dans *Alix* (p. 44, reg 1 case 1 et p. 46, reg 3 case 3) on relève deux fois « pououw pouhouw » pour évoquer le son du cor, avec un « w » incongru, qui ne fait que redoubler le [u] final ; dans *Britannos* la trompe bretonne qui donne le coup d'envoi est rendue par « buhuuu » (p. 38, reg 1 case 3), qui peut aussi évoquer le verbe « bucinare » (« *jouer de la trompette* ») ; c'est à peu près la même onomatopée qui sert pour la trompe barbare des Goths (*Gothos*, p. 28, reg 2 case 2). Le son éclatant de la trompette romaine est rendu par la reprise plus ou moins précise de l'onomatopée employée par Ennius (« tarantara ») : « taratantar » (*Gothos*, p. 28, reg 4 case 2), « tararatata » dans *Gallus* p. 29, reg 2 case 1 et le presque exact « tarantatara » dans *Britannos*, p. 46, reg 1 case 3. Notons enfin le son suraigu, à la limite du supportable, des cornemuses des bardes calédoniens (*Britannos*, p. 37, reg 2 et 3 case 3) « uiiiiiiiiing ! niiiiiiiiing ! »

Les bruits du monde moderne sont représentés seulement dans *Tintin*. On note l'apparition d'engins contemporains, comme l'avion qui apparaît dès les premières images, d'abord par le bruit de son moteur (« rrrrrrr », p. 1, reg 1, case 2, repris p. 25, reg 2 case 2), puis par les indices de la panne (« pfttt » x 3, ibid. case 3). Arme moderne, le pistolet se fait entendre aussi (« pang », p. 16, reg 2 case 2 et 4 ; reg 3 case 1 ; reg 4 case 1 ; puis p. 52, reg 4 case 2 ; p. 57, reg 2, case 3), de même que ses effets sur l'environnement : balle dans le mur (« clac », p. 16, reg 4 case 2) ou contre les vitres (« dzinggg », p. 17, reg 2 case 1 et p. 18, reg 2 case 2) alors que le parcours de la balle est rendu par un « zwiiiz » (p. 16, reg 4 case 1) avec un « w » inutile. Les moyens de transports sont aussi sonorisés : alertés par leur sirène (« vuuuuu uuu

vuuuuuu », p. 19, reg 1 case 2), les pompiers activent leur cloche (« ding ding ding », sans surprise, p. 21, reg 2 case 2). On entend aussi le klaxon d'une voiture (« tuut tuut » p. 29, reg 1 case 2) ou celui d'un train (même onomatopée en p. 30, reg 3 case 2) et p. 33, reg 2 case 3). Il n'y a là rien de très original.

Enfin, dans les bandes dessinées que nous avons utilisées, nous avons remarqué l'emploi d'onomatopées banales, un peu répétitives, mais d'autres plus originales et inventives, correspondant bien à ce que l'on peut savoir de la phonétique latine. Comme pour la traduction des dialogues eux-mêmes, le rendu des onomatopées est bien sûr affaire de connaissances linguistiques, mais, au-delà, d'une certaine sensibilité auditive et d'une imagination créatrice qui soit capable de faire entendre au lecteur le son évoqué.

Parmi les onomatopées trouvées dans les traductions latines des cinq BD qui constituent mon corpus, certaines se retrouvent en français : « bum » évoquant des coups sur la porte (*Alix*, transcrit « boum », comme en français (p. 5, reg. 4, case 2), la chute d'un sac (*Tintin*, p. 25, reg. 2, case 4 et *ibid.* reg. A, case 1), le choc d'un corps de Romain contre le sol (*Britannos*, p. 8, reg. 4, case 1), ou le martèlement de la poitrine d'un gorille (*Tintin*, p. 42, reg. 2, case 1 et 2, et passim) ; « plouf » (chute dans l'eau, *Alix*, p. 48, reg.1, case 4), mais qui se prononcerait sans doute en diphtonguant « ou ». Les onomatopées dans *Alix* sont peu nombreuses (6) et discutables : « vlaaak » (p. 8, reg. 3, case 1) pour la fermeture brutale d'une porte se prononcerait « oulaaak », avec un « k » mal attesté dans l'alphabet latin, « pououw » (p. 44, reg. 1, case 1 et p. 46, reg. 3, case 3) pour le son d'un cor comporte un « w » inexistant en latin), à comparer avec le « buhuuuu » de *Britannos* (p. 38, reg. 1, case 3).

Celles de *Tintin* sont plus nombreuses (21) et plus inventives : on relève par exemple « pang peng tax » (p. 2, reg. 4, case 2) pour la rencontre malencontreuse entre les Dupondt et une brosse et un seau, avec la reprise du « tax » attesté chez Plaute (coup de fouet), « pang peng » évoquant un bruit sec (occlusive initiale) suivi d'un effet d'écho. « Tax est omniprésent dans les *Astérix* (cf. tableau pour *Britannos*). « hanng » (*Tintin*, p. 9, reg. 2, case 3) ou « hang » (ibid., p. 14, reg. 4, case 3) notent une morsure vigoureuse, « zwiiz zwiiiz » (p. 16, reg. 4, case 3) le bruit d'une balle (avec la réserve sur le W qu'on pourrait remplacer par un V), « dzingg » pour un bris de vitre, « tux » pour la chute d'une pomme sur Milou, « rha-u » ou « rhaah » pour le grondement du gorille, « vuuhouhuuhuuu » pour ses cris de souffrance. Les autres onomatopées appellent peu le commentaire (« rrr » pour un bruit d'avion, « pang » pour un coup de feu, « bau bau » pour un aboiement, « be-e-e-e » pour un bêlement, « grrr » pour le grognement d'un chien, « drinnng » pour une sonnerie d'alarme, « bang » pour un coup contre la porte, « ding ding » pour une cloche de pompier, « tuut tuut » pour un klaxon.

Les trois bandes dessinées de Goscinny que j'ai consultées (*Asterix Gallus / Astérix le Gaulois* et *Asterix apud Gothos / Astérix chez les Goths* et *Astérix chez les Bretons / Asterix apud Britannos*) présentent des caractéristiques proches de celles de Tintin : des exclamations nombreuses et correspondant à la pratique du latin classique : « heu » ! (« *eh bien !* »), « ehem ! » (« *ah !* »), « euax » (« *bravo* »), « atat » (« *tiens ! tiens* » ironique), « ei » (« *aïe* ! », « *hélas !* ») ; à noter le plus original « papae »

marquant l'étonnement ou l'admiration (*Goths*). Parfois on emploie une variante orthographique (« vaee ! » pour « vae ! », « *malheur !* », « sst » ou « ststst » pour « st » chez Cicéron, « *chut !* »). On note cependant un surprenant « stop ! » (*Gallus*), au lieu de « siste ! » par exemple.

Les véritables onomatopées, en revanche, sont plutôt rares dans la première bande dessinée de la série des Astérix (*Gallus*). On peut relever un équivalent du « tarantara » d'Ennius dans le « tararatata » pour évoquer le fracas des trompettes, qu'on retrouve sous une forme un peu différente dans *Gothos* (« taratantar »), la corme plus barbare des Goths étant rendue par « buuu buuruuuu » ; la suite de sons « tax ! tux ! pamm ! ei ! » (bruits de combat) rappelle l'extrait de Plaute ci-dessus et se retrouve dans les deux bandes dessinées avec des formes parfois différentes (« tax tax tax », tux bem bam tax », « bux tax baff rumm » dans *Gothos*), toujours dans le même contexte de combat. Parmi les choix intéressants on peut relever « siss sass » pour le bruit de la faucille du druide cueillant le gui, ou deux évocations de l'éternuement dans *Gothos* : le plus attendu « aaatsum » qui rappelle l'onomatopée française « atchoum », en évitant les pièges du « ch » et du « ou », et le plus original « ibatsi » (*Gothos*), pour un éternuement réprimé. Les autres onomatopées sont plus banales (« rrrr » pour le ronflement, « glop glop » pour l'absorption de la potion ; « bemm », « bimm bomm bemm », « rump » pour différents bruits de chocs, « craaac » ou « clac » pour des portes brisées ou claquées).

Pour conclure, si nous voulons, à notre tour, créer des onomatopées d'allure latine, nous pourrions nous inspirer de quelques principes assortis de quelques suggestions :

– respecter la phonétique et l'alphabet latins, malgré les contraintes,
– imiter quand c'est possible la formation latine de la plupart des onomatopées avec redoublement des syllabes initiales,
– pourquoi ne pas reprendre la technique des « *comics* » des années 1950, où les bruits « physiologiques » étaient simplement signifiés par un verbe anglais sans véritable valeur onomatopéique (à la différence de « buzz » pour un bourdonnement) : « sob » (« *sanglot* »), « gulp » (« *déglutir* »), « sigh » (« *soupir* »), « gasp » (« *haleter* »)… C'est le cas par exemple de « Bau Bau » (prononcé « baou baou) dans *Tintin*, qui rappelle le verbe « baubare ». On pourrait imaginer « Grun Grun » au lieu de « Grouik ! » pour le grognement du cochon…
– inutile de dire qu'il faut une certaine sensibilité musicale pour capter la spécificité du son que l'on veut rendre, et ainsi créer des onomatopées originales, impératif à concilier avec les contraintes phonétiques du latin.

Bibliographie

Spartaci filius, Des aventures d'Alix, traduit en latin par Claude Aziza et Michel Dubrocard, Paris, Casterman, 1975.

De Insula nigra, Des aventures de Tintin, traduit par C. Eichenseer, Paris, Casterman, 1984.

Trois aventures d'Astérix consultées en ligne, *Asterix Gallus*, *Asterix apud Gothos* et *Asterix apud Britannos*, traduites par « Rubricastellanus ».

Annexes

Onomatopées dans *Astérix chez les Bretons* / *Asterix apud Britannos*

Outre ce travail de relevé qu'il conviendra de compléter par un corpus plus important, j'ajoute quelques idées venues à la lecture des 3 BD.

Latin	**Français**	**Sens**
bong !	bang !	glaive contre bouclier
tax !	tchac !	lance brisée par coup d'épée /
tchac !		bruit de rames / coup
bum ! bum ! bum !	bom ! bom ! bom !	chute d'un corps secoué
bau ! bau !	ouah ! ouah !	aboiement
snif !	snif !	pleurs d'Idéfix
trax	crac !	bris de lyre
ha ! ha ! ha ! ha !	ha ! ha ! ha ! ha !	gros rire
uaaaaa !	ahaha !	cri de joie
tax ! vap ! bum ! tux !	poc ! / bong ! bong ! / paf !	coups
	paf !	
bing !	bing !	coup de pied dans un casque
tacedum !	chut !	chut
bssbssbss	bssbssbss	chuchotement
bah	beuh !	dégoût devant les cervoises
bang	bong !	coup du plat de la main
porrooooo !	tchiaou !	cri pour exciter le cheval
sicc	clic !	coup de ciseaux
cliciclac cliciclici cliciclac-	clipiclop ! clipiclop	galop
clac ratatat ratatat		
hiiiiiii	hiiiiiii	hurlement de foule
vam vam vam	pompompompom !	coups contre porte
tsacc	tchac !	tonneaux mis en perce
glutglutglut	glou glou glou	
vap	plouf !	coupe plongée dans cervoise
icc !	hips !	hoquet d'ivrogne
taxxx	splatch !	coup violent
hihihihi !	hihihihi !	éclats de rire
heu !	oups !	soupir d'ivrogne
ssss	zzz ! zzz !	respiration de dormeurs
porro !	tchic ! tchic !	
ululu	bouhouhou	pleurs d'ivrogne
corr ! corr !	crôaaa !!	croassements
vae ! attat !	ouille houla la !	cris de douleur
clic clic clic	clic clic clic	aiguilles à tricoter

Latin	**Français**	**Sens**
uiiiiiiing niiiiiiiing !	ouiiiiiiin ! gniiiiinnn !	cornemuses
buhuuuu !	pon ! / ponn !	son de corne
vap	blam	coup d'envoi
iooooo !	yahooou !	cri d'encouragement
tchrriiii	tchriiii !	arrêt brusque
vuum	schtounc !	shoot violent
vadam	patchoc !	entrée en mêlée d'Obélix
squass	stchouf	barque coulée par catapulte
taratantara !	tarariiiiii ! tararaaa !	trompette
craaaaac	tchraaac !	échouage des pirates

Quelques remarques sur les onomatopées choisies dans la traduction latine de « Rubricastellanus » :

– les plus banales reprennent celles du français (les rires, « bssbss… » pour le chuchotement…) ; à noter la reprise de « snif », simple adaptation de l'anglais « to sniff » ;
– certaines sont proches des choix français à un son près (« bong ou bing » / « bang », « bah » / « beuh ») ;
– certaines variantes sont dues à des réalités phonétiques (« u » = [u]), d'où le « bum » à la place de « bom » comme chez Tintin *De Insula nigra* ;
– certaines onomatopées sont reprises de celles qui sont attestées en latin, comme « tax » (coups de fouet chez Plaute, coups divers dans cette bande dessinée, en relation avec « tux » ou avec multiplication insistante des « x ») ; on note aussi la reprise du son de la trompette « taratantara » ;
– certaines onomatopées sont un rappel du lexique latin : ainsi « bau bau » rappelle « baubare » (« aboyer), « corr corr » est l'entame de « corvus » (« corbeau ») ou de « cornix » (« corneille ») ; l'onomatopée « vap » qui revient constamment pour signifier les coups est la première syllabe de « vapulare » (« être battu ») ; « sicc » (bruit de ciseaux d'un jardinier soigneux) peut se rapprocher du verbe « secare » (« couper »), comme « glutglut », qui rappelle le français « glouglou » (choix du texte français), est proche de « glutus » (« gosier ») ou de « glutire » (« avaler ») ;
– certaines onomatopées, sur le modèle des « gasp / gulp / sob / snif » anglo-saxons sont des termes latins en lieu et place des onomatopées non signifiantes du français : c'est le cas de « porrooooo ! » (« en avant ») pour exciter les chevaux, à la place de « tchiaou ! » pour exciter les chevaux, ou de « vadam » (« j'irai de l'avant ») au lieu de « patchoc ! », quand Obélix renverse toute une troupe de Romains ; quand le français dit « chut » (entre exclamation et onomatopée), la version latine emploie « tacedum », impératif (« tais-toi donc ») ;
– signalons enfin quelques exemples où il est difficile de trancher entre exclamations et onomatopées : « vae », « attat » sont bien prononcés par les Romains attaqués par Obélix, et figurent parmi des onomatopées de coups (« clang clong tax »), mais dans des bulles ; il en est de même des bruits de murmure (« bssbssbss ») ou, dans d'autres bandes dessinées en latin, « st » pour dire de se taire, « xss » pour exciter un animal entrent dans cette catégorie intermédiaire de paroles transcrites pour imiter un bruit.

À noter bien sûr que le rédacteur peut multiplier les voyelles ou les consonnes (« r » en particulier) pour insister sur l'intensité du son évoqué ; il peut aussi jouer avec la police choisie : dans cette BD, on n'entend presque pas les bruits émis par Idéfix (« snif », « bau bau ») ou le bruit des aiguilles à tricoter (« clic clic clic »), noyés dans le dessin, alors que les fracas (batailles, bris de portes…) envahissent l'image. Une suite de sons peut aussi aller en diminuant pour marquer l'éloignement de la source (« bom bom bom » pour le tambour de la galère).

Pour ce qui est du tableau à compléter, mon problème, entre autres, a été que certaines onomatopées peuvent entrer dans plusieurs cases : « bau bau » est à la fois une onomatopée plus ou moins lexicalisée (choisie par tous les scripteurs de BD en latin), une onomatopée primaire imitant l'aboiement et une secondaire évoquant le verbe « baubare ».

Table des matières

Introduction 5

Présentation du volume 7

Stéphane Pagès
Onomatopées
Balises théoriques sur ces objets sonnants mal identifiés 13

Mélanie Jouitteau
Classifier les mots de morphologie expressive 49

Sophie Saffi
L'aboiement dans les langues romanes
Approche étymologique et théorique 63

Yves Macchi, Marine Poirier
L'onomatogénèse chez Henri Michaux
à travers deux corps-à-corps avec les signifiants 81

Mustafa Alloush, Georges Bohas
Les onomatopées et la créativité lexicale 99

Michaël Grégoire
Expérience multimodale et onomatopée
Proposition d'approche par le niveau submorphologique 113

Federico Bravo
L'onomatopée et le sentiment de la langue 143

Pierre Falleri
Quelques réflexions sur les onomatopées
dans les bandes dessinées en latin 157

LES ONOMATOPÉES

COMMENT JOINDRE LE GESTE PHONÉTIQUE ET GRAPHIQUE À LA PAROLE

LANGUES & LANGAGE

À la fois outils et matériau de communication et de création, image et filtre du monde, les langues réalisent par leur pluralité la singularité du langage.

Généralement définies comme des unités lexicales permettant de restituer la perception acoustique de sons émis par des êtres animés ou des objets, les onomatopées constituent en réalité un véritable problème de linguistique générale qui va bien au-delà du sempiternel débat sur l'arbitraire et la motivation du signe. Elles posent tout d'abord un problème d'identification et de classement car, d'ordinaire marginalisées dans les grammaires, elles sont parfois tout simplement confondues avec les interjections tant la frontière entre les deux est ténue dans certains cas (à l'instar de *cocorico* ! pour célébrer une victoire). Certaines constituent également une véritable exception au sein des règles morphologiques et phonotactiques à cause de la combinaison et des monstres linguistiques quasi imprononçables qu'elles produisent (*cjjj* !). Elles sont, enfin, un véritable défi lancé à la fois à la linguistique de corpus, tant leur liste est ouverte et la créativité immense, et au lexicographe dans la mesure où l'origine d'un grand nombre d'onomatopées est incertaine, quand elle n'est pas indéterminée. Réunissant des linguistes spécialistes de divers horizons et portant sur des idiomes de filiation différente (latin, français, espagnol, italien, anglais, breton, arabe), ce volume propose donc d'explorer ces mots mimétiques qui réservent beaucoup de surprises, mots propices à l'inventivité lexicale qui consacrent le rapport subjectif aux sons et à ce que nous dit la langue.

Couverture
© Conception graphique J.-B. Cholbi.

Stéphane Pagès *est professeur de linguistique hispanique à Aix Marseille Université et co-directeur de l'axe Linguistique comparée des langues romanes. Sa recherche porte essentiellement sur diverses questions de linguistique espagnole et sur l'analyse de l'écriture de l'écrivain Julián Ríos.*

Presses Universitaires de Provence amU Aix Marseille Université | Éditions CAER Centre Aixois d'Études Romanes icar

9 791032 005446

21 €