

L'influence des onomatopées anglaises sur les onomatopées françaises et finnoises dans la bande dessinée

Mémoire de licence
Laura Ylä-Outinen

Université de Jyväskylä
Institut des langues modernes et classiques
Philologie romane
19.02.2009

Table des matières

Introduction	4
1. Généralités	6
1.1. Onomatopées	6
1.1.1. Les onomatopées dans les langues étudiées	7
1.1.2. Onomatopée - interjection.....	8
1.2. Les onomatopées dans la bande dessinée	9
1.2.1. La dualité des onomatopées et les problèmes dans la traduction ..	10
1.2.1.1. Les aspects textuels/linguistiques.....	10
1.2.1.2. Les aspects graphiques/visuels	11
1.2.1.3. Les problèmes dans la traduction des onomatopées	11
1.2.2. L'influence de l'anglais	12
1.3. Principes de l'analyse	13
1.3.1. Les bandes dessinées analysées	14
2. Analyse des onomatopées anglaises	16
2.1. Onomatopées trouvées dans les œuvres analysées	16
2.2. Analyse des onomatopées anglaises	16
2.2.1. Les onomatopées anglaises dans les bandes dessinées françaises..	17
2.2.2. Les onomatopées anglaises dans les bandes dessinées finnoises ...	18
2.3. Résultat	Virhe. Kirjanmerkkiä ei ole määritetty.
Conclusion	22
Bibliographie.....	24
Annexes	26

Introduction

En lisant des bandes dessinées, on ne lit pas forcément chaque mot et chaque phrase, comme en lisant un roman. On commence par regarder la page, les images, les couleurs, les personnages. En commençant à lire, le lecteur se trouve immédiatement dans l'histoire et dans le dialogue. Son regard se déplace d'une image à l'autre et l'image et le texte se combinent dans la tête du lecteur en formant une entité vivante, comme un film intérieur.

La manière de la bande dessinée de combiner des éléments textuels et visuels en fait quelque chose d'unique parmi les arts. Cela se voit en particulier dans *les onomatopées*. Ce sont des mots qui créent le son, la « bande sonore » pour parler en termes de cinéma, dans la bande dessinée. Les onomatopées peuvent être utilisées pour renforcer l'effet de l'image ou pour exprimer les sons que l'on ne peut pas dessiner. Elles peuvent être soit utilisées dans plusieurs langues sous une forme identique, soit propres à la langue en question. Cependant, pour une raison ou une autre, on utilise parfois aussi des onomatopées empruntées à d'autres langues, aussi bien en écrivant qu'en traduisant des bandes dessinées.

À cause de l'histoire longue de la bande dessinée aux États-Unis et du nombre important de bandes dessinées américaines traduites en Europe¹, la bande dessinée américaine a eu une forte influence aussi sur la bande dessinée en Europe. Les auteurs européens de la bande dessinée ont subi l'influence par exemple du style du dessin, des thèmes et, naturellement, de la langue anglaise. Ainsi, l'influence anglaise est visible aussi dans les onomatopées (*smash, blam, crash, slam...*). Dans la bande dessinée française et finnoise, surtout dans les traductions, on trouve souvent des onomatopées anglaises qui sont utilisées d'une manière naturelle avec les onomatopées françaises ou finnoises. Cependant, les raisons possibles pour l'utilisation des onomatopées anglaises peuvent être nombreuses : est-ce que ces onomatopées sont des importations à l'origine qui sont maintenant implantées dans le français et le finnois de la bande dessinée ou est-ce qu'elles sont dues à des choix de l'écrivain ou du traducteur ou d'autres facteurs ? Pour répondre à cette question nous comparerons des bandes dessinées en français, et leurs traductions en finnois et en anglais pour

¹ Les aspects historiques de la bande dessinée américaine en Europe sont expliqués plus en détail dans le chapitre 1.2.

voir dans quelle mesure les onomatopées anglaises sont employées dans la bande dessinée française et finnoise.

Dans cette étude, notre objectif est de répondre aux questions suivantes : 1) est-ce que les onomatopées empruntées à l'anglais sont utilisées dans les albums étudiés ? 2) Dans quelle quantité sont-elles utilisées ? 3) Pourquoi sont-elles utilisées ? Vu la forte influence de l'anglais sur la bande dessinée en général, notre hypothèse est qu'on peut la voir aussi dans les onomatopées en grand nombre d'emprunts anglais. Avant l'analyse, nous essayerons de faire une sorte de catégorisation générale sur les onomatopées pour faciliter le traitement des onomatopées trouvées.

Dans le premier chapitre, nous donnerons quelques informations théoriques sur les onomatopées et sur la bande dessinée pour familiariser le lecteur avec les deux thèmes essentiels de notre étude. D'abord, nous expliquerons ce que c'est, une onomatopée. Ensuite, nous examinerons l'utilisation des onomatopées dans la bande dessinée, présenterons des problèmes liés à la traduction des bandes dessinées et expliquerons les causes pour l'influence de l'anglais sur la bande dessinée. En outre, nous ferons une catégorisation des onomatopées de la bande dessinée en général et présenterons les bandes dessinées analysées. Le deuxième chapitre sera consacré à l'analyse des onomatopées anglaises des bandes dessinées étudiées. Pour finir, nous analyserons les résultats obtenus et les raisons possibles pour l'utilisation des onomatopées anglaises.

1. Généralités

1.1. Onomatopées

Les onomatopées sont une exception dans le système de la langue. Normalement, la relation entre un symbole de la langue – soit une lettre, soit un mot – et l’objet qu’il désigne est complètement arbitraire². Rien dans le mot *arbre* n’indique qu’il s’agit d’un « végétal ligneux qui possède un tronc et qui, dans son plein développement, dépasse huit mètres de haut »³. Cette signification est basée sur les conventions réglées dans notre société⁴. Autrement dit, l’interprétation selon laquelle le mot *arbre* désigne un végétal est fondée sur notre connaissance de la culture et de la société où nous vivons.

Par contre, les onomatopées ont une relation plus directe avec leur signification. Une onomatopée est « un mot imitant ou prétendant imiter, par le langage articulé, un bruit (humain, animal, de la nature, d’un produit manufacturé, etc.) »⁵. Ce sont des mots dont la forme ressemble à l’objet qu’ils désignent. Par exemple, *miaou* imite le son produit par un chat. Les onomatopées peuvent aussi fonctionner comme sources pour former des nouveaux mots, des *mots onomatopéiques*, par exemple des noms ou des verbes. De *miaou* est formé par dérivation le verbe *miauler* qui désigne l’action d’un chat de produire ce son. Le nom pour cette action est le *miaulement*. De plus, quand un mot onomatopéique est utilisé longtemps, il peut avoir d’autres significations, par exemple des sens figurés ou abstraits, qui se sont différenciées de la signification originale. Pour cela, nous pouvons aussi dire à un être humain, surtout à un enfant, *arrête de miauler* (se plaindre, pleurer).⁶

Les onomatopées imitent donc les sons que nous entendons. Cependant, même si les sons sont pareils pour tout le monde, souvent les langues différentes les interprètent différemment. Comme chaque langue a ses traits phonétiques spécifiques, les sons se réalisent un peu différemment dans chaque langue. De cette raison, aussi la manière dont les onomatopées sont écrites, leur *transcription*, varie selon la langue. Autrement dit, le mot signifiant le miaulement du chat n’est pas constitué des mêmes lettres en français, en anglais ou en finnois. Souvent, la différence n’est pas très grande mais dans de nombreux cas, la

² Karlsson 2006 : 13

³ *Petit Robert* 2009 : sv. *arbre*

⁴ Karlsson 2006 : 13

⁵ Enckell Réseau 2003 : 12

⁶ *Petit Robert* 2009 : sv. *miaou, miauler, miaulement*

transcription peut être complètement différente. Par exemple, *miaou* du français, *meow* de l'anglais et *miau* du finnois se ressemblent certainement, mais la ressemblance n'est pas si évidente entre *cocorico*, *cock-a-doodle-do* et *kukkokiekuu*. Cela veut dire que toutes les onomatopées ne sont pas universelles ; chaque langue a ses conventions aussi sur celles-ci. Néanmoins, il faut se tenir en compte du fait qu'il existe aussi un nombre important d'onomatopées qui sont identiques dans plusieurs langues (par exemple *dong*) et que nous ne pouvons pas classer comme étant propres à une certaine langue. Dans la partie suivante, nous examinons quelques traits des onomatopées des trois langues étudiées dans ce travail.

1.1.1. Les onomatopées dans les langues étudiées

Chaque langue possède un certain nombre d'onomatopées et de mots onomatopéiques qui forment une partie relativement restreinte du vocabulaire d'une langue, environ un ou deux pour cent⁷. Normalement, les langues forment des onomatopées un peu différemment et certaines langues le font plus facilement que les autres. Les onomatopées peuvent être des mots en soi, autrement dit, elles peuvent fonctionner aussi comme des verbes ou des noms, ou elles sont des formes séparées qui n'ont pas d'autre fonction. Nous avons trouvé des cas de ces deux groupes dans chacune des trois langues, mais il n'est pas difficile de remarquer que chaque langue a une manière qui est utilisée le plus souvent dans la création des onomatopées.

L'anglais est une langue où la création des onomatopées est relativement facile et qui est assez riche dans la représentation des sons différents, surtout des sons mécaniques. Les onomatopées anglaises sont souvent des mots en soi, comme par exemple *splash* qui peut fonctionner comme un verbe (*to splash*) ou comme un nom (*a splash*). Cela veut dire qu'en anglais on peut facilement convertir les onomatopées en mots onomatopéiques sans devoir y ajouter des terminaisons ou des mots supplémentaires. L'anglais contient un grand répertoire d'onomatopées et un son peut avoir plusieurs équivalents onomatopéiques. Par exemple, le chant d'un oiseau peut-être exprimé en anglais par *tweet-tweet*, *cheep-cheep*, *screech-screech*, *fwee*, *zip*, *swee*, *caw-caw* ou *twitter-twitter*^{8,9}.

Dans le français, les onomatopées sont souvent aussi des noms, comme par exemple *plouf* et *un plouf*, mais pour le changer en verbe, il faut y ajouter le verbe « faire » : *faire plouf*. Le français est moins productif en onomatopées différentes

⁷ Karlsson 2006 : 13

⁸ Valero Garcés 2008 : 242

⁹ *Idem* 238-241

que l'anglais, donc les emprunts à l'anglais sont assez courants dans la bande dessinée¹⁰ (*burp, sniff, wham...*).

Enfin, il y a des langues, comme le finnois, qui sont riches en mots descriptifs¹¹. Le plus souvent, l'onomatopée, le verbe et le nom ont tous la même base qui en soi ne signifie rien du tout, mais en y ajoutant des suffixes, on change la fonction du mot : *loisk-* : *loiskis, loiskahtaa, loiskahdus*. Cependant, surtout dans la bande dessinée, la forme de base est utilisée comme une onomatopée, probablement parce qu'elle est plus courte. Les mots onomatopéiques en finnois forment des séries où le ton d'un mot peut être changé par un simple changement d'une voyelle¹² : *rasahtaa, risahtaa, rusahtaa, räsähtää*. Cela rend possible la création presque infinie des nouveaux mots descriptifs car même les formes qui n'existent pas sont tout à fait possibles : *resahtaa, rosahtaa, rösähtää*. Pour cette raison, le répertoire des onomatopées est aussi très vaste (*raks, riks, räks*) et la création des nouvelles formes est relativement facile.

1.1.2. Onomatopée - interjection

Il existe des catégories de mots qui ressemblent aux onomatopées. Pour cette étude, la catégorie la plus importante des mots de ce genre est la catégorie des *interjections*. Une onomatopée désigne avant tout un son, un bruit, qui peut être produit par un être humain mais, surtout, qui est produit par soi-même, alors qu'une interjection est plutôt une énoncé articulée qui exprime la réaction de locuteur. L'interjection est un *mot-phrase* (dit aussi *lexie-phrase*¹³). Un mot-phrase est un mot qui forme une phrase en soi¹⁴. Une interjection soit exprime une émotion ou une attitude du locuteur (*aië, zut, euh..*), soit est utilisée par le locuteur pour s'adresser à un interlocuteur (*pst, hep, chut...*).¹⁵

Il n'est pas toujours facile de savoir de quelle catégorie s'agit-il et même les dictionnaires peuvent donner des informations trompeuses en catégorisant les mots avec plusieurs termes ou même avec les termes faux¹⁶. Par exemple, dans le Petit Robert, *ouf* est catégorisé comme « onomatopée interjective » et *smack* comme « interjection »¹⁷. Néanmoins, la différence entre une onomatopée et une interjection n'est pas toujours évidente car certains mots peuvent avoir des

¹⁰ Baron-Carvais 1985 : 68-69

¹¹ Karlsson 2006 : 13

¹² Leskinen 1991 : 355 (citant Itkonen)

¹³ Enckell – Részeau 2003 : 16

¹⁴ Goosse – Grevisse 2007 : 1413

¹⁵ Enckell – Részeau 2003 : 16

¹⁶ *Id.* 11

¹⁷ *Petit Robert* 2009 : *sv. ouf, smack*

caractéristiques de toutes les deux catégories. Par exemple *pff* a aussi bien une valeur onomatopéique (bruit de l'expiration) qu'une valeur interjective (exprime d'indifférence, de lassitude, d'impuissance, etc.)¹⁸.

En analysant les onomatopées, nous avons essayé de nous concentrer uniquement aux sons purement inarticulés. Pourtant, il est impossible d'éviter les onomatopées ayant aussi une valeur interjective. Au cas où une telle onomatopée s'est présentée, nous l'avons inclut dans l'analyse si elle se trouve aussi dans le *Dictionnaire des onomatopées*.

1.2. Les onomatopées dans la bande dessinée

La bande dessinée est d'une part visuelle, d'autre part auditive et aussi cinétique. Elle transmet de l'image, du son et du mouvement, mais contrairement au film, elle le fait sous une forme statique et graphique¹⁹. Il y a des sons, mais nous ne les entendons pas, et il y a du mouvement, mais rien ne bouge. Les onomatopées dans la bande dessinée sont utilisées pour exprimer le côté auditif, autrement dit, les sons qui ne sont pas articulés. Elles peuvent aussi être utilisées pour renforcer l'effet de l'image. Pour cela, elles sont appelées le plus souvent *effets sonores*.²⁰

Un effet sonore représente un son qui est autrement impossible à présenter sous une forme graphique ou qui est censé renforcer une action²¹. Par exemple, le hoquet serait impossible à « entendre » sans l'onomatopée *hic*. D'autre part, une explosion est parfaitement possible à dessiner, mais elle n'atteint ses proportions sonores qu'avec une onomatopée *boum*.

Les onomatopées peuvent se situer dans les *phylactères* ou dans l'image. Les *phylactères*, ou les *bulles*, sont des espaces dans l'image où on peut placer des répliques, des onomatopées ou d'autres éléments désignant des paroles, des pensées, ou tout simplement des sons produits par des personnages. En plus d'une bulle, il y a normalement une extension pointue qui forme le lien entre la bulle et le locuteur. La question de savoir si l'onomatopée se trouve dans un *phylactère* ou dans l'image dépend beaucoup de la source du son. Souvent, les sons produits par des personnes sont dans les *phylactères* mais ce n'est pas toujours le cas. En règle générale, on pourrait dire que les onomatopées désignant un son qui est produit par quelqu'un – un homme, un animal, un objet

¹⁸ Enckell – Rézeau 2003 : 17

¹⁹ Herkman 1998 : 26

²⁰ Hänninen 1994 : 85

²¹ Herkman 1998 : 43

- peuvent se situer dans un phylactère mais les onomatopées désignant des sons produits par des actions y sont très rarement.

1.2.1. La dualité des onomatopées et les problèmes dans la traduction

L'effet sonore est un des éléments de base dans la bande dessinée car il est en interaction constante avec les autres éléments : le texte et l'image. Cela le fait un élément d'expression à deux côtés : 1) le côté linguistique et textuel 2) le côté graphique et visuel. Cette dualité crée aussi des restrictions surtout sur la traduction des onomatopées car même si la partie textuelle était tout à fait possible à traduire, la recreation du côté visuel peut poser des problèmes insurmontables. Comme notre analyse portera également sur les bandes dessinées traduites, il est nécessaire, à ce stade, de traiter des problèmes concernant la traduction des bandes dessinées. Dans les paragraphes suivants, nous examinons aussi bien des aspects textuels que des aspects visuels des onomatopées, et des problèmes apparaissant dans la traduction des onomatopées.

1.2.1.1. Les aspects textuels/linguistiques

Dans chaque langue, les onomatopées contiennent souvent des sons, des lettres ou des combinaisons des lettres atypiques à la langue en question. Par exemple, la lettre « k » n'est pas du tout courante en français ni en anglais mais elle est souvent utilisée dans les onomatopées, par exemple dans le mot *clink*. Les sons comme [ŋ] ou [h] n'existent pas réellement dans la langue française, sauf que dans les mots d'emprunt, mais ils apparaissent dans les onomatopées (*bling, beuh*). En finnois, les consonnes sonores « b », « d » et « g » sont relativement rares mais très courants parmi les onomatopées (*bum*).

De plus, la forme d'une onomatopée peut être modifiée pour changer son ton. Par exemple, pour décrire un son pertinent on prolonge la forme (*dring* → *drriiiiing*). Les autres cas sont, entre autres, la répétition (*dring dring*), l'ajout d'une lettre (*splatch* → *mmmsplatch*) ou l'ajout d'un préfixe (*blong* → *badablong*). Dans tous ces cas, l'onomatopée reste la même, mais on « l'entend » un peu différemment.

Ces deux aspects contribuent au fait qu'une onomatopée est, surtout, destinée à être entendue. Comme les onomatopées dans son ensemble désignent et imitent les sons qu'on entend, les lettres y sont pour réaliser cette fonction. En écrivant une onomatopée, l'auteur choisit des lettres qui peuvent le mieux désigner le son en question, qu'elles soient typiques pour cette langue ou non. Les consonnes sonores désignent des sons sonores et les consonnes sourdes des sons sourds. La

combinaison « ng » est utilisée souvent avec les sons cristallins et le « k » avec les sons secs, etc. Ainsi, on pourrait même dire que l'écriture des onomatopées est, au fait, plus proche de l'écriture phonétique que de l'écriture normale.

1.2.1.2. Les aspects graphiques/visuels

En plus des lettres, une onomatopée dans la bande dessinée peut contenir plusieurs autres éléments, comme des couleurs ou des signes de ponctuation. Souvent, nous pouvons déduire le type de son sur la base de l'apparence de l'onomatopée. Les sons forts sont représentés par des lettres grandes et fortes et les sons faibles par des lettres petites et étroites. Les lettres peuvent suivre la direction du mouvement et, de cette manière, elles renforcent l'illusion cinétique et dirigent le regard du lecteur²². Les lettres peuvent aussi être accompagnées par des signes de ponctuation. Dans notre étude, nous avons remarqué que surtout en anglais et en français les onomatopées décrivant un bruit fort sont presque toujours accompagnées par un point d'exclamation. Par contre, dans les versions finnoises, celui-ci a été supprimé.

Tous ces éléments supplémentaires font que dans la bande dessinée les onomatopées, ou les effets sonores, ne sont pas que des mots représentant un son, mais plutôt des signes qui ne sont ni des mots ni des images mais quelque chose entre les deux. Elles sont écrites différemment du reste du texte autour de celles-là. De l'autre côté, elles transmettent un message à travers un mot, mais ce mot est très souvent une partie importante de l'image qui exprime sa signification aussi dans son apparence²³. Par exemple, un *crac* écrit avec les lettres fendues donne une impression plus profonde du son.

1.2.1.3. Les problèmes dans la traduction des onomatopées

Les deux aspects des onomatopées peuvent poser plusieurs problèmes pour les traducteurs de la bande dessinée. De plus, il y a de nombreux éléments propres à la bande dessinée qui rendent la tâche encore plus difficile. En traduisant les bandes dessinées le traducteur n'a pas qu'à faire avec le texte mais il doit s'adapter aussi aux restrictions posées par l'espace et l'image.

Premièrement, toute l'action dans la bande dessinée se passe à l'intérieure des carreaux où tous les éléments ont leur place bien définie. Le texte dans les phylactères doit y entrer clairement et les éléments textuels en dehors des bulles soit font une partie du dessin, soit suivent des actions de l'image. Ainsi, comme rien dans les carreaux ne peut être déplacé, le traducteur a peu de libertés dans

²² Hänninen 1994 : 85

²³ Herkman 1998 : 50

son travail : le texte traduit doit tenir dans le même espace que l'original, malgré des différences entre la longueur des mots ou des expressions.²⁴

Deuxièmement, surtout quand une onomatopée se situe en dehors du phylactère, elle peut évoquer plutôt une image qu'à du texte. Elle peut, par exemple, contenir des couleurs, être d'une taille très petite ou très grande et/ou avoir une forme particulière. Pour cela, il n'y a pas qu'à traduire et à écrire la traduction mais il faut aussi la dessiner, et, de plus, dans le même style que l'auteur. Or, comme la recreation des éléments visuels prend plus de temps et d'argent, les onomatopées de ce genre ne sont souvent pas traduites du tout.²⁵

Avec le temps, la technique s'est développée et la traduction des onomatopées est devenue de plus en plus facile²⁶. Cependant, on ne traduit souvent pas toutes les onomatopées, mais on préfère faire la traduction la moins chère possible. De plus, l'espace limité reste toujours un défi pour les traducteurs.

1.2.2. L'influence de l'anglais

L'anglais américain a eu un effet important sur la langue de la bande dessinée en Europe. La bande dessinée est née aux Etats-Unis à la fin du XIX^e siècle et s'est répandue en grandes quantités en Europe dans les années 30, surtout avec les séries de Walt Disney²⁷. La plupart de toutes les bandes dessinées publiées à l'époque en Europe étaient des traductions des séries américaines, et de cette manière, la bande dessinée américaine a déclenché la popularité de la bande dessinée aussi en Europe²⁸.

Les onomatopées commençaient à apparaître dans les bandes dessinées à la fin du XIX^e siècle par un auteur de la bande dessinée anglais Tom Browne. Grâce à leur capacité d'exprimer beaucoup dans peu de place, elles sont rapidement devenues un moyen d'expression très populaire et devenaient de plus en plus utilisées aussi en dehors de phylactères.²⁹ A l'époque, le répertoire des onomatopées dans les langues d'Europe était beaucoup moins vaste que celui de l'anglais, et la traduction des bandes dessinées aurait parfois demandé l'invention de nouvelles onomatopées. Donc, faute de temps et par manque de compétence, plusieurs onomatopées n'ont pas été traduites du tout.

²⁴ Kalmbach 2007

²⁵ Valero Garcés 2008 : 238

²⁶ *Id.* 241

²⁷ Mutta 2000 : 246

²⁸ Zanettin 2008 : 2

²⁹ Valero Garcés 2008 : 238

Au fur et à mesure que le vocabulaire et la technique se développaient, la traduction des onomatopées se situant en dehors des phylactères devenait possible, mais, malgré cela, quelques expressions n'ont pas été remplacées par des équivalents de la langue cible. Les traducteurs et les auteurs ont souvent préféré les onomatopées anglaises à cause de la prétention ou l'intention de créer un effet exotique³⁰.

1.3. Principes de l'analyse

Avant l'analyse, et pour expliquer quels types d'onomatopées sont inclus dans l'analyse, nous examinons d'abord quels types d'onomatopées sont utilisés dans la bande dessinée et si on peut les catégoriser d'une manière claire. Trouver une catégorisation simple n'était pas facile, mais nous avons choisi de nous concentrer sur la classification sur la base de leur source, ou, autrement dit, selon qui ou quoi les produit.

On peut diviser les onomatopées assez facilement dans deux groupes principaux : les sons *naturels* et *artificiels*. Un son naturel peut être un son *humain*, produit par un homme (par exemple le hoquet : *hic*), ou un son produit par un *animal* (par exemple le cri du coq : *cocorico*). Un son artificiel, par contre, n'est pas produit par un être vivant mais contient tous les sons *mécaniques* (par exemple *clac*). Valero Garcés, dans son article, divise ces groupes encore dans les sous-catégories plus ou moins claires³¹. Les sons humains peuvent être des sons *inarticulés* ou des sons qui représentent *une émotion* ou *une attitude*. Les sons inarticulés sont des sons qui ne sont pas prononcés, mais qui sont produits par soi-même. C'est par exemple le cas avec l'action de boire (*glou glou glou*) ou d'éternuer (*atchoum*). Un son représentant une émotion ou une attitude peut être par exemple une expression de soulagement (*ouf*). Les sons mécaniques peuvent être divisés en trois sous-catégories : les sons qui représentent 1) une action, 2) le résultat d'une action ou 3) les sons qui sont produits par des objets.³² Une action produisant un son artificiel peut être par exemple l'action de frapper à la porte (*toc toc toc*), un son représentant le résultat d'une action est, par exemple, fermeture de la porte (*vlan*) et un son produit par un objet est, par exemple, la sonnerie d'un téléphone (*dring*).

Nous avons choisi de négliger la sous-catégorie des sons représentant une émotion ou une attitude. Nous ne traitons que des sons inarticulés, car les sons

³⁰ Valero Garcés 2008 : 238-239

³¹ *Id.* 242-243

³² *Ibidem*

représentant une émotion ou une attitude ne peuvent pas toujours être classifiées comme onomatopées. Par exemple, *youpi* (exprime la joie), que Valero Garcés a classifié parmi les sons représentant une émotion ou une attitude³³ n'est pas une onomatopée mais une interjection.

1.3.1. Les bandes dessinées analysées

Pour étudier l'influence de l'anglais sur les onomatopées dans la bande dessinée, nous comparons des bandes dessinées françaises et leurs traductions anglaises et finnoises. En comparant les mêmes albums en trois langues, nous avons assuré que les situations où les onomatopées sont utilisées seraient pareilles. L'analyse se portera sur les albums français et finnois et les albums anglais sont utilisés comme point de comparaison dans la production des listes des onomatopées. La disponibilité de la bande dessinée en Finlande en trois langues a fortement influé sur le choix des albums. Trouver des albums en anglais était particulièrement difficile, surtout au niveau d'albums récents. Pour cette raison, nous avons dû limiter notre corpus à quatre albums existant dans les trois langues. Toutefois, chaque série choisie a son propre style, chacune d'elles représente une branche de la bande dessinée un peu différente. Tintin est une série d'aventure assez conservatrice, Astérix est très humoristique, Lucky Luke se fonde sur la mythologie du Far West et Canardo est la plus noire et la plus moderne de toutes les quatre.

Les Aventures de Tintin, la plus vieille des séries choisies, est la création d'un auteur de la bande dessinée belge, Georges Remi (1907-1983), mieux connu sous le nom d'Hergé. Le premier album a été publié en 1930 et après cela il a écrit 23 albums complets jusqu'à l'année 1976. La narration et les dessins sont très réguliers et l'histoire avance d'une façon prévisible³⁴. Les albums contiennent beaucoup de texte et d'information détaillée qui est un des traits caractéristiques de *Tintin*³⁵. La série est toujours très populaire et mérite sa place parmi les classiques de la bande dessinée européenne. Des albums de *Tintin* nous avons analysé *Tintin et les Picaros*, le dernier album d'Hergé qui a été publié en 1976³⁶.

Astérix, la série de René Goscinny (1929-1977) et Albert Uderzo (1927-), est avec *Tintin*, une des classiques de la bande dessinée européenne. Les premières aventures d'Astérix et Obélix ont été publiées en 1959 et la série est rapidement

³³ Valero Garcés 2008 : 243

³⁴ Jokinen 2004 : 189

³⁵ Hänninen 1994 : 27

³⁶ Version anglaise, *Tintin and the Picaros*, traduite par Leslie Lonsdale-Cooper et Michael Turner, version finnoise, *Tintti ja Picarot*, traduite par Heikki et Soile Kaukoranta.

devenue très populaire³⁷. Cependant, le style d'*Astérix* est complètement différent du style *ligne claire* de *Tintin*. L'humour est visible partout dans la série et le style des dessins est plus détendu et vivant. Des albums d'*Astérix*, nous avons analysé *La serpe d'or* qui a été publié en 1962³⁸.

Lucky Luke est inspiré par des histoires du Far West. Cette série d'aventures d'un cowboy solitaire qui lutte contre les bandits a été créée par Morris, de son vrai nom Maurice de Bevère (1923-2001). Il a commencé la série déjà en 1947 et Goscinny s'est joint à lui pour l'écrire en 1955³⁹. Comme *Astérix*, *Lucky Luke* se sépare aussi du style clair et réaliste d'Hergé, mais il le fait d'une manière différente. L'humour est aussi dans *Lucky Luke* un élément de clé mais, en revanche, les couleurs sont moins vivantes, le style, et aussi tout le personnage de Lucky Luke, est plus simple. Des albums de *Lucky Luke* nous avons analysé *Jesse James*, publié en 1969⁴⁰.

Canardo, la plus récente des bandes dessinées choisies est une série de Benoît Sokal (1954-). Le premier album a été publié en 1981 et après 13 albums, Sokal continue toujours son travail⁴¹. Le personnage principal est l'inspecteur Canardo qui est tombé en décadence. La série combine « tous les clichés de la culture populaire, l'humour particulier et le dessin qui a de l'allure »⁴². La plupart des personnages sont des animaux. Canardo lui-même est un canard et parmi les autres personnages on trouve entre autres des chiens, des oiseaux et des chats. Les histoires ne sont pas très légères, mais, par contre, elles sont pleines de l'humour noir. Le héros lui-même, Canardo, est une sorte d'anti-Tintin. Il possède toutes les caractéristiques que Tintin méprise : il est buveur, violent, souvent vulgaire et pessimiste. Des albums de *Canardo*, nous avons analysé le premier, *Le chien debout*, publié en 1987⁴³.

³⁷ Jokinen 2004 : 26

³⁸ Version anglaise, *Astérix and the Golden Sickle*, traduite par Anthea Bell et Derek Hockridge, version finnoise *Kultainen sirppi*, traduite par Outi Walli.

³⁹ Jokinen 2004 : 108

⁴⁰ Version anglaise, *Jesse James* (traducteur non mentionné), version finnoise, *Jesse James*, traduite par Heikki et Soile Kaukoranta.

⁴¹ Jokinen 2004 : 24

⁴² *Ibid.*

⁴³ Version anglaise, *A Shabby Dog Story*, traduite par Frieda Leia Jacobowitz et Kim Thompson, version finnoise, *Koiran paluu*, traduite par Heikki et Soile Kaukoranta.

2. Analyse des onomatopées anglaises

2.1. Onomatopées trouvées dans les œuvres analysées

SERIE	VERSION FR.		VERSION FIN.		VERSION
	O. anglaises	O. au total	O. anglaises	O. total	ANG. au O. au total
<i>Tintin et les Picaros</i>	7,3%	55	3,8%	52	56
<i>Astérix et la serpe d'or</i>	4,1%	49	4,8%	42	45
<i>Jesse James</i>	8,3%	24	4,2%	24	24
<i>Le chien debout</i>	17,5%	40	18,6%	43	44

Tableau 1. Nombre d'onomatopées en anglais et au total selon l'album et la langue.

Le tableau représente des onomatopées trouvées dans les albums divisées par langues. Il n'y a pas de grandes différences dans les nombres des onomatopées entre les langues différentes. Entre les albums, les différences sont un peu plus remarquables, surtout en ce qui concerne *Lucky Luke*. *Jesse James* contient beaucoup moins d'onomatopées que les autres albums, ce qui est courant dans les séries de *Lucky Luke*. Le nombre des onomatopées a été le même dans chaque version, ce qui est très rare. Cependant, quand il y a peu d'onomatopées, les situations où on les a utilisées sont assez claires et faciles aussi pour les traducteurs.

Quant aux nombres des onomatopées empruntées à l'anglais, il y a plus de différences. *Le chien debout* contient un peu plus d'onomatopées que les autres séries. Au total, le nombre des formes anglaises a été cependant très petit. Dans le paragraphe suivant, nous les étudions plus précisément.

2.2. Analyse des onomatopées anglaises

Au total, nous avons trouvé 128 onomatopées différentes en français, 134 en anglais et 132 en finnois. Nous soulignons que les figures représentent des onomatopées **différentes**, car souvent un son qui peut être exprimé dans une langue par plusieurs onomatopées, est dans une autre langue exprimée juste par une seule onomatopée. En tout, 8 mots (6,3%) des onomatopées françaises et 6 mots (4,5%) des onomatopées finnoises sont empruntées à l'anglais.

2.2.1. Les onomatopées anglaises dans les bandes dessinées françaises

Parmi les onomatopées dans les bandes dessinées françaises, nous avons trouvé 8 onomatopées qui sont d'origine anglaise :

BLAM	coup de feu
GROOF	abolement
MMMSPLATCH	baiser
SCRATCH	craquer une allumette
SLURP	manger bruyamment
SMACK	baiser
SNIF/SNIFF	sanglots, renifler
WOF/WOOF	abolement

Chaque bande dessinée étudiée a utilisé des onomatopées anglaises. Parce qu'il s'agit des bandes dessinées de l'origine française, l'auteur n'a pas été forcé à utiliser des formes étrangères, mais il a choisi de le faire pour une raison ou une autre.

Nous pouvons diviser les onomatopées trouvées en deux catégories :

- 1) les onomatopées qui n'ont pas de forme propre à la langue française (*scratch, splatch, slurp, smack, snif*)
- 2) les onomatopées qui ont une forme française mais l'auteur a choisi d'utiliser la forme anglaise (*blam, groof, wof*)

Les mots de la première catégorie n'ont pas vraiment de formes françaises, donc les auteurs ont choisi d'utiliser les onomatopées anglaises courantes, dont la plupart se trouve aussi dans le dictionnaire Le Petit Robert (*scratch, slurp, smack, snif*)⁴⁴. Cela indique que les onomatopées sont déjà intégrées dans la langue française. Une autre possibilité aurait pu être l'invention de nouvelles formes. Par contre, dans la deuxième catégorie, l'auteur n'a pas été obligé d'utiliser les formes anglaises mais, malgré tout, il a choisi de le faire. *Blam* aurait pu être remplacé par *pan* et pour *groof* et *wof* il existe la version française *ouah*⁴⁵.

Une des raisons possibles pour l'utilisation des formes anglaises peut être l'insuffisance des onomatopées en français. Tous les albums étudiés contiennent beaucoup d'onomatopées qui sont produites dans les situations à peu près pareilles. Par exemple, Lucky Luke tire un coup une vingtaine de fois dans

⁴⁴ *Petit Robert 2009 : sv. scratch, slurp, smack, snif*

⁴⁵ Enckell – Rézeau 2003 : 289

chaque album, Astérix et Obélix se trouvent sans arrêt au milieu d'une bagarre et la plupart des personnages dans *Le chien debout* sont des chiens, donc il y a beaucoup des onomatopées désignant un aboiement. Dans les cas de ce genre, l'utilisation des mêmes onomatopées tout le temps rend la scène facilement ennuyeuse. Or, la langue française n'a pas autant de formes d'onomatopées que l'anglais, donc les auteurs ont cherché de nouvelles onomatopées à l'extérieur des bornes linguistiques. C'est le cas de *groof* et *wof*.

Cependant, cette raison n'est pas toujours suffisante pour expliquer l'utilisation des formes anglaises. Dans *Tintin et les Picaros* et *Le chien debout*, il y a plusieurs scènes d'action où on utilise des armes, donc les onomatopées décrivant un coup de feu sont très courantes. Par conséquent, pour créer un peu de variation, l'auteur peut utiliser aussi bien la forme française que des formes anglaises. Cependant, *Le chien debout* n'utilise que la forme anglaise, *blam*, pour designer un coup de feu. Dans le cas présent, il ne s'agit donc pas d'insuffisance des onomatopées françaises ou la volonté de variation mais plutôt de la volonté de s'en tenir aux formes anglaises par exemple pour des raisons de style.

2.2.2. Les onomatopées anglaises dans les bandes dessinées finnoises

Parmi les onomatopées dans les albums finnois, nous avons trouvé 6 onomatopées anglaises :

BANG	explosion, coup de feu
BLAM	coup de feu
GROOF	aboiement
SLURP	manger
SNIF	sanglots
WOF	aboiement

Il faut noter que toutes les onomatopées trouvées dans les albums finnois se trouvent aussi dans les albums français. Cela veut dire que le traducteur a souvent utilisé une forme anglaise quand l'auteur l'a fait aussi. Il n'a pas remplacé une forme française par une forme anglaise ou une forme anglaise par une autre forme anglaise. Comme avec des onomatopées dans les albums français, on peut appliquer ces deux catégories. Soit 1) les onomatopées n'ont pas d'équivalent en finnois, soit 2) il en existe un mais il n'est pas utilisé.

Néanmoins, il faut se tenir en compte du fait qu'il ne s'agit pas d'une version originale, mais d'une traduction, donc nous ne pouvons pas oublier le point de vue traductologique. Par conséquent, le lieu de l'onomatopée a un rôle important (si l'onomatopée se trouve dans un phylactère ou non). L'auteur a la liberté

d'utiliser les onomatopées qu'il veut, qu'elles soient des formes anglaises ou pas. Le traducteur, par contre, n'a pas toujours cette liberté et les problèmes liés à la traduction limitent les possibilités du traducteur de choisir une onomatopée qui convient. Donc, il faut le classement suivant :

- 1) Les onomatopées qui n'ont pas d'équivalent en finnois (aucun cas)
- 2) Les onomatopées qui ont un équivalent mais il n'est pas utilisé (*bang, blam, slurp, snif, wof*)
- 3) Les onomatopées ayant des équivalents finnois mais qui ne sont pas traduites à cause des problèmes techniques etc. (*blam, groof, wof*)

Comme il n'y a pas d'onomatopées dans la première catégorie, nous pouvons déduire que dans tous les cas où une forme anglaise a été utilisée, il aurait existé aussi une forme finnoise. C'est-à-dire que ce n'est pas l'insuffisance des onomatopées finnoises qui a obligé le traducteur à utiliser des mots anglais.

Dans la deuxième catégorie, les onomatopées auraient pu être remplacées par les onomatopées finnoises. La forme finnoise pour *bang* et *blam* est souvent *pang* ou *pam* quand il s'agit d'un coup de feu, et *pum* ou *bum* quand il s'agit d'une explosion. *Slurp* peut être remplacé par *lurps*, *snif* par *niisk* quand il s'agit de sanglots et *wof* par *hau* ou *vuh*. Il faut noter que *snif* avait toujours été traduit par la forme finnoise quand il s'agissait d'une action de renifler (*nuuh*) mais jamais quand il s'agissait de sanglots (*niisk*).

Dans la dernière catégorie, toutes les onomatopées se trouvent dans l'album *Le chien debout*. Au total, la plupart des onomatopées dans *Le chien debout* n'avaient pas été traduites, et, pour cette raison, il contient aussi un nombre important d'onomatopées françaises. Les onomatopées dans cette catégorie ne se situent pas dans les phylactères et /ou contiennent des éléments supplémentaires (couleur, apparence) qui les rendent difficiles à traduire. Cependant, il est impossible de savoir si elles n'ont pas été traduites seulement à cause des problèmes techniques ou plutôt peut-être pour la faute de temps. Les traducteurs sont souvent forcés à faire les traductions très vite et le moins cher possible, donc il y a peu de possibilités de raffiner la traduction.

2.3. Synthèse

Notre hypothèse était qu'un nombre important d'onomatopées trouvées dans les bandes dessinées analysées soit d'origine anglaise. Cependant, à la lumière des résultats, nous pouvons constater que l'influence de l'anglais n'est pas si grande que nous avons cru ou au moins cette influence n'est pas visible dans les bandes

dessinées que nous avons étudiées. De plus, il faut se demander si même les onomatopées que nous avons considérées comme anglaises, le sont en réalité. La plupart des onomatopées françaises trouvées se trouvent aussi dans le dictionnaire⁴⁶. Elles ont eu aussi des propres significations dans la langue française et de nouveaux mots ont été créés par la dérivation (par exemple *sniffer*). Cela indique que l'utilisation de ces onomatopées est très répandue. Parfois, l'auteur ou le traducteur a préféré utiliser la forme anglaise même s'il existe un équivalent dans la langue cible. Par exemple, les sanglots ont toujours été traduits en finnois par *snif* au lieu de l'onomatopée finnoise *niisk*.

Dans les onomatopées finnoises, le problème n'est pas seulement le problème de l'invention des propres onomatopées mais aussi celui de la traduction. Quelques onomatopées posent des problèmes techniques, surtout si leur traduction demande aussi bien des compétences d'un dessinateur qu'un traducteur. Cependant, le développement de la technique a facilité la copie du dessin et du style⁴⁷. Malgré cela, surtout dans l'album de *Canardo*, les onomatopées n'ont souvent pas été traduites.

Une autre raison pour laquelle les onomatopées ne sont pas traduites est que le traducteur n'a pas considéré que les formes anglaises paraîtraient étranges pour le lecteur. Cela se rattache à la manière dont on lit des bandes dessinées. Au fait, les effets sonores ne sont pas nécessairement destinés à être lus, mais il suffit de les percevoir⁴⁸. En lisant des albums, les onomatopées anglaises ne ressortent pas comme anglaises, mais comme une partie naturelle de l'histoire, comme des effets sonores. Pour cette raison, nous considérons que ces onomatopées ne sont pas étrangères pour le lecteur. Cependant, c'est le cas seulement quand l'utilisation de l'onomatopée en question s'est fixée dans la bande dessinée. Utiliser des onomatopées étrangères quand il s'agit d'un son ayant une onomatopée traditionnelle dans la langue cible se fait remarquer, et semble étrange pour le lecteur. Les onomatopées traditionnelles sont par exemple les cris des animaux, qui sont très rarement remplacés par les formes anglaises.

De plus, dans les versions finnoises, nous avons trouvé des cas où l'onomatopée n'est pas anglaise mais elle n'est pas purement finnoise non plus. Dans les cas de ce genre, l'onomatopée anglaise a été assimilée avec les onomatopées finnoises en changeant les traits les plus anglais, les lettres ou les combinaisons des lettres, et en les remplaçant avec les formes plus finlandaises. Par exemple, au lieu de

⁴⁶ Petit Robert 2009 : *sv. bang, scratch, slurp, smack, sniff*

⁴⁷ Herkman 1998 : 42

⁴⁸ Hänninen 1994 : 85

remplacer l'onomatopée anglaise *smack* avec l'onomatopée finnoise *moisk*, le traducteur a changé le mot dans une forme plus finnoise en remplaçant la terminaison anglaise « -ck » avec la terminaison finnoise « -kk » : *smakk*. On peut toujours se demander s'il s'agit d'invention de nouvelles formes, de pauvreté de l'imagination de la part du traducteur ou, tout simplement, d'un choix du traducteur de faciliter la traduction. De toute façon, c'est une manière simple de changer l'onomatopée dans une forme plus facilement assimilable par le lecteur.

Conclusion

Nous avons étudié quatre albums de la bande dessinée française et leurs traductions finnoises et anglaises pour analyser l'influence de l'anglais sur les onomatopées françaises et finnoises. Nous avons demandé si les onomatopées anglaises sont utilisées dans les bandes dessinées françaises et finnoises, dans quelle quantité, et pourquoi.

Les résultats de l'analyse nous montrent que tous les albums étudiés ont utilisé un certain nombre d'onomatopées anglaises, mais que l'influence de l'anglais n'est pas très grande dans les bandes dessinées que nous avons étudiées. Les emprunts à l'anglais ne sont pas très courants ni dans les versions originales françaises, ni dans les traductions finnoises. Cependant, l'analyse a donné des résultats intéressants surtout sur la troisième question que nous avons posée : pourquoi les onomatopées anglaises sont-elles utilisées ? Aussi bien dans les versions françaises que dans les traductions finnoises le choix d'utiliser une onomatopée anglaise peut être lié 1) à l'insuffisance des onomatopées dans la langue en question, 2) à la volonté de variation ou 3) aux raisons stylistiques. Dans les traductions finnoises, on peut trouver aussi une quatrième raison : l'impossibilité de traduction pour des raisons techniques. Cependant, il est impossible de savoir si les motifs techniques ont été les plus importants, ou s'il y a des autres raisons à part, par exemple des raisons financières ou l'insuffisance du temps de raffiner la traduction.

Dans tous les cas où le choix d'une onomatopée a été volontaire, il est probable que l'auteur ou le traducteur a considéré que l'utilisation de la forme anglaise ne dérangerait pas la lecture de la bande dessinée. Soit l'onomatopée choisie est tellement répandue aussi dans la langue en question que les lecteurs ne la considéreraient pas étrangère, soit le choix de l'onomatopée contribue aux effets stylistiques et, dans ce cas, voir l'onomatopée comme étrangère est même souhaitable. Ces aspects ensemble étayent le fait que les onomatopées ne peuvent pas être considérées comme un texte normal mais elles ont des fonctions au-delà de la fonction linguistique. Comme les onomatopées ne sont pas que lues, mais aussi vues et entendues, les traits linguistiques des mots deviennent en fait secondaires. Pour cette raison, l'utilisation de plus des libertés par exemple dans l'utilisation des mots étrangers devient possible.

Pour faire une analyse plus exhaustive de l'utilisation des onomatopées anglaises, il faudrait choisir un corpus plus vaste et inclure aussi dans l'analyse des traductions françaises et finnoises des albums anglais et des bandes

dessinées de l'origine finnoise. De cette manière, il serait possible de voir plus clairement la différence entre les séries traduites et originales.

Bibliographie

Albums étudiés :

- Hergé, 1976. *Tintin et les Picarot*. Tournai, Casterman.
Hergé, 1990. *Tintin and the Picaros*. London, Mammoth.
Hergé, 2000. *Tintti ja Picarot*. Helsinki, Otava.
Gosciny R. – Uderzo A., 1962. *La serpe d'or*. Turnhout, Dargaud.
Gosciny R. – Uderzo A., 2004. *Asterix and the Golden Sickle*. London, Orion.
Gosciny R. – Uderzo A., 2006. *Kultainen sirppi*. Tampere, Egmont Kustannus Oy Ab.
Morris – Gosciny R., 1969. *Jesse James*. Rennes, Dargaud.
Morris – Gosciny R., 2006. *Jesse James*. Kent, Cinebook.
Morris – Gosciny R., 2000. *Jesse James*. Helsinki, Otava.
Sokal B., 1987. *Une enquête de l'inspecteur Canardo. Le chien debout*. Casterman (Éditions J'ai lu).
Sokal B., 1991. *A shabby dog story*. London, Xpresso Books.
Sokal B., 2001. *Koiran paluu*. Helsinki, Kustannus Oy Jalava.

Ouvrages consultés:

- Baron-Carvais A., 1985. *La Bande Dessinée*. Paris, PUF (Collection Que sais-je ?).
Enckell P. – Rézeau P., 2003. *Dictionnaire des onomatopées*. Paris, PUF.
Goosse A. – Grevisse M., 2007. *Le bon usage. Grammaire française*. Bruxelles, Éditions De Boeck Université.
Herkman J., 1998. *Sarjakuovan kieli ja mieli*. Tampere, Vastapaino.
Hänninen H. – Kemppinen P., 1994. *Lähtöruutu sarjakuvaan*. Mikkeli, Yleisradio Oy.
Jokinen H., 2004. *Sata sarjakuva*. Vammala, Tammi.
Kalmbach J-M., 2007. *Traduire Hagelberg*. Document en ligne : <http://paloque.blogspot.com/2007/02/traduire-hagelberg.html> (consulté le 22.1.2009).
Karlsson F., 2006. *Yleinen kielitiede*. Helsinki, Helsingin Yliopisto.
Leskinen H., 1991. « Vieläkö nuoret nurisevat ? », *Virittäjä*, 355–371 (non consulté). Document en ligne : http://www.kotikielenseura.fi/virittaja/hakemistot/jutut/1991_355.pdf (consulté le 13.1.2009).
Mutta M. – Saksa S., 2000. « L'Interprétation multidimensionnelle des éléments de la bande dessinée : un aperçu traductologique », in Salmi-Suomela E. éd., *Curiosités linguistiques*. Turku, Painosalama, 241-269.

- Petit Robert 2009* = Rey A. – Rey-Debove J. (sous la direction de), 2009. *Le Nouveau Petit Robert : Dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*. Paris, Dictionnaires Le Robert.
- Valero Garcés C., 2008. « Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation and Production of Comic Books », in Zanettin F. éd., *Comics in Translation*. Manchester, St. Jerome Publishing, 237-249.
- Zanettin F., 2008. « Comics in translation: An Overview », in Zanettin F. éd., *Comics in translation*. Manchester, St. Jerome Publishing, 1-32.

Annexes

Les Onomatopées françaises dans notre corpus

Onomatopée	Signification
AAAH	cri
AATCHOUMM	éternuer
ARG	rugir
BADABLONG	choc
BANG	coup/bruit/explosion
BAOUM	explosion
BÊÊK	beurk, degout
BEUH	hurlements
BING	coup
BIP	faire bip
BLAM	coup de feu/claquer la porte/collision
BLANG	choc
BLING	choc
BLONG	choc
BLUB	bulles dans l'eau
BOF	coup
BOING	choc
BONG	coup/impact
BOOAA	pleurs
BOP	coup de pied
BOUHOUHOU	pleurs
BOUM BOUM BOUM	frapper la porte
BRAOUM	coup de tonnerre
BROOM	choc
CLAC	fermer la porte/claquer/coup
CLAK	coup
CLANG	bruit métallique
CLIC	bruit
CLING	bruit métallique
CLINK	bruit
CLONC	bruit
COCORICO	coq
CÔT/COÂT	poule
CRAC	craquer
CRAK	craquer
CRIIII	grincement
CRIOOUK	grincement
DONG	sonnette
DRRRING	téléphone
DZING	se briser (verre)/impact(metal)
EEEEH	cri
FFRT	fumer

FLATCH	bruit de projection d'un liquide
FLOC	choc
FLOUFLOUFLOU	hélicoptère (prohce, léger)
GLOPS	déglutition
GLOU GLOU	boire
GLUB	bulles dans l'eau
GLUP	déglutition
GRMMBL	mormonnement
GROOF	aboisement
GROUAHH	chien
GRRR	grognement du chien
HA HA HA	rire
HÉ HÉ HÉ	rire
HEM	raclement de gorge
HHHH	bruit de l'expiration
HI HI HI	glousser
HIC	hoquet
HIIIII	cri
HIN HIN HIN	rire
HIPS	hoquet
HOUOUOUOUOUOU	loup
II	freins
KAÏ	chien
KEPLONK	choc
KOFF	tousser
MBLL	mormonnement
MMMSPLATCH	bise
OOOUIIIIN	pleurs
OUAF	aboisement
OUILLE	cri de souffrance
OUIINN	hurlements
PAF	feu d'artifice/coup de poing
PAN	coup de feu
PFFF	bruit de l'expiration
PFOUAH	cracher avec degout
PIF	coup de poing
PIOU PIOU PIOU	sirène
PLAF	choc
PLOC	impact
PLOF	choc
PLOUF	s'enfoncer dans l'eau
POC	coup
POF	cigare (tirer des bouffées)/feu
POK	d'artifice
POOT	coup de pied
POP	coup de klaxon
POPS	déboucher une bouteille de vin
POUF	faire poc
PTOUI	feu d'artifice
	cracher

Q..AARGFBLXYBL	mormonnement
RAA/RÂÂ/RAAH	cri
RREUH	bruit
RRRRR	hélicoptère
SCHLOUP	manger bruyamment
SCHLUP	manger bruyamment
SCRATCH	craquer une allumette
SCRGNGNGNONRR...ARCHRGNGN...GNEUGNEU	mormonnement
SCRITCH	craquer une allumette
SCRONTCH	choc
SCROTCH	manger
SLURP	manger bruyamment
SMACK	bise
SNIF/SNIFF	sanglots/renifler
STOK	coup
TACATACATAC	mitrailleuse
TCH TCH TCH TCH WOUWOUUUU	train
TCHAC	flèche/coup de poing
TCHAK	coup
TCHCHCHCHCHCH	train (en s'arrêtant)
TCHIC	coup de poing
TCHIP TRRRIT TCHIP TCHIP	oiseau
TCHOC	impact
TCHONK	coup
TCHOU TCHOU	train
TEU TEU TEU	tousser
TILT	idée
TOC TOC TOC	frapper la porte
TUUUT TUUUT	téléphone/coup de klaxon
WAAAAAH	cri de souffrance
WAOUAOUH	cri de souffrance
VLAN	claquer la porte/le volet
WOF/WOOF	aboïement
WOUAH	aboïement
VROOM	voiture
ZWWIIP	courir très vite

Les onomatopées finnoises

Fin	Signification
AAAH	cri
AAATSUH	éternuer
AHAAI	cri de souffrance
ARG	rugir
AUU AUU AUU	hurlements de chien
BADABLONG	choc
BANG	coup, explosion, coup de feu
BAUUM	explosion
BING	choc
BLAM	coup de feu

BLANG	choc
BLING	choc
BLONG	choc
BOING	choc
BONG	coup, impact
BOOAA	pleurs
BOP	coup de pied
BROOM	choc
BUF	coup
BUHUUHUU	pleurs
BUM BUM BUM	frapper la porte
CLIC	bruit ponctuel
CLING	bruit léger, ponctuel
CLINK	bruit ponctuel
CÔT/COÂT	poule
CRIOOUK	bruit de craquement
DONG	sonnette
DRRRING	téléphone
DZING	se briser (verre)
EEEEH	cri
FFFRT	fumer
FLATCH	bruit de projection d'un liquide
FLOC	choc
FLUFLUFLU	hélicoptère (prohce, léger)
GLOU GLOU/GLU GLU	boire
GROOF	aboïement
GRRR	grognement du chien
GRRUAHH	chien
HA HA/HAH HAH	rire
HAUU	aboïement
HEH HEH HEH	rire
HHHH	bruit de l'expiration
HI HI HI	glousser
HHH HHHH HHHH	rire
HIK	hoquet
HRM	s'éclaircir la gorge
HRMGRMH	marmonnement
HUM	s'éclaircir la gorge
HUUU UUU	loup
III	freins/cri
JYRIN	coup de tonnerre
KAI	cri de douleur d'un chien
KEPLONK	choc
KILIKILI	bruit métallique
KLAK	fermer la porte/coup/claquer
KLANG	bruit (metal)
KLIK	bruit ponctuel
KLONK	choc
KLOPS	déglutition
KLU KLU KLU	boire

KLUNK	déglutition
KLUP	déglutition
KOP KOP KOP	frapper la porte
KRAK	craquer
KUKKOKIEKUU	coq
KÖHH	tousser
MBLL	marmonnement
MOISK	baiser
NUUH NUUH	renifler
OOK	beurk, degout
OUAF	abolement
PAF	feu d'artifice/coup
PANG	coup de feu/explosion
PAUMMMM	explosion
PHHAAH	cracher avec degout
PHHH	bruit de l'expiration
PIP	faire bip
PIUU PIUU	sirène
PLAF	choc
PLAM	claquer la porte
PLOF	choc
PLUP	bulles dans l'eau
PLUTS	s'enfoncer dans l'eau
PLÄTS	choc
POF	déboucher une bouteille de vin/ feu d'artifice/ cigare(tirer des bouffées)
POK	choc
PONK	choc
POOT	coup de klaxon
POPS	faire poc
PTUI	cracher
PUF	feu d'artifice
Q..AARGFBLXYBL	marmonnement
RAAA/RÂÂH	cri
RRRRR	hélicoptère
RRÖHH	bruit
SCRGNGNGNONRR..ARCHRGNGN...GNÖGNÖÖ	marmonnement
SCRITCH	craquer une allumette
SCRONTCH	manger bruyamment
SKRATSS	craquer une allumette
SKROTSH	manger
SLUPP	manger bruyamment
SLURP	manger bruyamment
SMAKK	bise
SNIF/SNIFF	sanglots
SNRF	sanglots
STOK	choc
SVIIIIIIH	courir très vite
TAKATAKATAK	mitrailleuse
TEU TEU TEU	tousser

TILT	idée
TOK TOK TOK	frapper la porte
TSAK	coup de poing/flèche
TSHAK	coup de poing
TSHONK	coup
TSIK	coup de poing
TSING	impact (metal)
TSIRP TRRRRIIT TSIRP TSIRP	oiseau
TSOK	choc
TSSSSSSSS	train (en s'arretant)
TSUH TSUH	train
TSUK TSUK TSUK VUU-UUUUU	train
TUUUT TUUUT	téléphone, coup de klaxon
UHUUU	hurlements
UIII UIII	vagissement de loup
UÄÄÄÄÄ	pleurs
VAHAAAH	cri de souffrance
VLAM	claquer la porte/le volet
WOF/WOOF	aboïement
VOUH	aboïement
VROOM	voiture
ÖÖÖKK	beurk, degout

Les onomatopées anglaises :

Onomatopée	Signification
AAAH-TCHOO	éternuer
AH-ER-AHEM	s'éclaircir la voix
ARG	rugir
AROO	hurlements (d'un chien, d'un loup)
BADABLONG	choc
BANG	explosion/coup de feu/coup, bruit, frapper la porte
BAWL	hurlements
BING	coup
BLAM	coup de feu/choc
BLANG	choc
BLING	choc
BLONG	choc
BLURGLE	vomir
BOF	coup
BOING	bruit de bagarre
BONG	coup, impact
BOOHOO	pleurs
BOOAA	pleurs
BOOM	explosion(grande)
BOP	coup de pied
BRAOUM	coup de tonnerre
BROOM	choc
BUK	poule
CHOO CHOO	train

CHUGGA CHUGGA CHOO CHOO	train
CLAC	choc
CLAK	choc
CLANG	bruit (metal)
CLIC	bruit ponctuel
CLICK	idée/bruit
CLING	bruit métallique
CLINK	bruit
CLONK	bruit
COCK-A-DOODLE-DO	coq
CRAAASH	craquement
CRACK	craquement
CREEAK	grincement
DONG	sonnette
DZING	impact (metal)
EEEEH	cri
EEEEK	cri de douleur d'un chien
EURK	beurk, degout
FFRT	fumer
FLATCH	bruit de projection d'un liquide
FLOC	choc
FLOP	bruit
FLOUFLOUFLOU	hélicoptère (prohce, léger)
GLOU GLOU	boire
GLUB	bulles dans l'eau
GLUG GLUG	boire/bulles dans l'eau
GLUP	déglutination
GLURK	déglutination
GROOAHH	chien
GROOF	aboisement
GRRR	grognement d'un chien
HA HA HA	rire
HAR HAR HAR	rire
HEH HEH HEH	rire
HENH HENH HENH	rire
HHHH	bruit de l'expiration
HHHHHHHHHH	rire
HIC	hoquet
HIPS	hoquet
HM/AHEM	s'éclaircir la voix
HOUOUOUOUOUOU	loup
III	sifflement du train
KAÏ	cri de douleur d'un chien
KEPLONK	choc
KNOCK KNOCK KNOCK	frapper la porte
KOFF	tousser
MBLL	mormonnement
MMMSPLATCH	baiser
OUAF	aboisement
PAF	feu d'artifice/coup/coup de poing

PFFF	bruit de l'expiration
PFOUAGH	cracher avec degout
PHWACK	claquer
PIF	coup de poing
PIP PIP PIP	faire bip
PLAF	choc
PLOC	impact
PLOP	choc
POC	coup
POF	cigare (tirer des bouffées)/feu d'artifice
POP	déboucher une bouteille de vin/feu d'artifice
POPS	faire poc
PTOOIE	cracher
Q..AARGFBLXYBL	mormonnement
RAA/RAAH	cri
RAT TAT TAT	frapper la porte
RATATATATAT	mitrailleuse
RRRRING	téléphone
RRRRR	hélicoptère
SCHLOOP	manger bruyamment
SCHLUP	manger bruyamment
SCRATCH	craquer une allumette
SCRGNGNGNONRR..ARCHRGNGN..GNEUGNEU	mormonnement
SCRITCH	craquer une allumette
SCRONTCH	manger bruyamment
SCRUNCH	manger bruyamment
SLAM	claquer la porte/le volet
SLURP	manger bruyamment
SMACK	baiser
SNIF/SNIFF	sanglots/renifler
SPLOSH	s'enfoncer dans l'eau
STOK	coup
TCHAC	coup de poing
TCHAK	flèche
TCHCHCHCHCHCH	train (en s'arrêtant)
TCHIC	coup de poing
TCHOC	impact
TCHONK	coup
TEEHEEHEE	glousser
TEU TEU TEU	tousser
THACK	choc
TOOT	coup de klaxon
TWEET TWEET CHEEP CHEEP	oiseau
UGHHH	beurk, degout
WAAAH	cri de souffrance/hurlements
WAOAOAOW	cri de souffrance
WHOOSH	bruit
WHOWOWOWOWOW	sirène
WOF/WOOF	aboielement
WOOAH	aboielement

WOW OW OWW
VROOM
YAAGH/YAAH
YEEEEOOWWW
YELP
YIIIII
YIP
ZWWIIP
ZZING

hurlements de chien
voiture
cri
cri de souffrance
vagissement d'un loup
cri
chien
courir très vite
se briser (verre)