

UNIVERSITÉ de STRASBOURG

Département d'Études Anglaises et Nord-Américaines

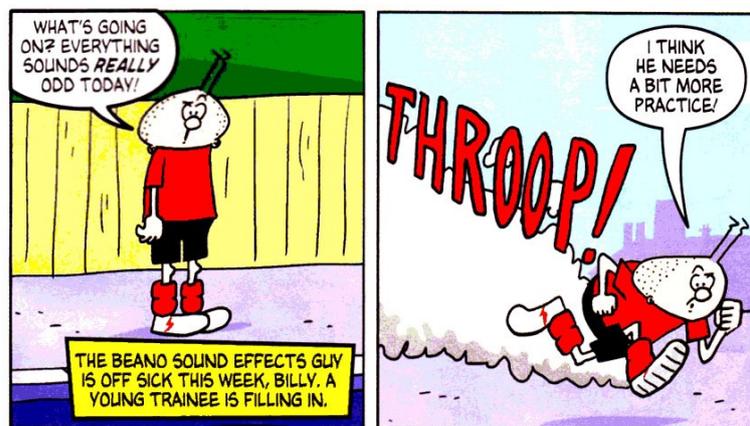


Figure 1: Billy Whizz (2014)

HOUBA ! HOUBA !

La traduction de l'illusion de son dans la bande dessinée

MÉMOIRE DE MASTER 2
Présenté par M. Bartholomew HULLEY

Directrice de recherche
Mme le Professeur Maryvonne BOISSEAU
Année universitaire 2013-2014



UNIVERSITÉ de STRASBOURG

Département d'Études Anglaises et Nord-Américaines

HOUBA ! HOUBA !

La traduction de l'illusion de son dans la bande dessinée

MÉMOIRE DE MASTER 2
Présenté par M. Bartholomew HULLEY

Directrice de recherche
Mme le Professeur Maryvonne BOISSEAU
Année universitaire 2013-2014

Remerciements

Je tiens à saisir cette occasion pour adresser mes sincères remerciements à :

Madame le Professeur Maryvonne BOISSEAU, en tant que Directrice de mémoire, pour l'aide et le temps qu'elle a bien voulu me consacrer et sans qui ce mémoire n'aurait jamais vu le jour ;

Mme Anthea BELL O.B.E., traductrice de la série *Astérix*, Monsieur Joe JOHNSON, traducteur du *Combat Ordinaire* et professeur à l'Université de Clayton, Monsieur Jerome SAINCANTIN, traducteur des *Voleurs de Marsupilami* et Monsieur Luke SPEAR, traducteur des *Rugbymen* pour leur temps précieux, leurs encouragements et leurs remarques sur les problèmes de traduction ;

Monsieur Klaus KAINDL, professeur, Université de Vienne, Monsieur Lawrence GROVE, professeur à l'Université de Glasgow, Mme Ann MILLER, professeur, Université de Leicester, Mme Ann BANDRY-SCUBBI, professeur, Université de Strasbourg et Monsieur Jean-Paul MEYER, maître de conférences, Université de Strasbourg pour leurs avis et commentaires très utiles ;

Mme Valeska VALIPOUR-DREYFÜRST, docteur en études théâtrales, pour avoir traduit et commenté les textes allemands du professeur Kaindl ; Mme Anaïs DE VITA, traductrice, pour ses compétences de rédaction ;

Enfin pour leur enthousiasme, soutien et inspiration : Alain AYROLES, auteur, Jean-François CELLIER, auteur, Jean-Christophe CAURETTE et Lionel MULLER de l'Association Alsace Bande Dessinée, Paul GRAVETT, journaliste et auteur, Jim BEASON, Emilie COLLOT, Catherine VIEHE, Tara HULLEY, Max HULLEY, Oscar HULLEY, Abigail REMOND-HOWE, Richard HULLEY, Clare HULLEY et Javi BONE.

Abstract

On the premise that recent research in cognitive science has demonstrated how sounds can be perceived by the brain without any form of auditory stimulus, this research paper presents how, in the case of comic books, reading for translation frequently requires translators to employ deep reading techniques in order to discover where auditory imagery has been encoded within a source text. It is submitted that the encoding of many comic strips requires the reader to employ subvocalisation in order to retrieve, and imagine, the sounds required to accompany the text. Consequently it is proposed that a source text cannot be fully appreciated through faster, ideographic, reading techniques. The study of four contemporary comic book translations demonstrates how these reading techniques are employed in translation strategies today and how auditory coherence in the target text is affected.

Résumé

En partant du principe que les récentes recherches en sciences cognitives ont démontrée comment les sons peuvent être perçus par le cerveau sans stimulus auditif, ce mémoire présente comment, dans le cas de la bande dessinée, l'acte de traduction requiert de la part du traducteur une lecture profonde du texte-source de façon à comprendre où et comment l'imagerie auditive a été encodée. Notre proposition est que, dans de nombreuses bandes dessinées, cet encodage nécessite de la part du lecteur une subvocalisation de façon à s'appropriier et à imaginer l'environnement sonore qui accompagne le texte. Par conséquent, un texte-source ne peut être pleinement apprécié si on ne met en œuvre qu'une lecture rapide et idéographique. L'étude de quatre traductions contemporaines d'ouvrages de bande dessinée démontre à quel point ces techniques de lecture sont aujourd'hui employées dans les stratégies de traduction et comment la cohérence auditive de l'œuvre traduite en est affectée.

Sommaire

Avant-propos.....	8
Introduction	13
1 Première Partie	22
1.1 Littératures Dessinées.....	22
1.1.1 Dispositif et séquentialité.....	23
1.1.2 La dimension poïétique	25
1.1.3 Un art audio-visuel ?	29
1.1.4 Textes Multimodaux.....	31
1.2 Un fruit de l'imagination : la dimension cognitive	32
1.2.1 Audiation	32
1.2.2 Ver d'oreille.....	34
1.2.3 La voix intérieure.....	36
1.2.4 L'imagerie auditive	38
1.2.5 La boucle phonologique	40
1.2.6 La lecture profonde	41
1.2.7 Saussure.....	43
1.2.8 Subvocalisation.....	44
1.3 La traduction de la bande dessinée.....	46
1.3.1 Lire pour traduire	47
1.3.2 L'investigation sémiotique	57

1.4	Problématique	70
2	Deuxième Partie	76
2.1	Hypothèse théorique	76
2.1.1	L'imagerie auditive de dialecte visuel	76
2.1.2	La mélodie/l'imagerie auditive des paroles de chanson	77
2.1.3	L'émotion/l'expressivité des phonèmes étendus	77
2.1.4	Les jeux phonétiques (néologismes, contrepèteries etc.)	77
2.1.5	L'oralité, le ton et le rythme suggérés par l'agencement du texte ...	78
2.1.6	Les bruits déterminés par des onomatopées phonétiques	78
2.2	Méthodologie.....	80
2.3	Étude de cas et analyse.....	82
2.3.1	Les voleurs du Marsupilami	83
2.3.2	Les Rugbymen : On n'est pas venus pour être là !	89
2.3.3	Le combat ordinaire	97
2.3.4	Astérix chez les Pictes	102
2.3.5	Synthèse.....	107
	Conclusion.....	111
	Bibliographie commentée	117
	Table de figures	123
	Annexes A-E.....	125

Avant-propos

Le sujet de ce mémoire a germé il y a bien longtemps pendant mon enfance quand je suppliais ma mère de m'acheter *Asterix and the Laurel Wreath*, la traduction de l'ouvrage d'après Goscinny et Uderzo¹. Ce fut la première des centaines de bandes dessinées dans lesquelles je me suis plongé pendant mes années de formation. A cette époque, mon intérêt ne portait pas tant sur le texte lui-même que sur le récit en images qui avait captivé mon imagination et déclenché une passion inextinguible pour la bande dessinée. De plus, depuis mon arrivée en France en 2005, cet engouement a soutenu ma ferveur pour l'apprentissage de la langue française et, logiquement, pour sa traduction vers l'anglais.

Je croyais alors, et je le crois d'ailleurs toujours, que j'entendais la voix des personnages dans ma tête quand je lisais un album, bien qu'aujourd'hui je sois capable d'éteindre ou de couper ces voix, si je me concentre suffisamment. Certes, je me rappelle avec clarté ma déception quand mon oncle m'a emmené voir *Asterix in Britain*² au cinéma car les voix des héros n'étaient pas telles que je les avais imaginées. Ma déception n'avait rien d'exceptionnel et d'autres enfants au même âge ressentent la même chose quand ils voient leurs héros préférés sur le grand écran pour la première fois. Hergé, l'auteur célèbre de *Tintin*, a pu faire le même constat quand un jeune lecteur lui avait écrit: « Je n'aime pas le capitaine Haddock au cinéma. Il n'a pas la même voix que dans les albums ! » (Sadoul 1989 : 82)³.

1 Astérix et les Lauriers de César (1972). trad. Anthea BELL

2 Lamsweerde, Pino Van (1986). *Asterix in Britain*. Dessine Animé, Aventure, Humour.

3 Cité par Delesse (2001 : 322)

Aujourd'hui, adulte maintenant, quand je me rends au cinéma pour voir un film basé sur un roman ou une bande dessinée que je connais, j'accepte l'idée que le réalisateur puisse détruire la façon dont j'entends les voix dans ma tête. J'accepte l'impossibilité qu'il ne partagera pas tout ce que j'ai imaginé quand j'ai lu l'ouvrage en question. Aujourd'hui, ce manque de relation entre l'imagerie auditive⁴, que je crée dans ma tête, et ce que j'entends au cinéma ou à la télévision est compris. C'est-à-dire je comprends que chaque lecteur de roman ou de bande dessinée trouvera sa propre imagerie auditive pour les protagonistes. Mais quand on est jeune on ne comprend pas cet écart. Aimer ou non la voix d'un comédien ou d'une comédienne dans le rôle d'un personnage bien aimé relève du hasard.

– Gérard Depardieu joue Obélix ? – Bof !

Alors, il faut qu'on se demande : Serait-il satisfait, Goscinny, s'il était en vie, d'écouter Depardieu au cinéma ? De quelle façon a-t-il imaginé qu'Obélix parlerait ? Parlant de manière anecdotique, comme dramaturge de la petite scène, j'essaie de faire jouer les personnages dans mon esprit quand j'écris, c'est-à-dire, je me dis toujours – Diraient-ils cela ? – et j'essaie d'imaginer leur voix avant de rédiger leurs dialogues. Je suis convaincu que je ne suis pas le seul à procéder de cette façon. Je crois que chaque écrivain ou scénariste fait cela quand il écrit les dialogues et Goscinny l'a fait sans doute.

⁴ Selon Grebot et Paty (2005:8) : « L'imagerie auditive comme l'imagerie visuelle comporte différentes composantes ou sous-capacités. [...] Les recherches de Fodor (1986), selon Gardner (1985), suggèrent « que l'appareil psychique peut mieux se concevoir comme un ensemble d'appareils de traitement d'information, appareils en grande partie séparés et dont certains sont conçus pour se charger du langage, des informations visuelles, de la musique ou d'autres contenus spécifiques ». Intons-Peterson (1980, 1992) différencie plusieurs composantes de l'imagerie auditive telles que l'intensité, la fréquence, le rythme, le timbre, la tonalité. [...] Ces multiples recherches révèlent des différences individuelles à percevoir des sons, à imaginer des évocations auditives et à différencier des sonorités, des timbres, etc. »

Ces raisons expliquent peut-être pourquoi, quand j'ai découvert cette citation d'Hergé, j'ai été inspiré pour débiter une investigation scientifique sur le phénomène de l'aspect sonore dans la bande dessinée :

Je considère mes histoires comme des films. Donc, pas de narration, pas de description. Toute l'importance, je la donne à l'image, mais il s'agit naturellement de films sonores et parlants [à] 100%, les paroles sortent graphiquement de la bouche des personnages.⁵

En décrivant ses ouvrages comme des « films sonores », Hergé m'a convaincu qu'on ne peut considérer la bande dessinée comme les autres formes de littérature et que, en traduction, cet aspect « sonore » semblait inviter à considérer la bande dessinée comme un media audio-visuel car, si tous les auteurs pensent en ces termes, on peut se risquer à croire que le lecteur en fait autant.

Et pourquoi pas ? Tandis que les autres formes audio-visuelles exigent que le traducteur réfléchisse à la production sonore des comédiens, en bande dessinée le traducteur doit repérer bien plus : les dialogues, les bruits, les chansons... Mais où se trouvent ces effets qui donnent aux lecteurs l'illusion du son soit qu'il convient de mettre au jour.

En effet, le plus attirant pour moi dans la bande dessinée c'est l'énigme qu'elle recèle, le fait qu'il faille déchiffrer chaque image, chaque planche et chaque bulle afin de découvrir le corps même de l'histoire. Selon l'ouvrage bien sûr, la lecture peut être assez complexe. Les bulles, la séquence, les onomatopées ne contiennent que des indices concernant le mouvement, les sons et les émotions des personnages imaginés par l'auteur. Par exemple, je me rappelle très nettement de ma perplexité devant une séquence située au début d'*Astérix et les Lauriers de*

⁵ Pendant un entretien radiophonique 1942. Cité par Groensteen dans *Système de la bande dessinée* 1999 p.151 ; et Peeters dans *Case, planche, récit, op. cit., 1998, 82*

César (p.6) quand les personnages se figent puis marchent en arrière : parce que je n'étais pas encore en mesure de comprendre tout le texte et que je n'avais pas compris le phénomène de « pauser » et « rembobiner » une histoire au même titre qu'on pourrait le faire pour une vidéo, je n'avais pas été capable de comprendre l'effet suggéré par les images. Il m'a fallu quelques années de plus avant d'être capable de déchiffrer ce problème, et quand j'ai finalement compris le sens de cette séquence, j'en ai retiré une grande satisfaction.

La diversité des styles, traditions, techniques, dessins et genres implique que chaque album de 'BD' propose ses propres énigmes à déchiffrer aux lecteurs. Ce qui explique peut-être pourquoi le marché de la bande dessinée continue d'augmenter partout dans le monde.

Mais évidemment une idée, une passion pour un média et quelques convictions ne font pas ensemble un bon fondement digne d'une analyse scientifique pour un mémoire de Master. Cependant, les petits ruisseaux faisant les grandes rivières, mes convictions, j'espère que vous en conviendrez, méritent la réflexion.

(...) you suggest, acutely and indeed accurately, that I probably read aloud my translation to see (or rather hear) how it sounds. Or at least, I am always reading it aloud in my head, so to speak.

Anthea Bell, 2014

Introduction

L'importance de la perception auditive dans la lecture, et ainsi la traduction, de la bande dessinée est l'idée à l'origine de notre étude. Alors, c'est notre intention de montrer que l'illusion de son est construite, délibérément, par l'auteur pour qu'il soit « entendu » par le lecteur.

Ce mémoire est la deuxième partie d'une étude commencée en 2013. La première partie a été rendue comme projet initial (M1) et s'est proposé d'examiner les problèmes de traduction que pose la représentation de tous les phénomènes sonores qui accompagnent un texte de bande dessinée. Autrement dit, ce premier travail suggérait – à tort ou à raison – que les lecteurs de bande dessinée puissent être considérés comme des « auditeurs » afin de repérer où se trouvent les problèmes d'équivalence sur le plan auditif aussi bien que sur le plan de la lecture visuelle dans les mots du texte. Le traducteur doit analyser chaque élément textuel pour son rôle dans ce que nous avons appelé la « bande sonore » de l'œuvre. Les onomatopées, les accents, la langue vernaculaire, les rimes et autres effets qui caractérisent le texte source constituent ensemble une part fondamentale du genre. Les observations de Nida, Celotti, Raskin, Kaindl, celles du scénariste lui-même, Alain Ayroles, et de quelques autres universitaires participent à la formulation de cette problématique.

Une étude de cas, la traduction d'une bande dessinée, *Garulfo : De mal en pis* (1996) d'après Alain Ayroles et Bruno Maïorana, a permis de localiser ces phénomènes et l'analyse de quelques exemples de souligner la complexité du défi. Sept types de manifestations ont pu être relevés : onomatopées inventées, signes inhabituels dans les bulles, onomatopées phonétiques fusionnées au sein d'autres

mots, styles d'élocution, jeux de mots, sens multimodaux, prononciation des noms propres.

En conclusion, en réaction à l'article de Kaindl « Thump, Whizz, Poom » (1999), qui propose une classification des cinq éléments linguistiques de la bande dessinée que le traducteur doit prendre en compte dans l'acte de traduction, mais en omettant l'aspect « sonore », j'argumentais que cet élément est à considérer au même titre que les autres. Les effets « auditifs » font en effet partie intégrante de la création du sens. Dans l'étude de cas j'ai montré comment cet aspect peut se manifester et quels problèmes il pose aux traducteurs. Le problème essentiel, qui devenait clair au cours de l'étude, était de trouver comment repérer ces effets, ou plus exactement de savoir où les chercher.

Il est alors apparu qu'une étude complète de la traduction d'une série entière permettrait une compréhension approfondie de l'utilisation de ces effets dans la bande dessinée et entraînerait une réflexion sur leur traduction. L'objectif serait de classer ou de catégoriser les occurrences d'effets afin d'offrir une analyse scientifique sur la localisation des problèmes et sur les façons de les résoudre. Un travail idéalement entrepris en collaboration avec le scénariste serait le plus éclairant et enrichissant. C'est le premier objectif de cette deuxième partie.

D'autres objectifs et pistes de recherche se sont esquissés à la lecture des réponses que j'ai pu recevoir à la suite d'échanges avec diverses personnes concernées, à divers titres, par le sujet de la bande dessinée. J'ai livré ici un bref compte rendu dans la mesure où ces remarques ont orienté mon travail.

L'auteur de *Garulfo* s'est montré très intéressé :

J'ai lu votre mémoire avec beaucoup d'intérêt. Votre réflexion sur la restitution du son est très intéressante. [...] Bravo pour votre excellent travail et merci pour cette passionnante lecture !

Ayroles (2013)⁶

Lawrence Grove de l'Université de Glasgow, a suggéré⁷ de multiplier les études de cas :

[...] it is impressive. A lot of personal material, a broad ranging question, then specifically applied to the example you have chosen. I could imagine other case studies, such as Titeuf, of many of the translations now produced by Cinebook. [...] As the project goes on, you may consider submitting something to European Comic Art. We welcome up and coming academics!⁸

En outre, ce dernier a eu la gentillesse de me mettre en contact avec Ann Miller⁹ qui m'a proposé deux pistes de recherche à poursuivre pour cette deuxième partie : *Eye Dialect* (le dialecte d'œil), dont je parlerai d'avantage plus loin dans ce mémoire, et Phonaesthésie. Ce dernier, aussi connu comme le symbolisme phonétique ou phonosémantique, serait utile dans l'analyse de l'onomatopée phonétique en traduction, mais comme nous voulions étudier une gamme des effets de perception auditive, je trouvais que ceci était peut-être trop spécifique pour cette étude.

Bien qu'il n'ait lu qu'une version abrégée, les commentaires de Klaus Kaindl,¹⁰ peut-être le plus éminent universitaire dans ce domaine, m'ont conforté dans l'idée que la dimension auditive de la bande dessinée était trop souvent négligée :

It really reads interesting and I agree that the auditive dimension of comics is largely neglected in studies on comics (translation).¹¹

⁶ Annexe A-3

⁷ Président de l'association internationale de la bande dessinée et auteur de *Comics in French: The European Bande Dessinée in Context* (2010)

⁸ Annexe A-10

⁹ Fellow de l'Université de Leicester, Angleterre

¹⁰ Professeur à l'Université de Vienne, auteur d'articles nombreux sur la bande dessinée sous traduction.

¹¹ Annexe A-17

Ce premier travail n'était toutefois fondé que sur certaines observations empiriques que j'avais faites au cours de la traduction de *Garulfo*. De plus, la problématique et l'hypothèse théorique étaient formulées après des recherches limitées à travers un éventail de travaux universitaires, pendant une période de temps également très limitée. Hormis l'étude de cas, aucune preuve scientifique ne pouvait être présentée afin d'expliquer les décisions prises pendant la traduction. Ce manque de rigueur était évident pour le Professeur Kaindl :

Concerning the "hypothèse théorique": you do not really clearly mention any theoretical framework - the (problematic) assumption that translating comics has mainly to do with equivalence is not really a theoretical framework. Especially [because] the translation of onomatopoeia is very often not provided by the translator of the other verbal elements but by the editor.

So I would suggest that you look for a broader (e.g. semiotic, descriptive, sociological) framework for your thesis in order to take into account the many (aesthetic, economic etc.) factors.

Another important aspect which needs to be made explicit is the question of method: is your investigation prescriptive or descriptive (i.e. is the aim of your study to answer to the question how translation SHOULD be done or how translation IS done)?¹²

Ces dernières remarques m'ont permis de prendre conscience de la difficulté, pour un traducteur, de prendre du recul sur son travail, car évidemment, en faisant une traduction, je suis aussi tombé dans le piège de me demander : comment doit-on traduire ? Autrement dit, mon objectivité était compromise par l'acte de traduction lui-même. C'est pourquoi j'avais du mal à trouver des explications scientifiques pour mes décisions de traduction. Il est indéniable que la traductologie est une discipline empirique et donc être à la fois traducteur et traductologue est une sorte de contre-sens théorique. À la base le traducteur est concerné par l'acte – comment doit-on traduire – tandis que le traductologue tente d'expliquer les processus et les contextes de l'acte. Ils ne sont pas compatibles : le traducteur crée, le traductologue observe.

¹² Ibid

Dans un article fondateur, James Holmes définissait les objectifs de la traductologie ainsi :

(1) To describe the phenomena of translating and translation(s) as they manifest themselves in the world of our experience and (2) to establish general principles by means of which these phenomena can be explained and predicted.

Holmes (1972 : 184)

Il suggérait aussi l'existence de deux branches dans la traductologie « pure » : descriptive ou théorétique. Dans le cadre d'une traductologie descriptive, on peut classer les études en trois sous-catégories selon l'orientation souhaitée : produit, fonction, processus. Appliquant cette méthodologie à mon étude, il m'est donc apparu possible de construire une argumentation, une hypothèse théorique et une problématique, en gardant ces trois idées à l'esprit puis, dans une étude de les vérifier à l'aide de recherches empiriques basées sur le travail d'autres traducteurs.

Revenant sur la question de l'omission des effets sonores par Kaindl, je dois signaler que mon interprétation à ce sujet avait été trop rapide. Ce dernier concluait son courriel ainsi :

In your concluding remarks you state that I did not take into account the acoustic dimension - as far as I remember I explicitly link in the article in Target onomatopoeia and typography to the acoustic dimension. In my book (in German) on comics translation I dedicated several pages to the creation of sound in comics.¹³

C'était, en fait, plutôt sa classification des onomatopées que je voulais critiquer. J'ai tenté d'expliquer que les délimitations linguistiques qu'il avait choisies ne m'avaient pas semblé être commodes pour la tâche du traducteur. Parce qu'il présente les onomatopées de cette façon, on pourrait comprendre qu'elles ne seront jamais une partie intégrante du dialogue, la deuxième catégorie, ni partie des autres catégories que Kaindl offre aux lecteurs : titres, inscriptions, narration.

¹³ Annexe A-17

Mais, pour mieux comprendre ses pensées, il me recommandait de lire son ouvrage de 2004.

Enfin, les derniers retours sur mon projet initial (M1) provenaient de Jean-Paul Meyer¹⁴, qui a exprimé quatre désaccords dans une lettre¹⁵. Ayant déjà rédigé plusieurs articles sur le sujet de la bande dessinée dans le cadre de l'apprentissage des langues, les critiques et les désaccords dont il m'a fait part relèvent de son champ de recherche habituel.

Le premier problème scientifique qu'il pose aborde ce qu'il nomme « bédéologie ». Selon lui il est « fondamentalement erroné » de considérer le discours des protagonistes comme une bande son. Dans la bande dessinée, il s'agit de mimèse et non pas de sonorité. Par conséquent, prendre en compte les lecteurs comme auditeurs, c'est faire fausse route dès le départ. Je reconnais maintenant que l'utilisation d'une métaphore dans ma problématique – « auditeurs » en lieu et place de « lecteurs » – était une façon de simplifier le problème et pouvait laisser penser que je ne tenais aucun compte de l'acte de lecture lui-même. Ce que je voulais souligner était l'illusion d'une bande sonore et non pas une bande son du réel. Quand j'ai utilisé le mot « audio-visuel » c'était tout simplement pour donner de l'importance à l'aspect auditif imaginé par l'auteur ou le lecteur et non pas aux ondes sonores réelles générées par un album ! M. Meyer ne nie pas cependant que ce champ mérite réflexion :

¹⁴ Maître de conférences, Université de Strasbourg

¹⁵ Voir Annexe A-18

Bien sûr, il inclut à ce titre tous les paramètres et toute la complexité de l'énonciation. C'est bien ce qui en fait un véritable et passionnant objet d'étude. [...] ce que de nombreuses études ont montré, notamment en établissant que l'échange de parole constitue une pseudo-oralité et la transcription sémiographique des bruits un effet de réel.¹⁶

Un « effet de réel » se trouve bien dans la bande dessinée mais sa description est de l'ordre de la sémiologie. Pour lui, c'est l'iconographie et la sémiologie qui doivent être considérées avant tout autre aspect de l'acte de création de l'auteur. C'est aussi pourquoi ma lecture de la citation d'Hergé, reproduite dans l'avant-propos, lui est apparue erronée. Selon les sémiologues Peeters et Groensteen, cette citation, rappelle Meyer, est présentée comme preuve de la nature graphique du média, telle qu'elle a été prévue par l'auteur. Il n'en reste pas moins qu'Hergé a *pensé* ses histoires comme des films, et qui plus est comme des films « sonores ». Cela nous donne une idée de ce qu'un auteur de bande dessinée imagine pendant l'acte de création : un film sonore à 100 %. Je suis tout-à-fait d'accord avec le fait que les indices de cet aspect audio se trouvent dans les signes.

Le deuxième point abordé par M. Meyer est la question de l'intonation intérieure qui accompagne la lecture visuelle et contre laquelle il s'insurge. Il cite à cet égard des études des années 1970 sur la lecture rapide démontrant l'absence d'intonation intérieure au cours du processus. Sans doute l'expression « intoner intérieurement » est-elle un oxymore mais seulement si on croit qu'intonner n'est qu'un acte de production physiologique. Des études, bien plus récentes que celles citées par Meyer, datant des années 1980 et jusqu'à aujourd'hui, dans le cadre des compétences cognitives et des neurosciences¹⁷, ont montré que l'intonation mentale existe aussi. Si je veux bien admettre que chaque lecteur n'en est pas capable tout le temps, je défends entièrement l'idée que le lecteur peut être

¹⁶ Ibid

¹⁷ Hubbard (2010)

considéré à la fois comme énonciateur et co-énonciateur, au moins pour les raisons que j'ai résumées dans l'avant-propos. Le cerveau humain est un organe extrêmement complexe au sujet duquel l'humanité sait encore très peu de choses, mais les neurosciences nous ont beaucoup appris depuis les années 1970. Cette remarque m'a en tout cas incité à creuser cette intuition et j'y reviendrai plus loin.

Les deux autres points mettaient en lumière la nécessité d'approfondir ma réflexion théorique dans les domaines de la linguistique et de la sémiotique, rejoignant ainsi le Professeur Kaindl qui a également critiqué la faiblesse de mon hypothèse théorique.

Ces retours sur ce qui n'était qu'un projet ont été très utiles à double titre : les retours positifs m'ont conforté dans l'idée que la piste de réflexion était bien choisie, quant aux retours négatifs, ils m'ont motivé pour continuer le travail engagé en élaborant une problématique plus convaincante prenant en compte la dimension de la perception globale de la bande dessinée (lecture et « audition »), la nature des signes représentant les sons et bruits, le processus d'appréhension lui-même (intonation intérieure entre autres), ainsi que la dimension traductologique dans sa perspective descriptive.

Dans une première partie, nous évaluerons la bande dessinée pour mieux comprendre l'acte de création : comment l'auteur exploite le media, ce qu'il attend des lecteurs du point de vue de la cognition et les difficultés rencontrées en traduction. Ainsi, nous espérons montrer que la perception auditive s'impose dans la création, la lecture et la traduction de la bande dessinée. Dans une deuxième partie nous proposerons une hypothèse théorique sur l'encodage sémiotique de cet aspect de la bande dessinée. Puis, dans une étude de cas, nous examinerons les

traductions de quelques albums contemporains pour tester cette hypothèse. Notre méthode impliquera, si possible, les traducteurs des albums choisis pour l'étude. Ainsi, nous serons en mesure de vérifier (ou réfuter) notre hypothèse et formuler des conclusions.

1 Première Partie

1.1 Littératures Dessinées

Avant de continuer, il importe de définir ce que l'on comprend par « la bande dessinée ». Est-ce tout simplement une question de « récits en images ? » expression que nous avons utilisée dans l'introduction ? Si l'on examine la gamme des styles de la bande dessinée contemporaine aujourd'hui, on peut observer qu'ils sont extrêmement variés. Il est rare de trouver deux auteurs qui partagent exactement les mêmes éléments pour construire leurs histoires. De plus, s'il s'agit de récits en images, doit-on inclure les histoires illustrées pour la jeunesse dans une définition large ? Et les dessins satiriques, ceux qu'on trouve dans les journaux quotidiens et les hebdomadaires ? Est-ce que ce ne sont pas des bandes dessinées aussi ?

Il a déjà été remarqué par Kaindl, Celotti et d'autres qu'une définition unique et exhaustive de la bande dessinée n'existe pas vraiment parce qu'elle est, à cause de sa nature diverse, presque impossible à définir sans exclure une ou plusieurs variantes de l'art. Pour Groensteen cette absence de description globale ne gêne pas :

Personally, I do not consider the question of a definition of utmost importance, and I have always been cautious while dealing with the subject.
Groensteen (2012, 113)

Harry Morgan¹⁸, dans son ouvrage *Principes des littératures dessinées* (2003) qui offre peut être l'étude la plus complète sur cet art énigmatique de notre époque, explique qu'un problème fondamental est la nomenclature. Quand on parle de « la bande dessinée » ou « d'un récit en images », on fait référence

¹⁸ Nom de plume de Christian Wahl, universitaire et auteur de bande dessinée.

pratiquement à toutes les variétés des récits en images sans distinction particulière du support ou du genre. Autrement dit, ces termes sont trop vagues :

On trouve des récits débités en images sur des supports divers (architecturaux, mobilier, etc.), mais cela ne remet nullement en cause l'unité d'une *littérature dessinée*, définie empiriquement comme ce que l'on trouve dans les bibliothèques et les cabinets des estampes, et qui utilise les supports du livre, de ses démembrements (le fascicule, la feuille volante), de son origine (le manuscrit) et de ses équivalents [...]

Morgan (2003 : 149)

Certes, il serait ridicule, par exemple, de considérer les instructions pour le montage d'une armoire IKEA de la même manière qu'un album d'Astérix. Alors il est préférable qu'on parle de la littérature dessinée car elle embrasse toutes les formes de la littérature aux images séquentielles, dont la « bande dessinée » n'est qu'une catégorie, et exclut d'autres textes en images qu'on ne considère pas être de la littérature.

1.1.1 Dispositif et séquentialité

Mis à part le fait que les littératures dessinées se trouvent, normalement, dans une bibliothèque, quelles autres dimensions existantes pourraient nous aider à mieux les classer ? Afin de les comprendre, il faut regarder leur anatomie pour les caractériser. Morgan continue :

Les littératures dessinées comprennent des images séquentielles, c'est-à-dire des images dont la succession définit un récit, [...] Quand les images séquentielles se présentent sur des pages séparées, nous parlons de cycles de dessins, quand on dispose plusieurs images sur la même page, nous parlons de bandes dessinées.

Il est certain que c'est la séquence qui est fondamentale dans le récit dessiné parce que, par sa nature, elle crée une relation sémantique entre les dessins. Selon Groensteen, ce sont les relations plastiques et sémantiques, entre les images, qui constituent ensemble « un texte » dans la bande dessinée. Le titre de l'ouvrage

éducatif *Comics and sequential art*, d'Eisner (1985), nous confirme que la « séquentialité » est primordiale dans toute description du neuvième art.

Mais comment distinguer une séquence ? Morgan propose quelques critères : un degré de contiguïté, une régularité et la vectorisation afin que le lecteur la reconnaisse comme une séquence. La contiguïté et la régularité indiquent que les images sont dans une séquence, et pour la vectorisation, l'orientation de lecture de la séquence.

Dans notre domaine, la traductologie, nous nous sommes surtout intéressé au texte, donc peut-on supposer que le texte soit un élément primordial dans l'anatomie de la bande dessinée aussi ?

Dans *Le Système de la bande dessinée*, sans doute l'analyse sémiotique du genre la plus complète jamais entreprise, largement fondée sur sa thèse doctorale, Groensteen défend l'idée qu'il s'agit d'un système « spatio-topique » où l'espace (*spatial*) et le lieu (*topos*) constituent ensemble les seules contraintes pour l'auteur. L'image, le texte, le case, la planche, ne sont que des éléments d'un dispositif spatio-topique conçu par l'auteur : il n'y a pas de « règles » rigides.

Bien qu'il ne soit pas en désaccord, Morgan préfère que cette idée d'un dispositif soit plus large que la perspective sémiologique de Groensteen. Le problème qu'il voit est que les romans illustrés peuvent être encore confondus avec la bande dessinée. Il préfère que le dispositif soit compris comme un agencement spatial quelconque de littérature dessinée :

Le dispositif a deux fonctions : pour le lecteur, il indique qu'on se trouve en présence de littérature dessinée (il est cause qu'on se raccroche à chaque instant à une image). Pour le producteur, le dispositif amène des stratégies narratives particulières, le récit s'adaptant naturellement à l'unité qui l'accueille. Caractériser les littératures dessinées par le dispositif et la séquentialité permet de distinguer les littératures dessinées des littératures écrites illustrées [...] et met fin à l'hésitation méthodologique de la première génération de théoriciens, pour qui un récit dessiné cesserait d'être une bande dessinée à partir d'une quantité critique de texte.

Morgan (2003 : 152)

Autrement dit, le texte fait partie intégrante du dispositif choisi par l'auteur et donc sa présence n'est pas déterminante dans la création du sens. Le texte alors, ou son absence, est pris en compte comme partie intégrante de l'image. Par extension, il ne faut pas chercher de relations particulières entre texte et image afin de trouver une définition pour la bande dessinée. En conséquence de quoi c'est le choix du type de dispositif qui permet de distinguer entre les types de littératures dessinées différents.

Pourtant il faut être clair : nous reconnaissons que les images qui nous aident dans la construction d'un récit ne possèdent pas toujours de sens spécifique : autrement dit, il n'existe pas de relation structurelle de signifiant-signifié à attribuer à telle ou telle image car leur construction est trop variable et trop complexe.

1.1.2 La dimension poïétique

Le mot « dispositif » employé par les deux théoriciens cités ci-dessus est intéressant et déclenche une réflexion sur la construction d'un récit. Lorsque le dispositif peut être une simple convention culturelle, dans la création de la narration, sa propre composition en termes de chiffrement sémiotique peut être profondément complexe à cause des demandes de l'histoire ou du conte en cours de création. C'est-à-dire que pendant l'acte de création l'auteur, le producteur, est

obligé de penser comment communiquer le narratif et en même temps comment représenter l'univers, imaginaire ou réel selon l'histoire, auquel le récit s'accroche. Autrement dit, la fonction du dispositif est beaucoup plus large qu'une sorte de colonne vertébrale comme suggérée par la définition des littératures dessinées ci-dessus. Ici, on ne parle pas seulement des éléments reconnus comme la case, la bulle, la planche, mais de la nature holistique de l'image et la fonction de son contenu dans son intégralité.

En parlant de la dimension poétique, dans son article pour *SJoCA*, Groensteen cite la théorie du « Stéréo-réalisme » de Smolderen (1988) :

Stereo-réalism is the name given to a certain number of techniques in story-inventing and scriptwriting inspired by the ambition of creating fiction that would be « turned towards image » (« fiction orientée image »). Such fiction does not address the linguistic capacities of the reader but tries to activate mental faculties that trigger visual imagery. The techniques Smolderen discusses are concerned with actions, places, movements and characters.

Groensteen (117 : 2012)

Donc l'auteur doit considérer comment communiquer tous ces éléments, les actions, les mouvements, les personnalités... en images et en séquence. Par extension on peut croire qu'il faudra inclure aussi tout ce qui forme la base d'un univers physique comme l'existence, ou le manque, de la gravité et d'autres lois physiques, la présence des sons, des odeurs... ce qui nous entraîne à réfléchir plus largement sur l'aspect métaphysique de cet univers en création : les objets, leurs propriétés, le concept de Dieu, l'espace, le temps...

Si nous revenons au mot « dispositif » afin d'examiner plus profondément cet acte de création par l'auteur, on est tenté d'évaluer sa production en termes philosophiques. Il me semble que, même trente ans après sa mort, le travail du philosophe français Michel Foucault, connu pour ses théories sur les rapports

entre pouvoir et savoir¹⁹, nous offre quelque chose d'intéressant au sujet du dispositif en bande dessinée. Le lien entre les « boîtes à outils » de Foucault et notre sujet peut paraître ténu, toutefois, appuyant sur l'analyse du philosophe italien, Giorgio Agamben, l'idée me semble pouvoir être appliquée à la bande dessinée. Agamben, inspiré par un entretien radiophonique avec Foucault en 1977, écrivait un ouvrage : *Qu'est ce qu'un dispositif ?* (traduit et publié en français en 2007). Il a pour objectif l'explication des systèmes de relations qui existent entre les actes discursifs (dialogues/pensées), les actes non-discursifs (actions/comportements) et le savoir manifeste. Il en fait un résumé dans sa présentation :

J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'un autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants.

Agamben (2007 : plat verso)

Si on remplace « êtres vivants » par « protagonistes », sa définition du mot semble servir à notre cause. Le dispositif, suggère-t-il, définit les règles et les mécanismes qui facilitent la gouvernance de tout ce qui existe dans un univers, et cela, c'est exactement ce qu'un auteur cherche à faire pendant l'acte de conception. Le dispositif alors est aussi bien lié au contenu qu'aux conventions qui régissent du narratif.

Peut-être est-il possible aussi de décrire le dispositif de l'auteur comme une sorte de « langue privée » (Wittgenstein²⁰), à cause de son unicité. C'est-à-dire une langue qui n'est connue et comprise que par son concepteur. Mais comme Wittgenstein le propose, s'il est possible d'apprendre une langue privée elle devient en fait une langue publique.

¹⁹ Foucault, Michel. *Histoire de la folie à l'âge classique*. Paris: Gallimard, 1972.

²⁰ Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Oxford, 1953.

Et, lorsque Groensteen cite les mots de Valère Novarina²¹ quand il discute la dimension mythopoïétique de l'acte de création, ce qu'il exprime semble correspondre à la façon dont nous envisageons, dans le cadre de la bande dessinée, l'idée de « dispositif » (bien que Novarina ait fait référence au théâtre) :

You certainly know the famous conclusion of Ludwig Wittgenstein's *Traction logico-philosophicus* (1921) : "What we cannot speak about we must pass over in silence". Now, the French writer Valère Novarina has turned Wittgenstein's proposition upside-down: "What we cannot speak about is precisely what has to be said". And this sentence applies perfectly to the matter we are dealing with here.

Groensteen (2012, p120)

Cette phrase, « Ce dont on ne peut parler, c'est cela qu'il faut dire », souligne que dans les autres formes de littérature il est possible d'employer l'écriture (les descriptions) afin de communiquer tout ce qui existe dans l'univers de l'histoire. En revanche, dans la bande dessinée (comme au théâtre), ce dont on ne peut parler doit faire l'objet d'une communication sans parole. Au théâtre, c'est la mise-en-scène qui permet de transmettre ces informations ce qui est en bande dessinée fourni par le « dispositif ». L'auteur d'un roman peut décrire le ton d'un discours, le bruit qui accompagne le choc d'un accident de voiture, l'odeur puante des chaussures de sport, l'éclat d'un feu d'artifice, la vitesse d'une balle, la douleur, les émotions... mais pour un auteur de bande dessinée tous ces éléments représentent un puzzle à assembler selon la conception du dispositif et leur chiffrement subséquent en signes et images.

Au final, pour l'auteur le dispositif a deux fonctions : premièrement il emploie les conventions culturelles afin de bâtir le narratif, deuxièmement, il sert de stratégie de gouvernance qui dicte comment représenter chaque élément et chaque relation, physique ou métaphysique, d'un univers imaginaire ou réel.

²¹ Traduction de « Ce dont on ne peut parler, c'est cela qu'il faut dire ». Novarina, Valère. *Le Théâtre Des Paroles*. Paris: P.O.L, 1989.

1.1.3 Un art audio-visuel ?

C'est ici que nous devons préciser la nature de base des récits en image. Comme nous l'avons dit plutôt, en réponse aux critiques de Meyer, nous acceptons, sans réserve, la bande dessinée comme art visuel et rien de plus. Encore une fois, c'est Morgan qui, de façon claire, réfute toute suggestion qu'une « bande son » puisse se trouver dans les bulles :

Si la BD note les sons métaphoriquement, sous forme d'onomatopées, mais aussi de façon précise (la musique sur des portées musicales dans *Peanuts*), elle ne les restitue ni dans leur durée ni dans leurs autres caractéristiques (par exemple hauteur et timbre, en ce qui concerne les sons musicaux). Il en va de même des fameux dialogues contenus dans les bulles. Enfin, la même remarque s'applique au mouvement. La BD est un art visuel, puisqu'elle comporte de l'image, mais elle ne restitue pas plus le mouvement que le son.

Morgan (2003 : 51)

Cependant, on continue de comparer la bande dessinée et les films malgré les protestations des sémiologues. L'auteur américain Will Eisner, une figure majeure de la bande dessinée du XXe siècle, nous offre peut-être la plus convaincante des explications sur cette relation gênante :

While there seems to be an overt relationship between comics and film, there is a substantial and underlying difference.

Both deal in words and images. Film buttresses these with sound and the illusion of real motion. Comics must allude to all of this from a platform of static panels. Film employs photography and a sophisticated technology to transmit realistic images. Again, comics is limited to print. Film purports to provide a real experience, while comics narrates it. These singularities, of course, affect the approaches of the filmmaker and the cartoonist.

Both are storytellers working through their mediums to make contact with an audience. But each has a different engagement with its audience. Film requires nothing more than spectator attention, while comics needs a certain amount of literacy and participation. A film watcher is imprisoned until the film ends while the comics reader is free to roam, to peek at the ending, or dwell on an image and fantasize.

But here is where the paths really diverge. Film proceeds without any concern about the literary skills or reading ability of its audience, whereas the comic must deal with both of these. Unless comics readers can recognize the imagery or supply the necessary events that the arrangement of images imply, no communication is achieved. The comics maker is obliged, therefore to devise images that connect with the reader's imagination.

Eisner (1996, 71)

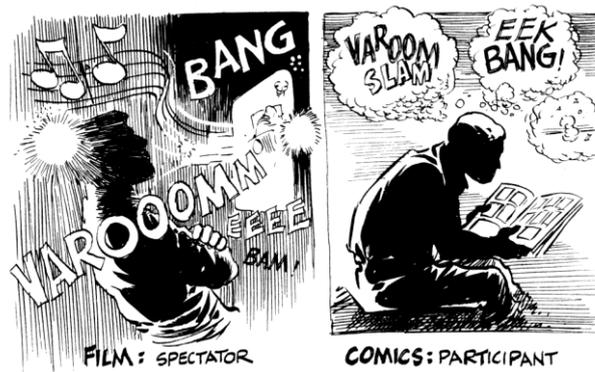


Figure 2 : The influence of Film on reading Comics; Eisner (1996:71)

Pour moi Eisner capture l'idée essentielle qui sépare les deux formes d'art. Hormis sa présence, un film n'exerce aucune contrainte sur le spectateur, tandis que la bande dessinée nécessite de prendre en compte des compétences littéraires et une capacité de déchiffrage du lecteur. Le lecteur doit participer, mentalement, et s'il ne reconnaît pas les dessins ou ne fournit pas les actions impliquées par les images, il ne comprend rien. Donc l'auteur doit concevoir des « visuels » qui répondent à l'imagination du lecteur.

L'imagination du lecteur semble être primordiale dans la réussite du déchiffrement et du décryptage d'une bande dessinée. Cela explique certainement pourquoi je n'avais pas, enfant, compris la séquence d'*Astérix et les Lauriers de César*, citée dans notre avant-propos, quand les personnages marchent en arrière comme s'ils étaient dans une vidéo en train de se rembobiner, car j'étais trop inexpérimenté pour saisir l'effet communiqué par les images et je n'avais pas la capacité d'imaginer le mouvement des personnages.

La bande dessinée n'est donc pas audio-visuelle, mais parce qu'elle repose sur la participation du lecteur afin de percevoir le mouvement et le son, elle nous donne l'illusion d'être un média aussi « audio » qu'il est visuel. C'est bien cette illusion, et sa traduction réussie, que nous cherchons d'explorer dans notre étude.

À coup sûr, les illusions sont si fortes que parfois on est capable d'oublier la nature passive du media. Il y a quelques jours un ami me recommandait les albums de Christophe Blain car, disait-il, ses personnages « bougent » très différemment. Mais non, ils ne bougent pas du tout, lui ai-je répondu, mais j'ai apprécié l'observation quand même.

1.1.4 Textes Multimodaux

Ainsi, afin de nous donner l'illusion d'un média audiovisuel, le chiffrement d'une bande dessinée doit employer les ressources sémiotiques qui la déclenchent. Comme l'écrit Morgan le son est souvent présent sous forme d'onomatopées, mais il serait trompeur de suggérer que le son n'existe que sous forme textuelle car, comme nous l'avons déjà dit, il fait partie intégrante de l'image. La même chose peut être dite du mouvement, qui ne réside pas seulement dans les dessins de chaque case mais aussi dans la séquence et le texte qui l'accompagne. Cette interdépendance entre texte, dessin et séquence est nécessaire pour construire l'illusion. Morgan explique qu'ensemble ces trois éléments font une sorte de synergie :

Nous avons caractérisé l'interdépendance en BD (les rapports mutuels du texte et de l'image) comme créatrice d'une synergie – d'un tout supérieur à la somme des parties – d'une synesthésie, procurant l'illusion du son, du mouvement, de la continuité narrative.

Morgan (2003, 102)

C'est pourquoi Kaindl (2004) propose que la traduction des bandes dessinées soit examinée dans une perspective multimodale, et la sémiologue Nadine Celotti, (2004 : 47), décrit le neuvième art comme « a multimodal text with two meaning-making resources ».

1.2 Un fruit de l'imagination : la dimension cognitive

Tandis que nous avons déjà rejeté l'existence d'une bande son en bande dessinée, si nous acceptons qu'il faille reconstruire, mentalement, les aspects de mouvement et de son, il serait logique d'examiner la perception cérébrale d'un lecteur. Nous avons déjà souligné l'importance de l'imagination du lecteur pendant l'acte de déchiffrement d'un récit en bande dessinée, mais que comprend-on par le mot « imagination » ? Selon le dictionnaire Larousse, le terme offre trois interprétations :

1. La faculté de l'esprit d'évoquer, sous forme d'images mentales, des objets ou des faits connus par une perception, une expérience antérieure ;
2. La fonction par laquelle l'esprit voit, se représente, sous une forme sensible, concrète, des êtres, des choses, des situations dont il n'a pas eu une expérience directe ;
3. La capacité d'élaborer des images et des conceptions nouvelles, de trouver des solutions originales à des problèmes.

Chacune de ces explications semble viser l'évocation des images, soient mentales ou réelles, afin que l'esprit, ou l'œil, puisse les « voir ». Cette explicitation nous convient pour la restitution mentale de l'illusion de mouvement suscitée par la bande dessinée ; mais la question du son est-elle abordée dans les trois acceptations données par le Larousse ? Et si oui, où et par quel biais ? Cela nous permet de nous demander s'il est possible que le cerveau soit capable d'autres types de restitutions mentales au-delà de l'imagination.

1.2.1 Audiation

Il est admis que le mot « audiation » a été employé pour la première fois par Edwin Gordon, chercheur spécialiste du domaine de la pédagogie en musique, en 1975 et qu'elle est, plus ou moins, l'équivalent pour l'ouïe de l'imagination, selon la définition publiée sur Wikipédia : « Audiation is to sound in the same way that

imagination is to images. ». Mais Gordon y voit, plus spécifiquement, notre capacité de penser en musique, un processus cognitif permettant de donner du sens à l'instar d'une pensée en mots qui donne sens au texte :

[...] audiation may involve mentally hearing and comprehending music, even when no physical sound is present. It is a cognitive process by which the brain gives meaning to musical sounds. In essence, audiation of music is analogous to thinking in a language.²²

L'acquisition de la capacité « audier », pense-t-il, est analogue à celle de nos compétences linguistiques. On doit apprendre comment le faire et on progresse à travers six phases de compréhension : de la rétention momentanée en phase 1 à la prédiction consciente des paradigmes musicaux en phase 6. Le niveau de compréhension dépendrait alors du contact avec le langage de la musique, que cela soit comme auditeur passif ou comme musicien doué.

De là à présumer que chaque lecteur est capable « audier » selon son expérience de la musique, c'est-à-dire d'imaginer le ton, le timbre et le rythme d'une mélodie, il n'y a qu'un pas.

Bien que les idées offertes par Gordon soient intéressantes, il me semble étrange d'attribuer ce mot exclusivement à notre capacité d'imaginer la musique. Car, si l'on pense qu'il dérive, étymologiquement, du mot latin signifiant « entendre », *audire*, et que sa définition est liée aux sons, sans doute serait-il plus juste de l'employer pour décrire notre capacité à imaginer tous les types de sons.

Si l'audiation ne fait référence qu'à nos capacités à imaginer la musique, il est cependant reconnu que nous avons certainement la capacité d'imaginer beaucoup plus.

²² 'Audiation'. *Wikipedia, the Free Encyclopedia*, 19 June 2014. <http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Audiation&oldid=605593989>.

1.2.2 Ver d'oreille

En ce moment, une chanson passe à la radio de manière répétitive, intitulée « Magic in the air » et, malgré le fait que je la trouve sans intérêt et agaçante à écouter, mon esprit semble aimer la rejouer sans cesse. J'entends les paroles contagieuses comme si elles étaient chantées à l'intérieur de ma tête par les artistes eux-mêmes : *Magic System featuring Chawki*. Puis, au moment où je me trouve libéré de cette chanson, un de mes enfants décide de chanter à tue-tête « Feel the magic in the air, allez, allez, allez... » et je me trouve embêté une fois de plus. Cette torture est connue sous le nom de *ver d'oreille*.

Tout le monde, en écoutant de la musique régulièrement, a déjà vécu le phénomène du ver d'oreille (avec des rares exceptions bien sûr). Un ver d'oreille, ou « brain worm » selon le neurologue Oliver Sacks (2007), est le nom qu'on donne à la formation involontaire d'images musicales (Involuntary Musical Imagery, INMI), et c'est la manifestation mentale d'une chanson ou d'une mélodie répétitive et difficile à étouffer.

Cependant, il ne faut pas croire que cette expérience d'entendre de la musique à l'intérieur de la tête, soit toujours involontaire : on a le pouvoir de rejouer, à volonté, n'importe quelle chanson enregistrée dans notre mémoire²³. Mais c'est quand on perd le contrôle de cette capacité qu'on perçoit les vers d'oreilles. Une étude récente sur l'INMI par Lassi Liikkanen²⁴ explique :

Musical imagery is a human skill that allows us mentally to play back music. Sometimes we lose control over this power and music becomes “stuck in our thoughts”, resulting in so-called “earworms”, or repeated involuntary musical memories.

Liikkanen (2012, 217)

²³ Kraemer (2005)

²⁴ Chercheur en sciences cognitives à l'Helsinki Institute for Information Technology (HIIT)

L'ampleur de l'INMI ressentie varie, dit-il, selon les niveaux de désintégration et le renforcement des souvenirs. L'ampleur fait référence à tout ce qui existe dans un morceau de musique : le ton, le timbre, le rythme, les voix, les silences, l'intensité quand il est rejoué mentalement. En effet, Sacks remarque que nous avons une capacité frappante de percevoir la musique qu'elle soit présente ou non :

Much that occurs during the perception of music can also occur when music is "played in the mind." The imagining of music, even in relatively nonmusical people, tends to be remarkably faithful not only to the tune and feeling of the original but to its pitch and tempo. Underlying this is the extraordinary tenacity of musical memory, so that much of what is heard during one's early years may be "engraved" on the brain for the rest of one's life.

Sacks (2007, x)

Ce qu'il met en avant, en effet, c'est que l'esprit est capable de mémoriser à jamais et reproduire une perception fidèle de la musique même si nos compétences musicales ne sont pas très avancées.

En effet, la preuve de cette perception, fournie à l'aide de l'imagerie par résonance magnétique fonctionnelle (IRMf)²⁵, démontre que pendant les silences, ajoutés durant la reproduction d'une chanson connue par exemple, le cortex auditif reste actif et qu'on emploie le « savoir sémantique » afin de générer l'information manquante²⁶. Sans bruit réel à l'extérieur, on a l'impression de toujours l'entendre à l'intérieur de la tête. De toute évidence, il est aussi possible que la même chose arrive dans le cortex visuel lorsqu'on perçoit des images très abstraites ou représentatives : on utilise le savoir sémantique afin de reconstruire ce qui est manquant dans l'image.

²⁵ Une technique d'imagerie utilisée pour l'étude du fonctionnement du cerveau qui consiste à enregistrer des variations du flux sanguin au cerveau.

²⁶ Kraemer (2005 :158)

Dans notre perspective, l'étude de Liikkanen, à laquelle je me réfère ci-dessus, confirme qu'il est possible d'induire l'INMI assez facilement. Bien qu'il ait employé des signaux variés afin d'induire le phénomène (des paroles, des mélodies, etc.), il a observé que cela fonctionnait avec un signal simple, c'est-à-dire un mot imprimé. L'hypothèse qu'il présente suggère que les souvenirs musicaux les plus récents sont les plus susceptibles d'être entendus comme INMI. Cette observation est conforme à la Théorie de la Mémoire de Travail (MDT) développée par Baddeley et Hitch (1974), dont nous allons parler davantage plus loin. Néanmoins, comme Sacks le propose, il est bien possible que les souvenirs gravés dans nos cerveaux pendant notre enfance puissent être rappelés facilement. Pour démontrer la simplicité de l'induction d'INMI et pour souligner que la récence n'est pas toujours pertinente, Liikkanen conclut son article ainsi :

[...] it is not simply the latest song that we have on our minds, the songs of *Yesterday* count as well.

Liikkanen (2012, 232)

Évidemment, d'après le nom propre en italique, il espère que le lecteur entendra la voix de John Lennon dans ses oreilles. Vous pouvez décider pour vous-même, cher lecteur, s'il a réussi.

Mais, il n'est pas nécessaire d'avoir un stimulus extérieur afin de générer une activité auditive du cerveau pendant les silences. On est capable de créer ou recréer de la perception du verbal à volonté, avec la voix intérieure.

1.2.3 La voix intérieure

Gabriel Bergounioux dans son ouvrage *Le Moyen de Parler* (2004 : plat verso) fait référence à « [...] cette parole qui explicite silencieusement notre existence » que « nous entendons presque continûment [...] ». Il parle de *l'endophasie* ou voix

intérieure, comme elle est plus connue. Ce phénomène est caractérisé par des pensées en mots, comme s'ils étaient vocalisés, qu'on a l'impression d'entendre en même temps. Manifestement Bergounioux croit qu'on peut considérer l'endophasie comme un acte d'énonciation et co-énonciation, autrement dit : un discours. L'existence de cette « voix intérieure » exige alors une appréciation linguistique :

Lorsqu'elle vient à désignation, la parole intérieure s'appréhende comme une action présentée au moyen d'un verbe tel « se dire (que) »... Paradoxe d'un usage qui met l'accent sur « dire » alors que, précisément, rien n'est *dit* (à haute voix) bien qu'un discours soit *entendu* (mentalement).

Bergounioux (2004 : 22)

Donc l'existence d'une voix intérieure exige l'existence symbiotique d'une ouïe intérieure. Mais Bergounioux a-t-il raison ? Est-ce qu'on est capable vraiment de « parler » et « entendre » intérieurement ? Il est maintenant admis par les neurologues cognitifs que c'est bien le cas. En 1996, McGuire et Al. ont démontré avec l'aide de la tomographie par émission de positons (TEP) que les régions du cerveau associées à la production de la parole (l'aire de Broca et le cortex moteur) sont activées pendant l'articulation silencieuse des mots, et l'aire de Wernicke, la région associée à la perception auditive, est activée lorsqu'on imagine un discours :

The data suggest that the silent articulation of sentences involves activity in an area concerned with speech generation, while imagining speech is associated with additional activity in regions associated with speech perception.

McGuire (1996 : 29)

Les données de McGuire suggèrent ainsi qu'une distinction entre une ouïe intérieure et une voix intérieure existe et qu'il est possible de les avoir à la fois symbiotiquement activées. L'activation du cortex moteur est le déclencheur d'un processus qu'on appelle « subvocalisation » (ou articulation silencieuse), ou production physique des mots silencieux. Quand on parle à haute voix, on force de

l'air à passer par le larynx et la langue, et on sculpte des mots en utilisant les muscles dans la bouche. Mais ces muscles agissent indépendamment du fait que l'air passe. Tout ce qu'on a à faire est de se dire des mots, mentalement, et le cerveau envoie des courants électriques vers les muscles de la parole. Il est intéressant de noter que ce phénomène est maintenant le sujet d'un projet de la NASA qui vise à la lecture des pensées afin de faciliter une sorte de communication silencieuse entre les hommes et les machines.²⁷ Mais la subvocalisation n'est pas une copie parfaite de vocalisation car souvent un lecteur ne l'emploierait que pour la première partie d'un mot.²⁸

Malgré le fait que la plupart des études dans ce champ de recherche sont souvent motivées par le souhait de soigner les victimes de schizophrénie (car entendre des voix est un symptôme de cette pathologie psychiatrique), la preuve de la capacité inerte du cerveau à percevoir la production d'un discours en silence est indiscutable²⁹.

Donc qu'est-ce que c'est que nous percevons exactement ?

1.2.4 L'imagerie auditive

L'auteur canadien Robertson Davies, dans son ouvrage *A voice from the attic* (1960), une collection d'essais sur le sujet de la lecture, explique que pendant la lecture la voix intérieure peut s'approprier toutes les qualités ce qu'elle souhaite :

What is that voice like? Its quality depends on your ear. If you have a good ear and some talent for mimicry, you can read to yourself in any voice, or as many voices as you please. [...] you should be able to find voices for all the characters in the books you read. [...] The inner voice is of your own choosing, of your own development. It may differ greatly from the voice in which you speak.

Davies (1960 : 16)

²⁷ NASA (2004)

²⁸ Parnin (2011)

²⁹ Hubbard (2010)

Il pense que le cerveau est capable d'imaginer des voix à la lecture des mots, comme si on était capable de faire jouer le rôle de tous les personnages d'une pièce de théâtre dans notre tête. Un article paru dans le journal de l'Association Psychologique d'Amérique en 2010 intitulé « Auditory Imagery : Empirical Findings », rédigé par Timothy L. Hubbard³⁰, nous offre un survol de tous les traits de l'aspect cognitif découverts depuis les années quatre-vingts et nous offre ainsi une explication de ce phénomène observé par Davies. En effet, il est bien possible d'employer n'importe quelle voix que nous avons déjà entendue, à condition qu'elle réside dans la mémoire comme « imagerie auditive » qu'Hubbard définit ainsi :

Auditory imagery involves a perceptual-like experience of an auditory stimulus in the absence of that stimulus. Auditory imagery preserves many structural and temporal properties of auditory stimuli, and generation of auditory imagery appears to involve activation of many brain areas involved in perception of auditory stimuli.

Hubbard (2010 : 324)

Il s'agit de la pseudo-perception d'un stimulus auditif en l'absence du stimulus lui-même. Logiquement, si l'on n'a jamais entendu la voix de George Clooney³¹, par exemple, il ne sera pas possible de lire en utilisant, mentalement, sa voix. De plus, même si on connaît sa voix, si on n'a jamais entendu Monsieur Clooney jouer certains mots ou certaines émotions, il ne serait pas possible de les percevoir en lisant avec sa voix non plus. Et l'imagerie auditive la plus récemment entendue sera la plus fortement perçue. Ceci souligne le rôle important que la mémoire joue dans la création d'une perception auditive pendant l'acte de lecture.

³⁰ Hubbard : Chercheur respecté en sciences cognitives à l'expertise dans la connaissance, la psychophysique, la perception de la musique et des études de conscience.

³¹ George Clooney est un acteur américain né le 6 mai 1961 à Lexington (Kentucky).

1.2.5 La boucle phonologique

Le modèle qu'Alan Baddeley et Graham Hitch ont initialement proposé en 1974 pour la mémoire de travail (Working Memory), qui est aussi connu comme le modèle de mémoire à court terme, reste aujourd'hui la plus convaincante des explications du fonctionnement du cerveau dans le cadre de la cognition. Il consiste en trois parties principales : l'administrateur central (*central executive*), le calepin visuo-spatial (*visuospatial sketchpad*) et la boucle phonologique (*phonological loop*). À la base la théorie montre que l'administrateur central supervise les informations visuelles et sonores fournies par les deux sous-systèmes.

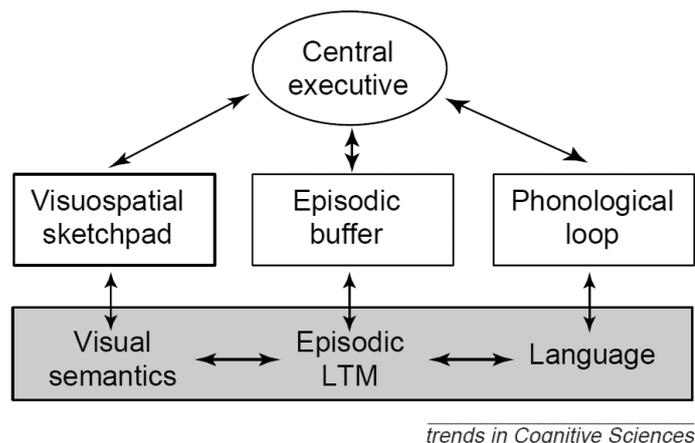


Figure 3: Baddeley's Model of working memory (2000:417)

La boucle phonologique est spécialisée dans le stockage et le traitement de l'imagerie auditive, qui inclut des mots, syllabes, sons etc., et se trouve donc impliquée dans la lecture et la compréhension orale. Baddeley propose qu'elle soit composée deux sous-systèmes qui se trouvent dans deux endroits différents du cerveau : un entrepôt phonologique (dans l'aire de Wernicke) et un système de répétition (dans l'aire de Broca). Comme on l'a déjà constaté ces deux aires sont également impliquées dans l'observation de l'endophasie.

Grâce à l'articulation silencieuse (*subvocalisation*), la représentation visuelle d'une langue, c'est-à-dire par l'écriture, peut être encodée phonologiquement et stockée temporairement dans l'entrepôt phonologique comme l'imagerie auditive. Cet entrepôt joue le rôle de l'ouïe intérieure et emmagasine des sons. Quant au système de répétition, il joue le rôle de la voix intérieure et répète ces sons en boucle afin de prévenir leur désintégration. Ce modèle explique donc pourquoi les gens sont plus aptes à mémoriser les informations présentées de manière audible.

Mais tout cela suggère qu'il faut articuler, subvocalement (ou silencieusement), une image auditive afin de la mémoriser et par conséquent suggère que les bruits non-verbaux ne peuvent pas exister comme l'imagerie auditive dans la mémoire. Toutefois, Hubbard explique que Baddeley et al croient que la boucle phonologique permet de répéter et maintenir des timbres non vocaux, ou qu'il est bien possible qu'on trouve des approximations vocales pour ces sons afin de les mémoriser comme imagerie auditive.

En 2000 Baddeley a complété son modèle par un quatrième élément : le tampon épisodique (*episodic buffer*) qui agit comme un entrepôt temporaire des informations multimodales liées à la mémoire à long terme et à la signification sémantique. Sans doute peut-on avancer l'idée que l'acte de déchiffrement d'une bande dessinée emploierait cette partie du modèle.

1.2.6 La lecture profonde

Morgan rejette l'idée que « la lecture silencieuse n'est jamais silencieuse » (2008 :51) comme proposé par Davies pour la bande dessinée et, peut-être, est-ce ici aussi que Meyer citerait les études sur la lecture rapide qui offrent la preuve que la voix intérieure n'offre rien de plus pendant l'acte de la lecture. Mais, Davies, qui

n'est pas sémiologue, ne suggère guère qu'on soit obligé de « jouer ce jeu ». Si la lecture rapide est l'objectif alors la vocalisation mentale des mots (ou subvocalisation) n'est pas souhaitable. En revanche, dit-il, si le lecteur souhaite apprécier, vraiment, le travail d'un auteur alors la voix intérieure est indispensable :

Teachers of rapid reading are opposed to an inward vocalizing of the words read, and some of them write about it with the asperity of a Puritan divine condemning lace ruffles. But so as I can find out, they oppose it only because it decreases reading speed. [...]

What has speed to do with literary appreciation? Speed, unless some real, defensible good is achieved by it, is nothing but end-gaining, which is the death of all enjoyment of the arts. Not *ends*, but *means* bring delight and fulfilment to the reader, and his means of reading is listening to the inward, reading voice.

Davies (1960, 14)

Si l'auteur souhaite que le lecteur ressente « délectation et satisfaction » lorsqu'il lit, la voix intérieure, en « vocalisant » les mots pendant la lecture, est le moyen de réaliser cet objectif.

La question de la rapidité opposée à la lenteur permettant l'appréciation est particulièrement intéressante aujourd'hui quand la plupart des jeunes lecteurs préfèrent consommer leurs textes numériquement. C'est peut-être la raison pour laquelle, très récemment l'idée de « deep reading » (la lecture profonde) a gagné du terrain. Maryann Wolf, Directrice du centre pour la recherche sur la lecture et la langue, et son collègue Mirit Barzillai, dans leur article « The importance of deep reading » (2009) offrent une définition qui va dans le sens de la perspective d'appréciation de Davies :

By *deep reading*, we mean the array of sophisticated processes that propel comprehension and that include inferential and deductive reasoning, analogical skills, critical analysis, reflection, and insight.

Wolf et Barzillai (2009 : 32)

Il est accepté que cet « ensemble de processus sophistiqués » est le fruit de la lecture lente qui n'est que rarement ce qu'on fait lorsqu'on lit un texte numérique. Cet ensemble est sophistiqué parce que le cerveau ne possède pas de circuit dédié à la lecture et donc l'acte de lecture met en mouvement des parties différentes du cerveau selon la langue, l'individu, sa formation et son expérience. Par exemple, ils constatent que, comparés aux textes chinois, les textes européens exigent plus de traitement dans les régions où se trouvent l'aire de Wernicke, l'endroit associé avec la perception auditive :

[...] alphabetic reading brains require more processing in the temporal and parietal regions to accommodate the alphabet's early emphases on sounds (phonemes) and the rules of correspondence to visual (letter) symbols.

(2009 : 33)

Mais, en fin de compte, la capacité à lire profondément exige beaucoup d'attention, d'effort, de la motivation, de temps, et une imagination active. Peut-on conclure alors, si l'imagination active est primordiale dans la lecture profonde, qu'Eisner – s'il était encore vivant – exhorterait son utilisation pour apprécier pleinement une bande dessinée ?

1.2.7 Saussure

L'idée qu'il existe deux façons de lire était déjà évoquée par le père de la linguistique moderne, Ferdinand de Saussure, dans son ouvrage fondamental *Cours de linguistique générale* lorsqu'il suggérait :

Nous lisons de deux manières : le mot nouveau ou inconnu est épelé lettre après lettre; mais le mot usuel et familier s'embrace d'un seul coup d'œil, indépendamment des lettres qui le composent; l'image de ce mot acquiert pour nous une valeur idéographique.

Saussure (1916 : 57)

Bien qu'il soit difficile d'accepter ses mots au pied de la lettre on peut croire que, globalement, il a raison : il existe deux façons de lire. Mais comme dit Wolf les compétences d'un lecteur dépendent de leur expérience et formation, et on a vu aussi que la récence et la désintégration jouent un rôle important dans la mémoire à court terme. Il convient de préciser alors que tout le monde ne possède pas les mêmes capacités pour reconnaître et mémoriser les mots idéographiquement et il est donc possible que, en particulier pour des personnes lisant peu, même les mots connus puissent être lus « lettre après lettre ».

Mais que voulait dire, précisément, Saussure par cette observation ? Il me semble qu'on peut penser qu'il fait ici allusion à ce qu'on appelle *subvocalisation* et à la tendance de la boucle phonologique (selon Baddeley) à retrouver et répéter mentalement l'articulation vocale d'un phonème ou d'un morphème.

L'idée qu'on a de la capacité à lire idéographiquement explique pourquoi un texte peut être consommé avec rapidité et pourquoi certains sont capables de lire et comprendre un texte à grande vitesse.

1.2.8 Subvocalisation

Dans sa conclusion Hubbard fait référence au fait qu'il n'existe pas vraiment une théorie universelle de l'imagerie auditive, et pourtant, dit-il, la subvocalisation et la boucle phonologique offrent une direction à considérer. Certainement, malgré le fait que toute l'évidence rassemblée à ce jour n'est que d'ordre empirique il renforce l'idée que le phénomène de subvocalisation est primordial dans l'appréciation d'un texte. Même Saussure lui-même, comme indiqué ci-dessus, a constaté et exprimé en autres termes cette nécessité il y a une centaine d'années.

La subvocalisation est une manifestation de la voix intérieure et en même temps, à l'aide de la boucle phonologique, l'activation de l'ouïe intérieure. Pendant l'acte de lecture profonde il offre au lecteur la possibilité d'activer plusieurs régions du cerveau qui ne sont pas impliquées dans une lecture idéographique. Crucialement, il permet au lecteur de récupérer de l'imagerie auditive stockée dans l'entrepôt phonologique (que cela soit à court ou long terme) sous forme de sons, de musique, de voix etc. afin de les rejouer. Donc la perception du son pendant la lecture d'une bande dessinée (ou un autre texte) dépendrait de la capacité du lecteur à lire profondément et d'employer la subvocalisation. Que le lecteur perçoive du son ou non dépendrait aussi, bien sûr, de sa formation, son expérience et imagination.

1.3 La traduction de la bande dessinée

L'étude systématique de la bande dessinée en traduction a été encouragée par Kaindl en 1999 dans son article « Thump, Whizz, Poom » qui était peut-être le premier à proposer un cadre théorique pour cette activité largement « laissée pour compte par les traductologues » (1999:263). Heureusement depuis la publication de cet article une multitude de recherches ont été entreprises : en 2007 Zanettin constatait que presque la moitié des articles publiés sur le sujet ont parus au cours de la décennie suivante (2007:270). Cependant, malgré le fait que son travail soit cité dans la plupart des études sur la traduction de la bande dessinée, le cadre théorique proposé par Kaindl n'a pas été retenu par tous les chercheurs, ce qui mérite l'attention afin d'en comprendre les raisons.

Néanmoins, la gamme de recherches disponibles reste plutôt limitée. Selon Zanettin, qui ne cite que 149 articles et ouvrages dans sa bibliographie annotée, un tiers de tous les articles qui existent traite des albums d'*Astérix* et *Tintin* comme sources primaires. Plus récemment, la parution des titres « *Le coq gaulois à l'heure anglaise - Analyse de la traduction anglaise d'Astérix* » (2009) et « *Le tour du monde d'Astérix* » (2011) n'ont pas fait grand-chose pour inverser cette tendance. Ce champ de recherche étant encore jeune et sous-alimenté on peut sans doute en déduire qu'il reste beaucoup à découvrir, ce à quoi sont attachés plusieurs articles récents qui permettent une analyse informée de la tâche du traducteur.

1.3.1 Lire pour traduire

À première vue, la tâche semble assez simple si l'on considère qu'il suffit de s'en tenir au texte : il faut tout simplement extraire le code verbal puis le traduire. Mais ce n'est pas le cas du tout. Il est maintenant admis que le travail du traducteur d'une bande dessinée commence avec l'identification de ce qu'il faut traduire, car cela n'est que rarement évident. Comme nous l'avons déjà évoqué, la nature multimodale de la bande dessinée implique qu'il est nécessaire d'apprécier le 'texte'³² dans son ensemble et de ne pas considérer les éléments linguistiques à part de l'image. Autrement dit, il ne faut pas séparer les signes verbaux des signes non-verbaux sans avoir déjà lu et compris le sens global offert en synergie des deux modes de représentation du récit. Nathalie Sinagra résume parfaitement cette relation fixée:

Dès lors que l'on se concentre sur la traduction des bandes dessinées, il faut tenir compte des caractéristiques propres à ce genre d'œuvre, soit la présence de deux codes indissociables et complémentaires : le code linguistique et le code graphique. Certes, le traducteur ne se consacre qu'à la partie linguistique, celle-ci cependant ne peut pas être interprétée sans être mise en relation avec les autres signes non-verbaux qui l'entourent (Petrilli, 2006). La bande dessinée peut donc être vue comme un système à l'intérieur duquel texte et image interagissent entre eux, le texte disant ce que le dessin ne dit pas, et vice versa.

Sinagra (2011 : 181)

Les deux codes interagissent et de plus, comme dit Morgan (2003:102), ensemble ils opèrent une synergie du sens. Si l'on considère le « code linguistique » hors de son contexte (incluant l'image), hors de la séquence narrative, et hors du dispositif, le sens strictement linguistique serait loin du sens global imaginé par l'auteur. Donc, s'il accepte cette intégralité du média, le traducteur est obligé de comprendre la bande source dans son intégralité avant de commencer l'acte de traduire le texte stricto sensu.

³² Groensteen (2012 : 113)

Lorsqu'on parle de « code linguistique », on fait référence à tous les signes linguistiques reconnaissables et non pas seulement à ceux qui se trouvent dans les bulles - quand elles existent. C'est ici que le défi commence vraiment pour le traducteur parce que, contrairement à la prose littéraire, le « code linguistique » dans une bande dessinée peut être utilisé par l'auteur pour servir plusieurs objectifs en parallèle.

Selon le dispositif choisi, le code linguistique peut être encadré de plusieurs façons ; par exemple : des dialogues dans des bulles, du récit en dessous l'image, des mots imbriqués graphiquement dans le corps de l'image, etc. chaque occurrence de signes linguistiques jouant son propre rôle dans la construction du sens. Mais le code linguistique présente d'autres difficultés. Il est bien connu que l'encadrement du code linguistique par des bulles et des cases représente une contrainte d'espace pour le traducteur. De même le caractère séquentiel ajoute une autre dimension : les onomatopées imbriquées dans le corps de l'image sont souvent ajoutées de façon non-canonique, c'est-à-dire qu'il n'est pas toujours évident de savoir si elles doivent être lues, ou traitées, avant ou après les autres signes linguistiques.

Cette complexité demande qu'un texte source soit abordé avec une précision méthodique. Kaindl a proposé une liste de traits susceptibles de poser problème lors de la traduction sur les plans linguistique, typographique et pictural, dans le cadre de son anatomie de la bande dessinée, afin de découvrir si des stratégies, ou des tendances, existent pour leur étude et traitement. Bien que son choix de classification des signes linguistiques semble assez plausible (1999:273) (titres, dialogues, narrations, inscriptions, onomatopées) comme nous avons mentionné

dans l'introduction, le fait qu'il considère que les onomatopées méritent leur propre catégorie, peut laisser penser qu'elles ne peuvent jamais être considérées comme partie intégrante du dialogue, ni comme des éléments appartenant aux autres catégories que Kaindl propose. Néanmoins le fait qu'il souligne l'importance de la typographie et des éléments picturaux montre que, même si le traducteur se concentre principalement sur le code linguistique, il est parfois possible de traduire d'autres éléments visuels. Un exemple bien connu en est la traduction anglaise de l'album *Astérix chez les Helvètes*³³ dans lequel les traducteurs, Bell et Hockridge, ont décidé de remplacer la mascotte d'Antar (1970 : 20) par Monsieur Bibendum, la mascotte de Michelin, mieux connue au Royaume-Uni.

Pour la sémiologue Nadine Celotti la bande dessinée inclut des messages visuels et des messages verbaux et la tâche du traducteur est alors de décider à quelle catégorie appartient chaque occurrence linguistique, afin de juger s'il est nécessaire de tout traduire. Pour chacun des messages verbaux identifiés elle propose d'associer un « locus » :

The aim of the translator should be to translate all verbal messages, but in reality not all of them will be translated in comics. Four different areas of verbal messages can be identified – each of them with its own function, which means that potentially there could be four loci of translation, but for one locus there is a high level of variability as concerns whether the verbal message will be translated or not.

Celotti (2007 : 38)

Ces quatre « loci » dont elle parle sont les bulles, les légendes, les titres et le paratexte linguistique. Ce dernier, dit-elle, comprend les signes verbaux qui se trouvent hors des bulles mais résident dans les dessins. Tandis que les trois premiers loci exigent toujours une traduction, ceci n'est pas toujours le cas du

³³ Goscinny, René, et Albert Uderzo. (1970) *Asterix in Switzerland*. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. Great Britain: Brockhampton Press.

paratexte. Parce qu'un paratexte peut servir deux fonctions, visuelle et verbale, le traducteur doit décider à quelle catégorie il appartient et s'il est alors nécessaire de le traduire ou non. De ce fait, les résultats peuvent être très variables car, en effet, il y a six stratégies différentes que le traducteur peut employer afin de traiter le paratexte : traduire, traduire avec une annotation, trouver une adaptation culturelle, ne pas traduire, supprimer ou trouver une solution qui emploie un mélange des autres stratégies. Ayant identifié les *loci* le traducteur doit, selon Celotti, faire attention à la relation entre les deux « *meaning-making resources* » : le verbal et le visuel.



Figure 4 : Tome et Janry, *Il piccolo Spirou* (1997 : 13)³⁴

Elle donne l'exemple du *Petit Spirou* (2007 : 13) où le traducteur italien, Luca Basenghi, a fait une erreur de lecture en supposant que le texte « Fée gaff cetat wa ratt pah ton kou ! », comme exprimé par un personnage, n'est qu'un message visuel de non-sens et donc ne mérite pas une traduction quand en réalité il est un message verbal rendu phonétiquement, le non-sens étant alors le fait du traducteur lui-même (Figure 4). Dans sa conclusion Celotti résume ainsi le problème :

³⁴ Traduit par Luca Basenghi.

The translator is required to achieve harmony and coherence between the iconic message and the verbal message, paying attention both to the interconnections between pictures and text and those between the various loci of translation. At times the iconic language parades its origins so stridently that the translator is warned off the option of cultural adaptation. Rather than a question of constraint or 'tyranny' of the picture, this is an expression of the meaning-making function of the visual message. The choice of translation strategy has immediate repercussions both on the paratext and on how, and whether, to translate proper nouns, onomatopoeia and cultural illusions.

Celotti (2007 : 47)

Le traducteur doit atteindre une cohérence harmonieuse entre le message iconique et le message verbal en faisant attention aux relations entre les deux codes et les *loci* de traduction. Parfois la valeur iconique d'un texte source, dit-elle, dissuadera le traducteur de la tentation de l'adaptation culturelle, et la stratégie choisie aura des conséquences dans le traitement du paratexte, des noms propres, des onomatopées et des allusions culturelles. C'est pour ces raisons qu'elle décrit le traducteur de bande dessinée comme un « investigateur de la sémiotique ». Il est remarquable de voir qu'elle termine son article avec la suggestion que les pensées d'Eisner sur la lecture de bande dessinée, qu'il décrit comme un acte intellectuel de perception esthétique, sont également valables pour l'acte de traduction. En effet, il me semble que cette conclusion est l'approbation de la conception d'Eisner de la lecture profonde.

Alors que Celotti identifie la complexité de la tâche, et les difficultés que le traitement des modes peut présenter, son idée que le traducteur devrait identifier les quatre *loci* du verbal, avant de traduire un texte, n'est pas convaincante. Une classification des signes linguistiques tomberait ainsi dans le même piège que celle proposée par Kaindl car si l'on suggère que le « code linguistique » peut exister par lui-même, on peut également croire qu'il peut être traité séparément du reste. Or, l'exemple de *Spirou* montre qu'il est possible de trouver du paratexte dans une bulle. S'il faut toujours être conscient de la relation entre le message verbal et le

message visuel, comme Celotti souligne, il serait illogique de négliger les relations entre *loci*. Toutefois, sa proposition que le traducteur doit analyser chaque élément linguistique pour sa valeur iconique est très perspicace et explique pourquoi les onomatopées ne sont pas toujours traduites, idée sur laquelle nous reviendrons plus tard.

Plus récemment dans son article *Traduire Astérix : atouts et contraintes* (2011) Sinagra note que la plupart des éléments qui caractérisent un échange verbal³⁵ sont présents dans la bande dessinée. Donc elle propose que les deux codes, linguistique et graphique, puissent être classifiés en trois dimensions : une dimension non-verbale, une dimension vocale, une dimension paraverbale. Les éléments de la dimension non-verbale donnent « des indications concernant le personnage », les éléments de la dimension verbale sont « le texte de l'interaction, présent dans les bulles », et la dimension paraverbale est « composée de toutes les variations intonatives [...] ou la modification du débit d'élocution ». Cette dernière, la dimension paraverbale, permet d'inclure le rôle joué par des variations typographiques aussi bien que les onomatopées fusionnées dans les dialogues :

Ces variations sont rendues graphiquement dans les bandes dessinées : les lettres agrandissent, s'allongent, à l'intérieur ou à l'extérieur de la bulle, et donnent ainsi l'illusion au lecteur d'entendre une bande-son. Un changement typographique, voire la disparition d'un effet graphique, peut provoquer une perte de l'effet sonore.

(Ibid.)

On peut alors déduire de son analyse qu'elle propose que le traducteur soit obligé de lire et de comprendre les trois dimensions avant de traiter les deux dimensions verbales. Malgré le fait que les dimensions offertes fournissent une réflexion sur l'illusion d'une bande sonore, ce qui nous intéresse en particulier,

³⁵ Selon Traverso, Véronique, (1999) dans *L'analyse des conversations*. Paris: Armand Colin.

parce qu'ils insistent sur l'analyse d'un échange verbal, ils mettent toute l'emphase sur l'existence des personnages dans l'histoire et ainsi n'offrent aucune clé pour le traducteur sur les autres éléments linguistiques qui ne sont pas impliqués dans une « conversation » entre personnages. En dépit de cela, on peut croire que ce trio de dimensions peut être commode pour d'autres aspects de la bande dessinée, si on est prêt à adapter les propositions de Sinagra.

Certainement, elle identifie en tout cas quelque chose qui était manquant dans le cadre suggéré par Kaindl et dans les *loci* proposés par Celotti : « l'effet sonore ». Donc si on redéfinit les participants de la conversation (le discours) en remplaçant les co-énonciateurs (les « personnages ») par l'auteur et le lecteur, il devient possible d'analyser chaque élément selon les trois dimensions. De cette façon, le paraverbal peut inclure les onomatopées qui se trouvent incluses dans les quatre *loci* de Celotti et toutes les catégories de Kaindl parce que chaque signe linguistique peut être vu comme un « texte d'interaction » composé de toutes les variations intonatives. De plus, chaque signe non-verbal peut être analysé pour des indications concernant tous les contextes de l'interaction et non pas juste celles des personnages.

À ce stade, je défendrais l'idée qu'une analyse du texte selon ces trois dimensions adaptées soutiendrait une lecture profonde et donc une compréhension profonde du texte source. Mais, ceci dit, le traducteur est-il en mesure de comprendre le texte source dans son intégralité avant de commencer à traduire ?

La réussite des traductions britanniques de la série *Astérix* a été le fait déclencheur de l'ouvrage récent de Catherine Delesse et Bertrand Richet. En effet

les traductions d'après Anthea Bell et Derek Hockridge ont reçu des critiques très élogieuses parmi lesquelles certains disaient que leurs traductions amélioreraient l'original. Cependant, comment expliquer ces réactions de lecteurs ? Dans leur ouvrage (2009) Delesse et Richet sont en mesure d'offrir une réponse, ayant analysé l'ensemble des 38 traductions anglaises³⁶ de la série. En premier lieu, il s'agit d'analyser le texte de départ :

Si elle fournit aux traducteurs des informations essentielles, l'interprétation analytique n'est que le point de départ du processus, car il va falloir précisément traduire ces paramètres et leur valeur dans l'univers d'arrivée, qui a ses contraintes propres et perturbe éventuellement le bel ordonnancement aperçu au départ. La richesse de l'analyse s'avère alors primordiale puisqu'elle autorise le transfert d'un paramètre à un autre dans les cas les plus difficiles et la combinaison dans les cas plus abordables où la résonance dans le monde d'arrivée est aussi complexe qu'elle l'est au départ.

Delesse et Richet (2009 : 431)

Cette analyse, disent-ils, comprend une « étude minutieuse du texte de départ et de la mise à jour de ces différents niveaux de lecture » rendant ainsi hommage aux traducteurs pour leur travail. Cette observation conduit à se demander quels sont ces niveaux de lecture dont elle est question. Dans l'introduction générale ils offrent un indice :

Le plus grand danger qui guette le lecteur peu avisé est de tout prendre au pied de la lettre. Les traducteurs britanniques ont bien compris qu'il fallait au contraire privilégier l'esprit du texte.

(2009 : 18)

Sans doute font-ils référence aux mots de la traductrice, Anthea Bell, qui avait écrit dans son article « Translating Astérix » :

We must render as faithfully as possible the feel of the original in what cannot possibly be a literal translation, and follow the spirit rather than the letter of the original if there is a conflict of interest between them.

Bell (1996 : 138)

³⁶ Dont 33 d'après Bell et Hockridge, pour le marché britannique et 5 d'après Steven Caron, pour le marché américain.

Mais qu'entendre par « l'esprit du texte » ? Comme nous l'avons déjà évoqué dans l'introduction, en traductologie descriptive il existe trois orientations possibles : produit, fonction ou processus. Les conclusions auxquelles parviennent de Richet et Delesse indiquent que les quatre catégories choisies pour leur étude (les noms propres, les jeux de mots, les accents, dialectes et langues étrangères, les allusions culturelles) partagent la même fonction, à savoir amuser. C'est exactement ce que Bell croit être l'objectif de l'auteur René Goscinny.

Un texte peut, bien sûr, avoir plusieurs fonctions et c'est la tâche du traducteur de décider lesquelles, afin de les préserver dans le texte cible. Umberto Eco (2001), en parlant de la traduction du rythme dans son ouvrage *Dire quasi la stessa cosa : esperienze di traduzione*, ne dit pas d'autre chose :

[...] Instead of speaking of equivalence of meaning, we can speak of *functional equivalence*: a good translation must generate the same effect aimed at by the original (cf. Mason 1998, Schäffner 1998). Obviously this means that translators have to make an interpretative hypothesis about the effect programmed by the original text.³⁷

Eco (2001 : 44)

En parlant de l'effet programmé par le texte source on est prédisposé à penser à l'aspect cognitif et donc l'effet de la perception sonore déjà discuté.

Il serait difficile de discuter l'idée de l'équivalence de fonction sans faire référence à la théorie proposée par Katharina Reiss (2002) qui vise à la critique systématique des traductions. En bref, sa proposition dit qu'une typologie des textes, selon leurs fonctions, servirait à éviter l'arbitraire dans l'analyse finale. Selon Reiss quatre types de textes existent : informatif, incitatif, expressif et scripto-sonore, et pour chacune de ces catégories il existe des méthodes différentes pour leur traitement. Par exemple pour un texte expressif elle dit :

³⁷ Traduit de l'italien par Alastair McEwen

Ainsi, face à un texte expressif, le traducteur ne va pas imiter (c'est-à-dire reprendre) servilement les formes de la langue-source : il va au contraire s'efforcer de pénétrer la forme employée en langue-source, se laisser inspirer par elle et choisir en langue-cible une forme semblable (Buber : 1954) dont il espère qu'elle provoquera le même effet sur le lecteur du texte traduit.³⁸

Reiss (2002 : 51)

Encore une fois la théorie suggère que la lecture profonde est primordiale dans l'analyse d'un texte source, au moins du type expressif, parce que le traducteur doit « s'efforcer de pénétrer la forme employée en langue-source » afin de trouver la solution qui déclenchera le même effet. Mais peut-on dire que la bande dessinée est du type expressif ? Selon Reiss un texte peut partager des caractéristiques entre typologies, et surtout s'il est identifié comme texte « scripto-sonore ». Comme son nom suggère, ce type de texte dépend « d'un support extralinguistique et de formes d'expression non-verbales, que celles-ci soient d'ordre graphique, auditif ou visuel. » (2002 : 63). Alors peut-on classer les littératures dessinées ainsi ? Peut-être, mais elle estime que ces textes :

[...] ont besoin d'un support extralinguistique pour parvenir aux oreilles de leurs destinataires et dans lesquels l'agencement des mots doit, aussi bien en langue source qu'en langue cible, se lier aux contingences propres à ce support.

Il n'est donc pas évident que cette catégorie conviendrait à la bande dessinée car malgré le fait qu'elle dépende d'un support extralinguistique (de l'ordre graphique) elle ne parvient pas aux oreilles des destinataires. Cependant, à la limite, si on applique tout ce que nous avons appris de la dimension cognitive, de la perception de son pendant l'acte de lecture, on pourrait dire que cette typologie reflète parfaitement la nature d'une bande dessinée. Certes, Reiss conclut que pour les textes scripto-sonores :

³⁸ Traduit de l'allemand par Catherine Bocquet

[...] il convient de choisir la méthode de traduction de façon à présenter au public de langue-cible un texte dont *l'effet* est identique à celui que provoque l'original face au *public qui l'entend* en langue-source.

(2002 : 66)

Ainsi, si le texte source provoque une perception, ou une illusion de son, on serait prédisposé à dire qu'il faut trouver une traduction qui provoque le même effet. Bien que nous puissions accepter que cette argumentation est applicable aux autres formes de littérature, avec son support extralinguistique la bande dessinée est particulièrement impliquée parce que, comme constaté par Delesse « la BD est extrêmement sonore » (2001 : 321).

Donc, afin de comprendre un texte source, on peut dire qu'une étude minutieuse, ou lecture profonde, est primordiale. L'existence de deux codes veut dire que cette étude exige qu'elle soit fait avec une précision méthodique qui tient compte des trois dimensions (non-verbale, verbale, paraverbale), des typologies fonctionnelles et des effets, programmés par le texte de départ. Mais l'atout le plus pertinent pour notre étude est l'aspect cognitif qui exige que le traducteur reconnaisse le code qui provoque l'effet, ou plutôt l'illusion, d'une bande sonore avant qu'il commence l'acte de traduction.

1.3.2 L'investigation sémiotique

Comme Celotti le dit, en fait, le traducteur doit agir comme investigateur sémiotique afin de comprendre toutes les relations entre les messages visuels et les messages verbaux conçus par l'auteur, dans le texte de départ. Une telle investigation exige que chaque élément sémiotique soit évalué pour sa valeur idéographique aussi bien que pour sa valeur verbale. Mais comme nous l'avons déjà évoqué cette tâche peut être très problématique parce que les effets et les fonctions ne sont pas toujours évidents, surtout sur le plan verbal. Cependant on

sait que la lecture profonde, et ainsi la subvocalisation, offre une solution qui permet de reconnaître où se trouvent les pièges qu'une lecture idéographique ne dévoilerait pas, surtout s'ils concernent la perception de l'imagerie auditive.

Mais quels sont les types de problèmes qui risquent de surgir ?

L'exemple que Celotti présente du *Petit Spirou*, où les signes exigent que le lecteur les lise phonétiquement, est connu comme le concept d'*eye dialect*, que Krapp définit ainsi :

It consists merely in respelling familiar words to accord with the pronunciation, the pronunciation being the same, however, in the speech of the cultivated as in the speech of the uncultivated.

Krapp (1926 : 523)

Les mots familiers sont écrits avec une orthographe non-conventionnelle mais ils exigent quand même exactement la même prononciation. Cette astuce est employée par des auteurs, dit-il, comme un indice d'un ton différent et elle sert souvent à évoquer la langue des incultes. L'utilisation du mot « ton » par Krapp est intéressante dans une perspective cognitive, parce qu'elle est normalement associée avec la production et la perception du son. En effet, John J. Ohala³⁹ établit le ton ainsi :

It is reasonable that widely attested sound patterns, tonal or not, can be explained to a great extent, if not totally, by reference to the only thing that is common to different linguistic communities, though they may be geographically, chronologically, or genealogically remote from each other, namely, the physical mechanisms used in the transmission and reception of speech: the human articulatory and auditory mechanisms, including associated neurological structures.

(1978 : 5)

³⁹ Ohala, John J. 'Production of Tone'. In *Tone: A Linguistic Survey*, edited by Victoria Fromkin. New York: Academic Press, 1978.

La transmission et la réception de ton repose sur les mécanismes, physiques et neurologiques, de production et de perception. Donc peut-être peut-on conclure que la subvocalisation pendant l'acte de lecture est la seule façon d'apprécier le ton car on sait qu'il utilise ces structures.

Mais *l'eye dialect* n'est pas toujours utilisé afin de provoquer un changement dans la perception du ton. Il peut servir comme une marque d'oralité, et surtout quand il signale un personnage qui parle avec un accent. Selon Rudy Loock, qui l'appelle « le dialecte visuel », il permet une correspondance directe entre le code graphique et le code phonétique :

Nous nous intéressons au dialecte visuel, qui au-delà des marques d'oralité classiques (déviations syntaxiques, style télégraphique, parataxe, flexions temporelles déficientes...), permet de donner un caractère oral spécifique au texte écrit en jouant sur la correspondance directe graphie-phonie. Bien au delà des *gonna, wanna, kinda, 'cause, innit*, etc., certains auteurs de fiction créent une orthographe nouvelle afin de donner à lire au lecteur une façon de parler éloignée des normes de l'écrit. Ce système de codage novateur participe alors à la création d'êtres de papier singuliers, qui écrivent comme ils parlent, avec ou sans accent géographique et/ou social, et se donnent donc à entendre plutôt qu'à lire au lecteur.

Loock (2012 : 39)

Là, encore une fois, on voit un universitaire qui pense que l'acte de lecture exige parfois une appréciation auditive quand les systèmes de codage sont conçus à entendre plutôt qu'à lire, et puisque ce phénomène de dialecte visuel est très souvent observé dans la bande dessinée, on peut présumer que cela est exactement ce que les auteurs attendent du lecteur. Cependant, l'existence du dialecte visuel mérite toujours une considération prudente du traducteur. Certainement, quand il s'agit des accents régionaux des personnages, Anthea Bell l'estime une matière très délicate :

Les accents locaux sont difficiles. En général, substituer un accent britannique ou américain n'est pas la solution juste. Pour des gens jouant aux boules à Massilia, aujourd'hui Marseille, le choix d'une traduction recourant par exemple au patois du Yorkshire peut détruire l'illusion. Or l'essence même de toute traduction est l'illusion.

Bell (2011 :155)

Selon Bell, il ne faut surtout pas traduire un dialecte visuel s'il est sémantiquement associé avec un accent régional.

Une autre marque d'oralité constatée par Sinagra dans sa description de la dimension paraverbale est celle de « l'intonation » fournie par la typographie. Elle donne l'exemple de page 12 de l'album *Astérix légionnaire*⁴⁰, lorsqu'Obélix s'exclame « *Bouhouhouhou ! Je suis malheureeux !* » :

Grâce à l'oscillation des lettres et à l'ondulation des mots, le lecteur français peut déceler un tremblement dans la voix d'Obélix, ainsi que son intonation.

(2011 :181)

Mais toutes les variations intonatives ne sont fournies que par la typographie, en fait ci-dessus l'orthographe du mot « malheureux » est conçue spécifiquement comme marqueur d'oralité. C'est peut-être pourquoi Kaindl, dans son ouvrage *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: am Beispiel der Comicübersetzung* (2004: 250), préfère qu'on distingue ce phénomène de *Lange Vokale* (les voyelles longues) comme onomatopéique. Les onomatopées, dit-il, rejouent des qualités émotionnelles et expressives (autrement dit l'intonation) aussi bien que les qualités auditives des sons. Pour ma part je préférerais me référer aux « phonèmes étendus » car, on peut argumenter, qu'autant de consonnes que voyelles peuvent être présentes dans l'effet.

L'onomatopée est, bien sûr, primordiale dans la représentation du son dans la bande dessinée, et c'est pour cette raison qu'elle est souvent appréciée comme

⁴⁰ Goscinnny, et Uderzo (1967). *Astérix légionnaire*. Paris: Dargaud.

leitmotiv pour le média. Étant une de ses catégories linguistiques du cadre pour l'étude de la bande dessinée en traduction, Kaindl consacre plusieurs pages à l'onomatopée dans son ouvrage de 2004. Il est intéressant de voir qu'à son avis, les définitions qu'il cite ne décrivent pas suffisamment la nature de l'onomatopée :

Was die narrativen Funktionen der Onomatopöien im comic betrifft, so wird vor allem ihre akustische Dimension hervorgehoben. Müller sieht Geräuschwörter als "visualisierte Akustik" (1979:191), Havik spricht von der "Vertonung des comics" (1981:8), und P.A. Schmitt bezeichnet sie als eine "auditive Verbalebene" (1997:637). Allerdings greifen solche Bezeichnungen zu kurz, da Onomatopöien nicht nur die auditiven Qualitäten von Geräuschen und Klängen, sondern auch deren emotional-expressive Aspekte wiedergeben können, da, wie Weinhöfer unter Heranziehung sprachpsychologischer Studien gezeigt hat, von Lebewesen geäußerte Phoneme nicht nur Trägermaterial artikulatorischer, sondern auch emotionaler Qualitäten sind (vgl. 1980:185ff)⁴¹

Kaindl (2004 : 250)

Les « acoustiques visualisées » d'après Müller, la « bande son » d'après Havik et le « niveau verbal de l'auditif » d'après Schmitt sont des définitions trop étroites car, comme nous l'avons déjà évoqué, il manque les aspects émotionnels et expressifs qui sont impliqués à cause de la réponse psychologique du lecteur, comme proposé par le sémiologue Friederike Weinhöfer⁴² dans sa thèse doctorale.

Mais il serait trompeur de suggérer que toutes les onomatopées peuvent être lues de la même façon. Comme constaté par Saussure (1916 : 101) l'onomatopée ne se conforme pas toujours à la règle structuraliste de l'arbitraire, de signifié-signifiant, parce qu'elles ne sont pas toujours le produit d'un système linguistique. Malgré cela, souvent elles peuvent être considérées comme arbitraires

⁴¹ Translation: The acoustic dimension of onomatopoeias in comics is particularly highlighted with respect to their narrative functions. Müller sees onomatopoeias as "visualized acoustics" (1979: 191), Havik talks about the "soundtrack of comics" (1981:8), and P.A. Schmitt refers to them as an "auditory verbal level" (1997:637). However, such designations fall short of the mark because onomatopoeias not only reflect the auditory qualities of noises and sounds, but also their emotional and expressive aspects. As Weinhöfer has shown, with reference to studies in the psychology of language, phonemes expressed by living beings are not merely articulatory in nature, but also transmit emotional qualities (cf. 1980:185 et seq.).

⁴² Weinhöfer, Friederike. (1979) *Untersuchungen zur semiotischen Ästhetik des Comic Strip*. Dortmund.

« puisqu'elles ne sont que l'imitation approximative et déjà à demi conventionnelle de certains bruits ». Autrement dit, les limitations de l'encodage du système les rendent plus ou moins arbitraires. Michel Ballard croit qu'une approche sémiotique de l'onomatopée peut aider à comprendre cette nature parfois paradoxale :

L'onomatopée est **icône**, parce que son signifié se confond pratiquement avec un signifiant qui est l'imitation d'un référent extralinguistique ; [...]

L'onomatopée est aussi **indice**, dans la mesure où elle renvoie au second degré à un contexte de production, qui est plus ou moins à interpréter, selon la présence ou non d'un contexte textuel. [...]

Dans les termes aux sonorités suggestives, la valeur indicielle est plus importante et la valeur iconique réduite.

Ballard (2001 :20)

Donc on peut dire qu'il existe deux façons d'évaluer une onomatopée : si elle est plus iconique ce n'est pas nécessaire pour le lecteur de l'interpréter, si elle est plus indicative le lecteur devrait chercher le bruit suggéré. Si elle est du type indice, il me semble que le lecteur doit employer la subvocalisation dans son déchiffrement. Cependant, je trouve qu'il est difficile de décider si l'exemple de Sinagra est plus iconique qu'il est indice ou inversement.

Dans sa conclusion Ballard explique que les stratégies pour la traduction de l'onomatopée reposent souvent sur le degré d'intégration du mot dans le système linguistique et ainsi le degré de l'arbitraire du signifiant.

Une autre marque d'oralité très voisine de l'onomatopée est l'interjection. Encore une fois, selon Richet (2001 : 86) il existe deux types : les vocaliques (des cris comme *Oh, Ah* etc.) et les secondaires (des mots ordinaires utilisés pour exprimer l'esprit du locuteur). Tandis que la seconde demande, normalement, une adaptation culturelle en traduction les vocaliques sont moins faciles à traiter :

[...] les interjections vocaliques sont des mots à part entière, culturellement bien intégrées, nécessitant en conséquence une traduction qui prenne en compte (consciemment ou non) leur sens général et en contexte. Un *Oh* et un *Ah* ne sont pas la même chose, que ce soit intralinguistiquement ou interlinguistiquement.

Richet (2001 : 118)

Mais, en répondant au questionnaire de Richet, Anthea Bell explique que l'attitude à adopter pour la traduction de l'oral est la suivante :

“you hear the shape of a spoken sentence in the source language in your mind, and it must be turned into something that could equally well be naturally spoken in the target language”

Richet (2001 :87)

Ainsi la voix intérieure et l'ouïe intérieure doivent être impliquées dans les actes de lecture et traduction.

Le partenaire incontournable de l'interjection est, bien sûr, le point d'exclamation, qui joue un rôle assez important dans la bande dessinée. Catherine Delesse observe que ce signe et son frère syntaxique, le point d'interrogation, sont souvent employés dans la bande dessinée afin d'indiquer l'intonation, l'expressivité ou l'émotion d'un dialogue :

[...] ils peuvent représenter la colère, l'étonnement, la perplexité et toute une gamme de sentiments que l'on décode aisément grâce à l'image. En ce sens, ces signes de ponctuation fonctionnent dans la bande dessinée un peu comme des formes vides en attente de remplissage sémantique.

Delesse (2001 : 322)

Cette remarque s'accorde avec le sentiment d'Eisner que les images doivent être conçues afin de se connecter à l'imagination du lecteur. Donc une phrase qui se termine avec une ou plusieurs de ces marques de ponctuation, exige qu'elle soit lue avec un ton spécifique. Par la suite, le ton, comme nous l'avons déjà noté, exige l'activation des mécanismes articulatoires et auditifs du cerveau.

Cependant, il y a une autre marque de ponctuation qui est souvent oubliée pour sa valeur intonative : les points de suspension. Ces trois points ont été conçus au début du XVIIe siècle pour représenter une interruption dans un dialogue dans les textes de théâtre imprimés.⁴³ Pourtant, aujourd'hui, ils sont souvent utilisés de façon suggestive afin d'indiquer où le lecteur doit imaginer ce qui est manquant d'une phrase. Tandis que leur valeur prosodique ne doit pas être ignorée dans la bande dessinée, ils sont très souvent employés afin d'indiquer un ton d'hésitation ou un manque d'assurance pendant un discours. Souvent ils permettent un effet très voisin des phonèmes étendus, où les phonèmes répétés séparés par les points de suspension sont utilisés ensemble afin d'évoquer un bé...bégaiement, et ainsi un ton spécifique.

Mais l'oralité dans la bande dessinée n'est pas confinée aux contenus onomatopéïques et aux quelques marques de ponctuation, Delesse explique que dans la langue elle-même le traducteur peut trouver d'autres signes qui jouent avec l'illusion du son, ce qui est surtout le cas quand un auteur veut créer de l'humour. Elle conclut son article ainsi :

Les bruits, la tonalité des voix sont rendus essentiellement par des procédés graphiques, ce qui fait que les sons sont visualisés. Mais dans le langage même, les auteurs utilisent toutes les possibilités de jeux sur les sons qui font de la bande dessinée un art extrêmement vivant et que les lecteurs « entendent » les voix des personnages. Il est d'ailleurs possible que ceci joue un rôle dans la facilité que l'on a de mémoriser des dialogues de BD.

Delesse (2001 : 338)

Tandis qu'il est intéressant que sa dernière observation soutienne la théorie de Baddeley concernant la boucle phonologique et l'acte de subvocalisation qui nous permet de mémoriser plus facilement que pendant l'acte de la lecture rapide, ce qu'elle identifie sont les phénomènes déjà mentionnés dans son ouvrage avec

⁴³ Riffaud, Alain. (2007) *La ponctuation du théâtre imprimé au XVIIe siècle*. Librairie Droz.

Bertrand Richet (2009) et dans un autre article écrit en 2007 « *Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms: Some Aspects of the Translation of the Astérix and Tintin Comic Series, with Special Reference to English* » pour l'ouvrage *Comics in Translation*.

Évidemment, les contrepèteries, les calembours, les noms propres et les autres jeux onomastiques sont très problématiques pour le traducteur, chacun de ces types de jeux de mots pose ses propres problèmes. Souvent leurs caractéristiques phonétiques sont le sujet de l'enjeu et exigent ainsi un traitement selon ces caractéristiques ; dans le cas des calembours ils peuvent se manifester comme les homophonies, pour les contrepèteries comme la transposition des sons. Il est difficile de dire pourtant si ces types de problèmes ne doivent être résolus à l'aide de subvocalisation car la relation sémantique peut être comprise avec une lecture idéographique grâce au fait que les signes linguistiques seraient reconnaissables par la plupart des lecteurs et ainsi il ne serait pas nécessaire d'employer la boucle phonologique. Mais, bien sûr, une lecture subvocale serait préférable afin d'apprécier pleinement les jeux phonétiques conçus par l'auteur.

Certainement, les problèmes onomastiques et les noms propres sont souvent plus complexes car ils jouent sur la prononciation. Meyer donne un exemple des noms trouvés dans un tome *Astérix* :

Considérons le chef des Vikings et son chien dans l'album *La Grande Traversée* (1984) ; le nom du chef est Kerøsen, qui se prononce comme le dérivé pétrolier dont il est l'homonyme, tandis que le chien s'appelle Zøødvinzen, calembour construit sur « Zoo de Vincennes ».

Meyer (2011 : 172)

Le fait qu'il faille prononcer afin de comprendre le sens du mot suggère que la boucle phonétique et sa fonction de répétition sont requises pour le décodage. En

effet Delesse propose même de lire les mots à haute voix afin de trouver le sens caché : « reading the word aloud brings back the hidden meaning » (2007 : 259). Les noms propres et les autres néologismes, en tout cas, comme Saussure l'observe, doivent être lus « lettre après lettre » ou plutôt de façon déjà évoquée : subvocale. S'il faut les traduire ou non dépendra de la sémantique.

Le dernier type de problème, qui exige l'imagination sonore du lecteur, est la représentation de la musique ou, plus précisément : les paroles. Les chansons qui font partie intégrante de bandes dessinées sont nombreuses et sont souvent accompagnées par des signes non-linguistiques afin de révéler leur présence. Ces signes sont généralement empruntés à la notation musicale, par exemple : les clefs de sol, les portées, les notes noires, les croches... Ainsi les mots qui les accompagnent, cela semble évident, sont des paroles. Toutefois, ceci n'est pas toujours le cas, car évidemment la présence d'un code extralinguistique permet de montrer l'existence d'une chanson dans le contexte de l'histoire. Par exemple, à la page 2 du tome 34 de la série *Astérix*⁴⁴ il n'y a pas de doute que c'est *Assurancetourix* qui chante (Figure 5).

⁴⁴ Goscinny, René, et Albert Uderzo. (2009). *L'anniversaire d'Astérix & Obélix le livre d'or*. Paris: les Éd. Albert-René.



Figure 5 : L'anniversaire d'Astérix & Obélix le livre d'or (2009)

Comme nous l'avons appris avec l'étude de Liikkanen, un mot imprimé peut induire l'imagerie involontaire de musique, donc la présence de paroles sur la page peut par conséquent provoquer la perception de la musique dans l'esprit du lecteur. Autrement dit, le lecteur retrouvera l'imagerie auditive qui accompagne les paroles et ainsi fournirait le rythme, la hauteur et la mélodie associée. Cependant, et j'admets que je ne suis pas un expert des chansons de Laurent Gerra, dans l'exemple ci-dessus la mélodie n'est pas évidente. Pourtant, l'astérisque indique qu'il faut imaginer les paroles chantées dans le style de Gerra et ainsi exige que le lecteur retrouve l'imagerie propre à lui (si elle existe dans la mémoire).

La traduction des paroles est bien sûr très problématique car les chansons d'une culture ne sont pas nécessairement connues dans une autre, et une simple traduction littérale entraînerait la perte de l'imagerie auditive associée. Dans la traduction d'Anthea Bell de notre exemple⁴⁵ il est démontré que l'adaptation

⁴⁵ Gosciny, René, et Albert Uderzo (2009). *Asterix and Obelix's Birthday: The Golden Book*. Translated by Anthea Bell and Derek Hockridge. London: Orion Children's.

culturelle offre une solution qui satisfait le besoin d'invoquer une mélodie (Figure 6).

En effet, si le lecteur ne le lit qu'idéographiquement il « n'entend » rien, pourtant si c'est lu en employant l'imagerie auditive du film *The Sound of Music* (Fr : *La Mélodie du bonheur*, 1965), d'après Rogers et Hammerstein, le lecteur le lira avec le rythme et la mélodie de la chanson « *Do-Re-Mi* ».

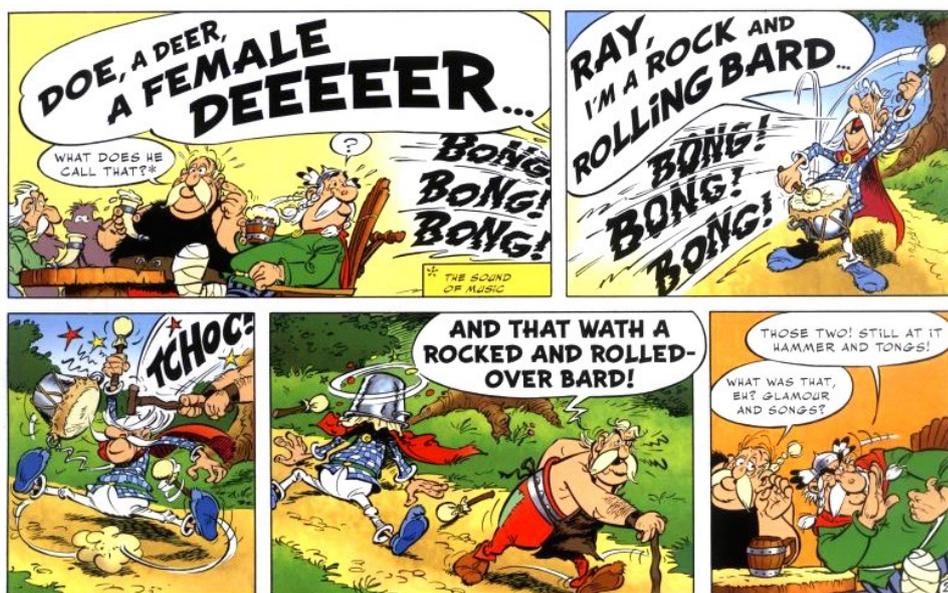


Figure 6: *Asterix and Obelix's Birthday: The Golden Book* (2009)

Cette planche, de *l'Anniversaire d'Astérix et Obélix : Le livre d'or* (Figure 5), illustre la gamme des problèmes rencontrés dans la traduction de bandes dessinées qui ont des implications pour l'illusion de la perception du son pendant la lecture. Elle contient les onomatopées (BONG), les phonèmes étendus (MÛÛÛÛÛÛÛSIQUE), le dialecte visuel (MOI VE N'AIME PAS LA MÛÛÛÛÛVIQUE), une interjection (OH), des points d'interrogation et d'exclamation, des paroles et un jeu de mots qui emploie l'homophonie. Ainsi il illustre parfaitement comment une lecture rapide, ou une évaluation entièrement

idéographique, de la part du traducteur, risquerait la perte de beaucoup d'information sémantique, c'est-à-dire la perception, ou l'illusion, du son. Toutefois la traduction offerte par Bell illustre qu'il est possible de trouver des solutions qui répondent aux demandes auditives du texte source. De plus, sa traduction illustre la perspective de Celotti, qu'il faut analyser chaque élément linguistique pour sa valeur iconique. Les onomatopées n'ont pas été traduites par Bell parce que leur sens est fourni grâce au context extralinguistique et la typographie, donc c'est ici qu'une lecture profonde ne dévoile rien de plus du message verbal. Alors, le traducteur doit évaluer la sémiologie d'une bande dessinée de ces deux perspectives de façon égale.

1.4 Problématique

Ayant évalué les aspects de la bande dessinée, sa définition, sa création, ce qu'elle exige des lecteurs du point de vue cognitif, et les difficultés rencontrées en traduction, nous sommes enfin prêts à développer notre problématique.

Si un auteur de bande dessinée est obligé de concevoir des images qui assurent un lien avec l'imagination du lecteur, comme Eisner le propose, il serait logique d'analyser le processus à partir du moment de la conception. Cette conception commence avec le dispositif (Morgan) qui définit les règles narratives, et par extension, comme nous l'avons suggéré, les règles de l'univers dans lequel l'histoire aura lieu (Agamben) et, crucialement, les règles pour leur encodage sémiotique. Ainsi, ce dispositif comprendra des règles pour le chiffrage des deux « illusions » : celle du mouvement et celle du son.

La séquentialité ainsi que les signes extralinguistiques fournissent la base d'une dimension non-verbale (Sinagra) qui mime, et ainsi provoque, la perception de mouvement. L'encodage du son, par contre, emploie les trois dimensions (non-verbale, verbale et paraverbale) afin de construire une gamme de messages verbaux dont certains sont conçus afin de provoquer, ou renforcer, la perception du son.

Beaucoup de dispositifs conventionnels conçus pour la bande dessinée jouent surtout sur le message visuel, ainsi il est accepté qu'ils sont faciles à lire (voire décoder) pour la plupart des lecteurs. Mais, parfois l'encodage, le dispositif, choisi par l'auteur exige une lecture profonde afin de comprendre pleinement son « vouloir-dire », surtout s'il joue sur plusieurs niveaux sémantiques. Pourtant, la capacité du lecteur, pour la lecture profonde, dépendra de son expérience et

formation (Wolf), donc si le lecteur ne partage ni l'expérience ni la formation de l'auteur, il est possible que l'acte de décodage échouera (Eisner). L'acte de décodage, le plus difficile, peut-on défendre, est celui où les illusions de son et de mouvement sont impliquées.

Les sons sont particulièrement difficiles à décoder car, ils sont également difficiles à encoder. Par exemple, dans le cas d'un bruit qui n'a pas de phonologie associée, l'énonciateur doit trouver un encodage qu'il croit que son coénonciateur comprendra. En effet, cette description du processus est très semblable au circuit discursif offert par Saussure en 1916 :

Le point de départ de circuit est dans le cerveau de l'une, par exemple A, où les faits de conscience, que nous appellerons concepts, se trouvent associés aux représentations des signes linguistiques ou images acoustiques servant à leur expression. Supposons qu'un concept donné déclenche dans le cerveau une image acoustique correspondante : c'est un phénomène entièrement psychique, suivi à son tour d'un procès physiologique : le cerveau transmet aux organes de la phonation une impulsion corrélative à l'image ; puis les ondes sonores se propagent de la bouche de A à l'oreille de B : procès purement physique. Ensuite, le circuit se prolonge en B dans un ordre inverse : de l'oreille au cerveau, transmission physiologique de l'image acoustique ; dans le cerveau, association psychique de cette image avec le concept correspondant.

Saussure (1916 : 28)

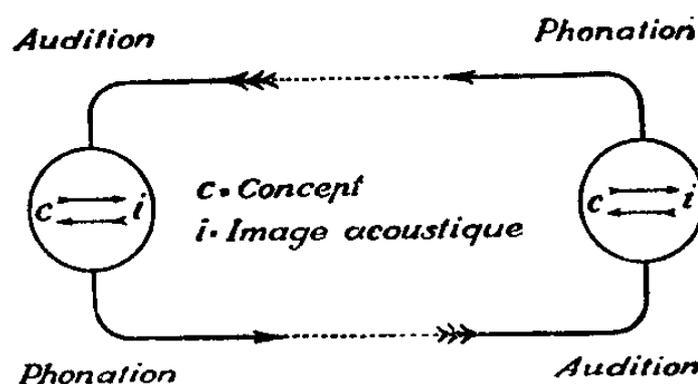


Figure 7 : Circuit de la transmission des images acoustiques (Saussure)

Tandis qu'on dit « cognitif » à la place de « psychique » aujourd'hui, si l'on prend A comme auteur, B comme lecteur ou traducteur et remplace les rôles joués

par la bouche et l'oreille avec l'encodage et le décodage d'un dispositif sémiotique, ce circuit démontre l'importance de l'image acoustique dans la transmission du sens. Et également, comment l'instigateur du discours doit encoder, mentalement puis physiquement, ces notions avant de les transmettre au coénonciateur. Cette « image acoustique » doit exister dans l'entrepôt phonologique (Baddeley) des deux coénonciateurs afin qu'un sens soit transmis de l'un à l'autre.

Ces images acoustiques peuvent être stockées dans la mémoire pendant des années, mais elles sont toujours soumises à la dégradation si elles ne sont pas répétées régulièrement (Liikkanen). Les informations acoustiques stockées peuvent être classées dans deux catégories larges : linguistiques et non-linguistiques. Cette dernière comprend tous les sons jamais entendus comme la musique, les voix, les bruits... Tous ces sons, linguistiques ou non, peuvent être rejoués mentalement en préservant toutes les qualités du son original (Sacks). De plus, il est possible d'employer l'information linguistique stockée afin de parler à soi-même (McGuire). Quand on rejoue l'imagerie auditive les régions du cerveau associées avec la perception et la production du son sont activées, ce qui explique pourquoi on a l'impression, ou l'illusion, d'entendre un stimulus auditif en l'absence du stimulus lui-même (Hubbard).

Mais, pendant l'acte de lecture d'un code linguistique, on peut souvent contourner les aires de perception et de production si les signes ont obtenu le statut de l'idéographique (Saussure). Toutefois, afin d'apprécier pleinement un texte il est recommandé de lire « profondément » et ainsi d'utiliser les régions du cerveau qui traitent la perception et production d'informations phonologiques (Wolf). La subvocalisation est la méthode employée afin d'apprendre les structures

phonologiques non-connues et on sait que ce phénomène nécessite que ces mêmes endroits du cerveau soient activés. Il serait logique d'assumer alors, avec le circuit de Saussure à l'esprit, que l'acte de création du dispositif (l'écriture ou l'encodage) peut profiter des mêmes systèmes cognitifs. C'est-à-dire si le décodage d'une dimension verbale exige la subvocalisation, ou l'imagerie auditive, son encodage l'exigerait aussi.

Certes, l'emploi de la voix intérieure n'est pas une activité exclusive aux lecteurs, surtout pas ceux des littératures dessinées bien sûr. Ainsi elle mérite une réflexion sur l'acte de création par l'auteur aussi bien que par le lecteur. Il est logique que l'écrivain puisse avoir sa propre perspective sur les rythmes et les voix nécessaires afin d'apprécier pleinement sa prose. Davies offre l'exemple de James Joyce :

Good writing sets its own tune, insists on its own cadence. Joyce presents a particularly interesting example. Nothing of his, and *Finnegans Wake* least of all, can be read comfortably except in the Joycean mode. There exists a phonograph record which illustrates that mode, with Joyce himself reading, but thousands of readers have found it, or some part of it, without the record: the mode arises from the page.

Davies (1960 : 17)

L'écriture possède sa propre cadence ou *mode*, dit-il, et le fait qu'il utilise le mot « tune » (fr : mélodie) pour le décrire nous fait penser à des idées de l'audiation et de l'imagerie musicale. Il n'est pas nécessaire d'entendre lire à haute voix le texte par son créateur pour trouver cette cadence, parce qu'elle surgit du texte. Mais la cadence n'est pas une constante dans un texte, il faut reconnaître que l'auteur crée une cadence, une façon de parler, pour chaque personnage qui existe dans une histoire. Dans son ouvrage, Kaindl cite les mots d'un scénariste célèbre, Stan Lee, le créateur de *Spider-Man*, qui souligne l'importance de cet aspect de création :

Die funktionalität der Sprache, das situationsadäquate Sprachverhalten der figuren is dabei prinzipiell für alle comics wesentlich. So betont etwa Lee die Bedeutung der sprache bei Superheldencomics: "The well-written character is the one who is always verbally true to form. Every character must have his own manner of speech and the style and content of his delivery must be constant." (1975:224)⁴⁶

Kaindl (2004 : 239)

Autrement dit, on peut déduire que pendant l'acte de création d'une bande dessinée l'auteur imagine non seulement des images mais des bruits et des rythmes aussi. Ces bruits peuvent être « imaginés » en employant l'audiation, l'endophasie ou l'imagerie auditive mais en tout cas il est probable que la subvocalisation soit utilisée pendant l'acte d'encodage afin de trouver la forme phonologique la plus semblable, même si ce n'est qu'une approximation. C'est fait avec l'objectif de les encoder en signes linguistiques et, si nécessaire selon le dispositif, en signes non-linguistiques aussi.

C'est alors la tâche du traducteur à effectuer ce processus de création dans l'ordre inverse : décoder les signes linguistiques et non-linguistiques pour trouver leur forme phonologique, même si ce n'est qu'une approximation, puis de subvocaliser afin de trouver le lien avec l'imagerie auditive, l'audiation ou la cadence comme il était imaginé par l'auteur. L'étape suivante est pour le traducteur de décider si l'encodage choisi par l'auteur nécessite une traduction, si l'encodage est plus iconique qu'il n'est linguistique et vice versa.

Cependant si le traducteur ne lit que de façon idéographique, c'est-à-dire en contournant la boucle phonologique, il est fort possible qu'il n'entendra pas tout

⁴⁶ Traduction : The functionality of the language, the situation-appropriate linguistic behavior of the figure is in principle essential for all comics. So stressed Lee about the importance of speech in superhero comics: "The well-written character is the one who is always verbally true to form Every character must have his own manner of speech and the style and content of his delivery must be constant." (1975: 224)

l'aspect auditif, tel qu'il a été conçu par l'auteur, et ainsi échouera à traduire l'illusion du son.

Donc, la question est la suivante : si ces deux façons de lire une bande dessinée existent, idéographique ou subvocale, rapide ou profonde, sont-elles employées par les traducteurs professionnels ? Si oui, y-a-t-il dans le texte traduit des éléments qui en attestent ?

2 Deuxième Partie

2.1 Hypothèse théorique

Parce qu'elle s'appuie sur les capacités du cerveau d'interconnecter les aires cognitives associées avec la perception et la production du son il est probable qu'une lecture subvocale dévoilera la majorité des problèmes traductologiques décrits ci-dessus et listés ci-dessous :

- L'imagerie auditive de dialecte visuel
- La mélodie/l'imagerie auditive des paroles de chanson
- L'émotion/l'expressivité des phonèmes étendus
- Les jeux phonétiques (néologismes, noms propres, contrepèteries etc.)
- L'oralité, le ton et le rythme suggérés par l'agencement du texte
- Les bruits déterminés par des onomatopées phonétiques

En ce cas on peut croire que la traduction de chacun de ces problèmes prend en compte l'aspect audio. C'est-à-dire que des décisions prises par le traducteur montreront qu'il a compris le dispositif sonore de l'auteur. Par contre, une lecture passive, purement idéographique, ne serait pas aussi efficace. En ce cas il est probable que les décisions que le traducteur prend ne seront pas influencées par l'aspect cognitif de la lecture. Certes, il est fort possible qu'un traducteur utilise les deux façons de lire un texte source, mais ses décisions doivent révéler laquelle et quand.

2.1.1 L'imagerie auditive de dialecte visuel

Le dialecte visuel peut être employé afin d'évoquer l'élocution ou l'accent de quelqu'un. Une lecture subvocale permettrait une traduction qui reflète le style

d'élocution imaginé par l'auteur. En revanche, une lecture passive démontrerait un manque de compréhension de cet effet et donc il est possible qu'il soit négligé par le traducteur. Mais, dans le cas d'accents régionaux, comme Bell l'indique, il serait erroné de proposer un accent d'équivalence dans la langue cible.

2.1.2 La mélodie/l'imagerie auditive des paroles de chanson

Ici, une lecture profonde retrouverait, et rejouerait, la chanson comme elle est stockée dans la mémoire du lecteur (si ce n'est pas une mélodie inventée par l'auteur). L'existence d'une mélodie connue devrait influencer le traducteur et lui permettre de trouver une adaptation culturelle, si nécessaire, afin d'évoquer la perception de la musique dans l'esprit du lecteur cible. Par contre une lecture idéographique ne dévoilerait pas une mélodie et ainsi le traducteur pourrait offrir une traduction qui n'évoque rien de reconnaissable pour l'ouïe intérieure.

2.1.3 L'émotion/l'expressivité des phonèmes étendus

Cette catégorie est très semblable à celle du dialecte visuel. Avec une lecture profonde le traducteur reproduirait des phonèmes étendus dans le texte cible, tandis qu'avec une lecture passive il est possible que ces effets seraient corrigés ou omis.

2.1.4 Les jeux phonétiques (néologismes, contrepèteries etc.)

Il est bien possible que le traitement de néologismes ne sera pas différent pour les deux styles de lecture car, comme Saussure l'a proposé, tout le monde doit traiter les mots inconnus de la même façon. Ceci dit, il est possible qu'une lecture rapide risque une sous-estimation des qualités phonétiques d'un nouveau mot.

2.1.5 L'oralité, le ton et le rythme suggérés par l'agencement du texte

Cette catégorie de problèmes est peut-être la plus difficile à identifier dans le texte car elle est liée au contexte et, en traduction, aux tendances de la langue. Comme Davies et Lee l'ont dit la cadence est primordiale dans l'appréciation d'un texte, mais il serait trompeur de suggérer qu'il soit possible d'identifier des marques spécifiques dans le code linguistique qui la trahissent, il s'agit de l'ensemble du texte. On peut argumenter peut-être que les points d'exclamation, d'interrogation et de suspension sont les marqueurs les plus évidents du ton et du rythme d'un texte et, par extension, qu'une modulation, un ajout ou un effacement de ces points constituerait un changement. J'aimerais penser qu'une lecture profonde démontrerait plus de succès à maintenir le bon ton et rythme, ou la cadence, de l'original dans le texte cible. Il sera intéressant de voir si un modèle existe à cet égard dans une étude de cas.

2.1.6 Les bruits déterminés par des onomatopées phonétiques

On peut argumenter qu'un lecteur qui a la capacité d'imaginer la gamme des sons et des bruits conçus par l'auteur pourra discerner, entre toutes les onomatopées, lesquelles auront besoin d'une traduction parce qu'il appréciera le lien entre leur encodage phonologique et le bruit originellement imaginé par l'auteur. En ce cas il est plus probable que le traducteur décidera de ne pas traduire beaucoup de bruits encodés phonétiquement car il appréciera que la dimension non-verbale permette au lecteur d'imaginer le bruit, peu importe l'encodage linguistique. Par exemple, une onomatopée formée d'une séquence de voyelles et consonnes et qui accompagne une image où la source du bruit est évidente ne vaudra pas une traduction pour le lecteur profond. Par contre, le traducteur qui lit, avant tout, le code linguistique, pourrait décider de compenser ce manque de sens

linguistique et traduire ce type d'onomatopée inventée avec des onomatopées connues dans le texte cible.

En traductologie, afin de trouver la preuve d'un processus, on est obligé d'étudier le produit du processus lui-même. L'objectif de notre étude de cas sera alors de trouver des exemples de tous ces problèmes décrits ci-dessus et analyser comment ils ont été traités par des traducteurs professionnels.

2.2 Méthodologie

Le point de départ de notre étude de cas était la sélection des textes adaptés à la tâche, soit des textes français, c'est-à-dire des albums de bandes dessinées, qui avaient été récemment traduits en anglais. Récemment traduits pour deux raisons : premièrement dans le but de comprendre les stratégies contemporaines de traduction, et deuxièmement, parce qu'il était plus probable que le traducteur lui-même serait encore vivant et ainsi joignable dans l'éventualité de questions à lui poser. Les textes choisis devaient aussi démontrer une certaine domination de l'illusion du son afin d'être sélectionnés. Ces critères ont rendu la tâche un peu difficile à cause du fait qu'il existe très peu de titres BD en anglais contrairement aux titres américains traduits en français. On supposait en même temps que les titres du genre humoristique seraient les plus probables à manifester les jeux phonétiques, bien que l'on ait songé à d'autres genres.

L'analyse entreprise pour chacun des titres sélectionnés et leurs traductions correspondantes a été réalisée de façon suivante :

Le texte source, ayant été lu à plusieurs reprises en employant la subvocalisation, a été fouillé afin de repérer les problèmes de la perception cognitive résumés dans notre hypothèse théorique ci-dessus. Chacune a été saisie dans un document *Excel*, avec un onglet différent pour chaque problème (Annexes B – E). Chaque phrase ou mot a été catégorisé par planche, case et, si nécessaire, personnage, afin de créer une structure, simple à suivre, au cours de l'analyse du texte cible. De plus, les mots, gardés dans leur contexte si possible, ont été soulignés marqués en gras dans le tableur afin de faciliter leur identification rapide.

Puis le texte cible a été lu de même façon et également détaillé pour y trouver les problèmes de perception auditive. Ceux-ci ont été saisis à côté de leur texte correspondant dans le même document *Excel*. Ce processus a pris environ trois jours de travail pour chaque paire d'ouvrages. La différence entre le nombre de signes de la traduction et le texte source est représentée par un chiffre dans la colonne de droite de certains onglets. Un chiffre négatif, en rouge, indique que la traduction est plus longue que l'original, un positif, en vert, désigne qu'elle est plus courte, et un zéro, en blanc, signale que les deux textes sont de la même taille.

Ce document *Excel* permettra alors une analyse côte-à-côte des effets de perception auditive afin de valider s'il y avait des altérations de perception dans le texte cible. Cette analyse a entraîné une série de cinq questions personnalisées à poser à chacun des traducteurs cités ci-dessous⁴⁷. Personnalisées parce que les textes traduits ont tous révélé un dispositif différent, tel qu'il avait été conçu par leur auteur, et ont donc requis des stratégies différentes. Ainsi les questions posées après l'évaluation des textes étaient conçues afin de mieux comprendre les pensées des traducteurs pendant l'acte de traduction de leur texte source. Cet acte étant soumis à des contextes variables, poser les mêmes questions aux traducteurs aurait sans doute livré des réponses décevantes, parce que les textes ne présentent pas les mêmes problèmes. Une question était commune à tous les questionnaires : Do you read either the source text or your own translation aloud in order to check how it sounds?

L'analyse et les réponses des traducteurs fournissent ensemble une perspective éclairante sur la question de la reproduction de la perception cognitive du son dans la traduction de la bande dessinée.

⁴⁷ Annexe A-39

2.3 Étude de cas et analyse

Heureusement, depuis 2005, la maison d'édition britannique, Cinebook, dirigée par le français Olivier Cadic a été la source d'un flux continu de traductions des bandes dessinées francophones. C'est ici que j'ai trouvé la première traduction britannique d'un ouvrage de André Franquin, l'auteur célèbre de *Spirou* et *Gaston Lagaffe* : *Les voleurs du Marsupilami* (*The Marsupilami Thieves*). Incroyablement il est traduit par un français : Jérôme Saincantain, qui à ce jour est le traducteur principal chez Cinebook. Le fait, que Cinebook brise la règle d'or de traduction qui dit qu'il ne faut jamais traduire vers une langue qui n'est pas la langue maternelle du traducteur, était digne d'un œil critique. J'y ai trouvé aussi un titre dans lequel l'onomatopée joue un rôle important : *Les rugbymen* (*Rugger Boys*) traduit par Luke Spear. Spear est le prédécesseur de Saincantain et il travaille maintenant comme traducteur technique dans sa propre agence.

C'est par hasard et par bonheur également que ma recherche a coïncidé avec la publication du dernier album *Astérix : Astérix chez les Pictes* (*Asterix and the Picts*) de Jean-Yves Ferri et Didier Conrad. Ce titre est très important dans l'histoire de la série car il est le premier à être écrit et dessiné par quelqu'un autre qu'Albert Uderzo. Anthea Bell est encore la traductrice mais c'est la première fois qu'elle travaille sans son partenaire, Derek Hockridge, mort le 8 Août 2013, qui au début, comme expert de la culture française, était responsable de l'analyse du texte source. Bien que j'eusse préféré de ne pas encore une fois travailler sur un texte de la série *Astérix*, je ne pouvais pas laisser passer l'occasion de sonder une traductrice célèbre de notre époque, et une héroïne de mon enfance !

Le dernier texte choisi pour l'étude de cas est *Le combat ordinaire* d'après Manu Larcenet. Ce titre, qui a reçu le Prix du meilleur album au Festival d'Angoulême en 2004, est remarquable parce qu'il n'appartient pas au genre humoristique pour lequel son auteur est connu. Sa traduction, fournie par la maison NBM aux États-Unis a été faite par l'universitaire Joe Johnson qui est Professeur des langues étrangères à l'université de Clayton, Georgia.

Ces quatre titres et leurs quatre traducteurs offrent une perspective large et variée des tendances et stratégies de traduction. Avant de commencer l'analyse des textes, j'ai contacté les quatre traducteurs afin de m'assurer de leur participation à cette étude, ce qu'ils ont fait bien volontiers.

Ci-dessous j'analyse les problèmes les plus intéressants pour chaque album étudié, mais toutes les données peuvent être trouvées dans les annexes A-E.

2.3.1 Les voleurs du Marsupilami

André Franquin a publié cette trente-cinquième partie des aventures de *Spirou et Fantasio* au magazine *Spirou* en 1952, elle était publiée par Dupuis sous forme d'album en 1954. La traduction anglaise offerte par Cinebook en 2013 est sa première parution sur le marché britannique même si elle n'est pas pourtant la première version disponible en anglais (Eurobook, Inde, a publié une traduction en 2007). La traduction britannique est attribuée à un français, Jérôme Saincantain, qui, selon la règle d'or, ne devrait pas être capable de livrer une traduction satisfaisante aux locuteurs natifs. Mais Saincantain a expliqué que, en fait, il n'est qu'un membre d'une équipe qui traite les traductions de Cinebook ensemble :

One of us is the main translator, yes, does the bulk of the job, but a French/English supervisor does a first check, mostly for typos or obvious mistakes, then the text goes to a proofreader of the opposite language (a native English speaker when I'm the translator, myself when one of them is the translator) and everything is checked, any mistakes corrected, and differences of opinion discussed back and forth with the supervisor also chiming in until everyone's happy. Then we have a couple of native English-speakers doing another re-read to make sure. [...]

Believe me, if we weren't working as a team, I wouldn't try to do the job on my own. I'm acutely aware of the dangers of going in the wrong direction! But the way we do it, with a team that works well together and is comfortable with the process, I think it works. Not saying someone else couldn't do it better, but I do believe we're doing a good job.⁴⁸

Saincantain (2014)

Il est donc le traducteur principal, mais ses traductions reposent sur la collaboration d'une équipe d'anglophones qui assure la qualité finale de la traduction. Saincantain admet que sans eux les résultats ne seraient pas, probablement, aussi satisfaisants.

L'histoire d'après Franquin est souvent humoristique, grâce aux situations bizarres où se trouvent les héros, mais il s'agit, principalement, un aventure pour les jeunes, ce qui veut dire que les blagues et les jeux de mots sont rares. Le fil de l'histoire, l'enlèvement du Marsupilami et la chasse aux voleurs, est primordiale dans l'appréciation de l'ouvrage. Cependant l'auteur n'utilise pas l'aspect auditif dans la même proportion que l'on trouve aujourd'hui dans la majorité des tomes contemporains de bande dessinée. Il me semble qu'il préfère utiliser le code graphique pour représenter les sons, ajoutant parfois des onomatopées afin de souligner le bruit. Cette observation est peut-être une indication de l'évolution des conventions culturelles, dont Morgan a parlé, qui influencent la conception du dispositif moderne. Après l'analyse du texte source je n'ai relevé qu'une poignée de marqueurs d'oralité par comparaison avec les autres titres ici choisis pour l'étude. En fait, dans les cinquante-sept pages de l'histoire je n'ai noté que quatre exemples

⁴⁸ Annexe A-28

de l'utilisation d'un mot non-conventionnel afin d'évoquer un ton ou une façon de parler. Saincantain, à qui j'ai demandé s'il pensait que ce fait était indicatif d'une tendance globale, ne le croit pas : « [...] I don't think this is a recent tendency. I'm fairly sure Eye Dialect has been used consistently throughout the existence of BD. Some authors use it, others don't. »

Effectivement ni le dialecte visuel ni les paroles de chanson n'existent vraiment dans le dispositif de Franquin. Cependant l'onomatopée et l'interjection sont là en quantité dans *Les voleurs du Marsupilami* : plus de 200 exemples ont été recensés dans le texte, dont le plus remarquable, bien sûr, est le mot inventé pour le cri du Marsupilami : « Houba ». Il y a quelques occurrences de l'effet onomatopéique des phonèmes étendus et répétés aussi. Pour les jeux de mots, Franquin offre aux lecteurs deux exemples onomastiques : le nom du pays imaginaire « Magnana » (phonétiquement égal au mot espagnol pour demain : « mañana ») et le nom du duo de cirque « Cam et Léon » (phonétiquement égal au nom du lézard : « caméléon »).

Existe-t-il donc des traces dans la traduction du type de lecture effectuée par l'équipe de Cinebook⁴⁹ ? Ci-dessous, dans un tableau, la liste de quelques exemples des problèmes qu'on a cherché à trouver.

Tableau 1 : Des exemples des effets de perception sonore dans *Les Voleurs du Marsupilami*

Type	Page	Source	Cible
Phonèmes étendus	48/2	... <i>NOUS NOUS PAYERONS BIENTÔT LA TÊTE DU GRRRAND ZABAGLIONE!</i>	... <i>WELL WE'LL SOON BE PUTTING ONE OVER ON THE GRRRRREAT ZABAGLIONE!</i>

⁴⁹ Annexe E

Type	Page	Source	Cible
Phonèmes répétés	11/8	<i>CO... COMMENT DITES-VOUS?</i>	<i>CO...COME AGAIN?</i>
Dialecte visuel	38/11	<i>'TENTION FANTA...!</i>	<i>LOOK OUT, FANTA...!</i>
Noms propres	-	<i>MAGNANA</i>	<i>MAGNANA</i>
Onomatopées phonétiques	4/2	<i>HOUBA!</i>	<i>HUBBA!</i>
Ponctuation	38/7	<i>IL N'EST PAS ICI...</i>	<i>HE'S NOT HERE.</i>
Paroles	-		

La traduction dans l'ensemble démontre beaucoup de cohérence, mais sur le plan cognitif de la perception il y a quelques exemples où on peut argumenter que la subvocalisation n'a pas été utilisée afin de comprendre le texte source. Le plus évident est la non-traduction du nom propre « Magnana »⁵⁰, qui, si le texte avait été lu profondément, exige une traduction phonétique afin de garder son sens caché. L'orthographe « Manyana », par exemple, aurait satisfait ce besoin. Cependant Saincantain explique que cette erreur ne provient pas du type de lecture, parce qu'il l'a lu à haute voix, mais plutôt parce qu'il l'a lu avec une prononciation anglaise : « I read it out loud, in French, the English way – and therefore didn't see the point in changing the spelling, [...] It'd be less mortifying if I'd failed to see it at all (even though I do speak Spanish), but I did; it just absolutely did not connect with my decision. » Autrement dit, ses connaissances des trois langues ont obscurci son jugement pendant sa lecture.

Le traitement des onomatopées inventées⁵¹ partout dans la traduction suggère que la subvocalisation n'a pas été employée de façon constante. En effet, Saincantain admet qu'il ne l'a pas utilisée systématiquement afin de résoudre les

⁵⁰ Annexe E-15

⁵¹ Annexe E-4

problèmes posés par les onomatopées phonétiques : « When it comes to phonetic onomatopoeia [...] it really pays to pronounce the word aloud and attempt to get close in the target language. And I do it – not systematically, but anytime I sense a problem or find something particularly strange. »

Bien que la stratégie de Saincantain soutienne notre hypothèse théorique, il y a cependant une difficulté. Parce qu'il est français, ce qu'il croit étrange ou bizarre ne le sera pas nécessairement pour un locuteur natif. Ceci expliquerait pourquoi sa stratégie pour la traduction de beaucoup d'onomatopées phonétiques dans le texte source a été de trouver une modulation onomatopéique. C'est-à-dire de remplacer les mots inventés par des mots connus, effaçant ainsi l'étrangéité pour le lecteur. Mais comme nous l'avons montré, en supprimant les mots imaginés par l'auteur il a, en même temps, supprimé leur effet cognitif de perception.

De façon significative, cette stratégie a entraîné la décision d'utiliser le mot « hubba » pour le cri du Marsupilami. Une décision qu'il regrette maintenant : « Well, sound-wise, I felt 'hubba' was a safer bet than 'houba' (which I assumed people would pronounce 'howba'). I hadn't realised that 'hubba hubba' was so well known as an expression of... 'approval, excitement or pleasure', apparently - and I took some flak from reviewers already about it! I'm still not certain how people pronounce 'houba' in English, either... ».

S'il avait utilisé une stratégie purement subvocale afin de traduire le /u:/ il aurait pu tout simplement écrit « hooba ». J'espère bien que cette erreur sera corrigée dans les futures traductions des histoires du Marsupilami.

Enfin, ayant compté toutes les occurrences des points de suspension, d'exclamation et d'interrogation⁵², j'ai pu comparer les tendances de cadence. J'ai découvert que Saincantain et son équipe avaient réduit le nombre de points de suspension, tout au long de l'histoire de 18,4% ; qu'ils avaient effacé 13,5% des points d'exclamation ; et ajoutés 13% de points d'interrogation.

Le manque ou l'addition de ces signes n'est pas toujours nuisible, mais parfois le ton change, et l'absence de ces points peut être souvent expliquée par la contrainte des bulles. Par exemple, quand les héros rencontrent les douaniers en grève perlée, Franquin emploie les points de suspension afin de refléter leur relâchement et ainsi leur façon de parler sans urgence. Saincantain est normalement fidèle au texte source, mais dans la bulle de la case 7, page 27, il est obligé d'ignorer les points de suspension afin d'adapter la longueur de texte (Tableau 2).

Tableau 2 : Les voleurs du Marsupilami p.27

'SCUSEZ MOI, VOULEZ BIEN SORTIR LA ROUE DE SECOURS? ... JE VAIS LA DEMONTER!...	PARDON ME. WILL YOU PULL OUT THE SPARE WHEEL? I'M GOING TO CHECK THE INNER TUBE!
---	--

En fait, trois changements ont contribué à un changement de ton et de rythme ici : l'oralité de l'apostrophe, la modulation de la marque prosodique (la virgule) et l'effacement des points de suspension, ce qui suggère que notre hypothèse n'offre pas encore assez de précision dans l'analyse.

Pour tous les problèmes discutés ci-dessus, Saincantain souligne le fait qu'en fin du compte il s'agit des décisions d'une équipe :

⁵² Annexe E-14

I do the bulk of the work, but there's always a proofreader involved, who has a good amount of work to do to make sure my English is correct, and our supervisor also checks the process. It means that some of the decisions I make – or fail to make – can be challenged by someone else. Sometimes it's because my pronunciation is off, sometimes it's (as I pointed out) because a modification isn't feasible... More often than not, it's because someone will have a different gut feeling about such and such onomatopoeia.⁵³

Donc, peu importe la stratégie employée par le traducteur, il est possible que les instincts ou « *gut feeling* » de l'équipe dominant dans la traduction finale. Mon « instinct » et l'évidence me disent que l'équipe préfère une lecture idéographique.

2.3.2 *Les Rugbymen : On n'est pas venus pour être là !*

Cette série, qui raconte les aventures d'un club fictif de rugbymen dans le sud ouest de France, se distingue des albums du genre *Astérix* pour deux raisons. Tout d'abord chaque page (planche) d'un album est en fait une vignette, une blague ou un sketch indépendant d'une histoire globale. Parfois, il y a le fil d'une histoire qui relie plusieurs planches, mais le dispositif est conçu de telle sorte que le lecteur puisse apprécier une planche sans aucune connaissance des personnages ou des situations. Cette stratégie permettait à la maison d'édition de publier des planches individuelles dans des périodiques. De plus, ce n'est pas le travail d'un seul artiste : trois personnes sont responsables pour les Rugbymen : « Poupard » est le nom de plume de Alexandre Mermin, dessinateur, et le duo Bertrand Esaich et Caroline Roque qui se surnomment « Béka », conçoivent les scénarios.

On n'est pas venus pour être là ! est le titre du troisième tome de la série, publié en France en 2006, paru en anglais en 2007 chez Cinebook comme le premier tome de la série anglaise. *The Ruggerboys*, c'est le titre en anglais, a été traduit par Luke Spear qui, pendant qu'il travaillait pour Cinebook, a produit la traduction d'une centaine de bandes dessinées.

⁵³ Annexe A-21

Le fait qu'il y ait deux scénaristes pour Rugbymen n'a pas gêné Spear qui n'a pas constaté de styles différents d'écriture pendant sa lecture du texte source :

I was aware it was dual-signed, but assumed that might have been more of an artist/writer relationship.

As such I'm not sure to what extent the dual-writing had an impact on the final text. I daresay a mix of styles and voice is detectable in the source, now that you mention it, but that could be hindsight bias of some description.⁵⁴

Spear (2014)

Les planches racontent les aventures niaises des six personnages principaux de l'équipe du Rugbymen, alors en tout premier lieu l'objectif du dispositif est l'humour. Ainsi les planches sont denses d'un point de vue de la perception auditive. Les paroles, le dialecte visuel, les phonèmes étendus et l'onomatopée surtout sont présents. De plus, il existe plusieurs exemples d'une nouvelle catégorie que j'ai découverte pendant l'étude : celle d'une langue étrangère. C'est-à-dire une langue étrangère aux lecteurs, dont je parlerai davantage plus tard. Il n'y a pas beaucoup d'exemples de jeux onomastiques.

Existe-t-il donc des traces dans la traduction du type de lecture effectuée par Spear⁵⁵ et l'équipe de Cinebook ? Ci-dessous le tableau énumère quelques exemples de problèmes qu'on a cherché à trouver.

Tableau 3 : Des exemples des effets de perception sonore dans Les Rugbymen

Type	Page	Source	Cible
Phonèmes étendus	31/5	<i>TROIIIIIS!</i>	<i>THREEEE!</i>
Phonèmes répétés	20/8	<i>ME...MELOMANE!?</i>	<i>SC...SCRUMMY!?</i>
Dialecte visuel	20/5	<i>OAW! QUELLE RWEELLE BONNE SURWPRWISE!</i>	<i>WOW! WHAT A RWEALLY NICE SURPWISE!</i>

⁵⁴ Annexe A-30

⁵⁵ Annexe D

Type	Page	Source	Cible
Paroles	45/1	<i>J'ETAIS PLEIN HIER SOIR, JE SUIS PLEIN CE SOIR, ET SI TOUT VA BIEN JE SERAI PLEIN DEMAIN MATIN!</i>	<i>I WAS LOADED LAST NIGHT, LOADED LAST NIGHT, AND IF EVERYTHING GOES WELL, LOADED TILL THE MORNING LIGHT!</i>
Onomatopées phonétiques	32/4	<i>TRIII! TRIII! TRIII!</i>	<i>WHEEE! WHEE! WHEEE!</i>
Ponctuations	40/7	<i>ON POURRRRAIT PEUT-ETRRRE ESSAYER CONTRRRE LES "PIN-PINS DES LANDES" QUI SONT DERRNIERS DE LA POULE?</i>	<i>WE COULD PERHAPS TRRRY AGAINST THE "COUNTRY BUMPKINS" WHO ARE AT THE BOTTOM OF THE LEAGUE...</i>
Langue étrangère	23/8	<i>HEEEEEELP! IL Y A DES CRAZY FROGS ICI!!</i>	<i>HEEEEEELP! I'VE GOT CRAZY FROGS HERE!</i>

Le premier et le plus frappant des effets de perception concerne l'entraîneur de l'histoire qui « parle » avec un tic verbal. Presque toutes les occurrences de la lettre R dans son discours sont représentées comme phonèmes étendus⁵⁶, au moins deux R sont trouvés où s'en trouve un normalement. Le lecteur français déduira que c'est une façon d'évoquer une variante de l'accent régional du sud ouest de la France où les gens ont parfois l'habitude de rouler cette consonne. J'ai compté 249 occurrences de ce phénomène⁵⁷ dans le texte source, mais seulement 124 dans le texte cible (moins 50%). Bien qu'il n'ait pas toujours ajouté des R quand cela était possible, Spear n'a pas eu le même nombre d'occasions de répliquer l'effet. Quand même j'ai eu du mal à imaginer l'accent qu'il voulait évoquer, surtout parce qu'il a décidé d'enlever quelques /h/ (p.41 'erre, 'ere, 'otel) et un /ð/ (p.15 'em) aussi. Mais cette stratégie n'a pas été toujours appliquée, il n'a supprimé qu'un /h/ sur les

⁵⁶ Annexe D-4

⁵⁷ Annexe D-17

quatre. Spear explique qu'il voulait reproduire l'imagerie auditive de l'accent de l'ouest d'Angleterre :

[...], this coach is a 'rrrrreal and earrrrthy' Frenchman, rolling away with abandon. This obviously makes no sense to carry over into the English, unless he was supposed to be of West Country or other diverse-regional-UK-accent-area origin. Cue the creation of an accent particular to the coach. I grew up in the West Country, so am quite familiar with those sounds. I think, if memory serves (nearly a decade has passed!), I opted for a regional accent of equal 'earthiness' to the original, to convey the coach's character, thus the Wes' Coun'ry burr that fades in and out throughout his dialogue.⁵⁸

Il a raison bien sûr de dire que l'accent du sud-ouest de France n'est pas traduisible. Mais, étant moi-même natif de l'ouest d'Angleterre et, malgré le fait que j'ai employé la subvocalisation, je n'ai jamais fait le lien entre les phonèmes étendus, les /h/ manquants et mon accent natal, et ce n'était pas à cause du choix de l'orthographe. Bell explique que, en traduction, les accents régionaux sont souvent difficiles à reconnaître :

[...] if just some characters in a work of fiction are dialect speakers, you do run the risk of destroying the whole fragile foundation of translation by adopting an equivalent from the English-speaking world. What, thinks the reader, is the man from Cologne (or Marseilles or whatever) doing speaking broad Yorkshire (or deep South or whatever)? Come to that, what are the rest of these people in Central Germany or the South of France doing speaking English at all? And come to that, these are not the author's own words, and what am *I* doing reading anything so artificial as a translation anyway?

Bell (2006 : 233)

Le problème est que le lecteur croit que l'entraîneur est français donc il est impossible d'imaginer qu'il parle avec un accent régional d'Angleterre. Selon Bell, il serait préférable de ne pas traduire l'accent.

⁵⁸ Ibid



Figure 8 : Les rugbymen, On n'est pas venus pour être là (2006:7)

Tout le monde est sans doute conscient du fait que les joueurs de rugby aiment chanter et c'est pourquoi il y a 12 occurrences de paroles de chansons dans le texte source⁵⁹. Hormis *La Marseillaise*, deux mélodies sont reconnaissables comme chansons paillardes⁶⁰ : *Le curé de Camaret* (Figure 8), et *Un petit oiseau* (p.43) ; il y a une chanson de petite enfance : *Il était un petit navire* (p.22), et une autre dont les paroles semblent être inventées (p.33). Toutes, sauf cette dernière, sont conçues afin d'évoquer une mélodie, ou plus précisément l'imagerie involontaire de musique, dans l'esprit du lecteur, et dans le cas du *curé de Camaret* les paroles qui suivent⁶¹. Pourtant Spear n'a pas traité toutes ces paroles de chanson de la même façon. Il a gardé les mots français de *La Marseillaise*, trouvé des adaptations culturelles pour *le curé* et *le petit navire*, et inventé des chansons pour les deux autres cas – la solution qu'il préfère au lieu de la « transcréation » :

⁵⁹ Annexe D-2

⁶⁰ Coolmicro, et Fred. *Chansons à boire et chansons paillardes*, n.d. http://www.chansons-paillardes.net/chansons_paillardes/Breviaire-paillardes/Les_Breviaires/ebreviaire/chansonspaillardes.pdf

⁶¹ Les paroles sont : Le curé de Camaret a les couilles qui pendent, Et quand il s'assoit dessus, ça lui rentre dans le cul...

[...] finding an existing related/same song in the target language is the ideal for me. But is extremely rare. Translating the words themselves is not enough, and would rarely work, 9 out of 10 times you would need to employ ‘transcreation’ to keep meaning, rhyme and metre to some degree. So I tend to opt for the third option: making up new lyrics based on the old. A made up French rugby song in English doesn’t break the reader’s suspension of disbelief if it seems genuine and fits the context of the scene.⁶²

On peut argumenter que son choix de *Kum Ba Ya*, pour *le curé*, ne fonctionne pas comme une chanson paillard, mais Spear explique que le marché américain est parfois très sensible aux jurons. Pour *Un Petit Oiseau* Spear offre une chanson inventée qui est largement une traduction de l’esprit original, bien qu’il n’en reproduise pas le rythme identique. Malgré ces solutions, je ne suis pas tout à fait convaincu qu’il n’existe pas assez de chansons anglaises de rugby permettant de choisir quelque chose proche de l’esprit de l’original.

La traduction la plus intéressante de tout l’album se trouve page 32. Ici les héros de l’histoire se trouvent au stade de Twickenham, Angleterre, pour un match entre la France et l’Angleterre. Derrière eux, les fans français chantent *La Marseillaise* et leur façon de chanter est évoquée à l’aide du dialecte visuel et des phonèmes étendus. Cependant la traduction, malgré le fait que Spear a décidé de garder les paroles françaises, n’est pas une copie verbatim du texte source (Tableau 4), et le lecteur anglophone est obligé de lire une langue étrangère.

Tableau 4 : Les rugbyemen p32 *La Marseillaise*

Source FR	Cible EN
ALLONS Z'ENFANTS DE LA PATRIIII-IEUU...	ALLONS ENFANTS DE LA PATRIIII-IE...
LE JOUR DE GLOIIIIIIIRE EEEEEEST ARRIVEEEEE!...	LE JOUR DE GLOOOIRE EEEEST ARRIVEEEEE!...

⁶² Annexe A-30

Sa stratégie suggère qu'une lecture idéographique n'est pas attendue par le lecteur : en fait Spear croit qu'il faut changer l'orthographe afin de permettre à un anglophone de subvocaliser les mots français :

I think my main aim here was just to convey the passion in the singing in a way that native English speakers (particularly young readers) would recognise. Moreover, I think there's a language of 'pronunciation extensions' in English comics that is subtle, but ever present. Finally, it wouldn't really be a translation if I left French orthographical conventions representing, for instance, liaison, in place.

Based on the above, I cleaned up the 'Z'ENFANTS', as so few English speakers are aware that liaison happens in French pronunciation it would just be a distraction rather than convey anything meaningful. Likewise for 'PATRIII-IEUU' which is clearly the French standard pronunciation of certain 'e' endings. Hard to do in English, and more of a distraction again. The uppercase/bold type and lengthening of PATRIII-IE' serves to partly convey the passion of the performance. As for the GLOIIIIIRE vs GLOOOOOIRE, the aforementioned language of 'pronunciation extensions' dictates that the OOOOOO is lengthened in this case, rather than the I. I can't explain this, it is intuitive. Perhaps I'm trying to relate the word more closely to 'glory' for the reader's sake, or perhaps my mind is so steeped in childhood Beans and American superheroes that a distant memory is guiding my work subconsciously.

Or it just looked better to me at the time.⁶³

On peut en effet admettre que les liaisons et les « extensions de prononciation » de la langue exigent qu'elles soient traduites pour le lecteur qui subvocalise.

La langue étrangère⁶⁴ joue un rôle occasionnel dans l'album et parce que ce sont presque toujours des emprunts à l'anglais, ces mots, pour le lecteur français marquent un changement d'accent et de prononciation. Spear n'a pas beaucoup de choix sauf de garder les mots anglophones, bien qu'il n'ait pas décidé de compenser cet effet en ajoutant les mots intermittents en français.

Un autre aspect du dispositif employé par les auteurs est l'utilisation du dialecte visuel⁶⁵ afin d'évoquer l'élocution britannique. Les W sont ajoutés à côté des R ce qui change la prononciation du mot. Par exemple sur la page 18 le personnage

⁶³ Annexe A-30

⁶⁴ Annexe D-16

⁶⁵ Annexe D-5

Barbara dit « OAW! QUELLE RWHEELLE BONNE SURWPRWISE! ». Spear explique que ce phénomène est commun dans la bande dessinée quand les accents britanniques sont requis, mais il a décidé de garder cet effet car il est humoristique pour les lecteurs britanniques.

J'ai comptabilisé 199 occurrences d'onomatopées⁶⁶ utilisées pour représenter des bruits articulés ou inarticulés. Leur traduction montre à quel point elles sont problématiques pour le traducteur. En effet Spear a employé cinq solutions :

- a) Ne pas traduire : OBOLOM>OBOLOM [p.44] ;
- b) Moduler une inventée pour une connue : TUMB>BOOM [p.34] ;
- c) Traduire une inventée par une inventée : TRIII>WHEEE [p.38] ;
- d) Traduire une connue par une connue : GRAT! GRAT!>SCRITCH! SCRATCH! [p.43] ;
- e) Traduire une connue par une inventée/phonétique : PAF>THWONK [p.16].

Pourtant, comme pour Saincantain, l'équipe de Cinebook a exercé son influence aussi et c'est peut-être pourquoi le paradigme de la stratégie « b » est encore la solution préférée. Malgré les influences de rédaction de Cinebook, pour les onomatopées inventées Spear explique qu'il préfère de ne pas les traduire :

I'm quite an auditory thinker/reader, so these onomatopoeia (of which this particular title has an incredible abundance) call out for special attention from me. They are part of the joy of comic books, recreating sounds and scenes in the mind's eyes and ears. I had an informal process, of sorts, for handling these. If the sound is creative or interesting, doesn't have a ready alternative in English, AND pronunciation works in the same/similar way in English, I'll prefer to leave it. This is to respect the artist's intentions as closely as possible and also to help to introduce new audio elements to the English onomatopoeic language. Alas, so few sounds fit into that category.⁶⁷

⁶⁶ Annexe D-7

⁶⁷ Annexe A-30

Ici, et ailleurs dans sa correspondance, Spear se décrit comme lecteur auditif, ce qui confirme que ses choix correspondent à l'hypothèse. Pour lui la lecture rapide n'offre pas la richesse de la subvocalisation qui, dit-il, entraîne une perception auditive : « I've dabbled with speed reading [...] but always enjoy indulging in a little sub-vocalisation for a much richer reading experience. I can still get through text at a reasonable pace but constantly 'hear' what's said in my mind's... ear. » En fait il croit qu'une lecture profonde doit être reconnue comme primordiale dans l'appréciation des textes de bande dessinées par les maisons d'édition comme Cinebook :

It'll probably be clear by now that I do audition everything written, particularly the sounds, in my mind at least, sometimes even vocalising in a whisper. [...]
As a general note to finish, publishers should support this in-depth analysis of the source comic by recognising and investing in ability, experience and awareness in this area among translators, even promoting it as a selling point. Literary translation is renowned for undervaluing translators and sadly this is the case in the comic book scene also.⁶⁸

2.3.3 *Le combat ordinaire*

Avant la publication du *Combat Ordinaire*, 2003, l'auteur Manu Larcenet était connu pour ses histoires humoristiques, mais cet album a marqué le départ d'une série dramatique qui a connu beaucoup de succès depuis sa parution. L'histoire raconte la vie de Marco, un photographe névrosé, et sa lutte pour une existence heureuse. L'humour n'est pas absent de l'histoire mais c'est d'abord un genre dramatique, alors il n'y a pas de blagues. Dans le dispositif de Larcenet les effets sensoriels sont bien moins importants qu'on trouve dans *Les Rugbymen*, ce qui reflète peut-être le fait que les histoires humoristiques jouent beaucoup plus avec l'imagerie auditive. L'évocation de l'oralité des personnages semble d'être l'objectif primaire du dispositif, les interjections sont nombreuses, tandis que les

⁶⁸ Ibid

onomatopées sont largement réservées pour les cris d'animaux et les bruits électroniques.

Ordinary Victories, le titre de la traduction anglaise, a été traduit par l'universitaire Joe Johnson. La traduction qui est sortie en 2005, publiée par la maison d'édition NBM-ComicsLit, a été sélectionnée par Time Magazine parmi les cinq meilleurs romans graphiques de l'année. Johnson a traduit environ deux cents albums depuis les années quatre-vingt-dix et, comme universitaire, il a publié divers écrits dans autres domaines. Il admet qu'un avantage pour lui est le fait que chaque publication compte comme une publication universitaire, donc la récompense est double pour chaque album sorti. Johnson explique que l'éditeur de NBM a joué un rôle important dans sa formation comme traducteur de bande dessinée :

In looking at some of your examples of phonemes in *Le Combat*, I saw one that I didn't put in myself: "furners" which is stereotypically redneck American pronunciation of "foreigners" and conveys a hostility towards them. I'm certain that Terry Nantier opted to put that in. [...] When I first started working for NBM some 17 years ago, Terry gave me some direction as to what register he wanted me to use in a translation. Over time, as I gained more confidence in what I was doing, I think I started having a sort of internal voice about how I would translate something, like I could hear in my mind how they characters might talk.⁶⁹

Johnson (2014)

Donc, s'il peut « entendre dans l'esprit », existe-t-il des traces d'une lecture profonde dans la traduction effectuée par Johnson⁷⁰ et son rédacteur, Terry Nantier ? Ci-dessous le tableau énumère quelques exemples des problèmes qu'on a trouvés.

⁶⁹ Annexe A-10

⁷⁰ Annexe C

Tableau 5 : Des exemples des effets de perception sonore dans *Le combat ordinaire*

Type	Page	Source	Cible
Phonèmes étendus	29/3	<i>JE SAIS QUE CE N'EST PAS DE TRES BON GOUT, MAMAIS...</i>	<i>I KNOW IT'S NOT IN VERY GOOD TASTE, BUUUT...</i>
Phonèmes répétés	28/2	<i>M...MERCII M'SIEUR!</i>	<i>TH...THANK YOU, SIR!</i>
Dialecte visuel	38/11	<i>SALE TEMPS POUR LES REUBEUS...</i>	<i>HELLUVA TIME FOR FURNERS, HUH?</i>
Paroles	46/5	<i>QUAND MON FRERE Y R'VIENDRA, C'EST MON PAPA QUI S'RA CONTENT...</i>	<i>WHEN MY BROTHER COMES BACK HOME IT IS MY DAD WHO WILL HAPPY BE...</i>
Onomatopée phonétique	7/3	<i>TNUT!</i>	<i>BEEP!</i>
Ponctuations	38/7	<i>MAIS BIEN SÛR...</i>	<i>OH, OF COURSE.</i>

La différence qui m'a frappé tout d'abord est le traitement des points de ponctuation⁷¹. Bien qu'il ait réussi à garder presque le même nombre de points d'exclamation et d'interrogation, il a réduit les occurrences des points de suspension. En fait, il y en a 42,5 % de moins dans la traduction que dans le texte source, ce qui suggère, par rapport la stratégie employée par Saincantain, un effacement systématique de ces signes. Johnson explique que, en effet, il s'agit d'une décision éditoriale de la maison d'édition, et qu'il préférerait utiliser les tirets dans la traduction s'il en avait la liberté :

⁷¹ Annexe C-14

With exclamation points and questions marks, I seldom if ever change them. With ellipses, it's a very different matter. In French, they're wanting to convey that the speaker is trailing off, that the thought's not complete, etc. In American usage, we generally only use that to convey that something has been removed from the text. So far, it's been something of a house decision. Terry, at NBM, wants me to be very sparing with them and largely regard them as a period (full stop!). If it's a sentence fragment or a hesitation by the speaker, then I leave it. What I would truly prefer to do is to convey that sense from the French as an em dash— but Terry doesn't want that symbol. I do that pretty systematically in Papercutz translations and in Bamboo translations however.⁷²

L'exemple dans le tableau (Tableau 5) signale le changement de ton que cette stratégie entraîne. Le texte cible ne partage pas le même manque d'assurance que le texte source évoqué.

Il n'y a qu'une chanson⁷³ dans *Le combat ordinaire*, et c'est un tube de Jacques Brel de 1962 : *Quand Maman Reviendra*. Pour le lecteur français les paroles invoqueront l'imagerie auditive de la mélodie et, logiquement, la voix de Brel. De plus, Larcenet a utilisé des contractions afin d'évoquer le rythme et l'oralité de la chanson. Cependant en anglais, car Johnson a traduit les paroles, au lieu de trouver une adaptation culturelle, le lecteur n'aura aucune idée de la manière de chanter les mots et, bien qu'il ait trouvé des rimes, le rythme de la traduction est lourd car il n'a pas ajouté des contractions d'oralité. Par exemple, « WILL » est souvent contracté à « 'LL » quand il est parlé en anglais. Tout cela suggère une lecture idéographique du texte source.

Pourtant Johnson explique que ses décisions sont normalement guidées par son éditeur, Nantier. Alors il semble qu'il a jugé que cette chanson n'était pas assez importante pour une autre solution :

⁷² Annexe A-10

⁷³ Annexe C-2

With respect to lyrics, I defer to the editors' wishes. If it's a well-known song in French, we'd probably leave it in the original; if a popular English-language version of the same song exists, then we might go with that. If it's an original song or poem, then I usually translated it, attempting to keep as much meaning as possible and having a rhyme, too (I'm thinking of my *Smurfs* translations, in this instance.). If the French song original isn't important as such, I'd translate it.⁷⁴

Comme nous l'avons déjà constaté, la perception de l'oralité des personnages semble être l'aspect le plus important pour Larcenet. Pourtant le dialecte visuel⁷⁵ ne joue pas un rôle dominant dans le dispositif. Au lieu d'avoir une orthographe différente l'auteur préfère, souvent, utiliser des contractions ou du vocabulaire qui reflète le ton et l'émotion du personnage. Afin de traduire cette oralité Johnson a trouvé des mots classiques du dialecte visuel comme *nope, sorta, gonna, helluva, doin', eatin', gotta...* qu'il sélectionne selon le registre. Pour ma part, j'ai eu du mal à imaginer les voix que Johnson voulait évoquer ; ce sentiment s'explique peut-être par le fait que je suis un lecteur britannique tandis que la traduction a été écrite pour le marché américain.

Pour les onomatopées⁷⁶ Johnson préfère trouver des solutions qui sont reconnaissables par les lecteurs anglophones, ce qui explique pourquoi il a décidé de traduire le TNUT de Larcenet avec BEEP. Cette stratégie est en phase avec celle employé par Cinebook, mais comme nous l'avons déjà dit, c'est une stratégie qui ne respecte pas l'imagerie auditive originalement conçue ou imaginée par l'auteur. Le lecteur français ne reconnaît pas TNUT non plus, donc pourquoi le traduire ?

Ce constat est la preuve du type de lecture employé par le traducteur, à savoir la lecture idéographique. En effet Johnson avoue qu'il réserve l'acte d'une lecture à

⁷⁴ Annexe A-10

⁷⁵ Annexe C-5

⁷⁶ Annexe C-9

haute voix pour la poésie parce qu'il préfère chercher le vouloir-dire du code avant tout :

I admit that it had not occurred to me read the texts aloud to check how they sound specifically in the original, although I certainly would do so if I were doing critical analysis of a poem for my research writing. For translating, I tend almost always to favor meaning first and conveying that with sounds, and then to opt for what I hope would be a natural way of saying something in English for the imagined/intended audience.⁷⁷

2.3.4 *Astérix chez les Pictes*

La série *Astérix* est sans doute un des plus connues et admirées de l'univers de la bande dessinée, et ainsi elle est devenue le sujet d'études nombreuses par des universitaires du monde entier. Bien que Delesse et Richet aient réalisé un ouvrage de quatre cent pages sur la série, deux titres supplémentaires d'*Astérix* sont sortis après la publication de leur travail. Le premier, *Le livre d'or* (2009), était le dernier à être dessiné par Albert Uderzo, co-créateur avec le scénariste René Goscinny de la série. Le deuxième, celui qui fait l'objet de notre étude, *Astérix chez les Pictes* (2013), est le premier à avoir été conçu par un duo nouveau, Ferri et Conrad, avec Uderzo jouant le rôle d'éditeur des vignettes. Dans *Les Pictes*, Ferri, le scénariste, continue la tradition commencée par Goscinny il y a soixante ans : en effet Ferri montre qu'il partage un sens de l'humour semblable à celui de Goscinny. Pour le dispositif de la perception auditive : le lecteur y trouvera des chansons, des phonèmes étendus, le dialecte visuel, des onomatopées et des jeux de mots. Bref, c'est un album qui continue la tradition d'*Astérix*.

Parmi tous les quatre albums sélectionnés pour l'étude de cas, seule la traduction, *Astérix and the Picts*, était disponible en format relié, et à un prix moins cher que les autres. Ce fait est indicatif de la quantité d'albums imprimés et

⁷⁷ Annexe A-10

vendus par la maison d'édition britannique, ce qui permet un prix plus bas et une qualité plus élevée que les autres. L'album est le trente-cinquième traduit par Anthea Bell OBE⁷⁸ qui a traduit tous les albums depuis 1964. Comme traductrice célèbre de la série *Astérix*, Bell n'est pas asservie à la politique éditoriale de la maison d'édition qui oblige les autres traducteurs ici à se conformer aux politiques de traduction, elle a plus ou moins toute liberté d'offrir la traduction qu'elle pense la meilleure.

Donc, dans la traduction produite par Bell⁷⁹ peut-on percevoir où elle a employé les deux types de lecture ? Ci-dessous le tableau énumère quelques exemples des problèmes auditifs.

Tableau 6 : Des exemples des effets de perception sonore dans *Astérix chez les Pictes*

Type	Page	Source	Cible
Phonèmes étendus	18/7	<i>VOUS ENTENDEZ ? JE PARLE ! JE PAAARLE !</i>	<i>HEAR THAT? I'M TALKING! I'M TAAALKING!</i>
Phonèmes répétés	40/9	<i>...POU...POUSSÉ DANS LE LOCH, C'EST ÇA ?</i>	<i>PU... PUSHED ME INTO THE LOCH, YOU MEAN?</i>
Dialecte visuel	19/6	<i>COMME TOUJOURS MÔSSIEUR OBÉLIX FONCE SANS RÉFLÉCHIR !!!</i>	<i>AS USUAL, MISTER OBELIX CHARGES ON WITHOUT THINKING!</i>
Paroles	29/6	<i>OOOH HAPPY DAY!</i>	<i>OH, YE'LL TAKE THE HIGH ROAD</i>
Parole inhibée	29/1	<i>MMH ! CH'EST BON, CHA, MAC MAMAH ! CH'EST QUOI ?</i>	<i>THIS IS VERY GOOD, MACMAMA. WHAT IS IT?</i>
Onomatopée phonétique	44/1	<i>MÊÊÊ</i>	<i>BLEAT</i>
Ponctuations	38/6	<i>OU QUASIMENT...</i>	<i>OR SO TO SPEAK.</i>
Jeux de mots	14/7	<i>UNE SORTE DE BORBORYTHME?</i>	<i>A KIND OF RUMMY TUMBLE?</i>

⁷⁸ L'Ordre de l'Empire britannique (Order of the British Empire) est un ordre de chevalerie du système honorifique britannique.

⁷⁹ Annexe B

Type	Page	Source	Cible
Noms propres	19/4	<i>MAC II</i>	<i>MAC II</i>

Le plus remarquable parmi les effets sensoriels sont les chansons⁸⁰, surtout parce que Ferri les indique souvent à l'aide d'une typographie différente et une langue étrangère (anglais). De plus, dans le texte source, le lecteur français notera qu'elles sont toutes des chansons classiques des années cinquante aux années soixante-dix : The Beatles, *Obladi Oblada* (1968) ; Edward Hawkins Singers, *O Happy Day* (1967) ; Bill Haley, *Rock around the clock* (1956) ; Beach Boys, *Good Vibrations* (1966) ; Jacques Brel, *Ne me quitte pas* (1959) ; Beegees, *Stayin' Alive* (1977) ; Beegees, *Night Fever* (1978) ; Gene Vincent, *Be-bop-a-lula* (1956) ; Beatles, *HELP!* (1965). Chacune, bien sûr est conçue afin de provoquer l'imagerie auditive chez le lecteur. Cependant Bell explique qu'elle ne pouvait pas garder toutes ces chansons dans la traduction à cause des droits d'auteur :

The policy has always been to adapt rather than just translate – I'm dreaming of a white solstice, for instance, and that seemed to get around questions of copyright. But the modern pop songs in the French originals were a new departure, and I have to say that a purely practical matter came into it: the editor at Orion realized that permission would have to be asked and probably paid for in order to use songs still in copyright. So Editions Albert René said we could stick to the more traditional stuff in English. As the story is set in Scotland, there was plenty of that. And it is more, well, in tune with usage in the English versions so far.

Bell (2014)

Tandis que la solution employée par Bell est satisfaisante pour les lecteurs britanniques, un problème demeure dans la traduction. Elle a décidé de laisser la dernière instance des paroles (page 45, case 8) « HELP ! HELP ! », qui dans le texte source provoque la perception de l'imagerie musicale de la chanson d'après les Beatles. Cependant, dans la traduction, puisque le dispositif des chansons

⁸⁰ Annexe B-2

n'existe pas, ces mots ne provoquent aucun effet sensoriel dans l'esprit du lecteur anglais. De plus, parce que ce sont des mots anglais, tout aspect d'étrangeté est effacé de la traduction.

Parmi les jeux phonétiques⁸¹ dans le texte source il y en a deux qui sont remarquables. Pour « BORBORYTHME », un mot que Ferri a inventé pour le personnage Obélix, ayant mal interprété le mot « borborygme », Bell a créé une contrepèterie « rummy tumble ». Il est difficile de savoir si le texte cible exige ici une lecture profonde afin d'être compris, parce que les deux mots sont reconnaissables, mais il n'y a aucun doute que les deux ensembles ont des qualités phonétiques aussi amusantes aux oreilles que le mot du texte source. Le nom que Ferri a créé pour le roi « MAC II », qui phonétiquement fait référence au restaurant de fast-food, McDonald's, surnommé « MacDo » en France, n'a pas été traduit par Bell. Personnellement, je pense que « Big Mac » aurait été une meilleure traduction, mais Bell explique que « les français » ont voulu garder le texte source :

Yes, indeed it does sound like MacDo. The French wanted it, and although it doesn't sound the same to English ears it's harmless, and we were happy enough to oblige them.⁸²

J'ai été heureux de trouver, dans le texte de Ferri, deux occurrences d'une forme de dialecte visuel⁸³ que j'avais déjà constaté déployé par Ayroles dans *Garulfo*⁸⁴ : la parole inhibée. Ce phénomène se caractérise par un personnage qui parle avec une prononciation bizarre qui n'a aucun rapport avec son accent ou dialecte. Le premier exemple dans *Les Pictes* concerne Obélix quand il parle la bouche pleine,

⁸¹ Annexes B-15 et B-16

⁸² Annexe A-5

⁸³ Annexe B-5

⁸⁴ Ayroles, Alain, et Bruno Maïorana. (1996) *De mal en pis*. 1 vols. Terres de légendes (Paris), ISSN 1248-5144 1999. Paris, France: Delcourt.

l'autre concerne *Assurancetourix* quand il est bâillonné (Tableau 7). Mais Bell n'a pas été en mesure de trouver des solutions pour ces deux problèmes difficiles car, on peut argumenter, dans le cas d'Obélix, le même effet suggèrerait qu'il est ivre ou, dans le cas d'Assurancetourix, qu'il parle de façon insensée.

Tableau 7 : la parole inhibée

Situation	Source FR	Cible EN
Obélix mange	MMH ! CH'EST BON, CHA, MAC MAMAH ! CH'EST QUOI ?	THIS IS VERY GOOD, MACMAMA. WHAT IS IT?
Assurancetourix bailonné	AH HON ?	THEY DO?

Pour les onomatopées⁸⁵ Bell m'a expliqué qu'elle n'a pas de système spécifique pour leur traitement :

[...] it became gradually most acceptable to keep the French noises unless there was some good reason not to, such as accents. Originally, it was vital to confine oneself to black lettering entirely, which of course included lettering inside speech bubbles. For all I know it would be easier, with modern methods, to change, but I'm not sure.⁸⁶

Ceci dit, il me semble que son absence de stratégie est une stratégie acceptable car ses décisions montrent que chaque onomatopée a été analysée pour sa valeur iconique aussi bien que pour sa valeur indicative. Bell a enlevé la plupart des accents mais, comme les autres traducteurs étudiés, elle a décidé de remplacer certaines par des onomatopées connues (p27/1 – MÊÊÊ > BLEAT BLEAT). Toutefois, quand la source du bruit est évidente, et/ou l'orthographe est inhabituelle, elle a décidé de ne pas traduire. Les onomatopées connues sont traduites pour un équivalent, connu, en anglais. Donc, à l'exception de l'usage du

⁸⁵ Annexe B-13

⁸⁶ Annexe A-6

mot « BLEAT », toutes les onomatopées traduites par Bell suggèrent qu'elle utilise une lecture subvocale, à cause de la ressemblance phonétique.

Elle confirme, en effet, qu'elle emploie l'endophasie afin de mieux entendre les traductions, surtout s'il s'agit des dialogues :

I will go straight to the point, where you suggest, acutely and indeed accurately, that I probably read aloud my translation to see (or rather hear) how it sounds. Or at least, I am always reading it aloud in my head, so to speak. And not only with the BD genre. It is so much second nature to me by now that I do it even with non-fiction. I certainly do it with fiction, which is probably my favourite genre for translation because I like tackling dialogue, and for that one needs an ear for the rhythms of speech in any given language.⁸⁷

2.3.5 Synthèse

Quels sont les principales tendances qui se dégagent de notre évaluation ?

Pour les phonèmes étendus et répétés, malgré ce que nous avons proposé dans notre hypothèse théorique, les quatre traducteurs les ont reconnus et ont été fidèles au texte source. Même si Johnson a dit qu'il cherche la sémantique avant tout, il semble qu'il est attentif à la forme aussi. Le fait qu'il a reproduit, précisément, le nombre de points d'exclamation et d'interrogation atteste de son approche rigoureuse.

Les occurrences de dialecte visuel qu'on a trouvées ont été traitées de diverses façons. Bien que la parole inhibée de *Pictes* n'ait pas été traduite par Bell, c'était probablement à cause de l'absence d'une solution satisfaisante. L'accent du sud-ouest de l'entraîneur dans *Rugbymen* a été traduit par Spear, mais nous avons constaté que l'effet n'était pas satisfaisant. Ici, une lecture subvocale, même si elle déclenche de l'imagerie auditive, ne convaincra pas le lecteur que ce personnage de France puisse parler avec un accent britannique. Par contre l'accent britannique

⁸⁷ Annexe A-7

des anglais évoqué dans *Rugbymen* fonctionne très bien en traduction parce qu'il est compris comme un style d'élocution dans le texte cible et est ainsi fidèle à l'esprit du texte source. Une lecture subvocale assurait que l'orthographe est comprise comme un rhotacisme.

Johnson a utilisé quelques mots du dialecte visuel, mais c'était difficile d'imaginer l'accent qu'il voulait évoquer, même après une lecture subvocale, ce qui suggère une absence d'expérience commune entre nous, traducteur et lecteur. Cette observation nous fait penser aux mots d'Eisner cités ci-dessus : « Unless comics readers can recognize the imagery or supply the necessary events that the arrangement of images imply, no communication is achieved. » Autrement dit, je n'ai pas reconnu l'imagerie auditive des accents américains que Johnson a imaginé parce qu'il est américain et que je suis britannique, mais on peut croire qu'un lecteur américain serait satisfait.

Pour les jeux phonétiques, la plupart existent comme noms propres et ainsi sont faciles à identifier, peu importe le mode de lecture choisi. Nous avons trouvé un exemple où normalement une lecture profonde aurait dévoilé le sens phonétique du « MAGNANA », mais le traducteur n'y a pas pensé.

Pour les paroles de chanson la perte de l'imagerie auditive est systématique parce que les mélodies évoquées dans les textes sources ne seraient pas reconnues par le lecteur anglophone. Mais nous avons constaté que les solutions diverses n'ont pas toujours imposé de l'imagerie auditive à leur place, ce qui est surtout le cas quand le traducteur a fourni une traduction directe des paroles de chanson. Toutefois, le traitement de l'orthographe visuelle des paroles de *La Marseillaise*

dans *Rugbymen* est un exemple où le traducteur, Spear, a été très attentif aux besoins d'une lecture subvocale.

Nous avons constaté une nouvelle catégorie de problèmes auditifs : quand une langue étrangère est présente dans le texte source. Cet effet est employé par l'auteur afin d'évoquer un accent ou une prononciation intentionnellement étrange aux lecteurs et il semble qu'elle soit particulièrement problématique quand il s'agit la langue du texte cible. Par exemple, les « BIG PÉTARDOS » de Larcenet dans *Le Combat Ordinaire* (page 9, case 11) et les « CRAZY FROGS » de Béka dans *Rugbymen* (page 23, case 23) n'ont pas été traduits, et ainsi les traducteurs ont effacé l'imagerie auditive. Toutefois des solutions satisfaisantes sont difficiles à imaginer.

Pour la ponctuation, nous avons constaté que les quatre traducteurs ont réduit le nombre de points de suspension. Dans le cas du *Combat Ordinaire* la réduction de presque la moitié des points de suspension, originellement prévus par l'auteur, est le fait d'une décision éditoriale. Cette décision a entraîné une modulation dans la façon de parler du personnage principal, Marco, qui est, dans la traduction, perçu comme moins hésitant et plus assuré que dans l'original. La réduction du nombre de ces marqueurs dans les autres albums peut s'expliquer parfois par la contrainte des bulles. Il est donc difficile d'attribuer des changements de ton exclusivement à la lecture employée par le traducteur. Il est clair que notre argumentation n'a pas assez traité la question de la reproduction de la cadence en traduction. Les points de ponctuation ne révèlent qu'un regard rapide aux paradigmes auditifs imaginés par l'auteur.

Enfin, dans le cas des onomatopées inventées, notre recherche suggère, même si les traducteurs ont reconnu les effets de perception conçus par l'auteur, qu'ils sont enclins à les ignorer afin de satisfaire les choix éditoriaux de la maison d'édition. C'est comme si une règle existait chez les éditeurs anglophones, ou plutôt une tradition, et qu'il faille toujours employer la langue des onomatopées connues en bande dessinée, peu importe le dispositif conçu par l'auteur. Évidemment, cette politique est imprudente parce qu'elle est la cause d'erreurs comme le « hubba hubba » de Saincantain.

La vraie question alors est : pourquoi cet écart entre le traducteur et l'éditeur existe-t-il ? Nous avons argumenté dans notre problématique qu'une lecture profonde, qui emploie toutes les capacités du cerveau afin de comprendre le dispositif de l'auteur, est la stratégie la plus efficace pour identifier l'imagerie auditive présente dans le texte source. Une lecture rapide, ou idéographique, par contre, serait la stratégie qui entraînerait un manque de cohérence sur le plan auditif dans la traduction. Mais il semble que cette dernière stratégie est la (re)lecture préférée des éditeurs.

Quant aux traducteurs, bien que Johnson ait dit qu'il préfère utiliser une stratégie idéographique afin de comprendre le sens d'un texte source, les quatre ont tous dit avoir recours à une sorte de voix intérieure pour mieux entendre le texte, surtout quand il s'agit un dialogue. Mais, ce que notre étude de cas fait apparaître clairement, c'est que personne n'a utilisé une stratégie exclusivement subvocale.

Conclusion

Le point de départ de cette étude est issu de la conviction que la nature de la bande dessinée exige qu'elle soit lue et traduite en tenant compte de la perception auditive. Notre premier objectif était de le démontrer.

Les observations et remarques des universitaires à la lecture de notre projet (M1) ont ouvert quelques pistes de recherche : la nature de la bande dessinée, le processus d'appréhension, la dimension traductologique. Au début, les articles et ouvrages rédigés par Groensteen et Morgan nous ont permis de mieux comprendre la nature de la bande dessinée et l'acte de sa conception. Mais c'est Eisner qui a articulé le fait que le créateur de la bande dessinée doit concevoir un encodage qui se connecte avec l'imagination du lecteur, ce qu'il illustre dans son ouvrage *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (Figure 9), et ainsi il nous a fourni le lien entre la perception de son et la façon de lire une bande dessinée.

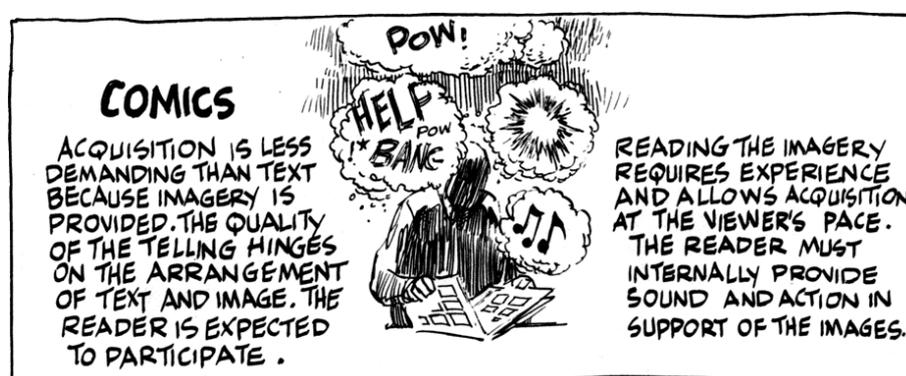


Figure 9 : Reader Influences. Eisner (1996:69)

Nous avons proposé que le « dispositif » de l'auteur se compose de règles, conventionnelles ou particulières, pour l'encodage de l'illusion de son, ce qu'il fait en employant des signes verbaux et/ou non-verbaux, et que la participation cognitive est exigée afin de décoder, pendant l'acte de lecture, avec succès. Grâce

aux études variées des neurologues et chercheurs en sciences cognitives, nous avons montré que le cerveau est bien capable de percevoir du son sans stimulus externe, et qu'il est capable de rejouer de l'imagerie auditive à volonté, expliquant ainsi l'illusion de son pendant la lecture.

Mais nous avons proposé qu'il existe deux façons de lire et que seulement une lecture « profonde » permettra la localisation de l'imagerie auditive encodée dans le texte. Alors, nous avons conclu que la façon de lire est primordiale dans l'appréciation d'une bande dessinée. Cette idée fait partie intégrante de notre problématique.

Les articles rédigés par Celotti, Delesse, Kaindl et Sinagra nous ont permis de mieux comprendre la bande dessinée en traduction et les problèmes que rencontrent le traducteur. Nous avons suggéré que la dimension « paraverbale », proposée par Sinagra, est utile dans l'évaluation d'un texte source afin de repérer les problèmes auditifs, dont plusieurs variétés existent : onomatopées, dialecte visuel, phonèmes étendus, etc... Nous avons conclu que le traducteur qui emploie la subvocalisation, dans son analyse, entendra l'imagerie auditive associée avec chacun de ces problèmes.

La question que nous nous sommes posée dans notre problématique était : si deux façons de lire existent, sont-elles employées par les traducteurs ? Dans notre hypothèse théorique nous avons suggéré que l'absence, ou l'effacement, de l'imagerie auditive dans un texte cible attesterait d'une lecture idéographique de la part du traducteur. Par contre, si elle est gardée ou remplacée par une image auditive de la langue cible, il attesterait d'une lecture subvocale. Une étude de cas a alors été élaborée pour tester cette hypothèse.

Les quatre traducteurs, responsables des quatre textes que nous avons choisis pour l'étude, se sont impliqués dans l'analyse, répondant aux questions traductologiques.

Nous sommes en mesure de confirmer que notre hypothèse était largement correcte. Les quatre traducteurs ont témoigné de l'utilisation de la subvocalisation ou la voix intérieure afin de mieux « entendre » leurs textes :

[...] I'm quite an auditory thinker/reader, so these onomatopoeia (of which this particular title has an incredible abundance) call out for special attention from me. They are part of the joy of comic books, recreating sounds and scenes in the mind's eyes and ears.

Spear (2014)

I will go straight to the point, where you suggest, acutely and indeed accurately, that I probably read aloud my translation to see (or rather hear) how it sounds. Or at least, I am always reading it aloud in my head, so to speak. And not only with the BD genre. It is so much second nature to me by now that I do it even with non-fiction. I certainly do it with fiction, which is probably my favourite genre for translation because I like tackling dialogue, and for that one needs an ear for the rhythms of speech in any given language.

Bell (2014)

Over time, as I gained more confidence in what I was doing, I think I started having a sort of internal voice about how I would translate something, like I could hear in my mind how the characters might talk.

Johnson (2014)

When it comes to phonetic onomatopoeia [...] it really pays to pronounce the word aloud and attempt to get close in the target language. And I do it – not systematically, but anytime I sense a problem or find something particularly strange.

Saincantain (2014)

Cependant, il est évident que l'application de la subvocalisation n'est pas universelle. Notre analyse a montré qu'une stratégie exclusivement subvocale n'était employée par personne.

Saincantain, comme traducteur français, doit compter sur l'équipe Cinebook afin d'assurer ses traductions pour les lecteurs anglophones, son texte est alors le résultat de plusieurs relectures par plusieurs personnes. De plus, ce qu'il trouve « étrange » dans le texte source ne le serait pas nécessairement pour le traducteur anglophone. Ainsi, il est forcé de fonder ses traductions sur une lecture idéographique. Sa décision de remplacer le « Houba ! » du Marsupilami avec « Hubba ! » atteste de sa stratégie.

Bell nous a confié qu'elle ne possède pas de stratégie pour le traitement des onomatopées parce que la technique qui permet leur traduction est assez récente. Donc ses décisions sont largement influencées par une analyse iconique : si le sens est évident dans la langue cible il n'est pas modifié, sinon – c'est traduit. Pourtant, sa traduction de « MÊÊÊ » avec « BLEAT » suggère qu'elle emploie parfois une lecture idéographique.

Johnson admet qu'il réserve la lecture à haute voix pour la poésie parce qu'elle exige une cadence spécifique. Par contre, pour la bande dessinée, sa décision de traduire les paroles de la chanson de Brel suggère que, là, il préfère une stratégie idéographique.

Le plus « sonore » des textes choisis pour l'étude était celui traduit par Spear : *Les Rugbymen*. Bien que nous n'ayons pas trouvé les résultats satisfaisants, sa décision de traduire l'accent régional de l'entraîneur atteste d'une lecture profonde du texte source. Toutefois, nous avons constaté une absence de cohérence dans son traitement des onomatopées inventées qui suggère une lecture idéographique. Mais ce contresens était expliqué par la relecture de la maison d'édition qui, il semble, insiste sur une politique éditoriale.

Le traitement des onomatopées dans notre étude de cas nous a fait penser à un commentaire dans les retours du Professeur Kaindl :

[...] the translation of onomatopoeia is very often not provided by the translator of the other verbal elements but by the editor.

Kaindl (2013)

En effet, nous avons remarqué exactement ce phénomène. Trois sur quatre traducteurs ont attesté du fait que la politique éditoriale était à mettre en cause pour l'absence de cohérence dans le traitement des onomatopées. Ce fait souligne le rôle joué par les éditeurs dans la traduction des bandes dessinées et, leur manipulation maladroite constatée des textes traduits. Il est clair qu'ils n'analysent pas le texte source de façon iconique et, de plus, ils emploient une lecture entièrement idéographique pour faciliter la traduction.

Malgré la confirmation par les traducteurs, notre analyse des textes traduits dans l'étude de cas a suggéré que quelques faiblesses existent dans notre hypothèse théorique. Une lecture idéographique du texte source, nous avons proposé, entraînerait l'effacement de l'imagerie auditive dans la traduction. Pourtant, le traitement des phonèmes étendus, des phonèmes répétés et des marqueurs prosodiques a montré que, avec un respect rigoureux pour la forme, l'imagerie auditive peut être gardée peu importe la stratégie de lecture employée. De la même façon, il est assez facile d'apprécier les qualités phonétiques des néologismes et des noms propres.

Nous avons parlé de la cadence dans notre hypothèse et le fait que chaque personnage dans une histoire possède, normalement, sa propre « voix » ou façon de parler. Néanmoins nous n'avons guère discuté de la manière de repérer ces effets dans un texte source ni en traduction. En fait, pendant nos recherches pour

ce mémoire il est devenu évident que les pistes à suivre exigeraient beaucoup plus de temps que je serais en mesure d'y consacrer.

En effet, ce mémoire a suscité de nombreuses questions pour lesquelles nous n'avons pas eu l'opportunité d'enquêter. Nous aurions aimé pouvoir interroger les traducteurs plus profondément sur quelques décisions spécifiques. Nous aurions également voulu donner aux éditeurs l'occasion d'expliquer leur politique éditoriale.

Nous aurions aimé choisir *Les Pichenettes* de Lewis Trondheim pour l'étude de cas, dont la traduction par l'américain, Kim Thompson, imposait une cohérence sonore qui m'a plu. Mais, peu de temps après cette découverte, j'ai appris la mort soudaine de Thompson quelques mois auparavant. Sa mort est une vraie perte pour l'univers de la bande dessinée et la traductologie parce que pendant sa carrière il avait traduit (vers l'anglais) des BD de huit langues différentes. Il aurait été intéressant d'apprendre si toutes ses traductions partageaient la même cohérence sonore.

Mais, pour finir, nous devons retourner à la conviction première : l'importance de la perception auditive dans la lecture et ainsi la traduction de la bande dessinée. Nous avons démontré que cet aspect, programmé par l'auteur, s'appuie sur les capacités cognitives du lecteur, et sa façon de lire, afin qu'il soit entendu. Plus simplement, nous avons établi qu'une imagination vive est primordiale dans la création et l'appréciation et la traduction d'une bande dessinée. Ainsi nous avons atteint notre objectif. En effet, malgré les protestations de « Billy », l'onomatopée sur la couverture de ce mémoire (Figure 1) « THROOP », choisie par Dawbarn, n'est pas étrange du tout – mais seulement si vous avez la capacité de l'imaginer.

Bibliographie commentée

Sources Primaires

- Béka, et Poupard (2006). *Les rugbymen : On n'est pas venus pour être là !* Charnay-les-Mâcon: Bamboo éd.
- . *The rugger boys: why are we here again?* Translated by Luke Spear. Ashford: Cinebook, 2007.
- Ferri, Jean-Yves, et Didier Conrad (2013). *Astérix chez les Pictes*. Paris: Albert René.
- . *Asterix and the Picts*. Translated by Anthea Bell. London: Albert René, 2013.
- Franquin, André (1954). *Les voleurs du Marsupilami*. Paris: Dupuis.
- . *The Marsupilami Thieves*. Translated by Jérôme Saincantin. Ashford: Cinebook, 2013.
- Larcenet, Manu (2003). *Le combat ordinaire*. Paris: Dargaud.
- . *Ordinary victories*. Vols. 1-2. Translated by Joe Johnson. New York: NBM, 2011.

Sources Secondaires

- Agamben, Giorgio (2007). *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris: Payot & Rivages.
- Baddeley, Alan (2000). 'The Episodic Buffer: A New Component of Working Memory?' *Trends in Cognitive Sciences* 4, no. 11 (1 November 2000): 417–23. doi:10.1016/S1364-6613(00)01538-2.
- Ballard, Michel (2001). 'Onomatopée et Traduction'. In *Oralité et traduction*, 13–41. Arras: Artois presses université.
- Bell, Anthea. 'Astérix chez les anglophones'. In *Le tour du monde d'Astérix*, edited by Bertrand Richet. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle. 2011: 151–58.
- . 'Asterix on Screen'. In *Turning the Page: Children's Literature in Performance and the Media*, edited by Fiona M Collins and Jeremy Ridgman. Oxford; New York: Peter Lang, 2006: 133–45.
- . 'Translating Astérix'. In *Translation Here and There Now and Then*, edited by Jane H. M Taylor, McMorran, Guy Leclercq, and Translation Research in Oxford. Exeter: Elm Bank Publications, 1996: 125–38.
- . 'Translators Notebook: Delicate Matters'. In *The Translation of Children's Literature: A Reader*, edited by Gillian Lathey. Clevedon [England]; Buffalo: Multilingual Matters, 2006: 232–40.

———. ‘Translation as Illusion’. Edited by Rebecca Beard and Brenda Garvey. *EnterText* 4, no. 3 Supplement (25 August 2011): 13–28.

Les articles de Bell offrent des explications pour les décisions qu'elle prise comme la traductrice anglaise de la série Astérix.

Bergounioux, Gabriel (2004). *Le moyen de parler*. [Lagrasse, France]: Verdier.

Cavallo, Guglielmo, and Roger Chartier (1997). *Histoire de la lecture dans le monde occidental*. Paris: Éditions du Seuil.

Celotti, Nadine. ‘The Translator as a Semiotic Investigator’. In *Comics in Translation*, edited by Federico Zanettin. Manchester, U.K.; Kinderhook, NY: St. Jérôme Pub. ; InTrans Publications. 2008: 33–49.

Celotti saisit le problème de base pour le traducteur : Où repérer ce qu'il faut traduire ? Des exemples amusants servent comme un avertissement à ne pas traduire sans respecter la nature holistique du média.

Chafe, Wallace. ‘Punctuation and the Prosody of Written Language’. *Written Communication* 5, no. 4 (10 January 1988): 395–426.
doi:10.1177/0741088388005004001.

Coupal, Michel. ‘Terminologie de La Bande Dessinée’. *Meta: Journal Des Traducteurs* 23, no. 4 (1978): 311. doi:10.7202/002417ar.

Davies, Robertson. *A Voice from the Attic: Essays on the Art of Reading*. Rev. ed. New York, N.Y., U.S.A: Penguin Books, 1990. (1960)

Delesse, Catherine. ‘Astérix d’un bord à l’autre de l’atlantique, ou la Grande Traversée’. In *Palimpsestes* 11, *Traduire la culture: textes de référence*. Paris: Presses de la Sorbonne, 1998: 173–85.

———. ‘Les dialogues de BD : Une traduction de l’oral ?’ In *Oralité et traduction*, edited by Michel Ballard. Arras: Artois presses université, 2001: 321–39.

Peut-être le plus pertinent de tous les articles sur le sujet. L'étude « non-exhaustive ! » de Delesse se concentre sur l'aspect d'oralité.

———. ‘Proper Names, Onomastic Puns and Spoonerisms: Some Aspects of the Translation of the Astérix and Tintin Comic Series, with Special Reference to English’. In *Comics in Translation*, edited by Federico Zanettin. Manchester, U.K.; Kinderhook, NY: St. Jérôme Pub. ; InTrans Publications, 2008: 251–69.

Cette étude démontre que la tâche du traducteur de la bande dessinée peut être aussi créative que celle de l'auteur.

Delesse, Catherine, et Bertrand Richet (2009). *Le coq gaulois à l'heure anglaise analyse de la traduction anglaise d'Astérix*. Arras: Artois presses université.

Cet ouvrage offre l'étude la plus approfondie de la bande dessinée en traduction jamais conçu.

Eco, Umberto (2001). *Experiences in Translation*. Translated by Alastair McEwen. Toronto: University of Toronto Press.

Eisner, Will (1985). *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. The Will Eisner Library. New York: W.W. Norton.

———. *Graphic Storytelling and Visual Narrative: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. New York: W.W. Norton, 1996.

Gravett, Paul, ed (2014). *1001 Comics You Must Read before You Die: The Ultimate Guide to Comic Books, Graphic Novels and Manga*. New York: Universe.

Gordon, E. E (1975). *Learning theory, patterns and music*. Buffalo, NY: Tometic Associates.

Grebot, Elisabeth, et Benjamin Paty. 'Sous-capacités d'imagerie et suggestibilité. Le rôle de trois sous-capacités (vivacité, contrôle, stabilité) d'imagerie (visuelle, auditive et somesthésique) dans deux dimensions de la suggestibilité (idéationnelle et motrice non volontaire)'. *Bulletin de psychologie* 479, no. 5 (1 May 2005): 549–65. doi:10.3917/bupsy.479.0549.

Groensteen, Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France.

———. 'The Current State of French Comics Theory'. *Scandinavian Journal of Comic Art*, no. 1 (Spring 2012): 111–22.

Hubbard, Timothy L. 'Auditory Imagery: Empirical Findings'. *Psychological Bulletin* 136, no. 2 (2010): 302–29. doi:10.1037/a0018436.

Kaindl, Klaus. 'Comics in Translation'. In *Handbook of translation studies*, edited by Yves Gambier and Luc van Doorslaer. Handbook of translation studies (Print), ISSN 2210-4844 1. Amsterdam, Pays-Bas, 2010: 36–40.

- . ‘Multimodality in the translation of humour in comics’. In *Perspectives on multimodality*, edited by Eija Ventola, Cassily Charles, and Martin Kaltenbacher. Document design companion series, ISSN 1568-1963 6. Amsterdam, Pays-Bas, Etats-Unis, 2004: 173–92.
- . ‘Thump, Whizz, Poom : A Framework for the Study of Comics under Translation’. *Target (Amsterdam)* 11 (1999): 263–88.
- . *Übersetzungswissenschaft im interdisziplinären Dialog: am Beispiel der Comicübersetzung*. 1 vols. Tübingen, Allemagne: Stauffenburg, 2004.
- Cet ouvrage, qui n'existe qu'en allemand, sert de base pour les articles déjà publiés ci-dessus en anglais et offre peut-être la plus complète étude de la bande dessinée en traduction FR>DE.*
- Krapp, George Phillip. ‘The Psychology of Dialect Writing’. *The Bookman*, no. July (1926): 522–27.
- Liikkanen, Lassi. ‘Inducing Involuntary Musical Imagery: An Experimental Study’. *Musicae Scientiae* 16 (July 2012): 217–234. doi:10.1177/1029864912440770.
- Loock, Rudy. ‘Komen traduire l’innovation orthographique’. Dans *Palimpsestes* 25. *Inscrire l’alterité: emprunts et néologismes en traduction.*, edited by Catherine Delesse. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2012: 39–65.
- McGuire, P. K., D. A. Silbersweig, R. M. Murray, A. S. David, R. S. J. Frackowiak, and C. D. Frith. ‘Functional Anatomy of Inner Speech and Auditory Verbal Imagery’. *Psychological Medicine* 26, no. 1 (1996): 29–38.
- Meyer, Jean-Paul. ‘Formes et enjeux de la traduction interculturelle : l’appropriation des stéréotypes nationaux dans quatre traductions des Aventures d’Astérix’. In *Le tour du monde d’Astérix*, edited by Bertrand Richet. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2011: 169–80.
- Morgan, Harry (2008). ‘Formes et mythopoeia dans les littératures dessinées’. Thèse de doctorat, Université Paris Diderot - Paris 7.
- . *Principes Des Littératures Dessinées*. Angoulême: An 2, 2003.
- Novarina, Valère (1989). *Le Théâtre Des Paroles*. Paris: P.O.L.
- Pasley, Brian N., Stephen V. David, Nima Mesgarani, Adeen Flinker, Shihab A. Shamma, Nathan E. Crone, Robert T. Knight, et Edward F. Chang. ‘Reconstructing Speech from Human Auditory Cortex’. Edited by Robert

Zatorre. *PLoS Biology* 10, no. 1 (31 January 2012): e1001251.

doi:10.1371/journal.pbio.1001251.

Reiss, Katharina (2002). *La critique des traductions, ses possibilités et ses limites: catégories et critères pour une évaluation pertinente des traductions / Katharina Reiss ; traduit de l'allemand par Catherine Bocquet*. Arras: Artois Presses Université.

Richet, Bertrand (2011). *Le Tour Du Monde d'Astérix*. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle.

———. 'Quelques données et réflexions sur la traduction des interjections'. In *Oralité et traduction*, edited by Michel Ballard. Arras: Artois presses université, 2001: 79–128.

Rouset, Marion. 'Foucault, la pensée en actions'. *Le Monde, Culture et Idées*, juin 2014: 4–5.

Sadoul, Numa, et Hergé (2003). *Tintin et moi: Entretiens avec Hergé*. Paris, France: Flammarion.

Saussure, Ferdinand de, Charles Bally, and Albert Sechehaye (1916). *Cours de linguistique générale*. Paris: Payot.

Sinagra, Nathalie. 'Traduire Astérix : atouts et contraintes'. In *Le tour du monde d'Astérix*, edited by Bertrand Richet. Paris: Presses Sorbonne Nouvelle, 2011: 181–191.

Valero Garcés, Carmen. 'Onomatopoeia and Unarticulated Language in the Translation of Comic Books. The Case of Comics in Spanish.' In *Comics in Translation*, edited by Federico Zanettin. Manchester, U.K.; Kinderhook, NY: St. Jérôme Pub. ; InTrans Publications, 2008: 237–50.

Malgré le fait qu'elle travaille sur des traductions de l'anglais vers l'espagnol, j'ai trouvé que cet article révèle une tendance universelle dans le traitement des traductions des onomatopées de ou vers la langue anglaise.

Wolf, Maryann, et Mirit Barzillai. 'The Importance of Deep Reading'. *Educational Leadership* 66, no. 6 (March 2009): 32–37.

Zanettin, Federico. 'Comics in Translation: An Overview'. In *Comics in Translation*. Manchester, U.K.; Kinderhook, NY: St. Jérôme Pub. ; InTrans Publications, 2008: 1–32.

Sources Numériques

- Bell, Anthea. 'LiteraryTranslation.com'. Archive. *Internet Archive*, 27 March 2006.
<http://web.archive.org/web/20060327011137/http://www.literarytranslation.com/workshops/asterix/>.
- Braukus, Michael, and John Bluck. 'NASA Develops System To Computerize Silent, "Subvocal Speech"'. Press Releases. 17 March 2004.
http://www.nasa.gov/home/hqnews/2004/mar/HQ_04093_subvocal_speech.html
- Coolmicro, et Fred. *Chansons à boire et chansons paillardes*, n.d.
http://www.chansons-paillardes.net/chansons_paillardes/Breviaire-paillardes/Les_Breviaires/ebreviaire/chansonspaillardes.pdf
- Echeverria, Pedro Uribe. 'Points D'exclamation et de Suspension: Cris et Chuchotements'. *L'EXPRESS*, Juillet 2009.
http://www.lexpress.fr/culture/points-d-exclamation-et-de-suspension-cris-et-chuchotements_777714.html.
- Gordon, Edwin. 'Audiation'. GIML - The Gordon Institute for Music Learning. Accessed 1 December 2013. <http://giml.org/mlt/audiation/>.
- Kraemer, David J. M., C. Neil Macrae, Adam E. Green, and William M. Kelley. 'Musical Imagery: Sound of Silence Activates Auditory Cortex'. *Nature* 434, no. 7030 (10 March 2005): 158–158. doi:10.1038/434158a.
http://www.dartmouth.edu/~bil/pubs/kraemer_2005_nature.pdf
- Paul, Annie Murphy. 'Reading Literature Makes Us Smarter and Nicer'. *Time*. Accessed 11 July 2014. <http://ideas.time.com/2013/06/03/why-we-should-read-literature/>.
- Parnin, Chris. (2011) 'Subvocalization - Toward Hearing the Inner Thoughts of Developers'. Kingston, Ontario, Canada.
<http://www.cc.gatech.edu/~vector/papers/emg.pdf>.
- Sacks, Oliver. (2007) 'Musicophilia: Tales of Music and the Brain'.
<http://musicophilia.com/>.

Autres Sources: Correspondence (Annexe A)

- Ayroles, Alain. 'Re: Ma note', 14 juin 2013
- . 'Re: Mémoire universitaire', 13 mai 2013
- Bell, Anthea. 'Re: Asterix Picts – one last question.', 25 août 2014.

- . ‘Asterix Etc.’, 31 mars 2014.
- . ‘Re: Asterix, Etc.’, 23 avril 2014.
- Grove, Laurence. ‘Re: Translating Bande Dessinée’, 7 août 2013.
- Johnson, Joe. ‘Question responses’, 11 juin 2014.
- . ‘RE: Le Combat Ordinaire’, 25 octobre 2014.
- Kaindl, Klaus. ‘Re: Translating Bande Dessinée’, 7 septembre 2013.
- Meyer, Jean-Paul. ‘Votre Mémoire’, 16 septembre 2013.
- Miller, Ann. ‘RE: Re: Translating Bande Dessinée’, 12 août 2013.
- . ‘RE: Re: Translating Bande Dessinée’, 12 août 2013.
- Saincantin, Jérôme. ‘RE: Houba houba’, 28 avril 2014.
- . ‘RE: Website Contact:Marsupilami Thieves’, 14 avril 2014.
- . ‘RE: Website Contact:Marsupilami Thieves’, 19 octobre 2013.
- . ‘Website Contact:Marsupilami Thieves’, 15 octobre 2013.
- Spear, Luke. ‘Re: Les Rugbymen’, 30 juillet 2014
- . ‘Re: Les Rugbymen’, 16 juillet 2014
- . ‘Re: Les Rugbymen’, 15 juillet 2014
- . ‘Re: RE: Website Contact:Marsupilami Thieves’, 6 novembre 2013.

Table de figures

Figure 1: Billy Whizz (2014).....	1
Figure 2 : The influence of Film on reading Comics; Eisner (1996:71)	30
Figure 3: Baddeley’s Model of working memory (2000:417)	40
Figure 4 : Tome et Janry, Il piccolo Spirù (1997 : 13)	50
Figure 5 : L’anniversaire d’Astérix & Obélix le livre d’or (2009).....	67
Figure 6: Asterix and Obelix’s Birthday: The Golden Book (2009).....	68
Figure 7 : Circuit de la transmission des images acoustiques (Saussure)	71
Figure 8 : Les rugbymen, On n’est pas venus pour être là (2006:7).....	93
Figure 9 : Reader Influences. Eisner (1996:69)	111

Toutes les images dans ce mémoire sont soumises au droit d'auteur :

Figure 1 © 2014 DC Thomson & Co Ltd (Dawbarn, Wilbur. “Billy Whizz”.
Comic Strip. *The Beano*. 19 April 2014. Print.)