

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

Interjections and onomatopoeias: what is their benefit in comics?

Georgia CONSTANTINO
Université de Chypre/Chypre
gconst03@ucy.ac.cy

Reçu le : 29/10/2021, Accepté le: 18/11/2021, Publié le: 20/06/2022

Résumé :

L'interjection et l'onomatopée ont longtemps été écartées des recherches linguistiques. Cependant, leur étude a préalablement permis d'établir des bases pragmatiques dont les approches révèlent leur richesse expressive. Dans le but d'analyser leur traduction et leur utilisation dans une bande dessinée, nous avons ici choisi une optique linguistico-musicale. Si l'interjection sert de marqueur d'oralité dans un texte écrit, comme en témoignent les bandes dessinées francophones, l'onomatopée, quant à elle, présente, grâce à son rapport mimétique avec la réalité extralinguistique, des caractéristiques musicales aidant à compléter et nuancer l'analyse d'un texte dans une bande dessinée.

Mots-clés : interjection - onomatopée - bande dessinée - culture -oral -écrit - médiation

Abstract:

Interjection and onomatopoeia have long been excluded from linguistic research. However, their study has previously made it possible to establish pragmatic bases whose approaches reveal their expressive richness. To analyze their translation and use in a comic strip, we have chosen here a linguistic-musical perspective. If the interjection serves as a marker of orality in a written text, as evidenced by French-language comic strips, onomatopoeia, for its part, presents, thanks to its mimetic relationship with extralinguistic reality, musical characteristics that help to complete and nuance the analysis of a text in a comic strip

Key words: interjection -onomatopoeia -comic strip -culture -oral -written -mediation

Introduction

La bande dessinée est souvent considérée comme le neuvième art. Deux autres variations du terme « bande dessinée » sont également utilisées : bédé et BD. Grâce à une juxtaposition d'images accompagnées de textes, celle-ci raconte une histoire et se destine à tous publics confondus. Dans cet article, la bande dessinée occupe une place primordiale, car elle constitue notre corpus. Nous allons en effet analyser les fonctions de l'interjection et de l'onomatopée présentées dans ce genre spécifique. Nous analyserons également l'intérêt de la bande dessinée, enrichie par les interjections et les onomatopées, comme support pédagogique, mais aussi comme outil de médiation et de transfert de connaissances dans l'enseignement du français langue étrangère.

Toutefois, avant toutes choses, il nous semble important de définir ce genre littéraire. Scott Mc Cloud (2008 : 26), auteur et théoricien américain, définit le terme « *bande dessinée* » comme un art séquentiel racontant une histoire via des dessins et de petits textes placés dans des bulles. Les dessins étant juxtaposés pour assurer une continuité de l'histoire.

Il définit par ailleurs la « *bande dessinée* » comme un art séquentiel visuel, se référant à « *un art visuel organisé en séquences* » (2008 : 26). Mais il fait une distinction nette entre bande dessinée et dessin :

« La différence fondamentale entre le dessin animé et la bande dessinée est que dans l'animation la séquence est organisée dans le temps, alors que dans la bande dessinée les dessins sont juxtaposés dans l'espace. Dans la bande dessinée chaque case occupe une place particulière. L'espace est à la bande dessinée ce que le temps est au cinéma ».

Nous pouvons affirmer que la bande dessinée est un art qui mêle l'image au texte en vue de créer une histoire. Elle est également un moyen d'expression qui peut s'adresser tant à un adolescent qu'à un adulte, car elle n'est pas que comique. Elle peut en effet communiquer des messages politiques, sociaux et éducatifs. De fait, les bulles les véhiculent grâce aux paroles des divers protagonistes. Or, si nous pouvons y observer la présence de nombreux points d'interrogation et d'exclamation, nous remarquons aussi l'emploi courant d'interjections et d'onomatopées.

Quelle est donc leur richesse et leur bénéfice pour la bande dessinée ?

Pour y répondre et à titre de méthodologie, nous avons tout d'abord entrepris des lectures. Puis, nous avons collecté des données pour constituer notre corpus en recherchant des bulles avec des interjections puis avec des onomatopées. De nombreux exemples ayant été répertoriés, nous avons étudié le contexte afin de

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

comprendre leur importance pour la cohérence et la compréhension d'une bande dessinée. Enfin, nous avons analysé le rôle et l'intérêt des interjections et des onomatopées dans la bande dessinée.

Cet article se proposant d'aboutir à une réflexion sur l'utilité de la bande dessinée en classe de langue et culture, notamment dans le cadre de l'enseignement du français langue étrangère.

Parmi les nombreuses bandes dessinées existant, nous en avons choisi trois qui constitueront notre corpus :

- Les Ados Laura et Ludo : tome 1 (2007) ;
- Les Ados Laura et Ludo : tome 2 (2007) ;
- Les Ados Laura et Ludo : tome 3 (2008).

Ces bandes dessinées ont été choisies pour la richesse de leurs interjections et onomatopées et pour le succès qu'elles ont rencontré auprès des adolescents. Elles ont été créées par Florence Cestac et racontent des histoires d'adolescents avec leur langage propre et leur mode de vie spécifique.

Laura et Ludo, deux adolescents qui se disputent constamment avec leurs parents et leurs profs, en sont les protagonistes. Issus de la classe moyenne, nos jeunes héros partent l'été au bord de la mer et vont skier avec leurs amis l'hiver. Ils effectuent des séjours linguistiques en Angleterre et tiennent un blog où ils racontent leurs aventures. Mais, problème : s'ils ne comprennent pas le monde des adultes, leurs parents ne les comprennent pas davantage. Nous assistons donc au travers de la narration séquencée à l'affrontement de deux mondes et de deux cultures distinctes.

C'est la raison pour laquelle les albums « Les Ados Laura et Ludo » s'adressent tant aux adolescents qu'aux parents. Chaque tome de 56 pages a la capacité de susciter le rire des premiers qui s'y reconnaîtront et de soulager les seconds, lesquels prendront conscience qu'ils sont loin d'être les seuls à vivre « l'aventure » éducative de jeunes en développement.

1. Interjections

Les interjections font partie de neuf classes de mots (les noms ou les substantifs, les verbes, les pronoms, les déterminants, les adverbes, les conjonctions et les prépositions). Ce sont des signes linguistiques et des mots invariables. Swiatkowska (2006 : 47) développe que : « *La fréquence de l'interjection tant dans le discours parlé que dans les textes écrits est en contradiction avec la place qui lui a été réservée dans la littérature linguistique. Aujourd'hui, personne ne*

soutient plus la thèse que les interjections n'appartiennent pas à la langue. On observe que, avec les noms, les verbes, elles se rencontrent dans toutes les langues. »

Selon Riegel, Pellat et Rioul (1994 : 462), les interjections constituent une classe grammaticale particulière. Elles sont toujours accompagnées d'un point d'exclamation pour renforcer les émotions. Ce sont généralement des formes invariables et figées, syntaxiquement autonomes.

Une interjection peut être simple ou composée :

— simple, l'interjection est représentée par un seul mot : *Ah ! Aïe ! Clic ! Bof ! Bravo ! Eh bien ! Au secours ! Ciao ! Zut ! Vite ! Attention !*

— composée, l'interjection est formée de plusieurs mots. Il s'agit d'une locution interjective comme : *Bon courage ! Alors quoi ! Ça suffit ! Mon Dieu ! Ah là là ! Alors donc ! Allons donc !*

En examinant les différentes analyses des chercheurs et linguistes sur la formation des interjections, nous en arrivons à la conclusion que, en dépit de leurs divergences, ils entérinent la nature des interjections comme signes linguistiques. Et, si chaque analyse contient des informations nouvelles, il est néanmoins possible d'en retirer des éléments communs.

Selon Riegel, Pellat et Rioul (1994 : 462-464), la liste des interjections est très diversifiée, car elle inclut non seulement des onomatopées, mais aussi des unités lexicales appartenant à d'autres classes grammaticales. Cette liste comporte des cris et des bruits, mais également des mots.

- Cris et bruits : la forme de ces interjections est simple. Elles représentent des cris codifiés, souvent à l'origine des onomatopées. Elles peuvent être formées d'une ou deux voyelles combinées de consonnes comme : *Ah ! Bah ! Bof !*

- Mots ou groupes de mots spécifiques appartenant à d'autres classes grammaticales :

— des noms seuls : *Attention !*

— des noms accompagnés d'un adjectif : *Juste ciel !*

— des noms accompagnés d'un déterminant : *Ma parole !*

— des noms précédés d'une préposition : *Au secours !*

— des adverbes : *Alors !*

— des adjectifs : *Bon !*

— des verbes à l'impératif : *Allons !*

— des phrases figées : *Vogue de la galère !*

Nous remarquons que le classement des interjections n'est pas homogène. Riegel, Pellat et Rioul (1994 : 465) souligne que :

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

« La classe des interjections est donc hétérogène : elle comprend en fait des termes de différentes sortes, à des degrés de lexicalisation différents, sans réelle unité sémantique, voire pragmatique. La distinction entre cette catégorie de mots et une structure de phrase "normale" n'est pas nettement tranchée ».

Soriano (1999 : 585-591), quant à lui, propose un classement morphologique plus complexe. En effet, si ce classement est initialement morphologique, nous remarquons dans chaque sous-partie un classement sémantique, sémiotique ou pragmatique dont voici le résumé :

- Les bruits ;
- Les « voix » des animaux ;
- Les cris inarticulés : des animaux ou des hommes ;
- Les sons articulés humains : interjections propres ; interjections impropres ; orientation locutoire ; orientation interlocutoire. Ascension Sierre Soriano (1999 : 585-591).

Lors de l'examen des interjections de notre corpus, nous avons bien sûr tenu compte du contexte dans lequel celles-ci étaient sémantiquement construites et utilisées. Pour ce faire, nous avons observé les images, les gestes des protagonistes et les diverses bulles de dialogue. Ceci nous a alors permis d'établir une classification par sens exprimé des interjections utilisées dans les bandes dessinées choisies.



Figure 1 « Les ados Laura et Ludo » Interjection exprimant le refus

Signification	Exemple	Album
Dégoût Mépris	<i>Ah ? Bof !</i> Laura n'est pas contente parce que sa mère veut faire un rangement dans son armoire.	Tome 2
Étonnement	<i>Ah ! Attends, je te rappelle !</i> Laura a réalisé qu'elle est sortie sans pantalon.	Tome 1
Colère	<i>Râââ !</i> Ludo est énervé, car il a oublié d'éteindre le réveil !	Tome 1
Admiration	<i>Wouah ! Super !</i>	Tome 3
Déception Mécontentement	<i>Bon, Laura, nous sommes en 1672 !!!</i>	Tome 2
Douleur	<i>Grâââ ! Ça brûle !</i>	Tome 1
Peur	<i>Hiiii !!!</i>	Tome 2
Doute	<i>Beuh... Hem... Quand tu seras plus grand, tu le sauras.</i>	Tome 3
Refus	<i>Euh... Là, maintenant ? Euh... Pas vraiment...</i>	Tome 1
Encouragement	<i>Bravo ! Belle initiative, les enfants, et ça fera de la place !</i>	Tome 1
Approbation	<i>Bon, on reprend !</i>	Tome 3
Maladresse	<i>Oups !</i>	Tome 2
Satisfaction Victoire	<i>Wouah ! Ludo vient de se réveiller après un sommeil très long.</i>	Tome 2
Joie	<i>Yeah !!! Waouh !! Yaouh !!!</i>	Tome 1
Appel Avertissement	<i>Attention ! Chaud devant !</i>	Tome 2
Ordre	<i>Arrête ! Surtout pas !</i>	Tome 1
Ironie	<i>Oh là là ! Brad Pitt, il est trop bien !</i> <i>Arf ! Arf !</i> Ludo se moque de sa sœur.	Tome 3

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?



Figure 2 « Les ados Laura et Ludo » Interjection exprimant la joie

Dans l'exemple ci-dessus, l'interjection « *Ouais* » exprime la joie. Laura est très heureuse, car elle va jouer aux dominos avec son frère. Nous voyons bien ici qu'en lisant une bande dessinée, il nous faut observer le dessin aussi. Il y a toujours un rapport entre texte et dessin. Les mots tout d'abord ont la capacité de traduire des concepts abstraits, des émotions et des sentiments. Dans la bande dessinée, ils constituent un pivot puisqu'ils sont tout à la fois véhicule du discours (ici, des voix humaines) et contenu textuel des bulles. Ensemble, mots, légendes, bruitages et bulles jouent un rôle important dans l'évolution graphique de la bande dessinée. Et si les mots apportent à celle-ci une richesse de dispositifs graphiques dont usent d'autres médias, c'est bien la coexistence judicieuse des mots et des images, porteurs d'idées et d'émotions, qui permet d'offrir au lecteur, en plus de l'imagination de son auteur, un résultat exceptionnel !

2. Onomatopées

L'onomatopée est un mot qui exprime le son du mot et imite un bruit : vie quotidienne, objets, cris d'animaux... Selon le dictionnaire Le Petit Robert (2006 : 1783) « *l'onomatopée est la création de mot suggérant ou prétendant suggérer par imitation phonétique la chose dénommée ; le mot imitatif lui-même.* » Ce même dictionnaire Le Petit Robert (2006 : 1783) indique par ailleurs que « *le mot est issu du latin "onomatopoeia" et du grec "onomatopiia" qui signifie "création de mots". Poiein (faire) des mots (onoma).* »

Selon Dousset (2004 : 17), les onomatopées n'ont pas été inventées pour être utilisées dans la bande dessinée. Elles existaient avant la création de cette dernière. Toute langue possède ses propres onomatopées.

Selon Seppala (1998 : 36), l'onomatopée dans la bande dessinée est tout à la fois un signe linguistique et un signe extralinguistique. En tant que signe linguistique, l'onomatopée suit certains codes phonétiques et orthographiques de la langue. En tant que signe extralinguistique, nous constatons que l'onomatopée s'adapte à l'image et suit les différents procédés de création de la bande dessinée comme le graphisme. Il importe donc d'examiner le lettrage et la représentation d'une onomatopée sur le papier telle sa taille, sa forme et sa couleur. Après examen, nous remarquons que :

- Elles peuvent être écrites dans l'image ou dans les bulles ;
- Elles sont inscrites en grosses lettres et plus noires pour représenter un bruit éclatant ;
- Elles sont inscrites en petites lettres pour représenter un bruit faible ;
- Dans certains cas, les lettres sont multipliées pour représenter la longueur du son. La multiplication se fait surtout avec les voyelles ;
- Chaque onomatopée peut présenter plusieurs variations orthographiques comme *AAH, AAAHHH, AAAAAHHHHH*.

Il convient de mentionner que les onomatopées sont divisées en deux grandes catégories :

- les mots dont le sens indique la source sonore ;
- les imitations des sons.

La première catégorie contient des mots descriptifs qui ne se concentrent pas sur la reproduction des sons qu'ils décrivent, tel « *SNIF-SNIF!* » indiquant que quelqu'un pleure.

Ainsi, soit l'accent est mis sur une action représentée visuellement, soit l'onomatopée est ajoutée comme fond sonore à une scène ou tout simplement comme élément humoristique.

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

La deuxième catégorie contient des mots qui tentent de restituer un son ne pouvant être restitué par l'image. Par exemple, « *BOUMBADABOUM !* » lorsque deux personnages se battent ou lorsqu'une explosion se produit. Elle comprend des interjections comme « *Aïe !* » pour indiquer une douleur c'est-à-dire l'expression d'un sentiment (Morozumi 2009 : 63).

Nous avons donc ensuite procédé à la classification des onomatopées. La catégorisation des onomatopées est difficile et subjective. En effet et comme nous l'avons vu, les onomatopées peuvent reproduire les sons des animaux, les sons humains, les sons issus d'objets et les bruits de l'univers objectif. En ce qui nous concerne, nous avons classé les onomatopées selon leur origine : bruits de la vie quotidienne, bruits du corps humain, bruits d'animaux, bruits de la Nature, bruits produits par les objets manufacturés et bruits de la vie sociale et des loisirs. Pour nous guider et nous inspirer, nous avons utilisé le dictionnaire de Pierre Enckell et Pierre Rezeau « Dictionnaire des onomatopées ».



Figure 3 « Les ados Laura et Ludo » Onomatopée : la sonnerie de l'école

Catégorie	Exemples	Signification	Album
Bruits de la vie quotidienne	<i>Scratch !!!</i>	Déchirement d'un livre	Tome 3
	<i>Scroutch !!!</i>	Bruit d'un objet que l'on scotche.	Tome 2
Bruits du corps humain	<i>Crac !!!</i>	Craquement d'un os	Tome 2
	<i>Arf !!!</i>	Rire	Tome 1
Bruits d'animaux	<i>Warr</i>	Hurllement d'un chien énervé	Tome 3
Bruits de la Nature	<i>Shhhh</i>	Bruit de l'eau qui coule	Tome 1
Bruits produits par les objets manufacturés	<i>VRoûû !!!</i>	Bruit de l'aspirateur	Tome 3
Bruits de la vie sociale et des loisirs	<i>Dring ! Dring !</i>	Bruit du téléphone qui sonne	Tome 2



Figure 4 « Les ados Laura et Ludo » Onomatopée : bruits de l'aspirateur et du ronflement

Pour conclure cette analyse sur les interjections et les onomatopées, il nous semble tout d'abord important de noter que toutes deux ont une communauté : être accompagnées de points d'exclamation afin soit de signifier des émotions (joie, surprise, tristesse, douleur, crainte, émerveillement, colère...) soit d'accompagner des actes de parole (injure, prière, ordre, juron, injonction, imploration...). Puis il convient de signaler qu'une interjection peut aussi être une onomatopée et qu'une même interjection peut désigner des sentiments différents. Donc, c'est en analysant le contexte que nous déciderons de la nature ou du sens du mot. Enfin, il importe de poser deux constats.

1. Les interjections et les onomatopées font partie de la bande dessinée. Elles sont toutes deux indispensables à la cohérence d'une bande dessinée en complétant les paroles des personnages et en apportant de l'information contextuelle.

Images, dialogues et monologues, interjections et onomatopées s'associent pour donner un ensemble complet et enrichir la narration dans la bande dessinée.

Delobbe (2003 : 2) souligne d'ailleurs l'importance des onomatopées :

« Les onomatopées sont très importantes dans les bandes dessinées parce qu'elles permettent d'imiter visuellement les bruits les plus divers. Les dessinateurs inventent ensuite tout un langage de signes pour représenter, de façon compréhensible, les multiples mouvements de leurs personnages. »

2. Les interjections et les onomatopées font partie de la culture d'un pays, chaque langue possédant ainsi ses propres onomatopées, comme le chant du coq par exemple. En français : cocorico !!! En espagnol : kikiriki !!! En allemand : kikeriki !!!

3. Rapport texte-image dans la bande dessinée

La bande dessinée a indéniablement un avantage sur d'autres méthodes d'enseignement. Elle s'appuie principalement sur le pouvoir de l'image. Selon Versaci (2001 : 62), elle crée un visage humain pour chaque sujet, le rendant ainsi plus accessible. En raison du processus complexe de décryptage simultané d'images et de mots que représente la lecture d'une bande dessinée, celle-ci apprend aux apprenants à décoder et ré-encoder des messages visuels ainsi qu'à penser de manière synthétique. Cette lecture repose également sur la capacité même de participation du lecteur. La gouttière c'est-à-dire l'écart entre les cadres permet à chacun de créer une histoire, dans l'histoire elle-même. C'est pourquoi la narration joue un rôle central dans le processus éducatif. Selon des recherches (Schiller, NA, 2013), mais aussi des observations empiriques, les informations placées dans un contexte narratif plus large sont absorbées et plus facilement mémorisées, a fortiori lorsqu'elles s'inscrivent dans le cadre d'un récit illustré.

Sophie Van der Linden (2007 : 51) affirme que, pour comprendre cette relation entre le texte et l'image, il faut tout d'abord comprendre la spécificité de la bande dessinée. Les textes et les images fusionnent progressivement ou simultanément pour collaborer au sens dans un album. Ce dernier présente donc une organisation interne complexe.

Selon Groensteen (2005 : 44-45), la bande dessinée n'est pas un genre littéraire ou paralittéraire, mais une littérature graphique, un mode d'expression où l'image joue aussi un rôle essentiel. Il existe un genre narratif respectant certaines techniques comme la caractérisation des personnages, la gestion du temps, le découpage en scènes, etc. Ceci vaut pour le roman-photo, le cinéma et la bande dessinée, mais également pour la littérature. Chacune de ces variations possède sa propre magie.

La bande dessinée utilise des séquences alternant images fixes dessinées et textes. D'après Groensteen (2005 : 44-45), la bande dessinée est un produit de librairie, comme la littérature, mais elle n'utilise pas les mêmes moyens pour raconter une histoire. Elle offre aussi un plaisir de nature différente. L'image y est très importante, car elle décrit les décors, les personnages, les objets, les actions, l'atmosphère, etc. Ce qui signifie que tout peut être traduit en termes visuels. Seuls les échanges verbaux ne peuvent être traduits d'où la nécessité d'utiliser des verbes. L'acte de parole des personnages passe par un code spécifique et le dialogue d'une bande dessinée ressemble un peu à celui du cinéma.

Selon Mc Cloud (2008 : 134), les mots ont la capacité de traduire des concepts abstraits, des émotions et des sentiments. Ils permettent conjointement d'articuler le discours (ici, les voix humaines) et de former un contenu (celui des bulles). Cet ensemble, mots, légendes, bruitages et bulles, joue certes un rôle fondamental

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

dans l'évolution graphique de la bande dessinée. Mais c'est véritablement la juste combinaison des mots et des images avec les idées et les émotions qu'ils portent qui contribuent à son succès auprès du lecteur !

Pour une lecture réussie d'une bande dessinée à des apprenants, il importe d'étudier la combinaison graphique des mots et des images ; la forme des bulles pour traduire une pensée, une parole, un cri ; la police d'écriture ; le corps et l'empattement de l'écriture (plus les phrases sont exprimées fortement, plus les lettres sont noires et grandes et inversement) ; les différents indices typographiques comme les interjections et les onomatopées.

Il est indispensable aussi d'examiner les interjections et les onomatopées dont le rôle est décisif pour la cohérence et la cohésion de la bande dessinée. Elles font partie intégrante du texte et aident beaucoup à la compréhension de celui-ci.

En effet, elles offrent une grande richesse au texte dans leur représentation des sentiments du personnage. Elles sont vectrices d'émotions, et leur typographie aide à comprendre l'intonation et le volume de la voix. Elles représentent les bruits de la vie quotidienne que la bande dessinée en tant que support écrit ne permet pas d'entendre.

Et le son est un élément particulier dans la bande dessinée. L'onomatopée comme expression linguistique remarquable stimule assurément l'intérêt pour l'étude du sujet et la collecte d'informations. C'est un système intégré avec sa propre structure, son organisation, sa capacité de perception et son intelligence. C'est un champ linguistique qui permet l'enrichissement du récit avec un réalisme recherché, offrant des éléments clairs et détaillés dont le lecteur est friand pour vivre et ressentir l'histoire.

Ainsi, l'onomatopée est-elle un hybride du mot et de l'image puisqu'elle est une représentation textuelle de sons réels. Ici, le son devient visuel puis, une fois décodé, redevient son.

Les onomatopées sont de fait substantielles pour la bande dessinée. Elles permettent de véhiculer efficacement non seulement l'image audio, mais aussi le sens grâce à leur forme brève, concise et ciblée. Elles renforcent le récit tout en le rendant complet et facilement compréhensible. Elles « habillent » le texte d'une indéniable vitalité, donnant couleur, souffle et sentiment à l'instant. Faciliter la captation des sons en image, c'est assurément leur plus grand présent.

Dans la bande dessinée, on se réfère constamment à des expressions renvoyant à une symbolique stylistique dépouillée pour une compréhension immédiate. Alors, l'enregistrement sonore s'avère être un outil majeur du créateur et de l'artiste. Son but ultime étant, à travers les interjections et les onomatopées, de créer une histoire aussi réaliste que possible, de stimuler l'intérêt et de susciter une variété d'émotions chez le lecteur.

4. La bande dessinée : support éducatif et outil de médiation

Pour enseigner la langue aux apprenants, leur faire connaître la culture française et les aider à s'exprimer de façon aussi proche que possible de la réalité, l'utilisation de documents authentiques dans une classe d'enseignement de français langue étrangère est non seulement intéressante, mais essentielle. Ils sont d'ailleurs devenus des supports indispensables dans l'enseignement d'une langue étrangère. Les documents authentiques sont élaborés à partir de situations réelles de communication afin d'étudier les aspects positifs ou négatifs de la culture d'un pays.

La bande dessinée en tant que document authentique dynamique et motivant offre plusieurs avantages. Les apprenants en langue ont besoin de travailler sur des supports variés afin d'étudier la langue étrangère qu'ils apprennent dans des contextes différents. La bande dessinée fait partie de ces supports encore peu utilisés par les professeurs de langue, de crainte qu'elle ne soit trop ludique. Aquatias (2017 : 33) souligne que, si en France la bande dessinée reste parmi les genres littéraires préférés de la jeunesse, celle-ci conserve une place très marginale dans l'enseignement.

Pourtant, le caractère ludique des bandes dessinées rend la classe d'enseignement plus vivante et active. L'élève s'exprime plus facilement et peut pratiquer les quatre compétences que sont la compréhension orale, la compréhension écrite, la production orale et la production écrite.

Et il faut ajouter que la bande dessinée, en plus d'être un support éducatif, constitue un réel outil de médiation.

La médiation est une notion importante dans l'enseignement, mais n'est malheureusement pas suffisamment prise en compte dans la pratique.

Selon le volume complémentaire du CECRL (2018), la médiation a pour objectif de *« transmettre à une personne le contenu d'un texte auquel cette personne n'aurait pas accès, souvent à cause de barrières d'ordre linguistique, culturel, sémantique ou technique »*. *« Dans la médiation, l'utilisateur/apprenant agit comme un acteur social créant des passerelles et des outils pour construire et transmettre du sens soit dans la même langue, soit d'une langue à une autre (médiation inter-langues). L'accent est mis sur le rôle de la langue dans des processus tels que créer l'espace et les conditions pour communiquer et/ou apprendre, collaborer pour construire un nouveau sens, encourager les autres à construire et à comprendre un nouveau sens et faire passer les informations nouvelles de façon adéquate. Le contexte peut être social, pédagogique, linguistique ou professionnel. »*

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

Grâce à la bande dessinée comme outil de médiation, il nous est possible d'enseigner l'histoire et la culture. Dans « Les Ados Laura et Ludo », les apprenants peuvent ainsi s'initier à la culture d'un ensemble social, en l'occurrence les Français puisque nous y trouvons beaucoup d'informations culturelles et de stéréotypes. C'est bien pour cette raison que la bande dessinée est considérée comme le « neuvième art ».

Selon le sociologue Guy Rocher (Rocher 1992 : 88), la culture est « *un ensemble lié de manières de penser, de sentir et d'agir plus ou moins formalisées qui, étant apprises et partagées par une pluralité de personnes servent, d'une manière à la fois objective et symbolique, à constituer ces personnes en une collectivité particulière et distincte* ».

De plus, Rocher analyse le mode d'acquisition ou de transmission d'une culture. Un individu n'hérite pas d'une culture à la naissance. Son acquisition se fait progressivement tout au long de la vie et résulte des mécanismes de l'apprentissage. « *Les traits culturels ne sont donc pas partagés par une pluralité de personnes de la même façon que peuvent l'être des traits physiques ; on peut dire que les derniers fruits sont le fruit de l'hérédité, tandis que les premiers sont un héritage que chaque personne doit recueillir et faire sien.* »

Avec la bande dessinée, des thèmes grammaticaux et culturels peuvent être abordés. Nous pouvons y observer les attitudes des personnages, leur comportement et leur mode de vie. Bien qu'imaginaires, les histoires des bandes dessinées reflètent toujours la vie réelle. Dans la bande dessinée « Les Ados Laura et Ludo », la culture jeune est très présente : vêtements, bijoux, tatouages, etc. La classe moyenne y est typiquement représentée : vacances d'hiver à la montagne, vacances d'été au bord de la mer.

Des expressions comme « Ludo à table ! », « Les enfants, comme c'est dimanche, faites l'effort de venir à table ! », « Votre mère a préparé un bon repas ! » renvoient aux habitudes des Français. Se retrouver tous ensemble autour d'une table. En France, en effet, le repas est un véritable moment de socialisation et de convivialité et celui du dimanche, sacré. Dans les vingt bandes dessinées que nous avons minutieusement étudiées, nombreuses sont les images où figurent les repas en famille. C'est un bon moyen aussi de regrouper des informations sur la gastronomie comme l'importance des tartes salées ou sucrées et les habitudes alimentaires des Français : entrée, plat principal, fromage ou dessert...

Conclusion

Comme nous avons pu le voir, texte et image coexistent dans la bande dessinée, mais mieux encore, grâce à une combinaison de moyens visuels, graphiques et typographiques, le texte devient lui-même image. Cette dimension visuelle du texte sert la narration et le rendu de la réalité, tout en contribuant significativement à l'économie de la narration. En un mot, il fait entendre l'œil. Selon McCloud, c'est la lutte de l'artiste pour capturer l'essence du son et des sentiments. Et ceci est rendu possible par l'utilisation des onomatopées et des interjections. C'est pourquoi celles-ci apportent tant à la bande dessinée. Définitivement elles donnent du corps à la bande dessinée et, indissociablement avec l'image, en forment le cœur.

Principal moyen d'expression, elles contribuent à la narration et à l'intrigue de l'histoire. Sans elles, la bande dessinée serait incolore et sans doute plus banale. Ainsi, en dépit des oppositions à la bande dessinée dans l'enseignement, cet outil ne saurait être contesté et considéré comme élément inférieur. Elle mérite bien au contraire toute sa place. Son but n'est-il pas de satisfaire le lecteur en lui offrant toujours ce qu'il demande et attend ? Être séduit par la vivacité d'une histoire, s'identifier aux héros, intégrer ce monde qui d'imaginaire devient réalité.

N'est-elle pas en classe de français langue étrangère un formidable instrument d'apprentissage de la culture populaire ? Un outil de comparaison avec la langue maternelle des apprenants ?

Interjections et onomatopées : quelle richesse pour la bande dessinée ?

Références bibliographiques

AQUATIAS, S. «La bande dessinée à l'école hier et aujourd'hui », dans Deuxièmes rencontres nationales de la bande dessinée, éducation et bande dessinée, Angoulême, 2017.

Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer. Volume complémentaire avec de nouveaux descripteurs. Conseil de l'Europe, Strasbourg, 2018 : www.coe.int/lang-cecr

Cadre européen commun de référence pour les langues. Apprendre, enseigner, évaluer. Conseil de l'Europe/Les Éditions Didier, 2001.

DELOBBE, K. *La bande dessinée*, Paris, PEMF, 2003.

DOUSSET, C. Approche de la bande dessinée grâce aux onomatopées : de l'étude à la production. Mémoire à IUFM de Bourgogne, 2004. (Directeur de mémoire : D. Claustre)

ENCKELL, P. et P. REZEAU. *Dictionnaire des onomatopées*, Paris, Presses universitaires de France, 2003.

FREEMAN H.C. & N.A. SCHILLER « Case studies and the flipped classroom », dans *Journal of College Science Teaching*, 2013, 42 (5), p. 62-66

GROENSTEEN, T. *La bande dessinée mode d'emploi, une littérature graphique*, Toulouse, Éditions Milan, 2005.

Le Petit Robert de la Langue Française, Paris, Le Robert, 2006.

MCCLLOUD, S. *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*, USA, 2008. (Guy Delcourt pour l'édition en langue française.)

MOROZUMI, A., S. NOMURA, M. NAGAMORI et S. SUGIMOTO.
« Metadata Framework for Manga: A Multi-paradigm Metadata Description Framework for Digital Comics », International Conference on Dublin Core and metadata Applications, 2009.

RIEGEL, M., J-C. PELLAT et R. RIOUL. *Grammaire méthodique du français*,

Paris, PUF, 2004.

ROCHER, G. *Introduction à la sociologie*, Montréal, Éditions Hurtubise HMH, 1992.

SORIANO, S. « L'interjection dans la bande dessinée » dans *META : journal des traducteurs*, 1999., vol. 44, p. 582-603.

ŚWIĄTKOWSKA, M. « L'interjection : entre deixis et anaphore », dans *Langages*, 2006, vol. 161, p. 47-56.

VAR DER LINDEN, S. *Lire l'album*, Paris, L'atelier du poisson soluble, 2007.

VERSACI, R. « How comic books can change the way our students see literature: One teacher's perspective » dans *English Journal*, 2001, 91 (2), p.61-67.