

Le rôle des déictiques dans la narrativité du roman graphique français contemporain

Daniela PIETRINI, Heidelberg

Abstract

The language of comics is characterized mainly by the interaction or interdependency between textual and visual elements as well as by the sequential order of the pictures. Furthermore, it is in its essence dialogic since it attempts to imitate the spontaneous face-to-face communication. Moreover, comic characters are always represented in conversational situations. Consequently, they use a large number of deictics. The present paper intends to reflect on the function of spatio-temporal deictics within the text form "graphic novel". It discusses the role of deictics as an imitation of orality in comics on the one hand, and their role in the interaction between text and picture on the other.

1. Introduction

La bande dessinée représente sans aucun doute l'un des secteurs les plus dynamiques de l'édition francophone.¹ À l'intérieur d'une production de plus en plus transgénérationnelle, segmentée et mondialisée,² à côté des séries asiatiques (mangas et assimilés), des albums franco-belges et des bandes américaines, c'est surtout dans le domaine des romans graphiques et d'autres livres expérimentaux que l'on enregistre actuellement une nette augmentation des titres parus, laquelle s'oppose aux baisses des secteurs humoristique et fantastique, et des secteurs de la science fiction et des thrillers.

Le roman graphique (angl. *graphic novel*) est donc un genre textuel solidement établi – bien que relativement nouveau –,³ et qui représente le point de rencontre entre littérature et bande dessinée, la dénomination de « bande dessinée littéraire » n'étant pas accidentelle. Parmi ses caractéristiques principales on

¹ Selon le bilan 2009 de l'ACBD (Association des critiques et journalistes de bande dessinée), la production de bandes dessinées est en progression pour la 14^{ème} année consécutive (même si l'on registre une certaine décélération de la progression de la production par rapport à 2008), avec 4863 ouvrages de bande dessinée publiés en 2009 sur le territoire francophone européen, dont 3599 nouveaux albums, le tout représentant 7,48% de la production des livres édités en Europe francophone (cf. ACBD 2009 : 2).

² Cf. ACBD (2009: 2).

³ Conventionnellement, on place la naissance du roman graphique en 1978 aux États-Unis avec la publication de *A contract with God. A graphic novel* de Will Eisner, qui a décrit dans la préface les principaux critères de différenciation entre l'œuvre présentée et les bandes dessinées traditionnelles parues jusqu'alors. Mais le débat sur la paternité du roman graphique n'est rien moins que pacifique : en ce qui concerne aussi bien les discussions sur les premières bandes dessinées littéraires, que le débat scientifique concernant leurs caractéristiques et leur identité, cf. Sebastiani (2009 : 1429-1431).

retrouve quelques critères formels, se résumant à l'intention d'échapper aux standards habituels des BD :⁴ il s'agit donc d'une publication indépendante (ne faisant pas partie d'une série), qui a plutôt le format d'un livre que celui d'un album, dont même le nombre des pages est extrêmement variable et qui refuse les standards commerciaux (48 ou 62 pages pour les BD traditionnelles). Cette rupture programmatique avec les modèles habituels de la bande dessinée s'exprime surtout au niveau graphique dans l'organisation libre de la planche (une page entière peut former un seul panneau, il n'y a pas forcément des cases avec des bulles, les cadres ont des formes et des dimensions différentes etc.), et au niveau du contenu dans le choix d'une thématique « adulte » (Baetens 2009 : 5) et sérieuse, qui a le plus souvent son origine dans les « souvenirs intimes de l'auteur »,⁵ donnant fréquemment au récit une forme autobiographique ou, au moins, biographique.

Le succès du roman graphique contemporain, qui ne se limite pas à l'adaptation en bande dessinée de textes classiques de la littérature et du théâtre,⁶ participe « d'un regain d'intérêt plus général pour la chose narrative » (Baetens 2009 : 5) et met ainsi en évidence les racines narratives du média BD, souvent reléguées au second plan par les critiques. Les aspects narratifs constituent en effet l'essence de la bande dessinée en général, considérée comme un récit « visuel » fondé sur la mise en séquence des images, dont découle l'effet narratif. Mais il n'est pas possible de comprendre la narrativité de la bande dessinée sans tenir compte du rapport d'interaction indissoluble entre les éléments iconiques et les éléments textuels qui la constituent,⁷ la structure de la BD se basant sur une énonciation dédoublée : d'un côté la « narration » proprement dite, c'est-à-dire l'énonciation verbale, et de l'autre côté les images, une sorte d'énonciation visuelle.⁸ Il s'agit ainsi d'un récit « (texto-)visuel » dont la narrativité est produite

⁴ Pour les critères décrits ici cf. Baetens (2009 : 5).

⁵ Cf. BDP 13 (2008), *Tour d'horizon de la BD actuelle – Le roman graphique* : 2, URL : www.bassin-mrsnord.ac-aix-marseille.fr/spip/IMG/pdf/roman-graphique.pdf (08.02.2010). Cf. aussi Brancato dans ce volume.

⁶ En 2009, 179 titres sont le résultat de l'adaptation d'une oeuvre littéraire (4,97% des nouveautés), révélant ainsi une tendance de fond à se réfugier, en temps de crise, vers des valeurs sûres et rassurantes (cf. ACDB 2009 : 5).

⁷ L'existence de vignettes/bandes dessinées dépourvues de paroles où le dessin se suffit à lui-même a été considérée comme la preuve de la primauté de l'élément visuel sur les mots dans la BD : une bande dessinée peut exister sans qu'un texte quelconque apparaisse, tandis qu'une bande dessinée sans images cesse aussitôt d'être une bande dessinée. Le cas des histoires sans paroles reste cependant un cas particulier, le texte constituant généralement un élément essentiel pour la compréhension du scénario et pour le déroulement de la trame (cf. Fresnault-Deruelle 1972 : 39-44).

⁸ À ce propos Marion (1993 : 36) introduit, en deçà de la narration et de la monstration, le concept de « graphiation », élément fondamentalement autoréférentiel, auto-monstration de

par l'enchaînement séquentiel des images auxquelles sont intégrés d'une façon constitutive et interdépendante des éléments verbaux : « un 'bon' récit visuel, dans le champ de la bande dessinée, est un récit né de la friction créatrice entre deux médias » (Baetens 2009 : 4).

En ce qui concerne en particulier la composante verbale de la bande dessinée, sa caractéristique la plus saillante consiste dans sa dialogicité, l'élément verbal se réalisant presque uniquement (exception faite pour les – rares – récitatifs) au sein du dialogue en situation entre les personnages : la bande dessinée emploie systématiquement le style direct de la communication « face-à-face », en simulant ainsi la conversation spontanée.⁹ Si, au niveau visuel, la communication auteur (dessinateur)/récepteur (lecteur) a lieu de façon directe, au niveau textuel, la communication verticale entre l'auteur (scénariste) et son destinataire (lecteur) est traversée par la médiation horizontale des dialogues entre les personnages dessinés, bien que l'auteur puisse se réserver des endroits narratifs sous forme de cartouche.¹⁰

La simulation de l'oralité joue donc un rôle essentiel pour la construction de la textualité de la BD. La conversation spontanée étant caractérisée par son indexicalité, c'est-à-dire par le lien étroit de la production langagière avec le contexte d'énonciation, la médialité spécifique de la bande dessinée, en tant qu'interaction de textes et d'images, offre, à la différence de toute narration littéraire, la possibilité de représenter, même au niveau visuel, les personnages « en situation », matériellement placés au milieu du contexte extralinguistique (dessiné) auquel leurs énoncés se réfèrent. Cela justifie l'hypothèse d'un recours élevé des énoncés de l'oralité simulée de la BD aux expressions déictiques, définies comme ces formes linguistiques qui « ne renvoient pas à la 'réalité' ni à des positions 'objectives' dans l'espace ou dans le temps, mais à l'énonciation, chaque fois unique, qui les contient » (Benveniste 1966 : 254), c'est-à-dire à la situation extralinguistique qui fournit son cadre référentiel à l'énonciation.

Cet article se propose d'analyser le rôle de la deixis spatio-temporelle dans la langue¹¹ de la bande dessinée, en particulier à l'intérieur du sous-genre « roman

l'identité graphique du « graphiateur ». Pour une discussion critique de l'analyse de Philippe Marion et de ses prémisses psychanalytiques cf. Baetens (2001).

⁹ L'univers de la BD est « un monde où les gens sont nécessairement bavards » (Fresnault-Deruelle 1972 : 35) : à la différence de la narration littéraire, dans la bande dessinée il n'y a pas de narrateur pour expliquer pensées et motivations des personnages, auxquels ne reste que la possibilité de parler entre eux ou même tout seuls.

¹⁰ L'élément verbal est présent dans la bande dessinée sous plusieurs formes : enfermé dans une bulle quand il représente les mots, les pensées ou même les cris d'un personnage ; placé dans l'image en correspondance d'un objet produisant un bruit, en tant qu'onomatopée ; dans une cartouche pour préciser la scène sur le plan narratif ; « caché » dans le dessin en tant que lettre, journal, affiche etc. présents sur la scène. Cf. Pietrini (à paraître).

¹¹ Dans le cours de cet article, le terme « langue » sera utilisé en se référant exclusivement à l'élément verbal et non à l'univers sémiotique ni au « langage » des dessins.

graphique », dans le double but de déterminer, d'une part, le rôle des déictiques pour la simulation de l'oralité des énoncés de BD, et d'identifier, d'autre part, les fonctions des embrayeurs par rapport aux spécificités de la BD en tant que « récit (texto-)visuel » fondé sur l'enchaînement en séquence d'éléments verbaux et iconiques interdépendants.

Après une brève description du corpus et une introduction présentant les modèles théoriques et les ambiguïtés liées à la notion de deixis, on passera à l'analyse de l'emploi des embrayeurs spatio-temporels dans la bande dessinée, en se proposant toujours d'en identifier les spécificités dans le genre textuel roman graphique, et en accordant une importance particulière à l'interaction du texte avec les images.

2. Le corpus

Délimiter un corpus d'analyse parmi les centaines de romans graphiques qui paraissent annuellement sur le marché éditorial francophone n'est pas une mince affaire, l'offre étant extrêmement variée en termes de thématique traitée et de qualité. Pour circonscrire le choix, toutes les traductions de bandes dessinées étrangères et les adaptations d'œuvres littéraires ont été exclues. L'option d'une analyse essentiellement synchronique se présentant comme la plus praticable, on a décidé de se limiter aux BD parues en 2008, en y ajoutant deux romans graphiques publiés fin 2007 et une bande dessinée du début 2009, pour un total de dix œuvres analysées. La question de la qualité étant décisive en ce qui concerne le roman graphique en tant que bande dessinée considéré comme nouvelle forme de littérature, le choix des œuvres à analyser a été fondé sur la sélection des titres de BD les plus remarquables présentée annuellement par les membres de l'Association des critiques et journalistes de bande dessinée (ACBD).¹² Le corpus qui en résulte, comprend dix romans graphiques¹³ très hétérogènes en ce qui concerne tant les aspects formels (dimension, format, noir et blanc ou couleur, structure des planches, présence/absence et forme des cases et des bulles etc.), que le style et la thématique, même si la quasi-totalité des BD analysées aborde des thèmes intimes voire des drames familiaux liés à l'enfance de l'auteur/du personnage (la forme du récit autobiographique étant la plus fréquente à l'intérieur du corpus).

¹² Tous les ans, les membres de l'ACBD rédigent, à l'intérieur de la procédure de sélection du Grand Prix de la Critique, une liste des cinquante meilleures BD (de tous les genres textuels dessinés) parues dans l'année écoulée. Notre choix a été inspiré en particulier par la sélection 2008 (cf. ACBD 2008 : Annexe 8), partiellement enrichie par les suggestions 2007 et 2009 (cf. www.acbd.fr).

¹³ En ce qui concerne l'inventaire complet des BD analysées, cf. la section des références bibliographiques dédiée aux bandes dessinées.

3. Quelques remarques théoriques sur la deixis

L'acception la plus courante conçoit la deixis comme « la localisation et l'identification des personnes, objets, processus, événements et activités [...] par rapport au contexte spatio-temporel créé et maintenu par l'acte d'énonciation » (Lyons 1980 : 261). Les expressions déictiques renvoyant aux référents localisés dans la situation extralinguistique d'énonciation avec ses éléments constitutifs (personne, temps et lieu, manière, univers des objets présents), leur identification est possible seulement par ancrage dans la situation immédiate d'énonciation, c'est-à-dire par rapport aux coordonnées – à chaque fois variables – associées à un centre déictique (ou « point zéro ») défini par le « moi-ici-maintenant » du locuteur.¹⁴

À cette localisation du référent de l'expression dans la situation immédiate d'énonciation (deixis indicielle ou situationnelle) on oppose traditionnellement une localisation de la référence dans l'environnement textuel (deixis anaphorique ou cotextuelle).¹⁵ Si l'on considère le texte comme une composante du contexte énonciatif (cf. Kleiber 1986), l'anaphore se présente en tant que cas particulier de la deixis : « la deixis met en relation le discours et la situation d'énonciation, donc l'univers des objets ; tandis que l'anaphore est une relation entre deux expressions linguistiques au sein du discours » (Zribi-Hertz 1992 : 603). Si le référent peut être localisé dans l'espace textuel, « l'expression sera 'anaphorique' ou 'cataphorique' selon que c'est l'environnement textuel antécédent ou postérieur qui livre le référent » (Kleiber 1992 : 614).¹⁶

En outre, « la deixis n'est pas nécessairement attachée à l'ostension des objets dans le hic et nunc » (Danon-Boileau 1992 : 18) : elle ne renvoie pas seulement aux objets présents dans l'environnement extralinguistique de l'énonciation, ou dans le contexte verbal/cotexte (deixis anaphorique). Il existe une deixis « am Phantasma » (Bühler 1934) – ou « in absentia » – qui permet de désigner des objets absents du contexte spatio-temporel immédiat de l'énonciation, mais

¹⁴ Bühler distingue déjà en 1934, sur la base des domaines constitutifs de la situation d'énonciation, les trois types fondamentaux de la deixis: personnelle, spatiale et temporelle. Cf. Bühler (1934).

¹⁵ Bühler parle de « demonstratio ad oculos » pour la deixis indicielle ou exophore, et de « anaphore » pour la deixis co-textuelle ou endophore. En ce qui concerne les questions terminologiques liées aux problèmes de la référence et de la deixis cf. Kerbrat-Orecchioni (1980 : 39-40).

¹⁶ Il ne s'agit pas de la seule théorisation du rapport deixis/anaphore. Une approche cognitive fonde l'opposition entre deixis et anaphore sur des critères de saillance/nouveauté, c'est-à-dire plutôt sur l'accessibilité au référent par l'interlocuteur que sur la différence de sa localisation: l'anaphore renvoie à un référent déjà connu (saillant) de l'interlocuteur, tandis que la deixis introduit un référent qui ne lui est pas encore manifeste (nouveau) (cf. Kleiber 1992 : 617-621).

présents dans un espace imaginaire, celui « de la consensualité » (Danon-Boileau 1992 : 13) en tant que représentations partagées par les esprits des participants à l'interaction. Ce procédé, qui est censé créer un effet d'empathie avec l'énonciateur, est appelé souvent deixis « mémorielle », « émotive » ou « emphatique » (Charaudeau/Maingueneau 2002 : 160).

La deixis se présente donc comme une notion ambiguë : à sa conception comme repérage d'une « référence préalablement constituée [...] par rapport aux coordonnées de l'interlocution » (Danon-Boileau 1992 : 11), on adjoint soit l'idée de la deixis en tant que « type de construction référentielle qui ne sépare pas modalité et acte de référence » (Charaudeau/Maingueneau 2002 : 160), soit l'axe théorique qui considère la deixis comme « définition d'un nouveau topos discursif », « facteur de cohésion textuelle, permettant à l'orateur d'infléchir le fil de son discours, en proposant un nouveau lieu à l'intérêt de son auditoire » (Danon-Boileau 1992 : 12).

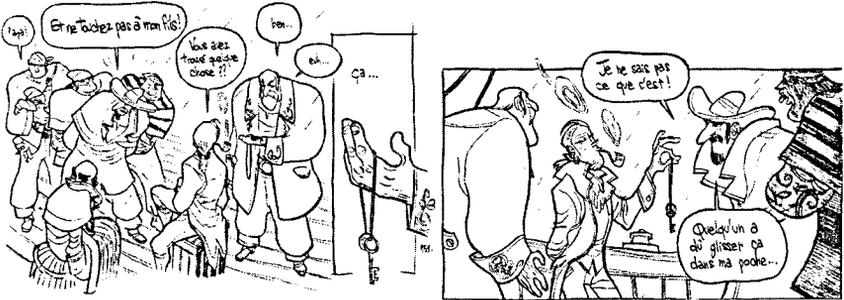
L'étiquette même de « déictique » n'est pas employée de façon unitaire : son usage est parfois restreint étymologiquement à la monstration par le geste, c'est-à-dire aux indicateurs spatiaux, parfois étendu aux marqueurs spatio-temporels, ou encore appliqué « à toute opération de repérage que, dans l'acte de parole, l'énonciateur effectue par rapport à lui-même » (Bourquin 1992 : 387). En outre, il existe à côté de l'expression « déictique » plusieurs synonymes plus ou moins équivalents tels que « embrayeur », « symbole indexical », « token-reflexive » etc. En suivant Kleiber (1986 : 4), il est possible d'identifier deux typologies des définitions de ce type d'unité linguistique : « (1) celles qui mettent l'accent 'sur le lieu et l'objet de référence' ; c'est le cas de la notion d'embrayeur ; (2) celles qui mettent l'accent 'sur le mode de donation du référent' ; c'est le cas quand on parle de 'déictique' ou d'expression sui-référentielle » (Charaudeau/Maingueneau 2002: 212). Dans le cours de cet article, les deux dénominations « expression déictique » et « embrayeur » seront utilisées comme des termes interchangeables, et on se limitera à l'analyse des emplois des démonstratifs et des indicateurs spatio-temporels, ces derniers considérés comme une catégorie dont la fluidité des limites de séparation interne exclut souvent la possibilité d'une opposition trop dichotomique entre la spatialité et la temporalité.¹⁷

¹⁷ Il est presque impossible de classer univoquement les déictiques dans la catégorie des embrayeurs spatiaux ou temporels, car leur interprétation dans un sens spatial ou temporel dépend toujours du contexte : « un embrayeur 'de lieu' ne se décode pas seulement comme une expression soit locative, soit temporelle, – le temporel pouvant alors être conçu comme une métaphore du locatif – mais aussi comme représentant un contexte situationnel beaucoup plus vague ou beaucoup plus abstrait » (Perret 1988 : 187, cité d'après Große 2006 : 124).

4. Les déictiques dans le roman graphique

4.1. Deixis, dessin et situation d'énonciation

La bande dessinée se définit comme genre textuel multimédia (interaction texte et image), dont la composante verbale est elle-même hybride en tant qu'écriture éminemment dialogique simulant systématiquement l'oralité de la conversation spontanée.¹⁸ Comme les énoncés de la langue parlée conversationnelle s'appuient fortement sur le contexte extralinguistique d'énonciation, les expressions déictiques y représentent un élément fondamental. Parmi les techniques développées par l'écriture narrative pour reproduire un style parlé, l'emploi d'expressions déictiques occupe une place importante en permettant de simuler dans l'écriture la dimension concrète, situationnelle de l'oralité. À la différence d'autres formes de fiction de l'oralité, l'écriture de la bande dessinée n'est pas autonome, l'élément verbal y est intégré dans une image qui figure, sur le plan graphique, le contexte extralinguistique de la communication. Les échanges verbaux des personnages de BD peuvent donc être interprétés comme faisant partie d'une interaction face-à-face (simulée) dont le contexte pragmatique de référence est représenté par l'image dessinée. Cela permet à l'écriture de la bande dessinée – à la différence d'autres formes d'écriture narrative – de ne pas devoir renoncer à reproduire le caractère elliptique propre à la conversation en situation : les énoncés de BD peuvent être implicites, toute ambiguïté indicale étant levée par l'image.¹⁹



Images 1 : L'ambiguïté indicale du démonstratif « ça » est résolue par le dessin.
Pedrosa, C. (2007), *Trois ombres*, Delcourt.

Les expressions déictiques permettent ainsi d'aller au-delà de l'antonymie texte/dessin en constituant le pivot du rapport intrinsèque entre l'élément verbal

¹⁸ On remarque que les bulles, en sortant littéralement de la bouche des personnages dessinés, représentent même au niveau graphique la simulation de l'oralité.

¹⁹ Cf. à ce sujet les observations de Trifone (2000 : 108) sur le rôle de l'interprétation de l'acteur et de la mise en scène pour la deixis dans l'écriture théâtrale.

et l'élément visuel : elles représentent l'immanence de l'image dans le texte de BD.

En dirigeant la localisation de leurs référents dans le contexte extralinguistique, les embrayeurs mettent en relation discours et situation d'énonciation, c'est-à-dire, dans la spécificité de la BD, le texte renfermé dans les bulles avec le dessin dont il fait matériellement partie. Mais le rapport texte/image dans la bande dessinée est beaucoup plus complexe et beaucoup plus riche en implications. Les spécialistes de sémiotique de la BD insistent sur la fonction « répressive » de l'élément verbal par rapport au visuel : le texte est censé « appauvrir » l'image, volontiers polysémique, en lui fixant un seul sens.²⁰ À l'intérieur de cette tâche de « monosémisation » de l'image, accomplie par le message linguistique dans le langage de la bande dessinée, il est possible d'identifier un rôle important joué par les déictiques. Les linguistes ont fréquemment souligné la fonction des expressions déictiques en termes de focalisation : « Dans le flux de la parole, les soulignements déictiques détachent les éléments pertinents, en relation avec le topique en cours de discussion » (Barbériis 1992: 571). Si au niveau de l'interaction verbale les déictiques opèrent une focalisation de l'attention du récepteur en la dirigeant vers un nouvel objet de référence, dans le cadre de l'énonciation dédoublée réalisée par le média bande dessinée²¹ ils sont aussi un signal du scénariste à son destinataire, le lecteur, dont ils guident la charge interprétative en lui indiquant l'apparition d'un nouveau topique à localiser dans l'image.

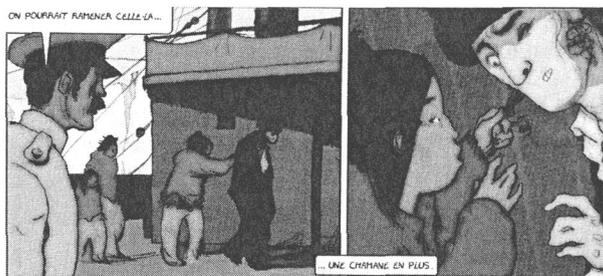


Image 2 : Le déictique dirige l'attention du récepteur vers un élément de l'image en introduisant ainsi un nouveau topique (le capitaine décide de ramener avec lui, à New York, une famille d'esquimaux, point de départ des aventures du jeune esquimau protagoniste de l'histoire). Cruchaudet, C. (2008), *Groenland Manhattan*, Delcourt.

Dans le langage particulier de la bande dessinée, cette sorte de « fléchage » opérée par les déictiques est souvent soulignée et intensifiée par la composition et le montage des vignettes. Dans la séquence des vignettes, à une image en plan

²⁰ Cf. Fresnault-Deruelle (1972: 39; 43).

²¹ Cf. § 1.

moyen succède fréquemment un gros ou un très gros plan (ou vice versa), grâce à l'application, à la réalisation graphique des BD, de quelques techniques de la prise de vue cinématographique telles que l'insert (ou très gros plan) et le zoom.²² Cette pratique de variation de taille dans la représentation des objets focalise l'attention sur un détail de l'image en accomplissant au niveau graphique la même fonction que celle exercée par les déictiques dans l'interaction verbale. Cet emploi indicatif de la prise de vue (expression à la fois du regard du dessinateur, du personnage et du lecteur) redouble l'effet focalisant des expressions déictiques et, bien loin d'être redondant, souligne et renforce au niveau de la représentation dessinée le lien d'interdépendance étroit entre l'image et le texte.²³



Image 3 : Le changement de l'échelle des proportions de la représentation graphique (insert – plan moyen) focalise l'attention du récepteur sur un détail qui coïncide avec le référent du déictique de l'interaction verbale, en renforçant ainsi le lien entre le texte et l'image.

Levallois, S. (2008), *La résistance du sanglier*, Futuropolis.

4.2. Deixis et ostension

La relation entre deixis et ostension est déjà inscrite dans l'étymologie du mot « deixis », issu de la même racine que « doigt » et « index » (le verbe grec *deiknynai* « montrer, indiquer »). Bien que les occurrences déictiques ne soient pas forcément en rapport avec l'activité d'ostension, le recours à la monstration par le geste est considéré souvent comme la « deixis par excellence puisque la désignation verbale est soulignée par la détermination gestuelle » (Fraser/Joly 1979 : 117).

Les interactions face-à-face sont caractérisées par leur « multicanalité » (Chauveau/Maingueneau 2002: 285), c'est-à-dire par l'intervention de codes non-verbaux (mimogestualité) et para-verbaux. Grâce à la présence parallèle du

²² « Insert : CIN., TÉLÉV. Plan généralement bref introduit entre deux plans ordinaires, servant soit simplement de liaison, soit à introduire dans la séquence un détail cadré en gros plan, un écrit ou un dessin dans un but informatif, esthétique ou dramatique » ; « Zoom : CIN., TÉLÉV. Effet de travelling optique obtenu au moyen d'un objectif zoom » (Cf. Trésor de la langue française).

²³ En ce qui concerne l'emploi « déictique » de la caméra dans le langage cinématographique par rapport à la présence d'embrayeurs dans les dialogues des personnages cf. Rossi (2006).

dessin, la langue de la bande dessinée peut se servir de la gestualité co-verbale,²⁴ possibilité normalement interdite à toute forme d'écriture, même la plus mimétique. On retrouve dans les vignettes de BD une correspondance directe entre l'emploi des embrayeurs spatiaux et personnels dans les énoncés des personnages et la représentation graphique des actes d'ostension, la désignation verbale de l'univers des objets pouvant s'associer de façon immédiate à ses référents en s'appuyant sur des aides gestuelles. La deixis se présente donc encore une fois comme l'élément qui rattache la langue écrite (l'énoncé dans la bulle) à la langue « agie » (représentée par le dessin), exprimant ainsi l'unité de texte et d'image qui constitue l'essence de la BD.

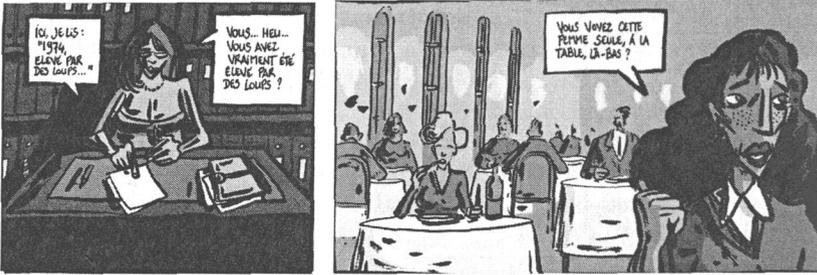


Image 4 : Grâce à la présence parallèle du texte et de l'image, la deixis indicelle interfère avec l'ostension en redoublant ainsi l'effet indexical.

Tronchet, D. (2008), *La gueule du loup*, Futuropolis.

En outre, la langue de la bande dessinée – à la différence d'autres formes d'écriture narrative – peut utiliser sans risques d'ambiguïté des formes déictiques qui présentent de fortes implications mimo-gestuelles, le dessin fournissant les informations visuelles nécessaires à l'interprétation de l'élément verbal. Cela est évident surtout avec certaines formes expressives de deixis telle que l'expression « comme ça », interprétable à l'aide du support gestuel reproduit par l'image.

²⁴ L'étiquette de « gesticulation co-verbale » définit la gesticulation communicative la plus étroitement liée aux productions verbales, contrairement aux gestes où le lien avec les signes linguistiques a disparu. On adopte ici une acception étendue de « code gestuel » en entendant l'ensemble de toutes les activités visibles (position, posture, gestes, mimique) des interactants dans une situation de communication face-à-face.



Image 5 : Le dessin fournit les informations mimo-gestuelles nécessaires à l'interprétation de la deixis expressive. Surcouf, E./Béhé, J./Laprun, A. (2009), *Le Chant du pluvier*, Delcourt.

4.3. Deixis et déroulement narratif

La fonction des expressions déictiques dans le genre textuel bande dessinée ne se résume pas à la représentation, voire à la réalisation de l'unité indissoluble de l'élément textuel avec l'élément visuel. Les embrayeurs jouent aussi un rôle essentiel en ce qui concerne la structuration du texte et le déroulement narratif. Ils focalisent l'attention du lecteur sur les situations, les personnes, les objets déterminants pour le développement progressif du récit, en modelant ainsi le texte.²⁵ Pour réaliser la séquence narrative, les scénaristes de BD recourent à la deixis en suivant deux stratégies principales : d'un côté, l'accomplissement du procédé déictique à l'intérieur de deux vignettes contiguës plutôt que dans une seule vignette, de l'autre, l'emploi d'une deixis marquée de l'« ici » et du « maintenant » pour souligner les scènes et les moments les plus marquants.

Dans la bande dessinée, le rapport entre expression déictique, geste d'ostension et univers des objets est souvent prétexte à diriger l'attention du lecteur vers la suite du texte. Dans ce but, le procédé déictique est divisé en deux vignettes consécutives : la première est réservée à l'emploi de la deixis (de façon soit verbale soit ostensive), tandis que la suivante montre le référent indexé, fréquemment accompagné par un présentatif. Ce procédé cataphorique marque un itinéraire qui guide le lecteur à travers le déroulement de la narration en rythmant son attention : la première vignette, grâce à l'emploi de la deixis, signale au récepteur l'imminence d'un nouveau topique à reconnaître, en créant une situation d'attente en ce qui concerne le référent non encore manifeste. Son identification se réalisant seulement dans l'image suivante, la division de la procédure

²⁵ « The deictic procedure is a linguistic instrument for achieving focusing of the hearer's attention towards a specific item which is part of the respective deictic space ('deiktischer Raum'). The deictic procedure is performed by means of deictic expressions » (cf. Ehlich 1982: 325).

déictique structure la réception en provoquant un ralentissement qui emphatise l'objet désigné. Les scénaristes de BD recourent à cette pratique dans le but de marquer les tournants de la narration : le référent de l'expression déictique, isolé et mis en évidence dans une vignette expressément prévue à cet effet, est toujours un élément important pour le déroulement du récit, un personnage-clé, un outil résolutoire, un abri où le protagoniste pourra trouver refuge etc.

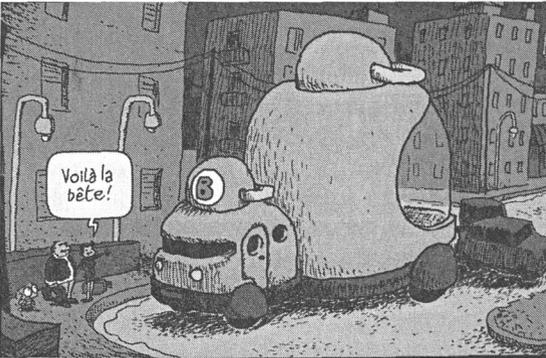
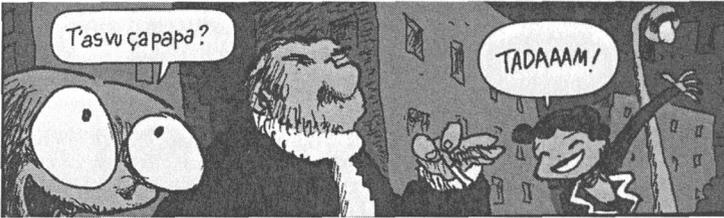


Image 6 : La séparation en deux du procédé déictique (d'abord l'expression déictique et l'ostension, après la représentation du référent introduit par le présentatif) met en évidence l'objet désigné (il s'agit ici du véhicule bizarre avec lequel les personnages sont en train d'entreprendre le voyage qui changera leur vie).

Neel, J. (2007), *Chaque chose*, Gallimard-Bayou.

La bande dessinée étant une narration basée sur l'enchaînement en séquence des vignettes, la deixis s'avère ainsi élément constructif fondamental : c'est à elle de jeter un pont entre deux vignettes consécutives en constituant la raison intrinsèque de leur mise en séquence.

Le récit « (texto-)visuel » de la bande dessinée se produit par le montage séquentiel des images, dont l'ordre n'est pas forcément chronologique. En outre, à la différence de la plupart des BD traditionnelles, le récit, dans le cas du roman graphique, ne se conclut pas à la fin du strip ou en bas de page, et il ne s'agit pas non plus d'une aventure à épisodes paraissant d'abord sous forme de feuilletons. Le roman graphique présente une structure narrative beaucoup plus complexe et de plus grand souffle, où la thématique souvent autobiographique justifie les fréquents flash-backs dédiés aux souvenirs d'enfance du protagoniste. Au niveau du déroulement narratif, cela comporte la nécessité de plusieurs sauts spatio-temporels, la présence d'ellipses et de bonds narratifs étant déjà une

caractéristique de la bande dessinée en général.²⁶ D'où le besoin des scénaristes de BD de souligner les moments cruciaux du récit et les changements de lieu ou de temps de l'action en recourant aux ponctuations déictiques pour mettre en relief les scènes les plus remarquables : l'histoire avance, et les soulignements déictiques en valorisent les épisodes principaux grâce à l'emploi d'expressions déictiques qui en marquent l'« ici » et le « maintenant ». Parmi les embrayeurs de temps, l'adverbe « maintenant » acquiert ainsi la fonction de détacher, dans la concaténation temporelle de la narration dessinée, les nœuds de l'action, les moments qui sont comme des tournants ou de nouveaux points de départ du récit. Il accomplit ainsi une double tâche, expression déictique renvoyant à l'environnement temporel de l'énonciation en ce qui concerne la simulation de la communication en situation entre les personnages, focalisateur d'attention et outil de structuration du déroulement narratif au niveau de la communication entre l'auteur de la BD et son lecteur. « Maintenant » ne se limite pas à souligner, de façon déictique, le présent effectif du locuteur, il le marque en tant que moment fort du récit.



Images 7 et 8 : La ponctuation déictique focalise le présent du locuteur comme un des moments marquants de la narration. Dans l'image 7 (Pedrosa, C. 2007, cit.) il s'agit des instants qui suivent la mort du capitaine et qui précèdent le naufrage dramatique du bateau, dans la vignette 8 (Cruchaudet, C. 2008, cit.) la scène prélude au scandale qui est en train de bouleverser la vie des protagonistes de l'histoire.

Dans le cadre de cette fonction de mise en saillance et de structuration narrative exercée par les embrayeurs, les frontières entre deïxis spatiale et deïxis temporelle s'effacent. L'expression déictique à valeur locative « ici » joue un rôle analogue à celui de l'embrayeur temporel « maintenant », car les moments marqués par ce dernier se présentent en effet comme une sorte d'espace-temps, une

²⁶ Parmi les techniques narratives de la BD, même la plus traditionnelle, Fresnault-Deruelle décrit, dès 1972 la pratique de la « narration alternée », où plusieurs actions sont menées parallèlement par le biais d'un découpage qui rapproche des actions très éloignées entre elles. Cf. Fresnault-Deruelle (1972 : 75-81).

scène figée, un « ici » vers lequel « pointer » dans la progression de la narration. De la même façon, les « ici » du roman graphique se présentent comme des formes marquées qui, en soulignant le lieu d'énonciation et l'engagement du locuteur, détachent du déroulement du récit les étapes saillantes, tandis que « là » tend à devenir « la forme non marquée, qui indique une localisation neutre » (Togebly 1982 § 388, cité d'après Smith 1992 : 259).²⁷



Images 9 et 10 : Le déictique « ici » marque une étape fondamentale dans la structuration du récit. En ce qui concerne la vignette 9 (Neel, J. 2007, cit.), il s'agit de la fin des aventures du protagoniste, dans l'image 10 (Tirabosco, T./Wazem, P. 2008, *La fin du monde*, Futuropolis) c'est la rencontre de la protagoniste avec une personnification de la mort, épisode central pour le déroulement de la narration.



Image 11 : Les déictiques « ici » et « maintenant » marquent ensemble (dans deux vignettes contiguës représentant la même scène) un espace-temps central dans le déroulement du récit. Tirabosco, T./Wazem, P. (2008), cit.

Les ponctuations déictiques correspondent ainsi à l'énumération des moments culminants et tracent au niveau verbal un parcours à travers le déroulement narratif. Dans l'exercice de cette fonction, les embrayeurs peuvent servir à renforcer, au niveau du texte, l'enchaînement des vignettes en liant entre elles les bulles de vignettes contiguës. Cette fonction s'avère décisive dans le cas des vi-

²⁷ Dans le continuum déictique spatial du français contemporain (« ici », « là » et « là-bas »), l'opposition traditionnelle en termes de degrés d'éloignement a désormais perdu partie de sa valeur, au moins en ce qui concerne le contenu sémantico-pragmatique de « là » en tant qu'adverbe d'éloignement. Sur les emplois de « là » dans le français moderne cf. Grobe (2006).

gnettes dépourvues de bulle : les expressions déictiques sont particulièrement fréquentes après une ou plusieurs vignettes muettes, le silence étant, dans le langage de la BD, un des principaux moyens expressifs pour mettre en évidence les nœuds psychologico-narratifs du récit.²⁸ Très souvent, les changements de lieu et du temps de l'action et les instants marquants de l'histoire sont représentés d'abord par une ou plusieurs vignettes de silence, qui précèdent la reproduction du dialogue entre les personnages en les situant graphiquement dans le nouvel environnement de leur interaction. Quand un personnage prend ensuite la parole, il se hâte de préciser la nouvelle situation d'énonciation (personnes, temps, lieu, objets perceptibles) en tant que nouveau point de départ du récit, d'où la fréquence de bulles contenant des expressions déictiques après une (suite de) vignette(s) muette(s) correspondant aux sauts et aux tournants de la narration. Les embrayeurs, donc, outre qu'ils réalisent le rapport d'interdépendance entre texte et image à l'intérieur des vignettes considérées isolées, jouent aussi un rôle important en ce qui concerne l'aspect séquentiel de la suite des vignettes.



Image 12 : L'adverbe déictique « là » fait fonction de jonction avec la vignette muette précédente en montrant au lecteur le nouveau contexte extralinguistique de l'interaction. L'embrayeur marque un instant fort de l'histoire – l'arrivée à destination des personnages (dans la vignette précédente ils étaient dans un train) –, un moment qui constitue un nouveau point de départ du récit.

Neel, J. (2007), cit.

4.4. Deixis, simulation de l'oralité et expressivité

La simulation de l'oralité recherchée par les dialogues de BD a été plusieurs fois évoquée dans le cours de cet article. Comme l'emploi d'expressions déictiques est couramment censé élever le « taux d'oralité » des énoncés des personnages de fiction, il s'agit maintenant de regarder d'un peu plus près les modalités

²⁸ Le roman graphique, à la différence de toute écriture narrative, peut se servir (ce qu'il fait bien volontiers) du silence pour développer ses argumentations et pour dérouler sa trame, l'intégration de l'élément verbal dans l'image permettant de traduire une grande part de l'appareil narratif en matériel visuel. Sur la valeur linguistique du silence cf. Banfi (1999) et Bazzanella (2002) et encore, en ce qui concerne le langage du cinéma, Rossi (2006 : 141).

d'application de cette technique de simulation du style parlé au genre textuel roman graphique. Dans le corpus analysé, on remarque la fréquence de certaines expressions déictiques qui méritent une analyse plus détaillée. En ce qui concerne le rôle de la deixis pour la construction de l'oralité fictive de la BD, les scénaristes se basent d'un côté, sur l'imitation du style parlé grâce aux valeurs discursives de quelques embrayeurs, de l'autre, sur l'exploitation des effets d'intensification expressive que les déictiques peuvent produire dans la communication spontanée.

L'embrayeur le plus usité par les personnages de BD est l'adverbe « là », dont les emplois extrêmement variés reflètent les nombreuses valeurs sémantiques et fonctionnelles qui lui sont attribuées dans le français contemporain. Outre plusieurs occurrences de cet adverbe avec sa signification spatiale, on retrouve, dans le corpus analysé, un taux d'occurrences élevé de « là » soit avec une valeur textuelle soit en tant que marqueur du discours. En ce qui concerne la fonction textuelle, « là » correspond plus ou moins à la paraphrase « sur ce point » ou « avec ce que vous avez dit » et il se présente souvent en combinaison avec d'autres marqueurs discursifs, surtout avec « alors ».²⁹



Images 13 (Neel, J. 2007, cit.) et 14 (Tronchet, D. 2008, cit.): Quelques exemples de la valeur textuelle de « là », souvent en combinaison avec d'autres marqueurs discursifs, dont il renforce la fonction de structuration de la communication.

En outre, la langue du roman graphique présente de nombreuses attestations de « là » en tant que marqueur de fin d'énoncé ou « là de clôture »,³⁰ ce qui constitue une remarque particulièrement significative dans le cas d'un corpus écrit, cet usage de l'adverbe « là » étant plutôt propre à l'oral : les « là de clôture » qui concluent et structurent bien souvent les énoncés des personnages dessinés sont un signal fort de la volonté programmatique de simuler, dans la langue de la BD, l'oralité de la conversation spontanée.

²⁹ Cf. Große (2006: 127-128).

³⁰ Cette dénomination a été proposée par Barbéris du fait de « la position qu'occupe le déictique dans la chaîne parlée, à la fin d'un groupe syntaxique ». Cf. Barbéris (1992 : 568).

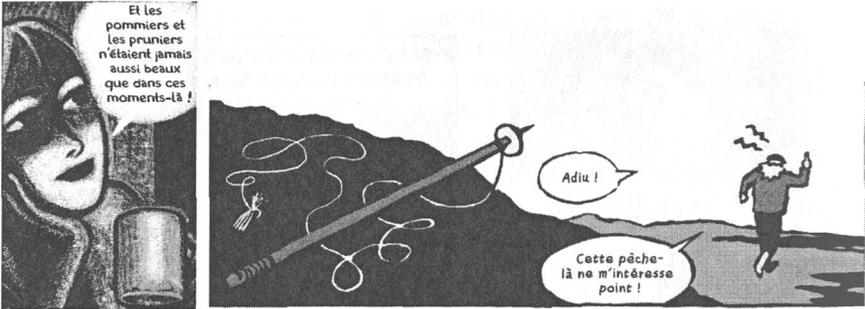


Images 15 (Levallois, S. 2008, cit.) et 16 (Neel, J. 2007, cit.): Les dialogues entre les personnages sont caractérisés par la présence du « là de clôture », trait propre au discours oral. Dans la vignette 16 cette forme sert en quelque sorte de ponctuation rythmique, en simulant ainsi de façon encore plus mimétique l'oralité spontanée (cf. Barbéris 1992 : 569).

Outre la reproduction des valeurs discursives des embrayeurs, la construction de l'oralité fictive de la bande dessinée exploite toutes les possibilités expressives offertes par les emplois déictiques :³¹ la construction syntaxique « déterminant démonstratif + nom + là » à valeur emphatico-affective, qui se caractérise par ses effets d'intensification soit positive soit péjorative ;³² la structure « démonstratif + péjoratif », éventuellement mise en relief par une syntaxe marquée ; la combinaison de démonstratifs avec des mots passe-partout, élément typique de la communication de proximité (*Nähesprechen* cf. Koch/Oesterreicher 1992) ; la deixis emphatique en général, qui, en renvoyant à des objets absents du contexte extralinguistique et du cotexte, mais présents « conjointement en l'esprit des deux participants de l'échange » (Danon 1992 : 19), met en évidence le caractère égocentrique de la communication en situation et comporte en même temps une certaine empathie du récepteur avec le locuteur.

³¹ En ce qui concerne le rapport entre deixis, oralité spontanée et expressivité cf. Koch/Oesterreicher (1990 : 113-114).

³² La connotation affective de cette construction ne dérive pas exactement de l'emploi du démonstratif, mais des caractéristiques générales de l'énoncé et de la sémantique de ses composants. Cf. Gaudino-Fallegger (1992 : 37-40 ; 204-209) et Sornicola (1981 : 156-159).



Images 17 (Tirabosco, T./Wazem, P. 2008, cit.) et 18 (Surcouf, E./Béhé, J./Laprun, A. 2009, cit.) : La construction « démonstratif + nom + là » produit un effet d'intensification expressive, renforcé par le dessin (expression ravie pour l'intensification positive de la première vignette, lignes représentant le dépit pour la seconde).



Images 19 (Neel, J. 2007, cit.) et 20 (Tirabosco, T./Wazem, P. 2008, cit.) : La langue de la BD reproduit les emplois expressifs de la deixis propres à la communication spontanée : le démonstratif accompagné par un mot passe-partout (vign. 19) ; la deixis emphatique, qui se réfère aux connaissances partagées par les interactants (vign. 20).

5. Conclusions

La deixis dans toutes ses formes (deixis indicielle, textuelle et emphatique) est un élément fondamental dans la construction de la narrativité du roman graphique. Que l'on considère les caractéristiques principales du genre textuel bande dessinée, c'est-à-dire l'interaction du texte et de l'image, ou l'organisation séquentielle de la narration et la structure dialogique qui simule la conversation spontanée, l'emploi des expressions déictiques joue partout un rôle décisif. En se référant au contexte extralinguistique de l'énonciation représenté par le dessin (deixis indicielle), les embrayeurs détachent de l'image les éléments pertinents (fonction de focalisation), mais ils représentent surtout l'immanence de l'image dans le texte, dont ils réalisent ainsi l'unité.

En ce qui concerne la structure en séquence du genre textuel BD, les embrayeurs contribuent à consolider le caractère séquentiel de la narration dessinée, en soulignant au niveau textuel l'enchaînement entre vignettes contiguës (bipartition du procédé déictique, fonction de « pont » après une ou plusieurs vignettes muettes). En outre, la deixis joue en rôle essentiel en ce qui concerne la mise en saillance des nœuds narratifs de la trame, la narration du roman graphique se déroulant avec de fréquents sauts spatio-temporels qu'un usage habile des expressions déictiques contribue à structurer.

Au niveau plus strictement verbal, les embrayeurs concourent à reproduire les échanges spontanés de la communication en situation grâce à l'exploitation, dans les énoncés de la BD, de plusieurs formes de deixis expressive. C'est ainsi que le personnage du roman graphique, figure dessinée actualisée seulement par la parole (cf. Fresnault-Deruelle 1975 : 101), met l'accent sur sa propre subjectivité de locuteur, gagnant ainsi en vivacité et en épaisseur.³³ Le personnage dessiné construit par la deixis son univers de référence, traduit dans la deixis expressive son affectivité, rythme et focalise l'attention du destinataire de la communication, montre à son interlocuteur des objets de connaissance présents dans un espace imaginaire (deixis emphatique), souligne avec le geste d'ostension ses référents : autrement dit, dans l'interaction du texte et de l'image réalisée par la BD, c'est grâce à l'emploi du procédé déictique que le personnage devient plus « vivant ».

6. Bibliographie

6.1. Bandes dessinées

Chabouté, Christophe (2008) : *Tout seul*, Vents d'Ouest.

Cruchaudet, Chloé (2008) : *Groenland Manhattan*, Delcourt.

Duchazeau, Frantz (2008) : *Le rêve de Meteor Slim*, Sarbacane.

Levallois, Stéphane (2008) : *La résistance du sanglier*, Futuropolis.

Neel, Julien (2007) : *Chaque chose*, Gallimard-Bayou.

Pedrosa, Cyril (2007) : *Trois ombres*, Delcourt.

Schröder, Étienne (2008) : *Amères saisons*, Casterman.

Surcouf, Erwann/Bébé, Joseph/Laprun, Amandine (2009) : *Le Chant du pluvier*, Delcourt.

³³ On considère que les personnages du roman graphique sont beaucoup moins schématiques et beaucoup moins stéréotypés que les protagonistes des BD traditionnelles, car, au début de l'histoire, ils ne sont pas encore connus du lecteur, puisqu'il ne s'agit pas d'une aventure faisant partie d'une série, mais d'une bande dessinée autonome. Dans le cours de l'histoire, il ne s'agira pas alors seulement de dérouler une trame, mais aussi de tracer les contours psychologiques du caractère des personnages, élément fondamental pour la réussite d'un roman graphique si l'on tient compte de sa thématique, sérieuse et adulte, souvent autobiographique.

Tirabosco, Tom/Wazem, Pierre (2008) : *La fin du monde*, Futuropolis.

Tronchet, Didier (2008) : *La gueule du loup*, Futuropolis.

6.2. Études

ACBD (2008) : 2008 : « Recherche nouveaux marchés... Désespérément ! », www.acbd.fr (08.02.2010).

ACBD (2009) : 2009 : « Une vitalité en trompe-l'oeil ? », www.acbd.fr (08.02.2010).

Baetens, Jan (2001): "Revealing traces. A new theory of graphic enunciation", dans: Varnum, R./Gibbons, Ch: T. (éds.): *The language of Comics: Word and Image*, Jackson, University Press of Mississippi: 145-155.

Baetens, Jan (2009) : « Littérature et bande dessinée. Enjeux et limites », dans : Cahiers de Narratologie 16, <http://revel.unice.fr/cnarra/index.html?id=974> (mise en ligne le 25.05.2009).

Banfi, Emanuele (1999): "Pause, interruzioni e silenzi nell'interazione linguistica", dans: Id. (éd.): *Pause, interruzioni, silenzi. Un percorso interdisciplinare*, Trento, Dipartimento di Scienze Filologiche e Storiche dell'università degli Studi di Trento: 13-56.

Barbérís, Jeanne-Marie (1992) : « Un emploi déictique propre à l'oral : le 'là' de clôture », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.) : *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 567-578.

Bazzanella, Carla (2002): "Le voci del silenzio", dans: Id. (éd.): *Sul dialogo. Contesti e forme di interazione verbale*, Milano, Guerini: 35-44.

BDP 13 (2008) : *Tour d'horizon de la BD actuelle – Le roman graphique*, www.bassin-mrsnord.ac-aix-marseille.fr/spip/IMG/pdf/roman-graphique.pdf (08.02.2010).

Benveniste, Émile (1966) : *Problèmes de linguistique générale*, Vol. I, Paris, Gallimard.

Bourquin, Guy (1992) : « Ambiguïtés de la deixis », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.) : *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 387-399.

Bühler, Karl (1934) : *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*, Jena, Fischer.

Charaudeau, Patrick/Maingueneau, Dominique (2002) : *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Seuil.

Danon-Boileau, Laurent (1992) : « Présentation », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.) : *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 11-25.

Ehlich, Konrad (1982): "Anaphora and Deixis : Same, Similar, or Different ?", dans: Jarvella, R. J./Klein, W. (éds.) : *Speech, Place and Action*, Chichester, Wiley & Sons Ltd.: 315-338.

- Fraser, T./Joly, A. (1979) : « Le système de la deixis. Esquisse d'une théorie d'expression en anglais », dans : Modèles linguistiques 1 : 97-157.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1972) : *Dessins et bulles. La bande dessinée comme moyen d'expression*, Paris/Bruxelles/Montréal, Bordas.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1975) : « Le personnage de bande dessinée et ses langages », dans : Langue française 28 : 101-111.
- Gaudio-Fallegger, Livia (1992) : *I dimostrativi nell'italiano parlato*, Wilhelmsfeld, Gottfried Egert.
- Große, Sybille (2006) : « Les emplois de 'là' dans le français moderne », dans : Drescher, M./Frank-Job, B. (éds.) : *Les marqueurs discursifs dans les langues romanes*, Frankfurt am Main, Lang : 121-140.
- Kerbrat-Orecchioni, Catherine (1980) : *L'énonciation de la subjectivité dans le langage*, Paris, Colin.
- Kleiber, Georges (1986) : « Déictiques, embrayeurs, 'token-reflexives', symboles indexicaux etc. : comment les définir ? », dans : L'information grammaticale 30 : 3-22.
- Kleiber, Georges (1992) : « Anaphore-deixis : deux approches concurrentes », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.), *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 613-626.
- Koch, Peter/Oesterreicher, Wulf (1990) : *Gesprochene Sprache in der Romania : Französisch, Italienisch, Spanisch*, Tübingen, Niemeyer.
- Lyons, John (1980) : *Sémantique linguistique*, trad. fr., Paris, Larousse.
- Marion, Philippe (1993) : *Traces en cases*, Louvain-la-Neuve, Académia.
- Morel, Mary-Annick/Danon-Boileau, Laurent (éds.) (1992) : *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf.
- Perret, Michèle (1988) : *Le signe et la mention, adverbess embrayeurs 'ci', 'ça', 'la', 'iluec' en moyen français (XIV^e-XV^e siècle)*, Genève, Droz.
- Pietrini, Daniela (à paraître) : « Les mots de la communication dans l'oralité fictive de la bande dessinée », dans : Weidenbusch, W. (éd.), *Diskursmarker, Konnektoren, Modalwörter*, Tübingen, Narr (sous presse).
- Rossi, Fabio (2006) : *Il linguaggio cinematografico*, Roma, Aracne.
- Sebastiani, Alberto (2009) : "Quale sintassi per i graphic novel ? Un fumetto verso il romanzo?", dans : Ferrari, Angela (éd.), Vol. III : *Sintassi storica e sincronica dell'italiano. Subordinazione, coordinazione, giustapposizione. Atti del X Congresso della Società internazionale di Linguistica e Filologia Italiana (Basilea, 30 giugno – 3 luglio 2008)*, Firenze, Cesati : 1429-1445.
- Smith, John Charles (1992) : « Traits, marques et sous-spécifications : application à la deixis », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.), *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 257-264.
- Sornicola, Rosalba (1981) : *Sul parlato*, Bologna, Il Mulino.
- Trifone, Pietro (2000) : *L'italiano a teatro. Dalla commedia rinascimentale a Dario Fo*, Pisa-Roma, Istituti Editoriali e Poligrafici Internazionali.

Zribi-Hertz, Anne (1992) : « De la deixis à l'anaphore : quelques jalons », dans : Morel, M./Danon-Boileau, L. (éds.), *La deixis. Colloque en Sorbonne 8-9 juin 1990*, Paris, Puf : 603-612.