

Les marqueurs discursifs dans l'oralité fictive de la bande dessinée

1 Introduction

La bande dessinée (BD) est avant tout un genre textuel qui mêle textes et images en se fondant sur l'intégration voire l'interaction d'un élément visuel avec un élément textuel. Il s'agit d'une narration organisée en séquence, pour la compréhension de laquelle les mots et les dessins sont également importants : bien qu'il existe bien sûr des vignettes et même des histoires en BD entièrement muettes, quand il y a des mots la séquence d'images ne peut pas être comprise sans les textes qui l'accompagnent ni vice versa¹.

En ce qui concerne l'élément verbal de la BD, sa caractéristique la plus originale est l'emploi systématique du style direct : tous les personnages parlant en leur nom propre, le langage de la BD est celui de la communication « en situation », de la communication « face-à-face »². En essayant d'imiter l'oralité et la conversation spontanée, les scénaristes de BD recourent à plusieurs moyens linguistiques. Cet article se propose de déterminer le rôle spécifique joué par les marqueurs de la communication dans la construction de l'oralité fictive de la bande dessinée, en vérifiant ainsi la thèse selon laquelle ils sont essentiels pour teinter d'oral les énoncés des personnages dessinés. Il s'agit en particulier de :

- déterminer le rôle des marqueurs discursifs dans la construction de l'oralité fictive de la BD ;
- décrire les emplois de types différents de marqueurs discursifs dans les dialogues de la BD ;

¹ L'existence de vignettes / bandes dessinées dépourvues de paroles où le dessin se suffit à lui-même a été considérée comme 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 même d'être une bande dessinée. Mais le cas des histoires sans paroles reste un cas particulier, le texte constituant généralement un élément essentiel pour la compréhension du scénario et pour le déroulement de la narration (les images privées de texte sont ambiguës et polysémiques, c'est le texte qui leur donne un seul sens et qui relie une vignette aux suivantes), cf. Fresnault-Deruelle 1972 : 39-44.

² Fresnault-Deruelle 1972 : 35.

- identifier les particularités de l'emploi des marqueurs discursifs par rapport à la spécificité du langage BD en tant qu'interdépendance de texte et d'image.

Après une petite introduction sur les formes différentes de l'élément verbal dans une bande dessinée et sur les particularités de l'écriture et de l'oralité fictive de la BD, on présentera un modèle théorique de référence pour la classification des marqueurs discursifs dans leurs diverses fonctions, et puis on passera à l'analyse de l'emploi des marqueurs de la communication dans la bande dessinée en essayant toujours d'identifier les spécificités de cet emploi dans le genre textuel BD (en considérant en particulier l'interaction du texte avec l'élément visuel).

2 La langue³ de la bande dessinée

L'élément verbal est présent dans la BD sous plusieurs formes et en plusieurs endroits : traditionnellement, il est (r)enfermé dans une bulle dont la forme varie selon que les mots sont effectivement prononcés par le personnage (bulle ovale ou rectangulaire qui attribue par son appendice les mots au locuteur), ou seulement pensés (l'appendice revêt la forme d'une chaîne de petites bulles). Si le personnage crie (de douleur, d'angoisse, de joie, de rage etc.), la forme soit de la bulle elle-même soit des lettres qui y sont insérées peut intensifier l'émotion représentée (par exemple une bulle éclatée par un cri très fort ou des lettres qui « tremblent » de peur). En faisant partie d'un dessin, l'élément verbal dans la bande dessinée possède en effet un côté graphique essentiel, même la forme ou la dimension des lettres d'un mot peuvent véhiculer un message : dans la BD l'image se fait texte et le texte se fait image⁴.

Même dans la bande dessinée en tant que genre dialogique où les personnages parlent entre eux, il existe un endroit réservé au narrateur : le texte n'apparaît pas seulement dans les bulles sous forme de paroles, pensées ou cris des personnages, mais aussi dans les cartouches, emplacements habituellement rectangulaires intégrés dans la vignette et destinés aux descrip-

³ Ici et dans le cours de cet article, le terme « langue » se réfère exclusivement à l'élément verbal et non à l'univers sémiotique ni au « langage » des dessins.

⁴ Si, d'une part, l'écriture de la bande dessinée réalise une fiction d'oralité en imitant la langue de la communication en situation, il s'agit d'autre part d'une langue qui exploite consciemment même l'aspect le plus matériel de l'écriture tel que la dimension des lettres, leur forme etc. Sur les caractéristiques de la composante verbale de la bande dessinée en ce qui concerne en particulier la simulation de l'oralité et la dialogicité, cf. aussi Pietrini 2012.

tions ou aux commentaires du narrateur pour préciser la scène sur le plan narratif (v. image 1). L'élément verbal dans la vignette revêt souvent la forme de l'onomatopée, qui donne un commentaire acoustique des images et en crée l'atmosphère sonore (v. image 2), ou il peut même être « caché » dans le dessin, comme une affiche, une coupure de journal ou une lettre qu'un personnage écrit ou lit (v. image 3).

L'analyse suivante se concentre exclusivement sur l'élément verbal (r)enfermé dans les bulles, le texte qui sort littéralement de la bouche des personnages, car c'est dans les dialogues que l'on retrouve dans la langue écrite les mots de la communication, caractéristiques d'habitude plutôt de l'oralité que de l'écriture narrative⁵.

Image 1 : La cartouche

Tome / Janry, *Le petit Spirou*, 1992

Image 2 : Les onomatopées

Franquin, *Gaston*, 1985

⁵ Le lien entre les marqueurs discursifs et la langue orale a été presque toujours souligné par les auteurs qui se sont occupés de ce sujet : « Les MD [marqueurs discursifs] doivent être envisagés dans un tout autre cadre, celui de la langue orale, où la coprésence de l'interlocuteur influence la façon dont le locuteur construit son discours. », Dostie / Pusch 2007 : 5 ; « Les petits mots que j'ai fini par appeler « Gliederungssignale » (marqueurs de structuration de la conversation) se trouvent avant tout dans l'oral spontané », Gülich 2006 : 15 ; ou encore : « De manière générale, nous dirons pour l'instant que les particules discursives sont des éléments propres au langage parlé ayant des fonctions spécifiques sur le plan discursif. », Serra 2008 : 44. En ce qui concerne l'emploi des marqueurs du discours dans la simulation écrite (littéraire) de la conversation spontanée, cf. Blank 1991.

Image 3 : Le texte « caché »

Morris / Goscinny, *Lucky Luke*, 1971

3 Une classification théorique des marqueurs de la communication⁶

Une première différenciation parmi les fonctions des marqueurs discursifs sépare les fonctions des mots de la communication au niveau de la dynamique de la situation interlocutive entre le locuteur et son interlocuteur (fonctions « interactionnelles ») des fonctions de ces marqueurs au niveau métatextuel, c'est-à-dire dans la structuration et la planification discursive (fonctions « métatextuelles »)⁷. En ce qui concerne les premières, on dis-

⁶ Dans le cours de cet article les termes « marqueur discursif / du discours » (*discourse markers*, notion élaborée par Schiffrin 1987) et « marqueur / mot de la communication » sont utilisés indifféremment : « Qu'on les appelle *marqueurs discursifs*, *marqueurs pragmatiques*, *mots du discours*, *particules (discursives, énonciatives)* ou *connecteurs*, les petits mots de la langue parlée comme *ben*, *là* et *OK* font partie, depuis un quart de siècle, des grands rendez-vous linguistiques. », Dostie / Pusch 2007 : 3. On emploie en outre le terme « marqueur de structuration de la conversation » dans le sens élaboré par Auchlin 1981 en traduisant « *Gliederungssignale* » de Gülich 1970.

⁷ Notre analyse se concentrant sur l'emploi et sur le rôle des marqueurs discursifs dans un genre textuel bien défini (la bande dessinée humoristique francophone), on renonce ici à une présentation détaillée des approches très variées qui caractérisent l'exploration théorique actuelle des marqueurs discursifs, abordés à la fois sous un point de vue sémantique, sociolinguistique, pragmatique etc. (cf. par exemple le numéro 154 de la revue *Langue française*, entièrement dédié à ce sujet). On préfère ici se limiter à une définition plutôt généralisante telle que celle de Vincent 1993 : 43-44 : « J'utilise le terme < particule discursive > comme un générique : il recouvre tout un ensemble de mots intervenants à divers niveaux de l'organisation des discours ». Vincent

tingue entre les marqueurs utilisés par le locuteur et ceux employés par son interlocuteur, entre lesquels il est possible de supposer une sorte de symétrie (v. tableau 1).

Tableau 1 : Les fonctions interactionnelles des marqueurs discursifs⁸

LE LOCUTEUR	L'INTERLOCUTEUR
Prise de parole (<i>turn-taking</i>)	Mécanismes d'interruption/d'attaque de réplique
Maintien du tour de parole (<i>turn-maintaining</i>)	-
Cession du tour de parole (<i>turn-giving</i>)	-
Capteurs d'attention (<i>attention getters</i>)	Confirmations d'attention
Contrôle de la réception	Confirmation de la réception Demande d'explication/d'information
Marqueurs phatiques	Marqueurs phatiques
Hésitation	Signaux d'écoute (<i>back channel</i>) ⁹
Particules modales	-

En ce qui concerne les fonctions métatextuelles des mots de la communication, on distingue à ce niveau les marqueurs de structuration de la conversation des marqueurs de focalisation et de reformulation (v. tableau 2).

identifie trois catégories de particules selon leurs rôles : les *marqueurs d'interaction*, ayant une fonction phatique (établir, maintenir, vérifier, interrompre la communication) et un caractère ritualisé ; les *marqueurs de structuration*, qui marquent aux niveaux syntaxique, thématique et discursif « les liens entre les différentes parties du discours ou entre les différents sujets de conversation », Vincent 1993 : 54, et les *marqueurs de prosodie* (qui incluent les *ponctuants*). Le modèle présenté ici retient la répartition des fonctions des marqueurs du discours entre une fonction interactionnelle et une fonction de structuration discursive (dite ici « métatextuelle »), cf. aussi Andersen 2007 : 26.

⁸ Pour la classification présentée dans les tableaux qui suivent, cf. aussi Bazzanella 1994, 2001.

⁹ Faute d'espace on renonce ici à la distinction, sur le plan fonctionnel, entre les trois grandes catégories de signaux d'écoute (ou *back channel* selon la notion proposée par Yngve 1970) : fonction d'accusé réception, de soutien et de relance, cf. Laforest 2006 : 58-59.

Tableau 2 : Les fonctions métatextuelles des marqueurs discursifs

<p><u>Marqueurs de structuration de la conversation :</u></p> <p>→ Division en parties :</p> <p style="padding-left: 20px;">Présentation / Ouverture</p> <p style="padding-left: 20px;">Transition / Passage</p> <p style="padding-left: 20px;">Énumération</p> <p style="padding-left: 20px;">Digression (début ; fin)</p> <p style="padding-left: 20px;">Clôture</p> <p>→ Marqueurs de citation et de discours rapporté</p> <p><u>Marqueurs de focalisation :</u></p> <p>→ À un niveau ponctuel</p> <p>→ Au niveau global</p> <p><u>Marqueurs de reformulation :</u></p> <p>→ Marqueurs de paraphrase</p> <p>→ Marqueurs de correction</p> <p>→ Marqueurs d'exemplification</p>

4 Les marqueurs discursifs dans la bande dessinée

4.1 Le corpus analysé

Cette analyse se base sur un corpus de bandes dessinées humoristiques francophones qui comprend soit des BD classiques telles que les *Schtroumpfs*, *Astérix*, *Spirou*, *Gaston Lagaffe*, *Boule et Bill*, *Lucky Luke*, *Marsupilami*, *Titeuf*, soit quelques BD très récentes telles que *Le retour à la terre*, *Les formidables aventures de Lapinot*, *Kaput et Zösky*, *Pipit Farlouse* etc. Il s'agit toujours d'histoires qui se déroulent sur au moins une planche (pas de strips) pour un total de vingt bandes dessinées¹⁰.

En ce qui concerne les marqueurs discursifs analysés, les catégories le plus souvent utilisées par les scénaristes de BD semblent être au niveau métatextuel, surtout les marqueurs de structuration du type introductif ou

¹⁰ En ce qui concerne l'inventaire complet des BD analysées, cf. la section dédiée aux bandes dessinées des références bibliographiques.

de transition, et au niveau interactionnel, les marqueurs qui concernent le tour de parole et surtout la prise de parole, les marqueurs de contact et ceux d'hésitation. On a délibérément omis l'analyse des mécanismes de démodulation¹¹ bien qu'ils soient présents dans les dialogues de BD.

4.2 La structuration du discours

Les mots de la communication se caractérisent par leur polyfonctionnalité, car ils combinent souvent une fonction métatextuelle avec une ou plusieurs fonctions interactionnelles. Les « signaux d'introduction » (les *Eröffnungssignale* selon la terminologie de Gülich 1970) par exemple combinent dans la bande dessinée plusieurs fonctions : ils structurent la conversation en marquant soit le début de l'histoire entière, soit le début de chaque énoncé (fonction métatextuelle), fonctionnant donc aussi en tant que signaux de prise de parole (*turn-taking*) et de capteurs d'attention (fonctions interactionnelles).

Parmi les nombreuses stratégies qui marquent le début d'une histoire dessinée, on retrouve souvent un mot de la communication et / ou une interjection qui sert en même temps de capteur d'attention, souvent accompagné d'une forme de salutation : le lecteur entre dans le dialogue au moment de son début, quand les personnages se rencontrent, se saluent et que l'un d'eux prend la parole (v. image 4). Le marqueur de prise de parole / capteur d'attention peut être accompagné ou quelquefois même remplacé par un terme d'adresse, généralement le prénom / nom de famille / diminutif / surnom du personnage (v. image 5)¹².

¹¹ Le terme [*particules de*] *démodulation* a été proposé par Nøjgaard 1992-1995 comme traduction de l'allemand *Modalpartikeln / Abtönungspartikeln*.

¹² Les énoncés de BD révèlent un emploi exagéré des noms d'adresse en fonction de capteurs d'attention et marqueurs de prise / cession d'un tour de parole par rapport à la conversation familière spontanée, où l'on assiste aujourd'hui plutôt à une raréfaction notable de l'emploi des noms d'adresse : « dans bien des situations communicatives, la salutation et le remerciement ne s'accompagnent plus automatiquement d'un nom d'adresse [...]. En revanche, le nom d'adresse apparaît volontiers aux côtés d'un reproche, d'une protestation ou d'une réclamation, c'est-à-dire qu'il a souvent une connotation polémique », Charaudeau / Maingueneau 2002 : 32.

Image 4

Roba, *Boule et Bill*, 1975

Image 5

Zep, *Titeuf*, 1996

Mais la plupart des histoires dessinées commencent par un marqueur de structuration du type introductif ou même de transition : dans le cas de l'oralité construite de la BD, « le message linguistique prend le double aspect d'une communication entre les personnages progressant dans leurs aventures et d'une information pour le lecteur » (Fresnault-Deruelle 1972 : 44). En plaçant dans la première bulle de l'histoire un marqueur de structuration qui a normalement la fonction de structurer le passage d'un tour de parole à l'autre, on reproduit le déroulement du dialogue entre les personnages (fiction de l'oralité spontanée) en donnant en même temps au lecteur l'impression d'assister à une conversation déjà en cours, ce qui renforce le caractère éminemment dialogique de la BD en rendant superflu le recours à une information de type narratif (v. images 6 et 7).

Images 6 et 7 : Les marqueurs de transition au début de l'histoire montrent que le dialogue est déjà en cours.



Greg, Achille Talon, 1973



Zep, Titeuf, 1997

Les marqueurs d'introduction / prise de parole (faisant souvent aussi fonction de capteurs d'attention) ne sont pas placés exclusivement au début d'une histoire, mais presque dans chaque bulle : il est normal que les personnages commencent à parler en utilisant un mot de la communication (v. image 8). Cette fréquence de marqueurs de prise de parole correspond à l'usage de ces marqueurs dans la conversation spontanée, mais elle constitue une spécificité de la langue de la bande dessinée par rapport aux autres formes d'oralité fictive : ni l'écriture théâtrale ni les scénarios cinématographiques présentent la même caractéristique¹³.

¹³ Cf. Vicher / Samkoff 1989 : 89.

Image 8 : Un marqueur de la communication introduit chaque bulle.



Roba, *Boule et Bill*, 1970

La palette des marqueurs employés est très riche et très variée, et le cas de la combinaison de marqueurs est fréquent, ce qui serait normal dans la conversation spontanée¹⁴, mais acquiert une valeur particulière dans la BD, en tenant compte des limites d'espace auxquelles l'élément verbal y est soumis : si l'espace réservé aux mots y est forcément limité par le dessin et la dimension de la bulle, l'emploi d'une combinaison de marqueurs devient signe d'une volonté très forte de donner de la spontanéité, du naturel, de l'expressivité aux énoncés des personnages de BD (v. image 9 et 10).

¹⁴ Dans la langue parlée la combinaison de deux ou trois ou même encore plus de marqueurs est courante (on pense à des formes telles que « ben ouais mais c'est sûr » ou encore « oh oui mais tu sais hein » citées du corpus de Vicher / Samkoff 1989). À l'intérieur de la catégorie des *marqueurs discursifs complexes*, constitués par une séquence de « plusieurs mots qui appartiennent tous à la classe des MD [marqueurs discursifs] », Waltereit 2007 : 94, on distingue les *marqueurs phrasèmes* tels que « tu sais pas quoi », Dostie 2004 des combinaisons libres de marqueurs juxtaposés telles que « puis alors » ou des réductions de marqueurs (« allons allons », cf. Dostie 2004, 2007), mais aussi des combinaisons de marqueurs « stockées dans le lexique » telles que *bon ben* ou *enfin bref*, cf. Waltereit 2007.

Images 9 et 10 : Les combinaison de marqueurs imitent la conversation spontanée et amplifient l'expressivité.



Trondheim, *Les formidables aventures de Lapinot*, 2000



Trondheim, *Kaput & Zösky*, 2002

Parmi les mots de la communication employés par les scénaristes de BD, c'est le marqueur *et* qui est le plus fréquent dans le corpus analysé. Son aspect polyfonctionnel est évident : d'un point de vue interactionnel, il sert de marqueur de prise de parole dans un échange dialogique et en même temps de capteur d'attention, tandis que, sur le plan métatextuel, il lie deux tours de parole contigus (marqueur de transition). Comme la structuration des tours de parole correspond, dans la spécificité de la BD en tant que narration organisée en séquence, à celle de la séquence des vignettes, le marqueur d'ajout *et* ne lie pas seulement les énoncés entre eux, mais il souligne et renforce au niveau verbal l'enchaînement des vignettes. Dans le genre textuel BD le rapport d'interdépendance entre texte et dessin ne se réalise pas seulement à l'intérieur de chaque vignette, mais aussi d'une vignette à l'autre : « tout comme la parole [...] véhicule nos pensées, le texte de la BD transmet au fur et à mesure que nous avançons dans notre vision-lecture, le savoir nécessaire à la compréhension du récit » (Frésnault-Deruelle 1972 : 44). Les marqueurs discursifs jouent donc un rôle déterminant pour consolider l'aspect séquentiel qui caractérise le langage de la bande dessinée, en liant entre elles les bulles de vignettes contiguës. Cette fonction est encore plus évidente dans le cas des vignettes muettes, dépourvues de bulle, où le marqueur de prise de parole (plan interactionnel) / de structuration (plan métatextuel) *et*, en liant, après une vignette de « silence », le nouvel énoncé de la bulle suivante au précédent, consolide la séquence des dessins et des vignettes au niveau textuel (v. image 11).

Image 11 : Le marqueur de transition *et* renforce au niveau textuel la séquence des vignettes.



En regardant d'un peu plus près la structuration des tours de parole dans la BD, on observe une certaine linéarité de l'organisation de la conversation : il s'agit d'un échange sans heurts où le locuteur a généralement la possibilité de terminer son tour de parole avant que l'interlocuteur prenne la parole, à la différence de la conversation spontanée où les émissions verbales des locuteurs ne se succèdent pas d'une façon aussi ordonnée, mais où les locuteurs s'interrompent ou parlent partiellement ensemble¹⁵. Comme il s'agit d'une langue écrite destinée à n'être jamais parlée, la langue de la BD est

¹⁵ En ce qui concerne la structuration de la conversation spontanée et en particulier l'enchaînement des prises de parole, les interruptions et leurs marques linguistiques, cf. Luscher / Roos / Rubattel 1995 et Luscher / Piaget / Rubattel 1996.

inéluçtablement linéaire comme toute écriture : comme le langage de la bande dessinée représente la succession des tours de parole par la séquence forcément ordonnée des bulles, il devient impossible de rendre graphiquement le développement d'une conversation spontanée avec ses chevauchements, car les tours de parole ne peuvent que se succéder (v. images 12 et 13).

Images 12 et 13 : La représentation des tours de parole dans la BD



Zep, Titeuf, 1994



Laudec & Cauvin, Cédric, 2000

Cependant, parmi les diverses formes d'oralité fictive, la bande dessinée offre des possibilités spécifiques de rendre l'interruption du tour de parole d'un locuteur par son interlocuteur grâce à l'interaction des marqueurs discursifs au niveau textuel et du dessin au niveau visuel. Généralement l'oralité fictive simule la simultanéité d'une interruption de tour de parole par trois points de suspension placés à la fin de l'énoncé non terminé par le

tenance des personnages au même univers interactionnel, ce qui rend plus réelle la simulation de la communication en situation. Dans chaque bulle le locuteur souligne qu'il est vraiment là avec son interlocuteur, qu'ils ont certaines choses en commun, qu'ils participent activement à la même interaction. Encore une fois les mots de la communication interviennent pour renforcer au niveau du texte le contenu du dessin : alors que le dessin représente les personnages dans une situation de la communication en montrant leur « proximité » physique, le texte, grâce à l'emploi des marqueurs du discours, souligne cette participation à une interaction « face-à-face », qui suit les mêmes « règles » et qui présente les mêmes caractéristiques de la conversation spontanée authentique, donc une interaction où les personnages s'efforcent de maintenir le contact réciproque, de se faire comprendre, de capter l'attention de l'interlocuteur, de se montrer réciproquement intéressés et participatifs, de mettre en évidence les connaissances et les opinions partagées (v. images 16, 17 et 18).

Images 16, 17 et 18 : En soulignant l'appartenance des personnages au même univers interactionnel, les marqueurs de contact / phatiques donnent plus de crédibilité à la simulation de la communication en situation.



Trondheim, *Kaput & Zösk*, 2002



Roba, *Boule et Bill*, 1970

Ferri & Larcenet, *Le retour à la terre*, 2005

Les marqueurs d'hésitation jouent aussi un rôle déterminant pour teinter d'oral les énoncés des personnages de BD. Un texte écrit apparaît généralement déjà dans sa version définitive, alors qu'un énoncé de la conversation spontanée, étant réalisé en cours de planification, est caractérisé par sa discontinuité. Les silences, les pauses et la présence de marqueurs d'hésitations représentent par conséquent un élément fondamental pour distinguer la conversation spontanée authentique de la conversation fictive, reproduite artificiellement. En essayant d'imiter les difficultés de planification de l'oralité spontanée, les scénaristes de BD introduisent dans les énoncés des personnages beaucoup de marqueurs d'hésitation et de pauses pour leur donner ainsi de la réalité et de l'authenticité. Leur stratégie consiste dans l'emploi coordonné de marqueurs d'hésitation tels que *heu*, *mh*, *bon/bien*, *chais pas* etc. et de points de suspension qui signalent même graphiquement l'hésitation et les pauses de formulation (v. images 19 et 20).

Images 19 et 20 : Les marqueurs d'hésitation servent à imiter les difficultés de planification de l'oral.

Roba, *Boule et Bill*, 1975Peyo, *Histoires de Schtroumpfs*, 1976

Finalement, la langue de la BD est très riche en interjections. Sans vouloir entrer dans le fond de la complexe question de l'appartenance ou non des interjections à la catégorie des marqueurs du discours¹⁶, on traite ici les interjections dans la langue de la BD selon une tradition de la critique linguistique qui remonte à Gülich (1970) et à Koch / Oesterreicher (1990 / 2011), qui considèrent les interjections comme un élément fondamental de la « communication de proximité » (*Nähesprache*). En outre, les interjections font souvent fonction de marqueur discursif, très employées en tant que capteurs d'attention, marqueurs phatiques, expression d'accord ou de désaccord etc. Mais dans la plupart des cas les interjections expriment un sentiment, une émotion, une attitude ou une réaction à une situation (Ameka 1992 : 106) : étant la manifestation vocale de l'état d'âme du locuteur, elles concernent la fonction expressive de la langue (Jakobson 1960). Leur usage dans la communication face-à-face est strictement lié à la spontanéité de la communication et au niveau de familiarité entre les locuteurs. Dans l'écriture, elles contribuent à oraliser la parole écrite (cf. Rosier 2006) : dans la langue de la bande dessinée, l'abondance d'interjections en tant que manifestations d'un parler affectif sert surtout à donner vivacité et vitalité aux dialogues et même aux personnages. C'est grâce aux interjections que les personnages gagnent en épaisseur, et que leurs énoncés gagnent donc en expressivité (v. images 21 et 22).

Images 21 et 22 : Les interjections donnent de l'épaisseur aux personnages, de la vivacité aux dialogues.



Greg, *Achille Talon*, 1973



Trondheim, *Kaput & Zösky*, 2002

¹⁶ Cf. Hentschel / Weydt 1989 : 3-18 et Dostie / Pusch 2007 : 4-5.

5 Conclusion

L'analyse d'un corpus de vingt BD différentes montre le rôle fondamental joué par les mots de la communication dans la construction de l'oralité fictive mise en œuvre par la langue de la bande dessinée. Grâce à l'emploi de plusieurs types de marqueurs discursifs, les scénaristes de BD atteignent divers objectifs. Les marqueurs de structuration de la conversation confèrent cohésion et unité aux dialogues en imitant la naturalité de la conversation spontanée, et l'usage répandu de marqueurs d'introduction / présentation contribue à consolider le caractère séquentiel de la narration dessinée en soulignant au niveau textuel l'enchaînement entre bulles / vignettes contiguës (fonction de « relais » du texte de la BD). En outre, en plaçant des marqueurs de transition au début d'une histoire, on donne au lecteur l'impression d'assister à une interaction déjà commencée sans avoir besoin de recourir à une information narrative.

Sur le plan de l'interaction, la fonction des mots de la communication est aussi importante : c'est grâce à l'abondance des marqueurs de prise de parole placés au début de presque chaque bulle que l'échange verbal de la BD gagne en authenticité jusqu'à ressembler à une conversation spontanée, même s'il manque – en tant que conversation écrite – des chevauchements et des interruptions, qui caractérisent la réalité de la communication en situation. La spécificité du langage de la BD en tant qu'interdépendance de texte et de dessin favorise en outre l'emploi coordonné de marqueurs d'interruption et de bulles partiellement superposées pour représenter même graphiquement l'interruption d'un tour de parole. Les marqueurs de contact / phatiques soulignent l'appartenance des personnages au même univers interactionnel pour conférer un aspect de vérité à la simulation de la communication en situation, en renforçant au niveau textuel la « proximité », voire la coprésence des personnages montrée par le dessin. Finalement, les marqueurs d'hésitation permettent de reproduire la discontinuité et les difficultés de planification de la conversation spontanée authentique, et l'emploi conjoint des marqueurs d'hésitation et des trois points de suspension redouble et intensifie l'effet (v. tableau 3).

Le rôle des mots de la communication est par conséquent déterminant dans la création de l'oralité fictive de la bande dessinée : c'est surtout grâce à l'emploi de différents types de marqueurs discursifs que les scénaristes de BD réussissent à rendre les dialogues plus vivants et à leur donner l'expressivité qui caractérise la conversation spontanée.

Tableau 3 : Le rôle des mots de la communication dans la fiction de l'oralité de la BD : un bilan

Types de marqueur	Objectif	Emplois / effets particuliers dans la BD
Structuration de la conversation : début / introduction	→ Donner de la cohésion / unité aux dialogues → Imiter la naturalité de la conversation spontanée	Fonction de « relais » ; Consolider l'enchaînement entre bulles / vignettes contiguës (caractère séquentiel de la narration dessinée)
Structuration de la conversation : passage / transition		Au début de l'histoire : donner l'impression d'assister à une interaction déjà commencée
Marqueurs interactionnels : prise de parole	Donner de l'authenticité à des échanges sinon plutôt artificiels	Combinaison de marqueurs d'interruption et de bulles partiellement superposées pour représenter même graphiquement l'interruption d'un tour de parole
Marqueurs interactionnels : contact / fonction phatique	Donner une apparence de vérité à la simulation de la communication en situation (appartenance des personnages au même univers interactionnel)	Renforcer au niveau du texte le contenu du dessin (participation des personnages à une interaction face-à-face avec ses règles et ses caractéristiques)
Marqueurs interactionnels : marqueurs d'hésitation	Reproduire la discontinuité / difficulté de planification de la conversation spontanée authentique	Emploi conjoint des marqueurs d'hésitation et des points de suspension (effet redoublé)
Interjections	→ Manifester un parler « naturel » et affectif → Exprimer les émotions des locuteurs	Vivacité des dialogues Donner de l'épaisseur aux personnages

Bibliographie

Bandes dessinées analysées

- Clarke / Turk (2008), *Docteur Bonheur. 2 : ...peut faire pire !*, Bruxelles, Le Lombard.
- Ferri, Jean-Yves / Larcenet, Manu (2005), *Le retour à la terre. 1 : La vraie vie*, Paris, Poisson Pilote.
- Franquin, André (1985), *Gaston. 1 : Gaffes et gadgets*, Paris, Dupuis.
- Franquin, André / Batem / Yann (1997), *Marsupilami. 6 : Fordlandia*, Monaco, Marsu Productions.
- Gosciny, René / Uderzo, Albert (1970/1999), *Astérix chez les Belges*, Paris, Hachette.
- Greg (1973), *Achille Talon méprise l'obstacle*, Paris, Dargaud.
- Isa (2007), *Kärchou. Politiquement croquette*, Paris, Albin Michel.
- Laudec / Cauvin, Raoul (2000), *Cédric. Parasite sur canapé*, Paris, Dupuis.
- Morris / Gosciny, René (1971), *Lucky Luke. Ma Dalton*, Paris, Dargaud.
- Peyo (1976), *2 Histoires de Schtroumpfs. La Schtroumpfette*, Paris, Dupuis.
- Peyo / Gos (1976), *2 Histoires de Schtroumpfs. Les Schtroumpfs et le cracoucass*, Paris, Dupuis.
- Roba, Jean (1970), *60 gags de Boule et Bill. 6*, Paris, Dupuis.
- Roba, Jean (1975), *Boule et Bill. Jeux de Bill*, Paris, Dupuis.
- Sattouf, Riad (2005), *Pipit Farlouse. La couvée de l'angoisse*, Toulouse, Milan.
- Tome / Janry (1992), *Le petit Spirou. 3 : Mais ! Qu'est-ce que tu fabriques ?*, Paris, Dupuis.
- Trondheim, Lewis (2000), *Les formidables aventures de Lapinot. Slaloms*, Paris, Poisson Pilote.
- Trondheim, Lewis (2002), *Kaput & Zösky. 1 : Les zigouilleurs de l'infini*, Paris, Delcourt.
- Zep (1994), *Titeuf. 3 : Ça épate les filles*, Grenoble, Glénat.
- Zep (1996), *Titeuf. 5 : Titeuf et le derrière des choses*, Grenoble, Glénat.
- Zep (1997), *Titeuf. 6 : Tchô, monde cruel*, Grenoble, Glénat.

Études

- Ameka, Felix (1992), « Interjections: the universal yet neglected part of speech », dans : *Journal of Pragmatics* 18, 101-18.
- Andersen, Hanne Leth (2007), « Marqueurs discursifs propositionnels », dans : *Langue Française* 154, 13-28.
- Auchlin, Antoine (1981), « Mais heu, pis bon, ben alors voilà, quoi! Marqueurs de structuration de la conversation en complétude », dans : *Cahiers de Linguistique Française* 2, 141-159.
- Bazzanella, Carla (1994), *Le facce del parlare. Un approccio pragmatico all'italiano parlato*, Firenze, La Nuova Italia.
- Bazzanella, Carla (2001), « Segnali discorsivi nel parlato e nello scritto », dans : Dardano, Maurizio / Pelo, Adriana / Stefinlongo, Antonella (éds.), *Scritto e parlato. Metodi, testi e contesti*, Roma, Aracne, 79-97.

- Blank, Andreas (1991), *Literarisierung von Mündlichkeit. Louis-Ferdinand Céline und Raymond Queneau*, Tübingen, Narr.
- Charaudeau, Patrick / Maingueneau, Dominique (2002), *Dictionnaire d'analyse du discours*, Paris, Éditions du Seuil.
- Dostie, Gaétane (2004), *Pragmaticalisation et marqueurs discursifs : analyse sémantique et traitement lexicographique*, Bruxelles, De Boeck / Duculot.
- Dostie, Gaétane (2007), « La reduplication pragmatique des marqueurs discursifs. De là à là là », dans : *Langue Française* 154, 45-60.
- Dostie, Gaétane / Push, Claus D. (2007), « Présentation. Les marqueurs discursifs. Sens et variation », dans : *Langue française* 154, 3-12.
- Fresnault-Deruelle, Pierre (1972), *Dessins et bulles. La bande dessinée comme moyen d'expression*, Paris / Bruxelles / Montréal, Bordas.
- Gülich, Elisabeth (1970), *Makrosyntax der Gliederungssignale im gesprochenen Französisch*, München, Fink.
- Gülich, Elisabeth (2006), « Des marqueurs de structuration de la conversation aux activités conversationnelles de structuration : Réflexions méthodologiques », dans : Drescher, Martina / Frank-Job, Barbara (éds.), *Les marqueurs discursifs dans les langues romanes*, Frankfurt am Main, Lang, 11-35.
- Hentschel, Elke / Weydt, Harald (1989), « Wortartenprobleme bei Partikeln », dans : Weydt, Harald (éd.), *Sprechen mit Partikeln*, Berlin, de Gruyter, 3-18.
- Jakobson, Roman (1960), « Closing statements: linguistics and poetics », dans : Sebeok, Thomas (éd.), *Style in Language*, Cambridge, MIT Press, 350-77.
- Koch, Peter / Oesterreicher, Wulf (1990 / 2011), *Gesprochene Sprache in der Romania: Französisch, Italienisch, Spanisch*, Tübingen, Niemeyer, Berlin / New York, de Gruyter.
- Laforest, Marty (2006), « Les manifestations vocales de l'écoute et leur place dans la conversation », dans : Drescher, Martina / Frank-Job, Barbara (éds.), *Les marqueurs discursifs dans les langues romanes*, Frankfurt am Main, Lang, 55-69.
- Luscher, Jean-Marc / Roos, Eva / Rubattel, Christian (1995), « Prise de parole et intervention dans l'organisation de la conversation », dans : *Cahiers de linguistique française* 17, 57-78.
- Luscher, Jean-Marc / Piaget, Sandrine / Rubattel, Christian (1996), « La notion de tour de parole dans une perspective syntaxique », dans : *Travaux neuchâtelois de linguistique* 24, 7-24.
- Nøjgaard, Morten (1992-1995), *Les adverbes français. Essai de description fonctionnelle*, København, Munksgaard.
- Pietrini, Daniela (2012), « Le rôle des déictiques dans la narrativité du roman graphique français contemporain », dans : Pietrini, Daniela (éd.), *Die Sprache(n) der Comics*, München, Meidenbauer, 91-112.
- Rosier, Laurence (2006), « De la vive voix à l'écriture vive. L'interjection et les nouveaux modes d'organisation textuels », dans : *Langages* 161, 112-126.
- Schiffrin, Deborah (1987), *Discourse Markers*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Serra, Christine (2008), *Les virgules et les particules discursives : une méthode de transposition de l'oral à l'écrit*, MA Thesis, Université du Québec à Montréal.

- Vicher, Anne / Samkoff, David (1989), « The emergent syntax of pre-sentential turn openings », dans : *Journal of Pragmatics* 13, 81-97.
- Vincent, Diane (1993), *Les ponctuations de la langue et autres mots du discours*, Québec, Nuit Blanche.
- Waltereit, Richard (2007), « À propos de la genèse diachronique des combinaisons de marqueurs. L'exemple de *bon ben* et *enfin bref* », dans : *Langue Française* 154, 94-109.
- Yngve, Victor (1970), « On getting a word in edgewise », dans : *Papers from the Sixth Regional Meeting of the Chicago Linguistic Society*, Chicago, Chicago Linguistic Society, 567-578.