



La bande dessinée : quel énoncé unitaire ?

Thouraya Ben Amor

Université de Manouba, Tunisie

bamorthouraya@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-0035-4920>

Reçu le 31-08-2024/ Évalué le 27-09-2024 / Accepté le 20-11-2024

Résumé

Une bande dessinée est un récit qui se caractérise par un support hybride à la fois iconique et linguistique. Dans le cadre de ce double codage, nous focaliserons notre attention sur le texte inscrit dans les bulles et censé exprimer les paroles ou les pensées des personnages, notamment les bulles ne comprenant qu'un seul énoncé qu'il prenne la forme d'un phonème, d'un morphème, d'une unité monolexicale ou polylexicale, d'un syntagme ou d'une phrase. Nous chercherons à cerner l'« énoncé unitaire » dans les textes du neuvième art d'autant plus que la succession de planches dans tout album de bande dessinée est gérée d'une part, par des relations entre image et texte au sein de chaque vignette et d'autre part, par un enchaînement entre les différentes cases où le récit par le texte (qu'il soit de taille réduite ou développée) et le récit par l'image concourent à une congruence globale. L'étude des contenus prédictifs invariants sous-tendus par l'économie de ces doubles enchaînements, nous permettrait de mieux dégager cet énoncé unitaire spécifique à la bande dessinée.

Mots-clés : bande dessinée, analyse prédictive, enchaînement prédictif, énoncé unitaire

The comic strip: what is the unitary expression?

Abstract

A comic is a narrative that is characterized by a hybrid support both linguistic and iconic. In this double coding, we will focus our attention on the text written in the bubbles and supposed to express the words or thoughts of the characters, especially the bubbles with only one statement that takes the form of a phoneme, of a morpheme, of a monolexical or polylexical unit, of a syntagma or of a sentence. We will try to identify the « unitary statement » in the texts of the ninth art, especially since the succession of plates in any comic book is managed on the one hand by relations between image and text within each vignette and on the other hand, by a chain between the different boxes where the narrative by the text (whether it is of reduced size or developed) and the narrative contribute to a global congruence. The study of the invariant predicative contents underlying the economy of these double sequences, would allow us to better identify this unitary statement specific to comics.

Keywords: comic, predicative analysis, predicative sequence, unitary statement

Introduction

La bande dessinée est *a priori* dotée d'un ensemble conventionnellement codé d'unités formelles et narratives de base allant de la *case*, à la *bande* ou *strip* (bande horizontale d'images dessinées) en passant par la *bulle*/ le *ballon* ou le *phylactère* (forme qui contient les dialogues), la *planche* (page de bande dessinée formée de plusieurs cases), la gouttière (espace blanc entre les cases), etc. Elle se définit principalement par un double codage : iconique et linguistique. Bien que ces deux codes partagent la même sémiotique visuelle, on pourrait supposer que l'énoncé unitaire de la bande dessinée correspond soit à une unité scripturale comme la *bulle* / le *ballon* / le *phylactère*, l'*encadré narratif* / le *récitatif* / le *cartouche* (forme qui contient des éléments descriptifs et narratifs essentiels à la compréhension du scénario) ou à une unité iconique telle que la *case* / la *vignette*, la *bande* / le *bandeau* / le *strip* et la *planche*. Cependant, la réalité est plus complexe pour au moins trois raisons :

- la relation entre les unités de l'image et celles du texte, dans la bande dessinée, est loin d'être biunivoque avec d'une part les unités des énoncés iconiques, et d'autre part, les unités scripturales. En effet, tout en étant des médiums complémentaires, au sens général, ils ne sont pas toujours et nécessairement en distribution complémentaire, au sens strict, dans la mesure où la même idée peut être exprimée à la fois iconiquement et linguistiquement. Cette redondance est de nature à rendre plus difficile la détermination des énoncés unitaires de ce qu'on appelle le neuvième art ;
- les unités entretenant des relations hiérarchisées en ordre intégratif croissant telles que la *case*, la *bande* et la *planche* pourraient constituer, de manière plausible, des énoncés unitaires fondamentaux de la bande dessinée. Toutefois, si nous mettons à l'écart la bande dessinée dite « muette », autrement dit sans texte, donc sans dialogue et sans bruitage, nous pouvons affirmer que ces trois types d'espaces sont occupés le plus souvent à la fois par des images et des textes. Par conséquent, ils ne renvoient pas à un type exclusif de codage iconique ou linguistique ;

- d'autres unités incontournables comme le *plan*, la *scène*, la *séquence*, l'*épisode* caractérisent également la narration de l'histoire racontée en images et en mots qu'est la bande dessinée.

Il se dégage de ces remarques liminaires que nous sommes pratiquement face à trois typologies d'unités aussi indispensables les unes que les autres, mais dont l'économie générale demeure non évidente. Nous rejoignons ici notre question de départ : « La bande dessinée : quel énoncé unitaire ? » Est-ce la *case* qui constitue l'élément minimal manifeste associant dessin et texte au service du récit ? Est-ce la *bande*, auquel cas cela expliquerait que la dénomination « bande dessinée » ait sélectionné et retenu cette terminologie ? Ou une autre unité qui transcende la forme d'expression et le médium ?

Nous commencerons par rappeler les acquis et les limites de l'apport sémiotique à la bande dessinée tout en montrant l'intérêt des principes fondamentaux de la linguistique générale avant d'emprunter le cadre de l'analyse prédicative pour formuler l'hypothèse- illustrée par des exemples- de l'existence d'une unité de contenu, en l'occurrence le prédicat. Ce dernier s'actualise potentiellement en différents types d'énoncés unitaires déclinés selon la grandeur et la nature afin de former un récit congruent.

1. La bande dessinée entre sémiotique et linguistique générale

S'interroger aujourd'hui sur l'énoncé unitaire de la bande dessinée n'infère ni que ce domaine manque de références spécialisées ni qu'il pâtisse d'une carence de théorisation. Plusieurs théoriciens dont, pour ne citer qu'un exemple, Thierry Groensteen (1999, 2011, 2022, etc.) et notamment des sémioticiens comme Jean-Marie Klinkenberg (2000 ; 2020, etc.), à titre d'exemple, planchent (sans jeu de mots), depuis quelques décennies, sur certaines particularités de ce médium qui est au carrefour de plusieurs domaines. En effet, la sémiotique visuelle est commune au 9^e art et au 7^e art dans la mesure où l'on retrouve dans la bande dessinée tout un pan des pratiques, donc du lexique du cinéma comme les *échelles de plan* (le *plan général*, la *plongée*, la *contre-plongée*, le *cadrage*, le *raccord*, etc.) au point

qu'on pourrait s'interroger légitimement sur le statut du « plan¹ » comme « énoncé unitaire » de la bande dessinée.

Nous rappelons que l'unité sémiotique est une « classe de grandeurs, située sur l'axe syntagmatique du langage, construite à l'aide des procédures de segmentation et caractéristique de chaque plan, niveau ou degré de dérivation de ce langage » (Greimas, Courtés, 1993 : *unité*). Même si nous savons que la bande dessinée ne se réduit pas au modèle articulatoire parce qu'elle ne s'arrête pas au code verbal, elle partage néanmoins, à travers sa composante textuelle, au moins deux principes avec les langues naturelles : la double articulation et les combinatoires syntagmatique et paradigmatique.

Toutefois, mis à part ce point commun, tout sépare les codes linguistiques et iconiques de la bande dessinée. L'une des questions qui se posent ici est celle de savoir si les unités discrètes de la langue ont un correspondant dans le code iconique. Comme le précise Bonhomme M. « ces deux codes sont de nature différente : dominante « analogique » de l'image vs dominante « digitale » du langage ; flou syntaxique et sémantique de l'image (privée notamment de connecteurs ou de morphèmes grammaticaux et réfractaire à l'abstraction) contre la relative précision syntaxique-sémantique du langage ; double articulation (au sens de Martinet, 1967) douteuse pour l'image, alors que celle-ci est inhérente au langage... » (2003 : 26). Autrement dit, étant donné qu'« en sémiotique visuelle, l'image est considérée comme une unité de manifestation autosuffisante, comme un tout de signification, susceptible d'être soumis à l'analyse. » (Greimas, Courtés 1993 : *image*), au code continu de l'image correspond le code discontinu de la langue, d'où son articulation en unités discrètes.

Comment dégager un énoncé unitaire lorsque nous savons que la bande dessinée repose fondamentalement sur un code mixte ? Ainsi, pour Beguin-Verbrugge A. (2006), la bande dessinée est un « discours pluricodique ». Pour Groensteen Th. (1999), c'est un récit dont la particularité est qu'il relève d'un langage « pluricode ». Dans cette perspective de l'hybridité définitoire de la bande dessinée, que nous ne mettons pas en doute, l'énoncé unitaire serait de nature scripto-iconique car comme le rappelle

¹ Cf. *infra* (2.4 Attracteurs prédictifs / séquences).

Klinkenberg J.-M., nous savons que la bande dessinée se construit « habituellement par unités rangées de gauche à droite - les vignettes-, s'intégrant à des unités d'un niveau supérieur -les bandes-, unités qui se succèdent, elles, de haut en bas. » (2000 : 421).

Cependant, ces unités formelles intégratives présentées dans un ordre croissant ne sont pas indépendantes d'un autre ensemble d'unités dites narratives : le *plan*, la *scène*, la *séquence*, l'*épisode*. En effet, le scénario de la bande dessinée joue un rôle déterminant dans le découpage de ces matières formelles et narratives. Nous sommes finalement confrontée à trois types d'unités appartenant à des champs différents mais non totalement distincts que nous résumons dans ce tableau :

Unités iconiques	Unités linguistiques	Unités narratives
<i>case / vignette</i> <i>bande/ strip</i> <i>planche</i>	<i>Bulle / ballon / phylactère</i> <i>récitatif</i>	<i>plan</i> <i>scène</i> <i>séquence</i> <i>épisode</i> <i>album</i>

Tableau 1. Unités formelles et narratives de base de la bande dessinée

L'approche sémiotique a désormais converti ces trois ensembles d'unités en deux types d'unités étant donné que la case comme la bande et comme la planche, à titre d'exemples, sont toutes pluricodes. Pour mieux visualiser ces nouveaux paradigmes, nous résumons cette conversion, où les unités scripto-iconiques sont en interaction avec des unités narratives, dans le tableau suivant :

Unités scripto-iconiques	Unités narratives
<i>case /vignette</i> <i>bande/strip</i> <i>planche</i> <i>bulle / ballon / phylactère</i> <i>récitatif</i>	<i>plan</i> <i>scène</i> <i>séquence</i> <i>épisode</i> <i>album</i>

Tableau 2. Les unités scripto-iconiques et narratives de la bande dessinée

Ainsi, les unités investies dans la bande dessinée sont particulières non seulement parce qu'elles sont mixtes : iconiques et scripturales, mais parce que cette dualité est libre, voire aléatoire, non exclusivement systématique ; c'est ce qui explique les nombreuses études consacrées à la complexité des relations entre texte et image (Beguin-Verbrugge, 2006 ; Roque,

2016 ; Klinkenberg, 2020 ; etc.). En réalité, ce statut mixte, malgré son importance, est surtout tributaire d'une autre variable narrative. D'ailleurs, ce qui préside à la cohérence de tous les paramètres est souvent désigné de manière assez floue par la notion d'« équilibre » intégrant le structurel et le fonctionnel, sans oublier la dimension esthétique.

Le fait que les énoncés dans une bande dessinée soient de nature protéiforme au point de ne pas pouvoir discriminer facilement l'énoncé unitaire pourrait aussi s'expliquer par le rôle joué par d'autres unités encore plus intégratives que nous empruntons à l'analyse prédicative et que nous appliquons de manière empirique à des exemples de bande dessinée.

2. Analyse prédicative et énoncé unitaire de la bande dessinée

Partir du médium, en l'occurrence du code conventionnellement scripto-iconique, afin de déterminer l'unité n'est peut-être pas l'unique choix méthodologique, voire la démarche la plus idoine ; nous nous proposons d'avoir pour point de départ la recherche d'invariants qui pourraient permettre à la fois de dégager des régularités et de dépasser l'aporie de la pluricodie d'autant plus qu'affirmer que la bande dessinée relève d'une sémiotique visuelle n'exclut pas la composante sonore. Bien au contraire puisque les onomatopées, à titre d'exemple, très fréquentes dans les bulles, jouent le rôle d'une « bande-son ». Les signes sonores sont ainsi en quelque sorte traduits dans un langage visuel. Ils sont certes convertis en représentation visuelle, sans être complètement coupés de leur rendu initial dans une sorte de perception mixte.

En nous appuyant sur un corpus que nous détaillons ci-dessous (2.1), nous nous inscrivons dans le cadre de l'analyse prédicative (Mejri, Mizouri, 2023) en tant qu'approche qui repose sur l'intérêt accordé à des invariants universaux (Martin, 2021 [2016]) pour leur puissant pouvoir explicatif.

2.1. Le corpus

La contrainte de travailler sur des bandes dessinées libres de droits nous met face à une seule alternative d'ordre méthodologique : revenir à des bandes dessinées qui remontent à plus de 75 ans et qui sont, par

conséquent, passées dans le domaine public ou chercher des bandes dessinées préférentiellement gratuites et conçues initialement pour être justement libres de droits². Par ailleurs, au niveau de la nature du support, cette fois, un second choix s'offre à nous : sélectionner une version papier ou numérique ? Pour des raisons essentiellement pratiques, dont celle de la facilité à illustrer notre étude par des exemples, nous optons pour une bande dessinée numérique. Notre choix s'est porté sur la bande dessinée « Pepper & Carrot » que l'auteur présente ainsi :

Pepper & Carrot est une comédie humoristique pour tout public. Vous n'y trouverez ni sexe ni violence. Étant gratuit, libre et open-source, Pepper & Carrot est un bel exemple pour démontrer que la culture libre peut être cool³ (David Revoy).

Il s'agit d'une série de 38 épisodes⁴ publiés entre 2014 et 2023 qui raconte les aventures d'une jeune sorcière et de son chat. Au niveau de la représentativité, cette matière correspondrait pratiquement à un ensemble d'albums. Par ailleurs, ce qui définit, entre autres, la ligne éditoriale de cette bande dessinée est le fait qu'elle est le résultat de l'application de logiciels libres, qu'elle est en open-source, donc disponible pour tous, qu'elle a pour mode de financement le mécénat, ce qui explique son caractère indépendant. Elle est non seulement en libre accès, mais aussi en gouvernance collaborative.

2.2. Unités de contenu vs unités de forme

L'analyse prédicative est une méthode d'analyse textuelle dont la pierre angulaire est la prédication, c'est-à-dire la relation élémentaire, ce qui sous-tend tout sens. « Le prédicat est une émanation du système bio-neurologique de l'être humain, indépendamment du moule langagier dans lequel il prend forme (la parole orale, l'écrit, les gestes, etc. » (Mejri, Mizouri, 2023 : 20).

² Parmi les sites correspondant à cette option, nous pouvons citer le suivant : <https://cursus.edu/fr/13452/des-bandes-dessinees-gratuites-et-libres-de-droits>

³ <https://www.peppercarrot.com/fr/>

⁴ Au jour où nous réalisons cette étude : le 07/08/2024.

Dans le cas de la bande dessinée, l'invariant réside dans le fait que l'image, qu'elle soit ou non accompagnée de texte, constitue *in fine* la représentation d'un contenu prédicatif, autrement dit un sens à communiquer et à interpréter. Souvent, les supports des médiums agissent comme des « écrans » qui font prendre l'unité d'expression pour une unité de contenu. La bande dessinée est aussi un langage, un moule langagier parmi d'autres dans lequel sont versés des contenus prédicatifs. Si la plupart de ces contenus passent par l'iconisation (*i.e* emprunter l'image pour faire émerger le sens) et la verbalisation (*i.e*, choisir le code linguistique pour faire sens), d'autres ne connaissent que la première forme d'expression. Les canaux d'expression de la bande dessinée ne devant pas se confondre avec les contenus prédicatifs.

Si nous admettons que la bande dessinée est un type de texte présentant certaines particularités, nous postulons que comme tout texte, elle repose sur trois unités de contenu qui sont respectivement le « prédicat », en tant qu'unité de signification, l'« attracteur prédicatif » et le « récit global » auxquels correspondent trois unités d'expression qui constituent les énoncés unitaires de la bande dessinée respectivement : la « case » ou la « vignette », la « séquence » et l'« album » ou la « série d'épisodes ». Nous résumons cette typologie d'unités en trois paliers dans le tableau suivant que nous expliciterons progressivement :

Unités de contenus	Unités d'expression	
Prédicat	<i>case/ vignette</i>	
	code iconique	code linguistique
Attracteur prédicatif	<i>séquence</i>	
	code iconique	code linguistique
Récit global	<i>album ou série d'épisodes</i>	
	code iconique	code linguistique

Tableau 3 : Les 3 types d'énoncés unitaires de la bande dessinée selon l'analyse prédictive

2.3. Prédicats / cases

Au niveau cognitif et dans leur élaboration d'un récit, les bédéistes ne dérogent pas aux règles universelles de toute production langagière quel(s) que soi(en)t le ou les codes investis. À l'origine de tout scénario de bande dessinée figurent nécessairement deux opérations relevant des universaux cognitifs : la *conceptualisation* et la *prédication* (Martin, 2021 [2016] : 11).

« La première opération de pensée est de conceptualiser, c'est-à-dire de créer des représentations, des données qui sont abstraites du monde » (Martin, 2021 [2016] : 11). Cette représentation invoque des signes propres au genre, en l'occurrence la bande dessinée, comme l'image, la couleur, la forme, les mots, etc. « Toute pensée consiste ensuite à mettre ces représentations en relation- par une opération *prédicative*. Pas de pensée sans lien s'établissant entre les objets de pensée. La condition de pensée, sous-jacente à toute pensée en acte, est alors la faculté de créer un lien entre les représentations. L'acte de langage, tout acte de langage, consiste à dire quelque chose de quelque chose. C'est l'opération universelle de la *prédication* » (Martin, 2021 [2016] : 12).

Pour prendre un exemple concret, dans le premier épisode intitulé « Potion d'envol » de notre corpus⁵ parmi les opérations qui fondent en amont la réalisation de la case 1 figure le fait de choisir un mode de représentation tel que la polychromie aux dépens du noir et blanc pratiqué le plus souvent dans les mangas classiques. De ce mode de représentation vont découler des relations ; le foyer sur lequel est préparée la potion magique est d'une couleur chaude alors que l'autre sombre de la jeune sorcière (Pepper) est de couleur froide, etc.

Le langage de la bande dessinée obéit à une mise en relation d'un ensemble de signes. Afin d'illustrer cette affirmation, revenons à la première case de l'épisode 1 (cf. note 5) où il est dit de *Pepper* (l'entité) qu'elle est *sur le point de réaliser sa potion magique* (la relation, i.e la prédication). « Tout prédicat suppose une entité (disons, comme en logique : « un argument ») à quoi s'appliquer (et plusieurs entités si le prédicat est une relation : *qqn voit qqc. ; qqn donne qqc. à qqn...*) » (Martin, 2002 : 85).

Nous avons décrit de manière succincte ces universaux cognitifs que sont la *conceptualisation* et la *prédication* afin de mieux comprendre l'importance du *prédicat* en tant qu'unité de contenu de base. À ce même premier niveau du langage de la bande dessinée correspond la *case* ou *vignette* qui en est l'unité d'expression. Chaque case constitue un micro-récit, un énoncé unitaire de base qui vérifie la trilogie des trois fonctions

⁵ Épisode 1 « Potion d'envol » de la bande dessinée numérique Pepper et Carrot disponible sur <https://www.peppercarrot.com/fr/>

primaires que sont respectivement le prédicat, l'argument et le modalisateur. Nous désignons par « prédicat » :

[...] une fonction qui détermine la valeur des variables auxquelles elle s'applique : $f(x)$. Si f est le prédicat, x représente les arguments régis par ce prédicat. Il s'ensuit que cette fonction, traduite en termes de prédicat et d'argument pour être appliquée au langage, donne lieu à la formule suivante : Prédicat (arguments), ou $P(A)$. Nous considérons que toute production langagière est réductible à cette relation prédictive de base. La taille des énoncés est le résultat de l'application récursive de ce schéma, moyennant les spécificités des règles de chaque langue. (Mejri, Mizouri, 2023 : 18-19).

Si nous appliquons cette définition du « prédicat » et de l'« argument » à la bulle « *Satisfait ?* » de la dernière case de l'épisode 1 de *Pepper & Carrot*⁶, nous constatons que ce prédicat adjectival a pour argument « Carrot », c'est-à-dire le chat. Cette relation entre le prédicat et l'argument, que nous pourrions représenter ainsi : *Satisfait (Carrot)*, est codée dans un langage hybride qui fait toute la spécificité de la bande dessinée ; le prédicat relève du langage verbal et l'argument du langage iconique. Cette hybridité se vérifie déjà au sein de l'unité de contenu qu'est le prédicat et qui se concrétise au niveau de l'unité d'expression *i.e* la case.

De même, en nous référant à la première case du premier épisode⁷, nous constatons que la bulle « ... *et la dernière touche* » exprime, par codage linguistique, le prédicat renforcé par l'onomatopée redoublée « SHH SHH » et que ce même prédicat est dédoublé par le code iconique où le geste joint la parole. Par conséquent, le prédicat est ici assuré par le mode scriptural et par le mode visuel, alors que l'argument (*Pepper*) ne reçoit que le codage iconique. À ce propos, Klinkenberg J.-M. affirme dans *Précis de sémiotique générale* que « si le discours pluricode peut élever le niveau de redondance d'un énoncé, il peut donc aussi et surtout créer des interactions originales entre les informations obtenues » (2000 : 235).

Avec cet exemple de la gestion des codes dans les cases en général, nous touchons ici à la question de l'ancrage, c'est-à-dire « la mise en relation de

⁶ **Figure 1.** Prédication hybride : Prédicat linguistique (Argument iconique), cf. dernière case de l'épisode 1 de *Pepper & Carrot* : https://www.peppercarrot.com/fr/webcomic/ep01_Potion-of-Flight.html

⁷ Cf. Épisode 1 de « *Potion d'envol* », bande dessinée numérique *Pepper et Carrot* disponible sur <https://www.peppercarrot.com/fr/>

grandeurs sémiotiques relevant soit de deux sémiotiques différentes (image publicitaire et légende ; tableau et son intitulé), soit de deux instances discursives distinctes (texte et titre) : l'ancrage a pour effet de transformer une des grandeurs en référence contextuelle, permettant ainsi de désambiguïser l'autre. » (Greimas, Courtés, 1993 : *ancrage*). En effet, la pluricodie de la bande dessinée accorde une grande liberté au niveau combinatoire : elle permet aussi bien l'ancrage de l'icône par le texte que l'ancrage du texte par l'icône. Cette dernière option va à l'encontre du glossocentrisme. Il s'agit d'une « attitude consistant à croire que seules les catégories de la langue sont à même de rendre compte du sens des images. C'est ce que Barthes affirmait bien imprudemment dans la réédition de ses *Éléments de sémiologie* » (Roque, 2016 : 2). Ce point de vue, qui accorde une hégémonie à la langue aux dépens de l'image, est non seulement remis en cause, mais il n'est plus de mise dans les études récentes dans la mesure où l'ancrage du code verbal peut se réaliser à travers le langage iconique (cf. Roque, 2016 : 2 ; Klinkenberg, 2020 : 37). Nous pouvons faire l'expérience de rassembler les dialogues de tous les phylactères de l'épisode 1 de *Pepper et Carrot* (cf. *infra*) et constater que le code verbal est largement dépendant de l'iconique. Sans lui, le texte, privé de l'image, serait bien incongru comme nous pouvons le constater à sa lecture :

« **Pepper**
...et la dernière touche.
Son
SHH SHH
Pepper
...mmm probablement pas assez.
Son
PLOP PLOP
Pepper
Ah... parfait !
NON ! N'y pense même pas !
Son
SPLASH
Pepper
Satisfait ? »

Les contenus prédicatifs sont traduits dans des énoncés unitaires sous forme de cases où les concepteurs⁸ de la bande dessinée ont tout le loisir

⁸ L'auteur d'une bande dessinée renvoie souvent à celui qui crée les textes et les illustrations donc le scénariste et le dessinateur. Mais la réalisation d'une bande dessinée fait également appel à d'autres spécialités comme celle de lettré, coloriste, encreur, etc.

de verser la structure de base : *prédicat et argument* dans des codes iconiques et linguistiques ou uniquement dans le code iconique. Certaines vignettes se passent de dialogues et d'onomatopées dérogeant au code scripto-iconique. Quand cette pratique est systématique dans certaines bandes dessinées sans texte, dites « muettes », ce sont les illustrations qui se chargent d'exprimer toutes les prédications, qui font la narration en mode visuel, exclusivement iconique⁹. Il s'agit le plus souvent d'œuvres expérimentales, mais elles prouvent que la grammaire de la bande dessinée repose sur des règles dont certaines peuvent être transgressées.

Pour revenir à la troisième fonction primaire, celle de la modalisation, il s'agit également d'une relation qui s'établit, cette fois,

entre le locuteur qui élabore le contenu prédictif, c'est-à-dire son point de vue, et la relation $P(A)$. C'est pourquoi nous considérons que toute relation prédictive est nécessairement modalisée, c'est-à-dire inscrite dans la subjectivité de son énonciateur, qui prend en charge sa valeur de vérité, en lui attribuant une valeur positive (vrai), négative (faux) ou à la fois positive et négative (plus ou moins vrai ou faux). Cela signifie que ce second prédicat sert en réalité de cadre pour la prédication de base : $M(P_A)$. Dit autrement, tout énoncé comporte un ensemble de relations prédictives inscrites dans l'univers de croyance de son énonciateur (Martin, 1987, 1992 et 2021) (Mejri, Mizouri 2023 : 19).

Afin d'illustrer cette fonction modalisatrice dans le langage de la bande dessinée, nous pouvons prendre deux exemples. Le premier est relatif au code iconique et notamment au choix du modèle de la trame par le bédéiste. En effet, l'agencement des éléments visuels et narratifs dépend de certains critères techniques et esthétiques qui ont un impact sur le rendu des énoncés verbo-iconiques. La trame est, « en imprimerie et en dessin technique, une surface composée de points régulièrement espacés ou de lignes, d'épaisseur et d'espacements prédéfinis, qui ont pour effet de donner visuellement différentes valeurs de gris¹⁰ ». La trame ne renvoie pas seulement à la couleur et à sa gradation, mais aussi à l'enrichissement sémantique des cases par des motifs.

⁹ C'est le cas, par exemple, de *Splendeurs et misères du verbe* de Erik Satie et Nicolas Ancion et d'autres albums des mêmes auteurs.

¹⁰ **Figure 2.** Modalisation par choix d'une trame parmi des motifs différents : <https://www.mangakoaching.com/tutoriels/techniques-trames-traditionnelles/>

La modalisation envisagée dans un environnement iconique est une prédication incidente à toutes les autres prédications. Dans le choix de la trame, elle est exprimée, entre autres, à travers les contrastes ombre vs lumière. C'est un effet graphique qui crée une ambiance exprimant le choix du bédéiste dans l'expression des émotions impactant chaque case, chaque énoncé unitaire.

Le second exemple est aussi au service de la fonction modalisatrice, c'est celui de la pratique du « lettrage suggestif ». Cette technique, relevant du code linguistique, est relative à la proportion de la taille de l'écriture, dans les bulles, selon le volume de la voix qui fait en sorte que quand un personnage chuchote, la taille est réduite et lorsqu'il crie, l'écriture est plus grande et le style de la police change, il devient plus marqué ; les caractères sont par exemple en majuscule et en gras¹¹.

La modalisation peut aussi être véhiculée par le recours aux idéogrammes. C'est le cas de la dernière case qui clôt la figure 3 où une constellation d'étoiles et de lunes forment une aura autour de la jeune Pepper qui se remet de ses émotions. Ces idéogrammes résument l'attitude d'étourdissement émerveillé. Cette dernière est incidente aux paroles de Pepper « *Eh non, en fait, dans toutes les situations...les livres, c'est génial !* ». Cette modalisation souligne la satisfaction d'une fin heureuse. Les figures 2 et 3 illustrent finalement la subjectivité de l'énonciateur présente dans chaque détail de la case.

2.4. Attracteurs prédictifs / séquences

Dans le foisonnement de contenus prédictifs d'une bande dessinée, et dans ce flux décuplé non seulement par la pluricodie, mais aussi par l'hybridité codique de la relation prédictive, émerge nécessairement le besoin d'une orientation. Ce rôle est assuré par les « attracteurs prédictifs » qui relèvent du second palier des unités de contenu. Ces « attracteurs » jalonent la production langagière ; ils « jouent le double rôle de condensateur et de diffracteur (au sens optique des deux termes) des contenus prédictifs : par la condensation, ils ramènent la pluralité à

¹¹ **Figure 3** : Modalisation prédictive des cases par « lettrage suggestif », dernière planche de l'épisode 26 de *Pepper & Carrot* : https://www.peppercarrot.com/0_sources/ep26_Books-Are-Great/low-res/fr_Pepper-and-Carrot_by-David-Revoy_E26P06.jpg

l'unicité et par la diffraction s'opère l'ouverture sur les possibles discursifs et interprétatifs » (Mejri, Mizouri, 2023 : 44). Au niveau cognitif, ces attracteurs prédictifs sont des points où le sens converge, prend forme et finit par émerger.

Afin de mieux illustrer le fonctionnement des « attracteurs » dans la bande dessinée, en tant que contenus prédictifs, et pour des raisons pratiques, nous conservons le premier épisode de *Pepper et Carrot* comme exemple. La concaténation des prédicats fait progresser le récit en l'orientant pour former des attracteurs. Dans l'épisode 1, nous en dénombrons quatre :

- Attracteur 1 : Pepper met au point une potion magique
- Attracteur 2 : Pepper interdit absolument à Carrot d'y toucher
- Attracteur 3 : Carrot brave l'interdit
- Attracteur 4 : Carrot arrive en vainqueur à la course d'envol des sorcières

Nous constatons, dans l'attracteur 4, que si Carrot remporte la course d'envol des sorcières, cela présuppose logiquement qu'il y a participé. Mais, aucune case n'illustre cette action. Par conséquent, la participation est inférée. Il faut dire que « tous les attracteurs ne sont pas nécessairement explicités, c'est-à-dire concrétisés dans des segments lexicaux. Tout peut se jouer au niveau des inférences qui conduisent à une formulation synthétique qui ne figure pas dans le texte. » (Mejri, Mizouri, 2023 : 67, note 28). Du point de vue strictement narratif, on désigne souvent ce phénomène par le terme « ellipse ». Mais, selon l'analyse prédictive, cela montre surtout que la dimension inférentielle se vérifie dans les deux codes : scriptural et iconique.

Au niveau de l'unité de l'expression correspondant à l'attracteur, la juxtaposition des cases qui se succèdent reçoit dans le jargon des bédéistes l'étiquette « séquence ». Le terme renvoie au « déroulé de vignettes¹² créant une structure narrative *malgré d'éventuels changements de scènes*¹³ » sachant que la scène désigne la « succession de cases

¹² <https://dessin-humoristique.fr/vocabulaire-bd>

¹³ C'est nous qui soulignons pour montrer l'importance définitoire du caractère invariant.

représentant un même décor ou action¹⁴ ». Dans la perspective de l'analyse prédicative, nous l'employons pour signifier un énoncé unitaire constitué d'une ou de plusieurs cases explicites ou inférées regroupant un ensemble de prédicats conditionnés par une configuration bien précise répondant à un enchaînement prédicatif. Toute suite de prédicats ne forme un enchaînement prédicatif que si elle contribue à la congruence de la séquence.

Dans la bande dessinée, les mécanismes d'enchaînement prédicatif sont nombreux et variés. Nous pouvons citer le rôle joué par le « *récitatif* » ou ce qu'on appelle également l'« *encadré narratif* » ou encore le « *cartouche* ». Il renferme une information qui n'est disponible ni dans le dialogue, ni dans le dessin. Le « *cartouche* » n'est pas seulement la voix du narrateur dans la bande dessinée, il délimite le cadre souvent spatio-temporel dans lequel les événements consécutifs doivent être ancrés. Ils assurent donc une portée cadrative par rapport à tous les prédicats compris dans l'épisode comme dans ces exemples tirés de la même bande dessinée numérique *Pepper & Carrot* :

- « *Qualicity dans l'après-midi* » (épisode 27) ;
- « *Les trois lunes d'Hereva étaient alignées cette nuit -là...* » (épisode 28) ;
- « *Ténébrume, colline sacrée de Chaosah* » (épisode 31).

Ces récitatifs sont à la bande dessinée ce que les didascalies sont au théâtre. Ce sont du point de vue de l'analyse prédicative des « prédicats cadratifs » dans la mesure où ils effectuent un cadrage logico-temporel pour tous les prédicats suivants. Ils assurent de même un enchaînement prédicatif étant donné qu'ils se situent stratégiquement, le plus souvent, dès la première vignette d'un épisode de bande dessinée. Ils garantissent, par ce fait, un enchaînement prédicatif entre deux épisodes consécutifs de la bande dessinée comme dans ces exemples empruntés à *Pepper & Carrot* :

- « *Le lendemain de la fête...* » (épisode 9, case 1) ;
- « *Marché de Komona, une semaine plus tard* » (épisode 23, case 1) ;
- « *Au même moment, dans une autre dimension...* » (épisode 29, case 1) ;
- « *La même nuit...* » (épisode 34, case1).

¹⁴ *Idem.*

Relevant du code scriptural, ces récitatifs sont des prédicats cadratifs qui facilitent la transition explicite et contribuent dans une large part à la congruence du récit global.

Avec le niveau des « attracteurs prédicatifs » en tant qu'unités de contenu et des « séquences » comme unités de forme, il ne s'agit plus d'envisager d'une part, le « montage » des images comme une simple succession de vignettes dans la planche et d'autre part, celui des phylactères comme une suite de dialogues engagés par les personnages. L'enchaînement prédicatif entre cases et entre séquences finit par composer un album.

2.5. Récit global / épisode, série d'épisodes ou album

Le principe de congruence auquel obéit le récit global ne se nourrit pas seulement d'enchaînements prédicatifs, il est également le fruit de deux niveaux de prédication renforçant ainsi la densité prédictive et la cohésion de l'ensemble du récit. Analogiquement au code linguistique, le langage de la bande dessinée vérifie deux niveaux de prédication :

- une prédication lexico-iconique ou scripto-iconique, autrement dit ce qui est prédiqué de manière explicite ou inférée par les mots (les dialogues dans les phylactères, bulles, les cartouches, etc.) et par les images ;
- et une prédication grammaticale : elle concerne la fonction des éléments constitutifs et conventionnellement codés de la bande dessinée comme :
 - l'orientation de la disposition des cases est significative : par exemple, le sens de la lecture de droite à gauche caractérise les mangas. Dans le cas de la bande dessinée tunisienne d'expression arabe, comme par exemple les bandes dessinées de Chedly Belkhamza, l'orientation du sens de la lecture est aussi de droite à gauche coïncidant, dans ce cas, avec celle de l'écriture arabe. Dans la bande dessinée numérique qui forme notre corpus, le sens de la lecture est du haut vers le bas ;

- la forme prédicative des bulles qui est significative :
 - le phylactère est rond ou rectangle quand le personnage parle ;
 - le ballon est en forme de nuage quand le personnage pense ;
 - la bulle est en forme d'éclair quand le personnage crie ou hurle.

La portée cadrative de certains prédicats se concrétise aussi dans la forme des bulles. Cette dernière est toujours porteuse de contenus prédicatifs qui sont de nature cadrative, autrement dit, ce type de codage détermine sémantiquement l'énoncé scriptural inscrit dans le ballon ;

- le code iconique de la bande dessinée impose une tabulation, c'est-à-dire un alignement du texte sous forme de colonnes qui détermine la mise en forme de la page pour prendre l'aspect d'une planche. Cette organisation de l'espace est en soi significative, elle relève de la prédication ;
- les règles de concaténation que doit suivre, en principe, le scénariste ou l'illustrateur sont à la base de l'actualisation des cases. À chaque type de combinatoire de cases est assignée une fonction. Les règles combinatoires prévoient de passer d'une case à une autre en suivant l'une de ces combinaisons :

a. « Champ contre champ » : Désigne un enchaînement de vignettes, du point de vue d'un protagoniste puis d'un autre.

b. Moment à moment : Suite de cases successives qui représente une série de moments décomposant une action.

c. Sujet à sujet : Enchaînement de cases représentant des plans de différents protagonistes, sujets et événements d'une même scène.

d. Action à action : Suite d'actions représentée dans différentes vignettes à la suite.

e. Scène à scène : Succession de cases présentant différentes scènes.

f. Aspect à aspect : Déroulé de vignettes successives présentant de nombreux points de vue d'une même scène.

g. Sans queue ni tête : Suite de cases représentant des images / scènes n’ayant aucun lien les unes avec les autres¹⁵».

La continuité qui tisse le récit global est donc tributaire de ces règles combinatoires qui configurent la syntaxe du « raccord », quelle que soit sa forme : raccords visuel, textuel, spatio-temporel ou logique.

Par ailleurs, le récit global se concrétise à travers une unité de forme qui est l’« *album* », sinon une suite d’« épisodes » comme c’est le cas pour la bande dessinée *Pepper et Carrot* que nous prenons comme exemple. Nous pouvons d’ailleurs résumer les énoncés unitaires de l’épisode 1 de *Pepper et Carrot* comme suit :

Énoncés unitaires	L’enchaînement des énoncés unitaires			
Case	Cases 1 -> 4	Case 5	Case 6	Case 7
Séquence	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4
Album	L’épisode 1 « Potion d’envol » de <i>Pepper et Carrot</i>			

Tableau 4 : Énoncés unitaires de l’épisode 1 de *Pepper et Carrot*

Ces énoncés unitaires sont le lieu d’expression de deux types de prédication, l’une est analytique et l’autre est synthétique et plus spécifique au langage de la bande dessinée. La prédication analytique fournit expressément tous les constituants de la prédication aux lecteurs qui retrouvent linéairement tous les composants des schémas argumentaux. Quant à la prédication synthétique, elle concerne les prédicats qui se suffisent à eux-mêmes linguistiquement parce qu’ils jouissent d’une « complétude et [d’] une autonomie syntaxique : ils s’insèrent directement dans le discours. » (Mejri, Mizouri, 2023 : 35). Prenons les exemples de prédicats synthétiques suivants :

- (i) *Plop* (3^e case de la 1^{re} planche de *Pepper et Carrot*)
- (ii) *Splash* (3^e case de la 2^e planche de *Pepper et Carrot*)

Les cases dans lesquelles ces énoncés sont intégrés ne comprennent que ces interjections « *Plop* » (i) et « *Splash* » (ii). Ce sont des onomatopées d’origine anglaise apparentées sémantiquement à l’interjection « *Plouf* ». Elles ne traduisent pas seulement les bruits en imitant les sons et produisant

¹⁵ <https://dessin-humoristique.fr/vocabulaire-bd>

des effets sonores, en tant que prédicats synthétiques, elles correspondraient respectivement aux prédicats analytiques suivants :

(i)' *Pepper verse le contenu de la boîte qui chute dans le liquide en faisant du bruit.*

(ii)' *Carrot tombe dans le chaudron plein de potion magique.*

La bande dessinée est l'espace de prédilection de ce type de prédicats synthétiques dans la mesure où les arguments sont assurés par l'image qui constitue la composante extralinguistique.

Finalement, du point de vue formel, l'épisode « potion d'envol » présente les énoncés unitaires suivants : 7 cases établissant 3 bandes verticales formant 3 planches. Du point de vue de l'analyse prédicative, l'enchaînement prédicatif repose sur une configuration donnée par 4 séquences. La première est constituée de 4 cases et chacune des autres séquences se réduit à une seule case.

Conclusion

Cette étude n'a pas la prétention de traiter tous les aspects des unités de base de la bande dessinée. D'autres composantes techniques pourraient être interrogées comme le rôle de « l'intercase » / la « gouttière » dans la formation de ces unités. De même, les choix de mise en page, donc d'exploitation de l'espace, ne peuvent pas échapper à la dimension esthétique des unités du langage du neuvième art.

Nous cherchons surtout à poser un regard nouveau sur une production langagière enfermée jusque-là dans une sémiotique dominée par la problématique pluricodique. L'apport de l'analyse prédicative que nous investissons sur la question de l'énoncé unitaire de la bande dessinée est celui d'envisager les relations image/texte autrement, non dans la dualité, mais plutôt dans l'unité car s'il y a autant de difficultés à maîtriser cette relation complexe, cela pourrait s'expliquer par le fait que l'image et le texte sont envisagés l'un par rapport à l'autre alors qu'ils ne sont en réalité, tous les deux, que la concrétisation d'un contenu prédicatif, qu'il soit convergent ou divergent. L'analyse prédicative présente l'avantage de bien séparer les

médiums des contenus prédictifs. Dans cette perspective, la case, la séquence et l'album ou l'épisode seraient les énoncés unitaires du langage de la bande dessinée.

Bibliographie

Beguïn-Verbrugge, A. 2006. *Images en texte, Images du texte*, Presses universitaires du Septentrion, p.19-36. [En ligne] : <https://doi.org/10.4000/books.septentrion.112860> [consulté le 10 août 2024].

Eco, U. 1980. *Le signe. Histoire et analyse d'un concept*. Arnoldo Mandadori Editori, Milan, adapté de l'italien par Jean-Marie Klinkenberg, éditions Labor [1988] pour la traduction française.

Edouard, F. 1974. *L'âge d'or de la bande dessinée*. Éditions Sery.

Filippini, H. 2006. *Dictionnaire de la bande dessinée*. Bordas.

Fresnault-Deruelle, P. 2009. *La bande dessinée*. Armand Colin.

Gaumier, P., Cl. Moliterni 1997. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Larousse.

Greimas, A. J. Courtés, J. 1993. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Hachette Université.

Groensteen, Th. 1999. *Système de la bande dessinée*. Presses Universitaires de France, volume 1.

Groensteen, Th. 2011. *Bande dessinée et narration*, Presses Universitaires de France volume 2.

Groensteen, Th. 2022. *La bande dessinée et le temps*. Tours : Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes ».

Hosni, L. 2022. *L'anaphore prédictive*. Faculté des sciences humaines et sociales de Tunis.

Klinkenberg, J.-M. 2000. *Précis de sémiotique générale*. Seuil.

Klinkenberg, J.-M. 2020. « Pour une grammaire générale de la relation texte-image ». *Pratiques* [Online], p. 185- 186. [En ligne] : <https://doi.org/10.4000/pratiques.8436>, consulté le 05/08/2024 [consulté le 10 août 2024].

Martin, R. 2002. *Comprendre la linguistique*. PUF. [2004 ; 2008].

Martin, R. 2021. *Linguistique de l'universel, Réflexions sur les universaux du langage, les concepts universels, la notion de langue universelle*. 2^e édition, Académie des Inscriptions et Belles Lettres, Paris, (édition consultée 2016).

Masson, P. 1985. *Lire la bande dessinée*. Presses Universitaires de Lyon.

Mejri, S., Mizouri, I. 2024. « L'analyse prédicative : éléments méthodologiques », *Synergies Tunisie*, n° 6, p. 17- 67. [En ligne]: https://gerflint.fr/images/revues/Tunisie/Tunisie6/mejri_mizouri.pdf [consulté le 10 août 2024].

Mizouri, I. 2021. *L'enchaînement polylexical. Du prédicat à la polylexicalité*, Thèse de doctorat, Sorbonne Paris Nord.

Petit, G. (édis), 1999, « Le statut d'unité lexicale ». *Linx*, n° 40, Revue des linguistes de l'Université Paris X-Nanterre.

Renard, J.-B. 1985. *Clef pour la bande dessinée*. Seghers.

Revoy, D. 2014. *Pepper & Carrot*. Épisode 1 « Potion d'envol ». [En ligne] : https://www.peppercarrot.com/fr/webcomic/ep01_Potion-of-Flight.html [consulté le 15 août 2024].

Roque, G. 2016. « Esquisse d'une rhétorique des interactions verbo-iconiques ». *Images Re-vues*, Hors-série 5. [En ligne] : <https://doi.org/10.4000/imagesrevues.3434> [consulté le 15 août 2024].



© *Synergies Tunisie*, n° 7, Année 2024.

Revue du GERFLINT

<https://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb42723910w>

Bibliothèque nationale de France - Décembre 2024 -

Éléments sous droits d'auteur. Politique éditoriale consultable sur le site :

<https://gerflint.fr/>

<https://gerflint.fr/synergies-tunisie>

