

UNIVERSITÉ DE VICTORIA

Département de français
Programme de maîtrise
Projet de recherche

Sous la supervision de : **Hélène Cazes**
Second lecteur : **Marc Lapprand**
Projet de recherche de : **Alain Graoui**

Les aventures du code au pays de *TINTIN*

Hybridations du code et poétique du récit dans trois albums d'Hergé

TABLE DES MATIÈRES

Introduction	3
I. Hybridités	
1. Hybridité du code dans la bande dessinée	10
2. Tabularités linéaires	10
3. Linéarités tabulaires	14
4. Ponctuations du récit	19
II. Matérialités des signes	
1. Poétique de l'hybridation	28
2. Graphèmes graphiques	30
3. Le signe graphique	36
III. Bulles	
1. Dialogue	41
2. Narration	44
3. Le signe graphique	48
4. Rapport entre personnages	51
5. Ponctuations graphiques	55
Conclusion	58

Hybride par nature, la bande dessinée se définit comme la combinaison du code linguistique et d'un code visuel. Le récit, dans les aventures de *Tintin*, mêle ainsi des signes et des syntaxes tant verbaux que graphiques. Or il semble, lors d'une lecture approfondie et méta-poétique, simpliste d'opposer les messages, verbaux, des dialogues et des cartouches de narration aux messages visuels qui représenteraient pour leur part, par mimèse, le cadre situationnel - portrait des personnages, décor et passage du temps. De fait, l'hybridation des codes est à l'œuvre à l'intérieur-même des messages ostensiblement verbaux, tandis que la linéarité de la « bande » produit des effets narratifs apparentés à la lecture d'un récit verbal.

Il peut sembler surprenant que ces rencontres et échanges de modes de lecture, si omniprésents dans la bande dessinée, n'aient été traités que dans quelques ouvrages et articles critiques. De fait, le blogue de recherche *Comicalités*, hébergé par le serveur universitaire *Hypothèses*, fait remarquer dans un article sur les « tendances de recherche » signé par Julien Baudry, lui-même critique sur la bande dessinée¹, que la recherche structurale des années 1960-1970² s'est effacée au profit d'études narratologiques, sur la poétique et sur la stylistique du récit visuel :

¹ Baudry, J. (avril-juin 2012). Histoire de la bande dessinée numérique française, *Neuvième art 2.0* [billet de blogue]. Repéré à <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72>.

Renonciat, A. (2014). *La bande dessinée entre dessin de presse et culture enfantine : relecture de l'œuvre d'Alain Saint-Ogan (1895-1974)*. (Thèse de doctorat, Université Paris Diderot-Paris 7). Repéré à : <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01105349>.

² Bremond, C.. Pour un gestuaire des bandes dessinées. In: *Langages*, 3^e année, n°10, 1968. Pratiques et langages gestuels, sous la direction de A. J. Greimas. pp. 94-100.

L'analyse des images de bande dessinée ayant évolué entre les années 1970 et les années 1980 et 1990 d'une compréhension des signes et codes de la bande dessinée vers la notion de séquentialité, la question du corps s'est elle-même déplacée du geste vers le mouvement.

Il continue en évoquant « tendances actuelles de la recherche sur la bande dessinée, qui ont mis de côté les ambitions structuralistes des débuts. »

Harry Morgan³ et Thierry Groensteen, dans *Système de la Bande Dessinée*, comme dans de nombreux articles⁴, utilisent l'analyse sémiotique structurale pour définir ce que les anglophones étudient sous le terme de « Comic Language⁵ » et pour en examiner l'évolution historique, sociale, mais également poétique. Néanmoins, la majorité des études consacrées aux récits graphiques, surtout en Amérique du Nord, semble adopter une perspective socio-critique⁶ et s'attachent aux représentations sociales et culturelles des albums plutôt qu'à leur facture poétique.

³ Morgan, H. (2009). Graphic Shorthand: from caricature to narratology in twentieth-century bande dessinée and comics. *European Comic Art*, 2 (1), 21-39.

⁴ Groensteen, T., & Groensteen, T. (2014). *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France ; Groensteen, T. (2014). *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles ; Groensteen, T. (2017). 1833-2000 : une brève histoire de la bande dessinée. *Le Débat*, (3), 51-66 ; Groensteen, T. (2016). La fabrique de la bande dessinée. Documents d'étape d'un processus étagé et mouvant. *Genesis. Manuscrits–Recherche–Invention*, (43), 43-50.

⁵ McCloud, S. (1993). *Understanding comics*. William Morrow Paperbacks.

Voir également l'article de synthèse sur la bibliographie des bandes dessinées américaines : Gabilliet, J. P. (2010). Essai bibliographique. *Transatlantica. Revue d'études américaines. American Studies Journal*, (1). Repéré à URL : <http://journals.openedition.org/transatlantica/4934>.

⁶ Chute, H. L. (2010). *Graphic women: Life narrative and contemporary comics*. New York: Columbia University Press.

Ce projet, sur un corpus européen fort différent des corpus américains étudiés par ces recherches, reprend, avec Morgan et Groensteen, le fil sémiotique et démontre que l'analyse du récit ne saurait se passer de la lecture structurale des albums : message en lui-même, le récit de la bande dessinée invente un code spécifique, qui rend l'approche structurale pertinente et nécessaire.

Dans le cadre d'un projet, l'exhaustivité était exclue ; j'ai donc choisi certains signes de la bande dessinée, où l'hybridation des codes est particulièrement visible, d'autant qu'elle est ostensible. En sélectionnant des exemples où le signe lui-même porte les marques de l'hybridation, et en montrant leur rôle dans le déroulement narratif, j'ai voulu montrer que la poétique du récit de la bande dessinée ne peut être réduite à l'établissement de la fable ou à l'analyse des personnages : elle comprend une dimension méta-poétique, à l'œuvre dans l'hybridation des codes utilisés.

Dans ce but, j'ai délimité un corpus qui soit à la fois exemplaire - en tant que « classique » de la bande dessinée - et cohérent - puisque les procédés y sont répétitifs et forment un système : j'ai choisi de me concentrer sur l'hybridation des signes dans les albums : *l'Affaire tournesol*⁷, *Tintin au Tibet*⁸ et *Les Bijoux de la Castafiore*⁹, tous parus chez Casterman. Ces albums, avec d'autres, sont

⁷ Paru entre 1954 et 1956. Album publié en 1956. (Peeters, 2011). Édition utilisée pour ce projet : 1957

⁸ Paru entre 1958 et 1959. Album publié en 1960. (Peeters, 2011). Édition utilisée pour ce projet : 1960

⁹ Paru entre 1961 et 1962. Album publié en 1963. (Peeters, 2011). Édition utilisée pour ce projet : 1963

considérés par plusieurs comme l'aboutissement de l'œuvre d'Hergé¹⁰. Parmi ces six albums, dit de « maturité », j'ai opté pour ces trois en particulier pour les raisons suivantes : l'*Affaire Tournesol*, premier album à être créé et publié sans réédition ou adaptation, il termine les planches, presque systématiquement, par une onomatopée ou un signe de ponctuation dont la raison d'être est explicitée dans la planche suivante¹¹ ; *Tintin au Tibet*, album très personnel pour Hergé (son amitié perdue avec Chang Chongren¹² et la séparation de sa première femme), est aussi techniquement perfectionné que différent des albums précédents¹³ ; *Les bijoux de la Castafiore*, l'anti-roman par excellence¹⁴, car il est considéré comme l'album le plus abouti et le plus riche¹⁵.

La spécificité du code narratif dans *Les aventures de Tintin* a émergé dès les premiers albums, mais ces premières œuvres ont été constamment modifiées,

¹⁰ « Les albums de la maturité sortent régulièrement : reprise des aventures au Pays de l'or noir ; On a marché sur la lune ; L'Affaire Tournesol ; Coke en Stock ; Tintin au Tibet ; Les bijoux de la Castafiore. »

Bourdil, P. (1990). *Hergé: Tintin au Tibet*. Bruxelles: Éd. Labor. Page 9.

¹¹ Sur le plan technique, l'*Affaire Tournesol* apparaît comme l'incarnation de la perfection. L'histoire fut conçue en ces 61 planches, sans modifications, ajouts ou retraites d'épisodes ou de cases. Cet album fut le premier à être vraiment conçu en vue de la parution en album, sans qu'il ait à subir d'adaptation, de péripéties ou de redécoupage du récit original. Chacune des pages possède un point d'exclamation ou d'interrogation, soit seuls, soit inclus dans le dialogue, ou encore par une onomatopée dont on ne connaît la provenance qu'au début de la planche suivante.

Soumois, F. (1987). *Dossier Tintin: Sources, versions, thèmes, structures*. Bruxelles: Jacques Antoine. Page 246

¹² On sait que la rencontre Tchang-Tintin était le reflet d'une rencontre réelle entre Hergé et Chang Chongren. (Soumois, 1987). Page 269

¹³ La crise personnelle de l'auteur ne l'empêcha pas de mener l'œuvre à son terme. Les procédés techniques mis en œuvre témoignent de l'efficacité sublimée d'un récit au but différent des précédents. (Soumois, 1987). Page 269

¹⁴ Nous aimerions cependant insister sur le systématisme de la structure d'anti-roman des *Bijoux*, qui nie totalement les voies précédentes de l'*Aventure* tintinienne canonique. (Soumois, 1987). Page 273

¹⁵ À celui qui sait en saisir les sens cachés, les différents niveaux de lectures superposés, Hergé offre son récit le plus riche et le plus abouti. (Soumois, 1987). Page 278

corrigées, retouchées et leur étude comprendrait une dimension génétique, sur la composition et la recomposition des œuvres, qui dépasserait les limites d'un projet. Également, Hergé obtient, dans les années 1950, un statut d'auteur reconnu qui lui permet, dans les albums dits « de la maturité » de s'affranchir des contraintes de la publication en série, dans des quotidiens. J'ai présenté un ensemble d'exemples pertinents pour mener mes analyses stylistiques¹⁶ des codes graphiques et linguistiques et les lier à une analyse de la poétique du récit.

Ce projet de recherche est donc une étude structurale du fonctionnement sémiotique de la bande dessinée. Le lecteur déchiffre aisément la bande dessinée : cette étude a pour ambition d'analyser comment ce déchiffrement se produit, à partir de quelques exemples remarquables et représentatifs. En effet, la combinaison d'un ensemble de signes appartenant à des systèmes distincts crée non seulement un nouveau message mais également un nouveau code.

Ce projet n'est donc pas une étude des thèmes, des personnages ou de l'histoire de la bande dessinée. Centré sur un corpus défini, il n'est pas non plus une étude linguistique, qui analyse la langue en tant que telle ni la théorie du langage : les notions linguistiques y sont utilisées comme outils d'une lecture de la poétique du récit.

¹⁶ « L'étude stylistique d'un texte permet de mettre en évidence les moyens mis en œuvre par un auteur, dans un cadre générique déterminé, pour faire partager une vision spécifique du monde. L'analyse stylistique repose généralement sur l'étude de l'élocution, c'est-à-dire, par exemple, l'étude du vocabulaire, des figures de style, de la syntaxe, etc. tout en conciliant la forme et le fond. »

Études littéraires. (s. d.). Stylistique. Repéré à : <https://www.etudes-litteraires.com/stylistique.php>

Le récit, mené par ce code hybride, influe sur l'hybridation-même de ce code. Les points de rencontre de ces codes, graphique et linguistique, forment le cadre de ma recherche, qui sera plus particulièrement centrée sur la modification du code verbal par l'aspect visuel.

Le sujet a été abordé sous trois catégories principales, formant trois chapitres : *hybridités*, *matérialités des signes* et *bulles*. La première partie, *hybridités*, définit l'objet de cette étude et justifie sa raison d'être. Ensuite, la deuxième, *matérialités des signes*, analyse l'usage des signes de ponctuation, des onomatopées et les rapports entre les personnages. Vient enfin la troisième partie, *bulles*, qui est l'un des outils privilégiés du langage hybride.

Tout d'abord, je définis et j'examine les phénomènes d'hybridité des codes qui constituent la spécificité de la bande dessinée. Combinaison structurelle des codes graphiques et verbaux, la bande dessinée développe des signes spécifiques, eux-mêmes hybrides, que le récit signale souvent comme tels au lecteur et qui ponctuent l'album par leur position dans la page comme par leur rôle dans le déroulement de l'histoire. Les onomatopées et les signes de ponctuation utilisés hors d'un message linguistique sont les exemples les plus remarquables de ces hybridations. Le code linguistique, ici représenté dans les messages verbaux, mais aussi dans les graphèmes et les signes de ponctuation hors de ces messages, se mêle ainsi au code graphique, dont participent les couleurs, les

formes et les traits, pour créer un code hybride, propre à la bande dessinée. Réciproquement, le code visuel se combine au langage verbal pour développer les fonctions expressive et poétique du message dans sa matérialité : ces hybridations établissent une relation entre le monde des référents fictifs et la matérialité des messages linguistiques insérés dans les cases.

Je montre ensuite le fonctionnement poétique de ce code hybride, lorsque la matérialité du message - qui définit la fonction poétique de la communication - influe sur le cadre, les personnages ou les événements du récit. En effet, le code visuel s'inscrit dans le récit verbal en gelant, par exemple, une bulle, en brisant un mot ou en faisant vibrer une case. Ce code graphique, à la fois linguistique et visuel est véritablement hybride et ce, à double titre : il combine deux systèmes de signes et il mêle lectures linéaire et tabulaire, au croisement de la langue et de l'image. L'intrusion de la matérialité du message dans la case guide en effet la lecture de l'histoire et suppose une hybridation non plus des codes mais des modes de lecture. L'usage poétique des signes hybrides¹⁷ dans les albums crée, tout en suivant des conventions qui préexistent aux albums étudiés, une symbiose entre les codes qui mènent le récit. Là, le message, une bulle ou une onomatopée, devient à la fois objet et information dans le récit. Il transmet une information : le contenu d'une bulle ou le bruit qu'imité une onomatopée ; et il devient lui-même

¹⁷ « La fonction poétique (...) réside dans la mise en relief du message pour lui-même, dans sa propre forme, et indépendamment de la visée informative, qui relève de la fonction référentielle, et de la fonction conative, Le message cesse alors d'être un simple véhicule pour être considéré comme un objet propre l'intérêt.

Milly, J. (1992). *La poétique des textes*. Paris : Nathan. Page 13.

information : telle une onomatopée dont les lettres subissent les effets d'une explosion, comme si elle faisait en effet partie du monde fictif. Ainsi, le récit façonne le code et le code construit le récit. C'est-à-dire, les événements qui prennent place dans le récit influent sur le code (comme un impact, ou une émotion) et le code fait partie du développement du récit et aide le lecteur à le suivre (comme une onomatopée dont les lettres fondent sous l'effet de la chaleur).

En une dernière partie, j'étudie la bulle comme objet de ce code hybride et j'en analyse les fonctions comme les fonctionnements : attribution de la parole, dialogue et narration, émotions des personnages, indications sur le canal de communication, illustration des rapports de pouvoir entre les personnages. De fait, la bulle fonctionne comme une ponctuation graphique du récit. Elle se développe en un système de signes propres à la bande dessinée, hors des contours des bulles, tenant lieu de discours - gouttes de sueur, spirales et étoiles.

I HYBRIDITÉS

I. 1. Hybridité du code dans la bande dessinée

La bande dessinée se définit comme « une combinatoire originale d'une (ou deux, avec l'écrit) matière(s) de l'expression, et d'un ensemble de codes » (Groensteen, 2014). Ce projet propose d'explicitier la fusion des codes linguistique et graphique en un code hybride qui est le fondement de la bande dessinée. Je compte me pencher sur le déchiffrage et l'interprétation de ce code hybride à l'aide d'exemples¹⁸ et d'analyses précis.

I. 2. Tabularités linéaires

Le premier type de langage utilisé par la bande dessinée, comme son nom l'indique, relève du code graphique : constitué, entre autres éléments, de la composition de la page ou de la bande, des formes et des couleurs, mais également, de l'occupation de l'espace dans les cases – taille des objets visuels, épaisseur des lignes, format des lettres — il se lit tabulairement¹⁹. Le regard du lecteur se déplace librement, sans direction imposée, dans la case ou dans la planche lorsqu'il en fait une lecture graphique : il prend en compte l'équilibre ou le déséquilibre des couleurs, les proportions des éléments visuels, ou encore les effets de ruptures visuelles. Or, dans le cas de la bande dessinée, ce code

¹⁸ Pour citer les références aux planches, je propose le système suivant : A pour *L'affaire Tournesol*, B pour *Les bijoux de la Castafiore* et T pour *Tintin au Tibet*. Viennent ensuite les numéros de la page, de la bande (en chiffres romains) et de la case.

¹⁹ « ... la possibilité pour le lecteur d'accéder à des données visuelles dans l'ordre qu'il choisit, en cernant d'emblée les sections qui l'intéressent, tout comme dans la lecture d'un tableau l'œil se pose sur n'importe quelle partie, dans un ordre décidé par le sujet. »
Vandendorpe, C. (2005). *Du papyrus à l'hypertexte: Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Paris: La Découverte.

événements dans le monde fictif, le temps nécessaire à la lecture dans le monde réel imitant le temps où prend place la conversation téléphonique. Une bande jaune, contenant des notes musicales et du chant, connecte toutes les cases de la bande entre elles et souligne la continuité linéaire, tandis que le changement de plan entre la première et la deuxième case, puis entre la deuxième et la troisième, permet de passer d'un espace à l'autre (chez la cliente, à Moulinsart) et d'un personnage à l'autre (la cliente, le capitaine, le perroquet). Cette bande jaune, aux bords tremblés, semble être superposée sur le contour originel de la case, comme si elle envahissait leur espace, par transgression graphique. Le perroquet, par sa position à la gauche de la case, reprend la position à gauche de la bande et avec le regard tourné vers la droite du personnage féminin. Son agressivité prend alors le relais de celle de la cliente, qui disparaît visuellement du cadre après la première case. Voire, les notes de musique chantée dans la bordure supérieure constituent une véritable bande-son de la scène : la continuité des lignes horizontales de la portée souligne la continuité linéaire de la mélodie, qui culmine avec la fausse note de la cantatrice, la colère de Haddock et, finalement, se termine sur un double cri : celui de Bianca et celui de Haddock, à qui le perroquet donne un coup de bec. L'unité de la bande jaune permet de saisir la gradation de la colère, exprimée graphiquement par des gouttes de sueur autour des visages des personnages (cinq, puis six), qui deviennent des traits ondulés (six), lesquels supportent huit étoiles multicolores dans l'explosion de la dernière case de la séquence.

I. 3. Linéarités tabulaires

De fait, il serait vain de distinguer code graphique et code linguistique selon les éléments du message porté par la bande dessinée et de conférer au langage verbal une valeur purement linéaire tandis que le code visuel serait purement tabulaire. C'est là, certainement, la spécificité du langage hybride de la bande dessinée. L'utilisation de graphèmes, appartenant à la fois au code linguistique et au code graphique, comme éléments visuels constituant des signes du récit, est particulièrement efficace pour effectuer la fusion des codes graphique et linguistique que je viens d'étudier.

Selon Vandendorpe²⁰, dans un texte, le code linguistique se déchiffre de façon linéaire, en suivant la succession des lettres, des mots et des phrases. Ce code linguistique est bien sûr présent dans la bande dessinée, à l'intérieur des bulles de dialogue et des rectangles de narration : or ce sont l'inclusion et l'interaction de ce code qui font la spécificité de la bande dessinée, par opposition à certains dessins satiriques ou au livre illustré, par exemple, où le message verbal accompagne l'image comme « légende » tandis qu'il fait partie intégrante de l'image de bande dessinée. Là, en effet, les messages linguistiques et, donc, linéaires, s'insèrent dans une lecture qui est également graphique.

²⁰ « Il est généralement convenu que la lecture est un processus linéaire et que le lecteur prélève des indices sur la page au fur et à mesure qu'il avance, en suivant le fil du texte ligne après ligne. » Vandendorpe, C. (2005). *Du papyrus à l'hypertexte: Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Paris: La Découverte. Page 41.



A, 25, III

Après avoir libéré le professeur Topolino, Tintin et Haddock partagent leurs informations avec lui.



Conversation entre Tintin, le capitaine et le professeur Topolino, l'exemple (A, 25, III) est constitué d'une succession typique de trois cases de taille inégale dans une bande contenant des bulles de narration et de dialogue. Ces dernières contiennent à leur tour des messages composés de graphèmes et de signes, qui se lisent linéairement. En regardant les illustrations et en allant d'une case à la suivante, le lecteur déchiffre le message graphique, dans la tabularité de la planche, de manière également linéaire puisque la succession des cases imite la succession chronologique des événements et, en l'occurrence, des signes linguistiques. Il est alors impossible de scinder lecture linéaire et lecture tabulaire : cette unité illustre le déchiffrement hybride de la bande dessinée.

Cependant, la position fixe du professeur, dont l'attitude change à peine, s'oppose graphiquement aux mouvements de tête et de mains du capitaine, qui partage le centre de la case avec une bouteille d'alcool. Or les interventions de Haddock portent non pas sur le sujet de la conversation mais uniquement sur cette bouteille, au premier plan. Donc, l'occupation spatiale exprime l'isolement du capitaine et de la bouteille, qui laisse Tintin seul détenteur de la parole

d'information : le compte-rendu des événements. Le silence de Topolino, qui n'a aucune bulle de dialogue, se lit également de manière graphique, où il illustre son écoute.

Voire, certaines cases, exclusivement composées de messages linguistiques, revêtent un caractère graphique prononcé, d'une part du fait de la rupture de la convention narrative de représentation des personnages et de leurs actions ou dialogues, et d'autre part du fait du graphisme du texte donné à lire. De fait, la mise en scène de ces objets textuels est essentiellement graphique.

Les trois exemples qui suivent (T, 2, I, 1 ; T, 3, IV, 2 et T, 5, I, 2) placent au centre de la case un article de journal ou une enveloppe de lettre. Ces cases, portées par le support imprimé de l'album, représentent elles-mêmes des supports imprimés et se lisent comme des récits dans le récit, mais aussi comme des représentations réflexives du récit graphique. En effet, elles créent une mise en abyme de la lecture puisqu'elles sont, fictivement, lues par les personnages du récit que le lecteur est lui-même en train de lire.

De plus, portant un message différé - texte imprimé et publié ou lettre - ces cases introduisent une temporalité nouvelle : celle de la découverte par les personnages d'un événement qui, dans la fable du récit, s'est produit antérieurement, celle de l'analepse. Le retard de la lettre souligne à la fois la nature différée de ces messages verbaux, leur double destination - personnages et lecteurs - et le retour de la temporalité du récit sur la succession chronologique de la fable.

Ainsi, l'article de journal apprend au lecteur, en même temps qu'aux lecteurs fictifs du journal, qu'un avion s'est écrasé au Népal. La lettre portée, le lendemain, par la poste lui apprend, en même temps qu'à Tintin, que Tchang avait l'intention de venir, en avion, rendre visite à Tintin. Ces informations s'insèrent elles-mêmes dans un réseau de prolepses, jusque-là énigmatiques : l'usage du prénom "Tchang" comme onomatopée, non usuelle, pour un éternuement (T, 2, II) ou le nom d'un chien (T, 5, IV, 3).

Dans le cas du journal comme dans celui de la lettre, le texte porté par l'objet est lisible et contribue à l'avancement du récit. Il complète la présentation de l'action par les informations délivrées par le texte. Si le lecteur lit le texte, imprimé en petits caractères, il apprendra la provenance chinoise de l'avion, sans autres informations additionnelles. Mais la matérialité de l'objet est également une information : ainsi, l'adresse rayée de l'enveloppe, réexpédiée à Moulinsart après une erreur sur l'adresse de l'hôtel, ainsi que le tampon de la poste faisant foi de la

date d'envoi, indiquent son retard et construisent une temporalité propre à l'album entier, où Tintin court après l'événement qui s'est déjà produit et dont il avait eu l'intuition mais pas la connaissance.

Dans cet échange de qualités entre codes, le code linguistique, habituellement déchiffré de façon linéaire, peut ainsi se déchiffrer de façon tabulaire²¹ au niveau de la construction du récit comme de celle des planches. Au sein même de la case, l'inscription graphique est également, par définition, tabulaire. Ainsi, il n'est pas rare qu'une onomatopée ou un signe de ponctuation prennent une taille, forme ou couleur différentes du reste du texte, ce qui attire le lecteur hors de la linéarité et dans la tabularité. Dans *Les aventures de Tintin*, ce code hybride (onomatopées, explosions et cris) ponctue le récit. C'est souvent le sommet de la chaîne d'événements ou un moment de transition dans le développement du récit.

I. 4. Ponctuations du récit

La rencontre, en certains procédés, des deux codes, linéaire et graphique, représente en effet non pas une simple juxtaposition mais une pleine hybridité : « ... la bande dessinée, qui marie le visuel et le verbal, joue de la discontinuité, de l'étalement et des effets de réseaux, et qui constitue enfin une sorte de banque

²¹ « (La tabularité) désigne ici la possibilité pour le lecteur d'accéder à des données visuelles dans l'ordre qu'il choisit, en cernant d'emblée les sections qui l'intéressent, tout comme dans la lecture d'un tableau, l'œil se pose sur n'importe quelle partie, dans un ordre décidé par le sujet ». Vandendorpe, C. (2005). *Du papyrus à l'hypertexte : Essai sur les mutations du texte et de la lecture*. Paris : La Découverte. Page 41.

d'images, ne s'en situe pas moins à la charnière entre la civilisation du livre et celle du multimédia » (Groensteen, 2014). L'hybridité de ce code fait partie des conventions de la bande dessinée et l'interaction entre codes est déchiffrée sans peine ni considération méta-poétique du lecteur. Or elle fait l'objet, chez Hergé, d'un traitement particulier : à la fois un approfondissement de son usage et un arrêt sur le procédé lors de certains passages qui, de ce fait, prennent une valeur réflexive sur le code de la bande dessinée. Je me pencherai maintenant sur ces arrêts de la lecture.

La valeur réflexive du code hybride (onomatopées, symboles, et autres) constitue en effet un système de ponctuation dans le déroulement du récit. Elle marque souvent le sommet d'une séquence d'événements ou un moment de transition dans le développement de l'histoire.



A, 26, IV, 2

Professeur Topolino discute avec Tintin et Haddock quand la maison où ils se trouvaient explose.



L'onomatopée se définit comme une imitation de sons évoquant l'être ou la chose que l'on veut nommer²². Elle constituerait ainsi un signe linguistique dont le signifiant serait conventionnellement motivé par le signifié²³ (le son émis par un objet, un événement ou un être). Au moment même où le tranquille professeur Topolino écoute Tintin, dans un autre espace fictif, une bombe fait exploser la maison du professeur. Dans cet exemple (A, 26, IV, 2), l'onomatopée « BAOUM » est écrite, dans une bulle faite de la fumée provoquée par l'explosion, avec des lettres brisées, qui imitent visuellement des éclats s'envolant dans l'explosion. La matérialité de l'écriture-même de ce signe semble alors subir les effets de l'explosion car le dessin des lettres est parallèle aux lignes représentant la direction des projections de l'explosion et imite par des contours ondulés la vibration de l'air provoquée par le choc. La case est lue selon le double déchiffrement, linguistique et graphique.

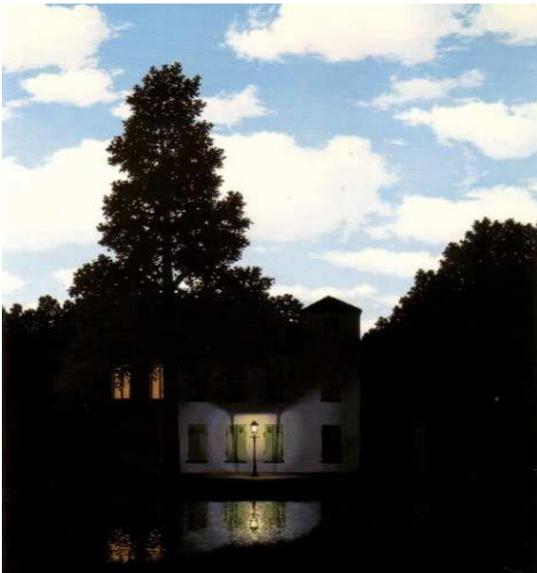
Le code linguistique consistant en la succession linéaire de lettres formant un mot reconnaissable et le code graphique reposant sur les effets visuels que

⁵ Onomatopée. (s. d.). Dans *Trésor de la Langue Française Informatisé*. Repéré à <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tfiv5/advanced.exe?8;s=4244772840;>

²³ « Création de mots par imitation de sons évoquant l'être ou la chose que l'on veut nommer ». (s. d.). Dans *Trésor de la Langue Française Informatisé*. Repéré à <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tfiv5/advanced.exe?8;s=4244772840;>

subit l'onomatopée, combinent en une exemplaire hybridité les éléments de la bande dessinée : lettres, dessin, contours et temporalités.

Or la tabularité de l'interprétation de ce signe linguistique se continue par la reconnaissance d'une référence visuelle à une œuvre picturale, déjà célèbre en 1954, l'année de la création des planches. Cet intertexte visuel ralentit la lecture en introduisant une nouvelle temporalité, celle du souvenir pictural. Cette case rappelle en effet certaines œuvres de René Magritte²⁴ (1898-1967), peintre



(1954) *L'empire des lumières*, René Magritte

surréaliste belge. Ces tableaux, où le peintre construit des effets de lumière, semblent représenter une scène cohérente et réaliste : une maison individuelle, bien ordonnée, propre même, se dresse en lignes nettes au centre du tableau. Or la moitié supérieure semble prendre place de jour et la moitié inférieure, de nuit. Ainsi,

si l'on scindait l'image de *L'Empire des lumières*²⁵ selon une ligne horizontale au niveau du toit de la maison, le lecteur obtiendrait deux moitiés de représentation contrastées : une de jour et l'autre de nuit. Hergé s'est inspiré de cette division spatiale créant la temporalité pour cette case qui, elle aussi, représente une petite

²⁴ Fondation Magritte - Belgique. (s. d.). Œuvres. <http://magritte.brussels/>

²⁵ Moore123. (s. d.). Poetry. Repéré à <https://moore123.com/2010/10/25/the-magicians-retreat-and-magritte/>

maison bien rangée, avec sa barrière sur la rue. Une ligne horizontale imaginaire, au niveau du balcon, sépare la case en deux parties. La partie supérieure comprend toute l'explosion, la fumée, les débris et l'onomatopée, tandis que la partie inférieure semble être intacte et paisible : un après et un avant. Le cheminement du regard sur l'œuvre tabulaire introduisait, chez Magritte, la linéarité – en l'occurrence, étrange— de la succession du jour et de la nuit. Or, pareillement, la composition de la case utilise l'opposition graphique entre la paisible conversation avec Topolino et l'explosion concomitante de sa maison, entre le bas et le haut, pour introduire la succession des événements. L'utilisation de graphèmes, appartenant au code linguistique, comme éléments visuels constituant des signes du récit, est particulièrement efficace pour effectuer la fusion des codes graphique et linguistique.

Certaines cases semblent ainsi mettre en avant l'hybridité du code jusqu'à lui octroyer la plus grande partie de l'espace. Cet usage de l'hybridité se présente souvent lors de points remarquables du récit, ou pour créer des effets remarquables dans la lecture de ce même récit. La représentation de la combinatoire des langages semble alors être le propos premier de la case. Cette

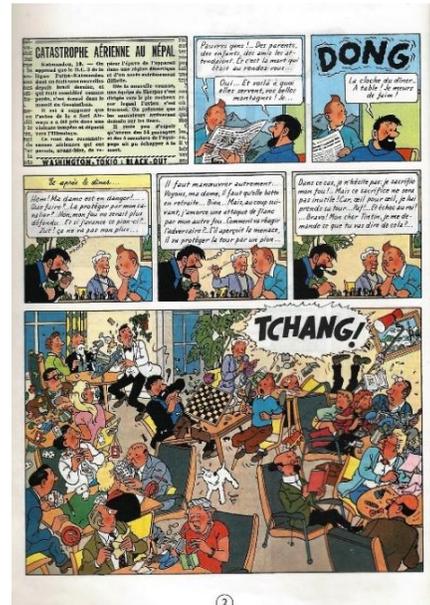
dimension réflexive de la lecture arrête la succession linéaire tandis que le lecteur analyse son propre mode de déchiffrement.



T, 2, III

Lors d'un long jeu d'échec, Tintin s'endort et crie brusquement « Tchang » sans raison apparente.

L'éternuement de Tintin qui met fin à une interminable partie d'échecs et à la somnolence générale d'une soirée sans événements occupe l'espace de deux bandes entières (exemple T, 2, III)



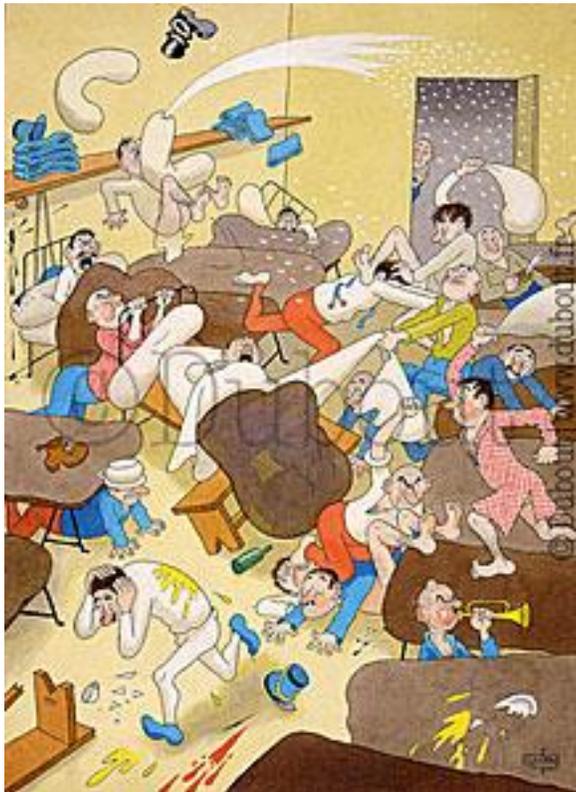
Après trois cases sans action ni mouvement, le panneau de l'éternuement met en marche l'intrigue narrative et le développement du récit. Dans les cases précédentes, Haddock pris dans ses pensées, se parlait à lui-même dans des bulles de grande taille, occupant une large proportion des cases —l'une d'entre elles fait 7 lignes et couvre plus de la moitié de la case— tandis que les personnages maintiennent les mêmes positions. Le texte-même de ces monologues n'ajoute rien au récit, mais renforce l'effet de lenteur et de lassitude. Seules modifications des personnages dans la séquence, Tintin s'endormait

lentement et une dame, dans le fond de l'image, se grattait la tête avec son aiguille de tricot avant de revenir à sa position initiale.

Tout cela est rompu avec la case de l'éternuement (T, 2, III) qui arrête violemment cette monotonie. Or le récit lui-même sort alors brusquement de la linéarité des bandes pour entrer dans l'hybridité du panneau. Cette rupture, effectuée par un effet appuyé d'hybridité, ponctue le récit, qui entre dans l'action au moment où Tintin crie Tchang. La case (T, 2, III) est au segment de récit précédent, caractérisé par l'absence d'action, ce que le point est à la phrase. Tintin est presque au centre de l'image, l'onde de choc se propage partout dans la case à partir du personnage. Des objets renversés et des personnages terrifiés amplifient la perception du choc. Les regards, dont celui de Milou, qui tourne la tête au centre de l'image, dirigent le regard du lecteur vers Tintin, la source et le foyer de l'action. Seul Tournesol, épargné par sa surdité, échappe au désordre qui affecte les personnages. Plongé dans son livre, il ne détourne pas le regard.

Cette case marque une rupture de linéarité narrative (la succession de cases sans action), mais aussi une rupture dans la temporalité. Le temps semblait passer lentement et paisiblement jusqu'au cri de Tintin, qui marque une pause. Tout s'arrête à ce moment, où les yeux du lecteur se promènent dans cette case-tableau. Il n'est pas commun de trouver vingt-deux personnages et un chien, de nombreux objets, une onomatopée, des gouttelettes de sueurs et des spirales dans une seule case qui occupe, à elle seule, la moitié de la planche. La

composition spatiale et l'équilibre visuel (l'emplacement des personnages ressemblant à des ailes de papillon, dont Tintin, Haddock et leur table seraient le corps) ne sont pas sans rappeler les illustrations d'Albert Dubout (1905-1976²⁶).



Sans titre, 1952

Encre de Chine et aquarelle sur papier 36 x 26 cm²⁷

Les ressemblances sont multiples entre T, II, 3 et l'œuvre de Dubout. Tout comme la table de Tintin et d'Haddock, le lit renversé est au centre de l'illustration. Les nombreux personnages semblent être séparés dans des groupes distincts tout en faisant partie d'un grand désordre collectif. Pourtant ce désordre est

²⁶ Dubout.fr (s. d.). Biographie. Repéré à <http://www.dubout.fr/fr/biographie/index.php>

²⁷ Dubout.fr (s. d.). Illustrations, années 50. Repéré à <http://www.dubout.fr/fr/illustrations/galerie/annees50/007.php>

soigneusement planifié ; le regard se meut entre les lits dans une ligne diagonale du coin inférieur gauche au coin supérieur droite en terminant devant la porte. La palette jaune-brun-beige fait ressortir les personnages, plus précisément leurs vêtements surtout bleus.

Cette case marque le début des événements qui ne feront que s'accélérer au long du récit. Le nom du second personnage principal, Tchang, est prononcé, souligné par la taille de la bulle, l'épaisseur du trait des lettres, et la position dans le quart supérieur droit du panneau du signe. Interprété alors comme une onomatopée marquant l'éternuement grâce à la représentation de Tintin, le signe devient un nom dès la page suivante : il introduit le personnage absent, dont la quête constitue l'action principale du récit. Enfin, l'image représente, en même temps que l'éternuement, les conséquences de cette action sur les personnages, tout comme la case représentant l'explosion montrait les effets de l'explosion sur la matérialité de son expression linguistique. De ce fait, le panneau joue le rôle d'un entracte : la page se tourne sur un autre espace et sur la temporalité de l'action du récit. Elle donne alors valeur de prolepse à la première page, qui précédait l'intrigue : la promenade de Tintin dans les montagnes, sans Haddock, qui préfigure l'expédition au Tibet et la lenteur du capitaine.

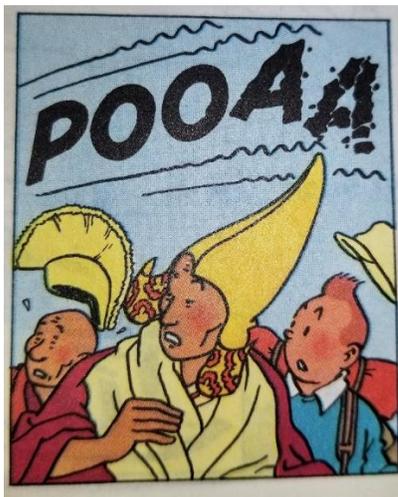
Ces exemples d'hybridité, entre bien d'autres, semblent de fait fournir la matière d'une recherche méta-poétique chez Hergé, qui utilise la combinatoire des codes pour créer un langage propre à l'album de bande dessinée et pour inviter

son lecteur à construire un nouveau type de lecture interprétative. Cette hybridité se définit en lien direct avec la matérialité du code, qui mêle linéarité et tabularité par l'insertion graphique d'effets temporels concrets dans le message linguistique.

II MATÉRIALITÉS DES SIGNES

L'hybridation du code se construit souvent, comme nous l'avons vu dans la partie précédente, par la représentation graphique des signes linguistiques. Elle ne se limite cependant pas à l'aspect physique des graphèmes, mais se continue par la mise en image des vibrations sonores des mots comme des sons.

II. 1. Poétique de l'hybridation



T, 61, IV, 2



Haddock souffle dans un dung chen²⁸, à la grande surprise de tous.

²⁸ « Trompette droite en métal utilisée au Tibet ». Définition repérée à <http://www.instrumentsdumonde.fr/instrument/66-Dung-chen.html>

L'onomatopée « POOAA » semble sortir de l'instrument musical. Sa forme et sa direction imitent celles de l'instrument. Leurs contours, l'onomatopée et l'instrument, forment une continuité qui traverse les deux cases. Traversant les bordures de cases, le regard de Tintin et des deux moines est dirigé vers l'ouverture de l'extrémité de l'instrument dans la case précédente (T, 61, IV, 1). La note, dessinée, du son émis se brise à la fin, tout comme son onomatopée, le terme qui la traduit linguistiquement, ce qui constitue, aux plans sonores et graphiques, une fausse note. Les deux lignes au-dessus et en-dessous de l'onomatopée zigzaguent au même moment que lorsque les graphèmes de cette dernière se brisent. Le mouvement du capitaine Haddock semble brusquement arrêté par la rencontre d'un son au volume très élevé, comme si la représentation de la vibration, qui envahit la case, créait un événement concret, envahissant l'action. Les chapeaux des trois personnages sont soulevés comme si le déplacement de l'air produisant le son les faisait voler. Mais l'envol des chapeaux est surtout expressif : il montre la surprise des personnages, qui sursautent en entendant le volume élevé de l'instrument.

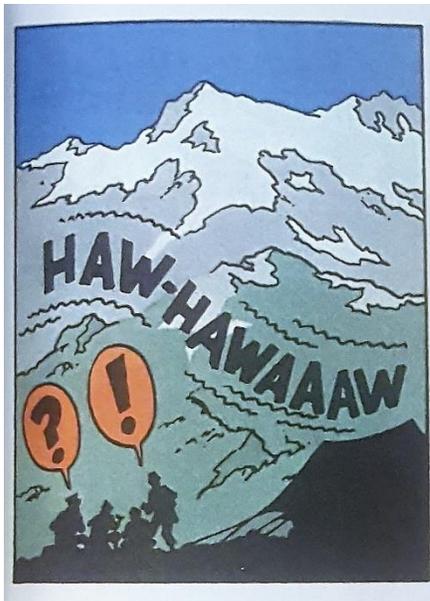
II. 2. Graphèmes graphiques

Hors du dialogue et de la narration, cet exemple de l'utilisation graphique de signes linguistiques (les graphèmes de l'onomatopée) et de signes graphique (les lignes et les chapeaux) permet de transmettre l'émotion des personnages. Cet usage met en valeur la fonction expressive²⁹ de l'hybridité graphique dans *Les Aventures de Tintin* : elle traduit en effet le sentiment du personnage par rapport au discours qu'il tient, tout comme les signes de ponctuation, mais également son sentiment vis-à-vis du récit.

Ainsi, en continuation des expressions faciales et de la parole verbale, Hergé utilise les représentations de sons comme expression des personnages. L'onomatopée semble, dans les albums étudiés, un outil privilégié où créer ces arrêts du récit par l'hybridation des signes, lorsque les graphèmes sont représentés graphiquement. L'onomatopée établit en effet, dans la case, un double rapport d'imitation : celle du son par le signe et celle du signe par l'image.

²⁹ « La fonction dite *expressive* ou émotive, centrée sur le destinataire, vise à une expression directe de l'attitude du sujet à l'égard de ce dont il parle. »

Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale*. Paris: Les Editions de Minuit. Page 214



T, 23, II, 1

Tintin, Haddock et deux guides locaux entendent un bruit ou un cri étrange alors que les guides venaient de parler du yéti, l'Abominable Homme-des-Neiges.

Passage d'un cadre à l'autre, cette case oppose l'univers grandiose de la montagne à la conversation des hommes, qui perdent la couleur pour devenir de simples silhouettes dans le "re-cadrage". La case est constituée de quatre plans. Le premier comprend les personnages, ainsi que leur tente et le sol. Ce plan est complètement noir, ce qui reproduit l'effet du contre-jour d'une image saisie contre une source de lumière. Cela ajoute un effet de mise en scène, comme si l'illustration de cette case était un théâtre d'ombres ou bien une photographie improvisée, prise dans des conditions réelles. Le deuxième plan comprend la montagne et ses contre-champs. L'usage du vert-gris désigne le froid extrême qui règne sur la scène. Le troisième plan est une montagne éloignée. Ce plan est divisé entre gris représentant les rochers et blanc représentant la neige. Le quatrième plan est un ciel bleu dégagé renforçant le sentiment du froid. À cela

s'ajoute un plan supplémentaire qui se pose par-dessus des autres. Il comprend les graphèmes « HAW-HAWAAAW », ainsi que deux bulles orange qui portent individuellement un point d'interrogation et un point d'exclamation. L'orange est une couleur chaude, située exactement en face du bleu dans le cercle chromatique³⁰. Ce choix de couleur, l'orange, produit un contraste vis-à-vis de l'arrière-plan froid.

Les graphèmes « HAW-HAWAAAW » qui représentent, pour le relecteur³¹, le cri du yéti semblent pour le lecteur représenter le bruit du vent ; la réaction des personnages en souligne néanmoins l'étrangeté et ouvre l'interprétation de la lecture. Les lettres sont écrites par-dessus tous les plans en police de caractère épaisse et avec des lignes droites. Ces lettres font un mouvement descendant, de gauche à droite, avec une courbe vers le bas à gauche et une autre vers le haut à droite. Ce mouvement rallonge la lecture et lui donne une lenteur grave. La descente des lettres donne l'impression que le cri était très fort, ou proche, au début et que le volume a diminué après, ou que le cri s'est éloigné. Ainsi, l'onomatopée, écrite en lettres majuscules, semble imiter le volume du cri retranscrit. Elle monte et descend selon la fréquence sonore du cri. Elle semble également suivre le relief du paysage, comme si elle était physiquement posée sur les montagnes du monde fictif. Les lettres sont accompagnées, au-dessus et en-dessous, par des lignes parallèles en zigzag. Ces lignes représentent également

³⁰ Cercle-chromatique.com. (s. d.) Cercle chromatique. Repéré à <http://www.cercle-chromatique.com>

³¹ En relisant l'album, le lecteur saurait que ce bruit était effectivement le cri du yéti.

l'écho du cri retentissant. Leur forme en zigzag démontre la vibration du cri et l'écho que les montagnes renvoient. Cette interaction entre le code hybride (signes linguistiques et graphiques) et le monde fictif constitue la matérialité de ce signe.

L'absence de graphèmes et donc de parole dans les bulles orange n'enlève rien à l'expression d'émotion des personnages. Même si seule leur silhouette noire est visible, le lecteur déduit la peur et la confusion des personnages. Les points d'interrogation et d'exclamation ne ponctuent pas de message portant marque de question ou d'affirmation.



A, 43, IV, 4



Haddock, au téléphone avec Nestor, apprend que le laboratoire de Tournesol a été dévalisé.

Autre exemple d'invasion de l'univers concret des référents par le message, la vibration des parois de verre et d'acier, lorsque le capitaine Haddock, invisible dans la case, apprend l'explosion du laboratoire de Tournesol.

Placée immédiatement sous l'image de la même cabine, avec le même cadrage, avant la nouvelle, la case est placée à l'endroit stratégique de la double page : la dernière case, à droite, qui porte les éléments de suspense et d'attente. Ces éléments de suspense avaient pour but d'inciter le lecteur à acheter le numéro suivant. Or, des contraintes techniques -la publication d'une bande journalière plutôt qu'une planche hebdomadaire dans le *Soir*³²- ont façonné l'œuvre d'Hergé et ont placé ces moments de suspense, ou « cliffhangers », à la fin de la bande également.

Conversation téléphonique racontée sans personnage visible, la case où la vibration de la cabine remplace la présence visuelle du personnage est l'un des exemples d'hybridation expressive par l'utilisation de la matérialité du signe. Les graphèmes et le point d'interrogation, qui ponctuent ici une question à valeur d'exclamation, vibrent en réaction à la force du cri que pousse Haddock. La bulle qui les contient vibre de manière similaire. La cabine téléphonique semble également trembler. Deux lignes parallèles aux extrémités de la cabine se zigzaguent de la même manière que les lignes verticales sur chaque côté des vitres. Le personnage, Haddock, est totalement invisible. Pourtant, il exprime ses émotions de surprise et de colère à travers la matérialité des signes, en l'occurrence, les graphèmes, le point d'interrogation, la bulle et les lignes autour de la cabine.

³² Si Hergé a franchi le pas (l'unité de la bande), forcé par des considérations techniques extérieurs à sa création, la parution dans le *Soir* se faisant rapidement en un strip quotidien et non plus en une planche hebdomadaire, on notera qu'il gardera cette option jusqu'à la fin, alors même que ces considérations auront disparu.

Dans le passage suivant, le whisky qui éclabousse le visage du capitaine Haddock ressemble à une bulle de dialogue et le contour du point d'exclamation imite l'éclaboussure provoquée par la surprise.



B, 5, IV, 3

Tintin lit une lettre et annonce la venue de Bianca à Haddock.



Le personnage d'Haddock, exprime souvent sans recourir à l'usage de la parole sa surprise et sa colère. Ici, la surprise d'Haddock est présentée comme le reflet, burlesque, de celle de Tintin : ce dernier tient et lit une lettre, l'autre tient et boit un verre de whisky, la nouvelle communiquée par la lettre bouleverse la temporalité de l'image, qui fait voir la réaction d'Haddock au texte lu à voix haute par Tintin. Les sourcils froncés et les yeux fermés, il crache aussitôt son whisky. Une bulle ovale et verticale ne contenant qu'un point d'exclamation domine

visuellement la case. Le signe porté par la bulle, de couleur orange foncé, tremble et ses extrémités zigzaguent. La main gauche d'Haddock, sa droite tenant le verre, est tendue comme s'il allait tomber. Toujours imperturbable, Tournesol lit un livre, hors des évènements et des émotions qui bouleversent les deux autres personnages.

II. 3. Le signe graphique

Ainsi, apparaissent dans les bulles de dialogue des signes qui ne correspondent à aucun mot, ni son et qui, paradoxalement, sont les plus expressifs. En dehors des règles de la grammaire, Hergé compose des dialogues sans paroles par l'utilisation exclusive de signes de ponctuation. Isolés de



l'ensemble de signes auxquels ils appartenaient originellement, ils sont transformés en objets visuels, tout en exprimant les modalités du discours (interrogation, exclamation et dans une moindre mesure, affirmation et négation).



T, 33, II, 3

Le capitaine lâche la corde, à laquelle Tharkey (le guide local) est attaché, quand il voit Tintin.

Ainsi, lorsque dans la tempête et perdus dans les glaciers de l'Himalaya, le capitaine Haddock le guide Tharkey croient avoir trouvé Tintin dans une crevasse. Tharkey descend le chercher tandis que Haddock tient la corde. Au premier bout de la cordée, hors de l'image à gauche, Tintin et Haddock se parlent sans être vus. À l'autre bout, Tharkey, dans la crevasse, envoie le message muet d'une bulle sans parole. C'est néanmoins ce dernier message qui occupe le centre de la case.

Dans cette case sans personnage et quasi-bichrome (T, 33, II, 3), la bulle orange porte un signe de ponctuation³³, élément muet du message linguistique, ici présenté en contraste avec les premières bulles au haut à gauche de la case, faites de mots prononcés par les personnages ; la réaction graphique de Tharkey, descendu dans la crevasse hors du cadre de la case, est préparée par la mise en valeur par la taille, l'épaisseur et la ponctuation de l'exclamation d'Haddock, en réponse à la seconde injonction de Tintin. En réponse à l'avertissement de Tintin, Tharkey ne répond pas verbalement mais par son mouvement, la chute, et par sa

³³ « Ensemble des signes graphiques non alphabétiques utilisés dans un texte pour noter les rapports syntaxiques entre les divers éléments de la phrase ou de la proposition, les rapports avec le sens, les idées du texte, les variations d'ordre affectif (intonation, rythme, mélodie de la phrase) ». (s. d.). Dans *Trésor de la Langue Française Informatisé*. Repéré à <http://stella.atilf.fr/Dendien/scripts/tfiv5/advanced.exe?8;s=3509458920;>

réaction à cette chute. Or la bulle portant cette réponse sans parole, et exprimant la surprise de Tharkey lorsqu'il commence à chuter, imite dans sa matérialité graphique l'évènement : le référent du récit que constitue sa chute. Ce signe est devenu un objet du monde fictif.

L'irruption de l'action racontée sur le signe de son propre récit rompt avec la convention réaliste selon laquelle le monde fictif préexisterait à son récit ou serait d'un ordre essentiellement différent. De plus, la bulle est matérialisée en un objet qui ferait partie de la scène fictive, plutôt que d'y être superposée comme dialogue ou commentaire. Il semble que son appendice s'accroche au manche du piolet dans le vain espoir de ne pas sombrer dans l'abîme. Sa couleur orange, en contraste avec le reste de la case où se conjuguent bleus et gris, met l'accent sur la force émotionnelle, expressive, du message qu'elle contient.

La convention veut que les couleurs rouge, orange et jaune soient chaudes et les couleurs bleue et blanche soient froides³⁴. Ici, le personnage Tharkey, représenté par sa surprise, en orange, est placé en opposition à son environnement. Sa solitude est accentuée par le fait que son interlocuteur, Tintin, est également absent de la case. Les bulles du dialogue flottent sans représentation des personnages auxquelles elles sont associées et qui,

³⁴ « En art, on prend en compte la sensation qu'on a en observant la couleur : le rouge, le jaune donnent une impression de chaleur, de joie, tandis que le bleu, le blanc donnent une impression de froideur ». Couleur-Science.eu. (s. d.). Couleurs chaudes et froides. Voir <https://couleur-science.eu/?d=2015/06/10/16/22/11-couleurs-chaudes-et-froides>

traditionnellement, les portent visuellement tels des phylactères. Pour identifier les locuteurs, le lecteur se fie à l'image précédente, où Tintin parlait et à l'adresse, Haddock, de la première bulle. Le lecteur déchiffre alors que les deux bulles appartiennent à deux personnages différents : Tintin d'abord, Haddock ensuite. Et l'abondance des signes de ponctuation accentués qui suit traduit l'urgence de la situation : Haddock rattrapera-t-il la corde? Tharkey sera-t-il sauvé?

À l'intérieur de la bulle, un point d'interrogation (code graphique) prend une taille et une épaisseur supérieures aux autres points d'exclamation ordinaires (code hybride). Il prend également une forme particulière. Son contour frémit violemment pour exprimer le choc que ressent Tharkey quand la corde est lâchée par Haddock. Pour ce qui est des deux autres bulles, des points d'exclamation et d'interrogation sont suivis de trois points pour arrêter la lecture sur l'importance du dialogue et marquer le fait que les personnages attendent la réponse/réaction à l'événement : la valeur de ces points de suspension n'est plus celle de signes diacritiques linguistiques, tandis qu'ils soulignent l'anxiété. « OH » est suivi de 3 points d'exclamation. Il est également d'une taille et d'une épaisseur supérieures au reste pour montrer que les personnages crient.

Nous venons de voir comment les signes graphiques font partie de la ponctuation et vice-versa. Or, dans ce système de communication, la ponctuation ne se limite pas à des points et à des virgules. Elle devient un élément du récit, elle donne une voix aux personnages et enrichit le récit de modalités et

d'expressions. Les bulles, signes spécifiques au code de la bande dessinée, constituent également une notation paralinguistique, comme les signes de ponctuation pour les messages verbaux, de la narration comme des dialogues.

III BULLES

III. 1. Dialogue

« La bulle en soi est à la fois information (comme contour investi d'une fonction symbolique connue) et porteuse d'informations (les mots ou les motifs graphiques qu'elle contient) et que, de ce fait, elle s'identifie, dans ce cas particulier, à la vignette même. » (Groensteen, 2008). Les bulles dans *Les aventures de Tintin* suivent des conventions bien établies, avant l'œuvre d'Hergé mais également par cette œuvre³⁵, quant à leur couleur, leur forme, leur taille et le trait de leur contour. Cependant, en tout premier lieu, selon un code largement partagé depuis la fin du XIX^e siècle, la bulle indique la personne, ou l'objet, dont émane le message qu'elle transmet. Qui parle ? Et comment ? Elle fonctionne, de cette manière, à la fois comme ponctuation du dialogue et comme didascalie³⁶, fournissant des indices sur le ton, le rythme, ou encore le volume des échanges verbaux.

La bulle de dialogue la plus commune dans la BD adopte une forme rectangulaire, adaptée à la forme et à la taille des cases, aux coins arrondis avec un appendice qui pointe vers le personnage qui s'exprime. Cette bulle peut

³⁵ L'objet de ce projet n'est pas la genèse du code d'Hergé, qui demanderait une étude dans la chronologie des planches, de leurs modifications et de leur évolution.

³⁶ Comme la didascalie d'un texte théâtral, elle indique le personnage qui émet le message, mais également le statut de ce message (en aparté, par exemple) et la situation d'énonciation (le ton, le volume, les mouvements et gestes, la position sur scène du locuteur, l'inscription dans l'espace scénique).

également être de forme ovale horizontale quand elle contient un mot ou deux, ou verticale quand elle enferme un point d'exclamation ou d'interrogation.



T, 33, II, 3

Haddock et Tharkey trouvent Milou à moitié gelé près d'une crevasse. Ils croient que Tintin y est tombé. Tharkey descend le chercher à l'aide d'une corde que tient Haddock. Tintin arrive et Haddock, rempli de joie, lâche la corde.

Pour le dialogue hors personnage racontant la chute de Tharkey, étudié plus haut, la case et le récit sont construits par les seules bulles de dialogue, successivement rectangulaire, ovale horizontale - contenant chacune un court message verbal - et ovale verticale, orange - contenant un point d'interrogation. Les deux bulles blanches s'entrecroisent et se succèdent verticalement sans interstice parce qu'elles font partie de la même conversation. La troisième bulle est séparée spatialement par un blanc de cette première conversation : cette césure marque la distance entre les personnages mais aussi l'écart temporel entre les deux moments représentés dans le même cadre.

La forme de ces trois bulles indique au lecteur qu'il s'agit de trois voix différentes, leur nombre dénote trois personnages différents. Les couleurs, fonds

et traits des caractères inscrits indiquent le ton, en gradation, de l'échange ; en effet, l'injonction pressante de Tintin et la réponse de Haddock qui entraîne et traduit sa prise de conscience s'inscrivent dans une urgence de plus en plus pressante. Les deux répliques désignent l'objet - la corde - qui traverse la case, presque invisiblement, de gauche à droite, et de haut en bas. Le lecteur cherche et trouve la corde en même temps que le capitaine, lorsqu'il est trop tard pour empêcher la chute de Tharkey. Les signes de ponctuation envahissent les messages verbaux tandis que les contours des bulles se distendent et que le fond blanc cède place au fond orange pour mettre l'accent sur la gravité et l'urgence du message. Tous ces procédés relèvent de la composition des bulles et convergent vers l'expression de l'intonation et du rythme du dialogue, tout comme la ponctuation au niveau du texte indiquait la nécessité pour le lecteur de suppléer une intensité au dialogue.

III. 2. Narration



B, 30, III, 1

Les journalistes arrivent à Moulinsart pour l'entrevue de Bianca.



Distincte de l'image, à laquelle elle se superpose plutôt de s'y insérer, la bulle de la narration, ou le cartouche, ne relève pas, en soi, de l'hybridité : elle constitue un message verbal indépendant, qui n'est attribué à aucun personnage du récit. Dans les premières bandes dessinées et, toujours, dans de nombreux dessins satiriques, le texte, sans cadre ou dans un rectangle en dehors de l'image, a servi de légende pour guider l'interprétation de la planche : titre ou réplique, chez Daumier, par exemple, ou dans les planches de Christophe pour le *Sapeur Camember* et la *Famille Fenouillard* entre 1889 et 1893, le texte n'est pas inséré dans l'image-même si la lecture doit l'intégrer pour construire le sens du dessin.

Dans notre corpus, le cartouche se présente dans la case mais hors de l'image comme un rectangle au fond jaune, dans la partie supérieure de la case.

La police de caractère utilisée dans ces cartouches se distingue graphiquement de celle des bulles de dialogue : les textes sont ostensiblement écrits en lettres cursives. Même si toutes les graphies des *Aventures de Tintin* sont composées à la main, technologie de l'époque oblige, celles des cartouches de narration le laisse paraître davantage, avec un tracé presque calligraphique, qui lui est réservé. Lorsque le texte est plus court que la largeur de la case, le cartouche est placé dans la partie supérieure gauche.



B, 30, II

La Société « Les Amis de la Fanfare de Moulinsart » félicite Haddock pour ses supposées fiançailles avec Bianca. Les musiciens n'hésitent pas à prendre « quelques verres ».

Or, le coin supérieur gauche de la case est l'endroit-même où commence la lecture linéaire : le procédé met ainsi en représentation l'ordre chronologique des événements narrés par le récit, en d'autres termes, la fable. Le contenu de ces cartouches est, de fait, très souvent dédié au déroulement chronologique des

faits de la fiction et à leur agencement dans le récit, comme les mentions « Et un quart d'heure plus tard... », ou « Le lendemain matin... ».



A, 25, III, 1

Tintin et Haddock libèrent le professeur Topolino. Après avoir clarifié un malentendu, ils s'assoient pour discuter de la situation.



T, 3, III, 1

Après avoir crié Tchang, Tintin se couche tôt pour se reposer. Le lendemain matin, il rejoint Haddock à la terrasse.

Tout comme ces derniers passages situent l'action dans le temps, certains cartouches font référence à l'emplacement également, comme « Pendant ce temps, à Genève... ». Ils constituent ainsi un cadre narratif (temps et lieu) à proprement parler.

Hergé fait un usage minimal de ces cartouches, préférant indiquer les changements de lieux et de temps par les changements de décor et par le déroulement de l'histoire. Ainsi, dans *L'affaire Tournesol*, il faut attendre la page

10 pour qu'apparaisse le premier cartouche de narration (même si l'on en trouve deux à la page 13).

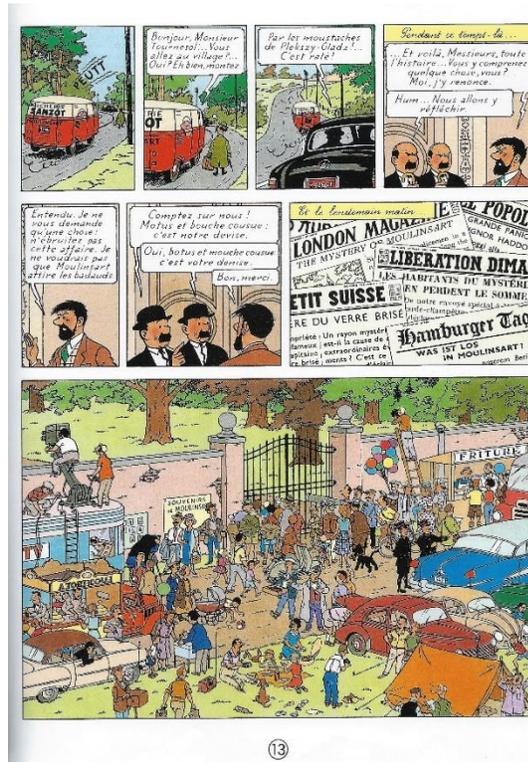


A, 13

Les objets en verre continuent de se briser sans explication. Haddock en parle à Dupont et Dupond et il leur demande de rester discrets. Mais le lendemain matin, la nouvelle fait déjà les manchettes.

A, 10

Des objets en verre se brisent mystérieusement. Le lendemain matin, Haddock fait sa toilette quand le miroir se brise soudainement.



Ces cartouches représentent, dans les albums de *Tintin*, les seuls passages où le récit est mené par la voix du narrateur et, de ce fait, les seules interventions du narrateur. Leur sobriété, sans jugement ni focalisation explicite, renforce l'illusion d'un récit sans narrateur, qui serait tenu par les paroles des seuls personnages et par les informations fournies par les images (décor, passage du temps par la succession des jours et nuits ou par les gestes quotidiens, comme la

toilette du matin dans l'exemple précédent A 10). Une telle économie narrative est soutenue par la complexité sémantique des signes que constituent les bulles.

III. 3. Le signe graphique



B, 26

Après avoir lu la fausse nouvelle des fiançailles de Bianca et Haddock, Lampion appelle ce dernier pour le féliciter.

La forme, la couleur et le contour d'une bulle révèlent la provenance du discours qu'elle porte, selon les conventions qu'Hergé établit et suit, de manière systématique, dans ses albums. Dans l'univers sémiotique de son œuvre, les bulles démontrent non seulement les émotions des personnages, mais encore le canal³⁷ du message, comme la radio, la télévision ou le téléphone. Hergé semble établir avec cohérence et discipline des conventions

³⁷ Le canal de la communication linguistique, c'est-à-dire son moyen matériel de transmission, est, selon les cas, phonique ou graphique. Milly, J. (1992). *La poésie des textes*. Paris: Nathan. Dans le cas de la bande dessinée et de l'éventail des communications représentées, le canal peut également varier selon la technologie des télécommunications : téléphone, radio, télévision etc.

quant au canal qui transmet les messages. Le trait simple d'une bulle, au fond blanc, signale la voix des personnages lorsque le message est transmis lors d'une conversation en face à face. Les modifications apportées au contour et au fond de la bulle permettent au lecteur d'identifier d'autres canaux.

Dans cet épisode, qui relate une communication téléphonique, et donc à distance, la bulle de dialogue pour le personnage absent du cadre représenté dans la case affiche un contour ondulé tandis que son appendice pointe vers l'émetteur du combiné téléphonique ; celle du personnage présent a un contour rectangulaire avec des coins arrondis, comme une bulle de dialogue en conversation (B, 26). Présence et absence sont donc définies en fonction de la situation de lecture. En effet, la communication du personnage a un double destinataire : l'autre personnage, dans le récit, et le lecteur, qui tient l'album entre les mains et le parcourt du regard. Comme au théâtre, absence et présence dans le cadre ou sur la scène, définissent par rapport au spectateur ou au lecteur, l'absence ou la présence du personnage.

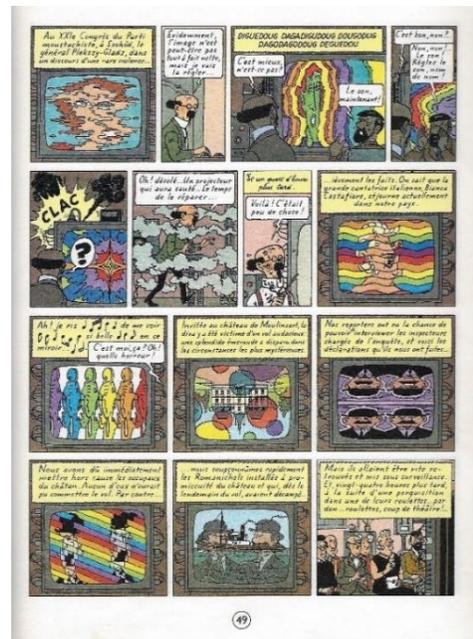


B, 32

Tintin, Haddock et un journaliste regardent l'entrevue de Bianca sur les moniteurs.

Pareillement, lorsque le professeur Tournesol fait la démonstration de son invention, les bulles des personnages indiquent qu'ils sont représentés mais absents : elles sont identiques à celles des moniteurs (B, 32), à savoir, des contours en zigzag et un fond jaune, mais, cette fois, puisque le moniteur occupe la totalité de la case, elles substituent leur cadre à celui de l'image sans contenir d'appendice. Ce sont les signes de la communication en absence qui permettent,

Lorsque les personnages regardent l'entrevue de Bianca Castafiore, absente de l'espace de la case, les bulles de la cantatrice, entendue et vue par la médiation des moniteurs, revêtent des contours ondulés sur un fond jaune (B, 32). Les appendices pointent vers les moniteurs, puisque le son est émis à partir de ces derniers. Contour et couleur indiquent au lecteur que la communication entre les personnages n'est pas directe.



B, 49 *Tournesol invente la télévision couleur et invite ses amis à la regarder.*

dans la dernière case, d'attribuer au poste de télévision, la parole retransmise des deux Dupond/t.



A, 32

Haddock veut appeler la police en utilisant la radio de l'hélicoptère quand il tombe sur Lampon.

Similairement, lors de la conversation par radio dans l'hélicoptère en détresse que conduit Tintin, la bulle du personnage présent dans la case affiche un contour droit, tandis que celle du personnage absent revêt un contour ondulé. Ces conventions facilitent au lecteur d'attribution de la parole : elles identifient qui parle, d'où et selon quel canal de communication. Hybrides et omniprésentes, elles définissent le code de la bande dessinée de manière systématique, informant la lecture et l'interprétation du récit.

III. 4. Rapports entre les personnages

Le code hybride des bulles démontre également les rapports entre les personnages. En effet, la position et la taille des bulles explicitent le rapport entre les locuteurs. Ainsi, lorsque Tintin est reçu par le Grand Précieux, guide des moines tibétains (T, 49, IV, 1), la grande taille du Grand Précieux, déjà augmentée

Précieux vers le bas : l'organisation graphique du dialogue reproduit la position d'autorité de ce dernier.

Ce rapport entre personnages est également reconnaissable dans les proportions et positions des bulles qui portent la parole du personnage dominateur de Bianca Castafiore dans les *Bijoux de la Castafiore*.



B, 42, I, 3

Un journaliste du *Tempo*, avec qui la cantatrice ne s'entend pas, prend une photo d'elle à son insu et écrit un article peu flatteur.



B, 42, II, 2

Furieuse, Bianca s'en prend à Wagner qui s'était permis de sortir sans son autorisation.



B, 47, I, 1

Dupont et Dupond accusent Irma d'avoir volé les bijoux de Bianca. La cantatrice est insultée et fâchée.

Dans ces trois exemples, la bulle de Bianca se trouve au-dessus de celles des autres personnages. Elle est également de taille supérieure. Mises à part les expressions faciales des personnages, plusieurs détails redoublent l'expression du rapport de force qu'exerce la Castafiore vis-à-vis des autres : elle les domine par sa présence graphique autant que par ses discours. D'abord, très grande, elle regarde vers le bas quand elle s'adresse aux autres. Elle se penche vers eux et pointe son index ou ferme sa main en un poing. La disproportion et la position relative des bulles de dialogues représentent graphiquement ce rapport de domination où la Castafiore écrase de ses mots, qui occupent les grandes bulles supérieures, la réponse, timide, de ses interlocuteurs, au bas de la case et dans des bulles bien plus petites.

Pour souligner la situation des interlocuteurs, des gouttes de sueur semblent sortir de la tête des personnages dominés pour exprimer leur gêne ou leur peur ; dans le dernier exemple, ces gouttes de sueur entourent également la tête de la Castafiore pour démontrer la colère, que la rougeur de son visage indique. Visible au premier plan, le capitaine essuie sa sueur avec soulagement dans (B, 42, II, 2).

Ces gouttes de sueurs, fréquentes chez Hergé, reçoivent différentes interprétations, comme la peur, la colère, la surprise et la gêne. Disposées autour du visage du personnage, elles sont à la fois de petites bulles sans paroles, qui expriment l'émotion, et une forme de ponctuation graphique qui met en valeur la

représentation de la figure. Ainsi, réponses muettes aux invectives de Bianca, elles indiquent la peur de ses interlocuteurs, intimidés, abusés et terrifiés. Seul Tournesol, sauvé par sa surdité, échappe à la domination de la Castafiore, lui tournant paisiblement le dos au premier plan du troisième exemple.

III. 5. Ponctuations graphiques

Les gouttes de sueurs ne sont pas les seules formes de ponctuation non-conventionnelles et hors bulles. Des spirales et des symboles, toujours autour de



la tête, indiquent également l'émotion ou l'état dans lequel se trouve le personnage.

Dans cette planche, étoiles et couleurs semblent raconter, par mimèse, les chocs, la douleur, l'étourdissement tandis que les gouttes de sueur expriment l'indignation. Dans la deuxième case, quatorze étoiles, dix en haut et quatre en bas, semblent sortir de la tête d'Haddock (A, 15, 1, 2). Elles

sont accompagnées de quatre spirales en haut et trois en bas. Les étoiles sont de couleur verte, jaune,

A, 15

Tintin et Haddock, dans le laboratoire de Tournesol, se font attaquer par un inconnu.

bleue et rouge. Haddock ne s'exprime pas verbalement dans cette case : son expression faciale, les étoiles et les spirales font de ce silence du personnage un élément du récit. Il est, littéralement, sonné. Les spirales semblent imiter le vertige qu'il éprouve, tandis que les étoiles transcrivent son éblouissement. Le lecteur comprend ainsi qu'Haddock est assommé et que le coup de poing est de force importante.

Les étoiles et les spirales sont répandues chez Hergé pour exprimer désorientation, vertige et perte des repères. D'autres symboles graphiques qui expriment le sentiment du personnage. Ainsi, quand Haddock se lève (A, 15, III, 1), quatre étoiles, quatre cloches, un oiseau et une planète tournent autour de sa tête sur deux axes qui font office d'orbite. Les cloches, l'oiseau et la planète peuvent sembler insolites, mais le lecteur a l'habitude de trouver Haddock dans des situations burlesques, dont il est la victime. Dans la planche (A, 15) sept cases sur quatorze ne contiennent pas de bulles, ni de graphèmes, ni de signes de ponctuation. Les personnages s'expriment uniquement par leur expression faciale, leur langage corporel et les symboles graphiques. Un autre moment burlesque, impliquant Haddock, comprend des objets qui tournent autour de sa tête (T, 37, III, 3). Sur quatre orbites tournent quatre étoiles, quatre points lumineux, un éclair,

une cloche, un astérisque, un sifflet, une spirale, un point d'exclamation et un point d'interrogation.



T, 37, III, 3

Haddock tente de préparer un porridge avec le réchaud quand ce dernier explose.



Conclusion

Les bulles et les signes graphiques que je viens d'examiner font partie des conventions de la bande dessinée chez Hergé, et constituent un code hybride, où mots et images se combinent pour former les récits que sont *Les aventures de Tintin*.

Le signe graphique est l'essence-même de ce code hybride. D'abord, les graphèmes sont en effet des signes graphiques. Les lettres, façonnées de certaine manière (police de caractère) et de certaine couleur, sont à la fois graphiques et linguistiques – puisqu'elles véhiculent le message que porte le texte. Cette hybridité se manifeste davantage dans les signes de ponctuation quand ils ne sont pas accompagnés de texte. Dans les exemples précédents, j'ai analysé des cas où le signe de ponctuation devient message et non un simple ajout au texte. Sa fonction linguistique réside dans sa signification interrogative ou exclamative (ou les deux), et sa nature graphique dans sa forme et sa couleur. Or, il porte aussi des émotions ou des bruits dans des cases où aucun personnage ne s'exprime verbalement. Ainsi, Hergé communique clairement, et habilement, le message avec un minimum de dialogue. Le personnage n'a alors plus à répéter constamment des sons qui expriment son état d'esprit (ah, oh, hmm, etc.).

Le signe graphique permet non seulement de maintenir le dialogue à l'essentiel, mais aussi d'accélérer ou omettre les passages narratifs diégétiques. J'ai démontré comment Hergé se sert du décor et du récit-même comme narration.

Cela rend la lecture de ses albums légère, fluide et apparemment naturelle. Légère, parce que le texte laisse davantage de place à l'image ; fluide, parce que le lecteur n'interrompt pas le fil du récit mimétique (les dialogues) pour lire la narration ; et apparemment naturelle, parce que dans une situation de communication, même verbale, les locuteurs peuvent exprimer leurs pensées et leurs émotions par des codes non-verbaux.

Le signe graphique agit également comme ponctuation du récit. Tout comme la ponctuation linguistique, il marque la fin des séquences. Les cases se succèdent et l'action culmine au moment où le signe graphique prend un plan premier dans la case. Ces moments de suspense, aussi appelés « cliffhangers », sont le parfait exemple pour expliciter le rôle de ponctuation du signe graphique.

Il y aurait bien plus à dire et étudier quant au système qu'Hergé reprend aux premières bandes dessinées et complète par son œuvre. Ce projet s'est limité à explorer les modes de fonctionnement, notamment dans les bulles, de signes que la bande dessinée transforme en signes hybrides. Suivant une méthodologie sémiotique, mon étude a analysé les effets de sens et les procédés, systématiques, permettant une lecture unifiée des deux codes utilisés pour le récit en bande dessinée – visuel et linguistique. Il serait ensuite nécessaire de situer dans une tradition artistique et dans la succession des œuvres cet usage des codes par Hergé. Également, il serait intéressant d'interroger le relatif silence des sources secondaires sur la poétique de la bande dessinée : l'émergence récente

de la bande dessinée, l'hybridité de son format et son succès auprès d'un large lectorat, non expert, hors des institutions de reconnaissance littéraire que sont l'université et l'enseignement secondaire, ont-ils cantonné la lecture de la BD à des interprétations sur leur message et représentations, comme les lectures socio-critiques ou les critiques sociales ? Ces perspectives n'entraient pas dans mon propos mais pourraient faire l'objet de recherches futures, qui analyseraient la place de la bande dessinée dans l'histoire littéraire, tout comme dans celle de l'art.

Bibliographie :

- Baudry, Julien (2012). Histoire de la bande dessinée numérique française, *Neuvième art 2.0* [billet de blogue]. Repéré à <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?rubrique72>.
- Bremond C. (1968). Pour un gestuaire des bandes dessinées. In: *Langages*, 3^e année, 10, 1968. (*Pratiques et langages gestuels*, sous la direction de A. J. Greimas.) 94-100.
- Chute, H. L. (2010). *Graphic women: Life narrative and contemporary comics*. New York: Columbia University Press.
- Demanuelli, C. (1987). *Points de repère : Approche interlinguistique de la ponctuation français-anglais* (vol. 58). Saint-Étienne : Centre Interdisciplinaire d'Études et de Recherches sur l'Expression.
- Drillon, J. (1991). *Traité de la ponctuation française*. Paris, France : Gallimard.
- Fresnault-Deruelle, P. (1999). *Hergé, ou, Le secret de l'image : essai sur l'univers graphique de Tintin*. Bruxelles, Belgique : Éditions Moulinsart.
- Fresnault-Deruelle, P. (2008). Référence et révérence à l'art ou le classicisme d'Hergé. *Recherches sémiotiques*, 28(3-1), 163-180.
- Groensteen, T. (1996). *Système de la bande dessinée* (Thèse de doctorat inédite). Université Toulouse 2.
- Groensteen, T. (2000). *Maîtres de la bande dessinée européenne*. Paris, France : Seuil.
- Groensteen, T. (2004). Les avant-gardes de la bande dessinée. Dans T. Groensteen et G. Scaon (dir.), *Les Musées Imaginaires de la Bande Dessinée* (p. 62-73). Angoulême, France : Éditions de l'An 2.
- Groensteen, T. (2006). *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*. Angoulême, France : Éditions de l'An 2.
- Groensteen, T. (2007). *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles. Paris, France : Les impressions nouvelles.
- Groensteen, T. (2013). *Comics and Narration*. (traduit par A. Millar). Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Groensteen, T. et Peters, B. (Dir.). (1994). *Töpffer : L'Invention de la bande dessinée*. Paris, France : Editions Hermann.
- Houdart, O. et Prioul, S. (2007). *La ponctuation ou l'art d'accommoder les textes*. Paris, France : Seuil
- Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique generale*. Paris: Les Editions de Minuit.
- Lacassin, F. (1982). *Pour un neuvième art: La bande dessinée*. Paris: Slatkine..
- McCloud, S. (1999). *L'Art invisible : comprendre la bande dessinée*. Paris, France : Vertige Graphic.

- McCloud, S. (2011, June). Comics: A Medium in Transition. *Computer Graphics Forum*, 30 (3). Oxford, Royaume-Uni: Blackwell Publishing Ltd.
- Milly, J. (1992). *Poétique des textes*. Paris, France : Nathan.
- Morgan, H. (2009). *Graphic Shorthand: from caricature to narratology in twentieth-century bande dessinée and comics*. *European Comic Art*, 2 (1), 21-39.
- Mouchart, B. (2003). *La bande dessinée*. Paris, France : Le Cavalier bleu.
- Nunberg, G. (1990). *The linguistics of punctuation*. Stanford, California: Center for the Study of Language (CSLI) Publications.
- Peeters, B. (1991). *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*. Tournai, Belgique : Casterman.
- Peeters, B. (2011). *Hergé, fils de Tintin*. Paris, France : Éditions Flammarion.
- Rault, J. (2014). De la « pause » à la « valeur » en langue : grammaticalisation des signes de ponctuation? *SHS Web of Conferences*, 8, 2885).
- Rault, J. (2014). La ponctuation : problématiques linguistiques. *Le français aujourd'hui*, (4), 9-18.
- Rault, J., (2014). De la « pause » à la « valeur en langue » : grammaticalisation des signes de ponctuation ? *IV^{ème} Congrès mondial de Linguistique française*, université libre de Berlin, juillet 2014.
- Richardson, M. et Duin, S. (1998). *Comics: Between the Panels*. Milwaukie, OR : Dark Horse Books.
- Screech, M. (2005). *Masters of the Ninth Art: Bandes Dessinées and Franco-Belgian Identity*. Liverpool, Royaume-Uni: Liverpool University Press.
- Smolderen, T. (2014). *The Origins of Comics: from William Hogarth to Winsor McCay*. Univ. Jackson, MS: University Press of Mississippi.
- Soumois, F. (1987). *Dossier Tintin: Sources, versions, thèmes, structures*. Bruxelles: Jacques Antoine.
- Toussaint, B. (1976). Idéographie et bande dessinée. *Communications*, 24(1), 81-93.
- Versaci, R. (2007). *This Book contains Graphic Language: Comics as literature*. New York, NY: Continuum.