



HAL
open science

Le rôle de la parole dans l'adaptation en BD du Petit Prince de Saint-Exupéry par Joann Sfar.

Aurora Fragonara

► To cite this version:

Aurora Fragonara. Le rôle de la parole dans l'adaptation en BD du Petit Prince de Saint-Exupéry par Joann Sfar.. BRUMME Jenny et FALBE Sandra (dirs), The spoken language in a multimodal context, pp.283-294, 2013. hal-03044351

HAL Id: hal-03044351

<https://hal.science/hal-03044351>

Submitted on 6 Sep 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

SPRACHWISSENSCHAFT



**The Spoken Language
in a Multimodal Context**

Description, Teaching, Translation

Jenny Brumme/Sandra Falbe (eds.)

F Frank & Timme

Verlag für wissenschaftliche Literatur

Aurora Fragonara
Université de Lorraine, Metz, France

Le rôle de la parole dans l'adaptation en BD du *Petit Prince* de Saint-Exupéry par Joann Sfar

Abstract

Comics are a medium that combines words and images; therefore their interaction is worth being investigated. Sfar's comic book presents two reading modalities: the vertical one (that presupposes an integration of words and images) and the horizontal one (where the dialogues make the story going forward). They show how iconic and verbal code are both essential to narration, to convey contents that would be invisible without the use of the verbal code. Thus, this cooperation leads to an ideogrammatic modality of reading, where words vivify static images making them narrative and readable.

Key words: Comics – Iconic-Verbal Relationship – *Le Petit Prince* – Ideograms – Multimodal Communication

1. Introduction

« *Objet culturel non-identifié* », selon la définition donnée par Thierry Groensteen (2006), la bande dessinée suscite depuis quelques décennies l'intérêt croissant des chercheurs en sciences humaines. Cet intérêt se concrétise dans deux axes de recherche susceptibles de se croiser et de se nourrir mutuellement. Le premier concerne simplement la définition de cet objet communicationnel : le second est formé par toute sorte d'études issues de différentes branches des sciences humaines qui se penchent sur la bande dessinée dans le but d'en dévoiler les enjeux, les mécanismes de fonctionnement, les présupposés théoriques et philosophiques. Enfin, une partie de la recherche contemporaine est consacrée aussi aux interactions avec d'autres disciplines telles que la sociologie, l'anthropologie et les sciences de la communication. Dans ce contexte frémissant, sémiotique et linguistique ne constituent pas des exceptions. Elles sont effectivement susceptibles de faire de la bande dessinée un objet d'étude.

Dans cette perspective, le cadre théorique proposé par la théorie multimodale nous fournit un moyen d'aborder l'analyse de la bande dessinée de manière optimale. Donnant de l'importance aux interactions entre les différents codes, la théorie multimodale permet d'introduire le concept de texte pluricodé, où chaque code à l'œuvre compense les limites des autres (pour une démonstration de cette coopération sémio-sémantique, nous renvoyons à l'exemple de la chambre de Stéphanie proposé par Kress et Van Leeuwen 2001 : 11–20).

Cette possibilité de construction d'un seul texte fondé sur plusieurs codes permet ainsi de jeter les bases pour l'analyse des bandes dessinées, qui intègrent notamment deux codes : verbal et iconique.

Compte tenu de l'état encore en embryon des études en la matière, nous nous commencerons d'abord notre analyse par un rappel de la définition de l'objet « bande dessinée » ; ensuite nous nous focaliserons sur l'étude du rôle de la parole et sur ses interactions avec les images dans un album BD particulier : l'adaptation du *Petit Prince* de Saint-Exupéry, réalisée par Joann Sfar.

2. La définition de BD

La définition de BD que nous adoptons ici est la plus largement répandue, ainsi que celle donnée par Groensteen (1999 : 20–65), un des principaux experts en la matière.

La BD est considérée comme un médium séquentiel, c'est-à-dire comme une succession-enchaînement d'unités sémanco-discursives bicodiques : les cases ou vignettes. Cette succession n'est pas fluide, elle est entrecoupée à l'aide des blancs, des espaces entre les vignettes, qui relient et séparent en même temps les cases. La parole peut à son tour s'articuler en phylactères (les bulles attribuées aux personnages) et récitatifs (les encadrés généralement en haut et à gauche qui introduisent une séquence narrative particulière ou bien qui orientent la compréhension de la case).

Les cases s'enchaînent de deux différentes manières : linéaire et réticulaire. La première consiste dans une lecture de stricte proximité des cases, une seconde posant les conditions d'existence de la case suivante. Au contraire, la seconde insiste sur les liens sémantiques que les cases établissent entre elles, même en étant éloignées typographiquement dans la distribution sur la planche. Des

exemples de ce type d'enchaînement sauraient être le retour des personnages, la suite des actions, la reprise des chronotopes.

Compte tenu de cette caractéristique bicodique propre à la BD en tant que médium, l'adaptation du *Petit Prince* se configure comme un bon exemple pour étudier les rapports d'interaction entre parole et image. En effet, le conte de Saint-Exupéry est déjà un *iconotexte*, c'est-à-dire :

[...] une œuvre dans laquelle l'écriture et l'image forment une totalité insécable, fruit de la collaboration d'un artiste et d'un écrivain, qui peuvent être une seule et même personne comme c'est le cas ici. Texte, image et support forment un tout, un concept original qui doit être considéré dans chacun de ses composants, dans leurs interactions et dans la totalité qu'ils constituent. (Renonciat 2006: 24)

Le *Petit Prince* possède par conséquent un potentiel interactionnel entre codes susceptible de se développer dans une adaptation BD qui mobilise les mêmes codes qu'un icontexte, mais d'une manière différente.

En outre, ce conte se caractérise par une richesse remarquable en matière de chronotopes. Le *Petit Prince* présente effectivement une structure enclassée qui encadre un laps de temps long et varié, divisé en trois parties :

1. Le voyage du Petit Prince à travers différentes planètes et ses premières rencontres sur Terre (le serpent, la fleur du désert, l'écho, les roses et le renard),

¹ Pour la notion de médium nous renvoyons ici à la définition proposée par Gaudreault et Marton : « on pourrait ainsi imaginer de distinguer deux vastes catégories conceptuelles : la « médiativité » [...] et la « narrativité ». La première renverrait au potentiel expressif [...] développé par le média. Ce potentiel ontologique lui appartient spécifiquement et dépend des caractéristiques propres aux moyens d'expression-représentation premiers qu'il sollicite et, le plus souvent, combine. La BD, par exemple, associe généralement une image dessinée avec du texte écrit. [...] La « médiativité » serait donc cette capacité propre de représenter – et de communiquer cette représentation – qu'un média donné possède par définition. Cette capacité est régie par les possibilités techniques de ce média, par les configurations sémiotiques internes qu'il sollicite et par les dispositifs communicationnels et relationnels qu'il est capable de mettre en place. [...] la narrativité désigne le caractère ou la qualité de ce qui est narratif. [...] Il faudrait donc différencier le narratif comme état explicite et affirmé, du narratif comme virtualité, comme dimension possible en vertu d'une certaine configuration de l'objet observé. [...] D'une certaine façon, la narrativité entretient avec la médiativité un rapport proche de l'inclusion : elle serait alors une modalité particulière de cette « médiativité » » (Gaudreault et Marton 1998: 48–49).

2. La rencontre cruciale avec l'aviateur dans le désert et le retour du Petit Prince sur son astéroïde.

3. Le prologue et l'épilogue écrits par l'aviateur-narrateur six ans après le départ de son ami. Il s'agit des deux parties où l'aviateur explique la morale qu'il a tirée de cette rencontre ainsi que son urgence de raconter cette histoire : « Si j'essaie ici de le décrire, c'est afin de ne pas l'oublier. C'est triste d'oublier un ami » (Saint-Exupéry 2002: 20).

Comme nous allons voir, le fil rouge entre ces trois parties est l'enseignement du renard au Petit Prince « on ne voit bien qu'avec le cœur, l'essentiel est invisible pour les yeux » (Saint-Exupéry 2002: 72).

Afin de découvrir les modalités d'interaction entre les deux codes verbal et iconique, il est d'abord nécessaire de se pencher sur les deux modalités de lecture qui se dégagent de cet album BD : la modalité verticale et celle horizontale.

2. La méthodologie. Les deux modalités de lecture : verticale et horizontale

2.1. La modalité verticale

La modalité de lecture verticale comporte une interaction étroite entre le code verbal et le code iconique afin de co-construire le sens de la vignette ou de la séquence. Dans ce cas, le contenu de la bulle ou du récitatif est obligé de trouver un corrélatif dans le dessin de la vignette afin d'actualiser son sens. Code verbal et code iconique configurent ainsi la vignette en tant qu'un *unicum* sémantico-communicatif, qui, seulement si considéré dans sa totalité, permet à l'histoire d'avancer.

Un exemple de cette pratique de co-construction du sens nous est fournie par l'une des vignettes de présentation du Vaniteux, que le Petit Prince rencontre pendant son voyage interplanétaire (Sfar 2008: 54, case 4). Le dessin du Vaniteux constitue la quasi-totalité du contenu iconique de la case. Il est effectivement dessiné en gros plan pendant qu'il demande à être admiré par le Petit Prince. C'est ainsi que la lecture horizontale du syntagme verbale « *admire-moi* » est obligée de s'orienter verticalement vers le contenu du code iconique pour remplir le sens déictique du pronom « *moi* ». Ce pronom trouve en effet

son corrélatif dans le dessin du Vaniteux. L'unité de sens vertical / « *moi* » + dessin/ rebondit en tant qu'*unicum* sémantique sur le verbe « *admire* » et fournit ainsi un argument bicodique à ce prédicat.

La lecture de la vignette se structure ainsi de manière triangulaire :



2.2. La modalité horizontale

La modalité de lecture horizontale se caractérise par une lecture/avancement dans l'histoire au fil des phylactères et récitatifs. Dans ce cas, le contenu des bulles et des encadrés est différent et séparé par rapport à celui des images. Le code iconique se configure en quelque sorte comme le cadre actantiel (les personnages) et chronotopique (le temps et le lieu de la narration) qui construit le présupposé de l'échange verbal. Ce dernier sert, lui seul, à faire avancer la narration. C'est le cas d'une séquence de vignettes située à la fin de l'album où l'aviateur raconte au Petit Prince l'histoire d'une vieille maison abandonnée qui cacherait un trésor à son intérieur (Sfar 2008: 88, case 3-4). Le passage est important, parce que l'aviateur montre avec son exemple d'avoir compris l'importance de ce qui est invisible. La maison en question n'est pas représentée au niveau du code iconique. Elle est juste décrite par le biais du code verbal dans les phylactères. En revanche, les images montrent l'aviateur en train de raconter cette histoire au Petit Prince. Les deux sont assis au milieu du désert, la nuit tombée. La configuration communicationnelle du code iconique se réduit à une alternance des plans et des visages. Une vignette représente le visage de l'aviateur en gros plan, l'autre montre un plan général des deux personnages. Dans cette miniséquence de deux cases nous repérons aisément les caractéristiques propres à la modalité horizontale : le code iconique ne fournit en effet que

la condition du départ pour la mise en place du dispositif verbal qui fait progresser l'histoire.

Néanmoins, cette base iconique est nécessaire au code verbal qui autrement n'aurait plus ni de raison d'être, ni de place typographique adéquate à l'intérieur de l'album. Le lien vertical entre image et parole n'est pas entièrement anéanti, mais seulement estompé. Par conséquent, la modalité de lecture horizontale peut être même définie comme étant implicitement verticale.

3. Ce que les modalités de lecture révèlent de la bande dessinée : la communication de l'invisible

Ces deux modalités de lecture se combinent avec les différents contenus sémantiques des vignettes. Elles font ainsi ressortir les fonctions de la parole au sein de l'album BD en question. Globalement, l'apport communicatif de la parole à l'image est celui d'une intégration de sens, dans une optique multimodale qui prévoit une coopération des codes pour la production d'un message. Cette intégration du code verbal compense les limites du code visuel : la parole fait ressortir la partie du sens qui ne peut pas s'exprimer à travers le code visuel. Autrement dit, le code verbal révèle ce qui est invisible dans les images.

Cette catégorie sémantique de l'invisible s'actualise dans cinq situations narrativo-communicatives différentes : l'expression de la psychologie des personnages, des analogies, du mouvement, temps et durée, des sens différents de la vue et des histoires racontées mais pas représentées. Comme nous allons voir dans le paragraphe 3.5., cette dernière situation est contextuelle à la nature adaptative de la BD en question.

3.1. L'expression de l'invisible en tant qu'univers psychologique des personnages

Nous avons montré dans l'introduction comment le conte de Saint-Exupéry est traversé par un enseignement transmis du renard au Petit Prince, de ce dernier à l'aviateur et de l'aviateur à ses lecteurs, au fil des différents chronotopes qui composent la narration. Ce procédé de transmission engendre forcément des réflexions chez les personnages. En outre, il est important de souligner que cet

enseignement se transmet à travers des rapports interpersonnels et/ou amicaux. C'est précisément pour cette raison que pensées, sentiments, associations d'idées et imagination sont très présents et très complexes, déjà au niveau du conte adapté. Cette complexité sémantique, voire philosophique, qui touche l'univers intérieur des personnages nécessite de s'exprimer à travers la parole. La seule image risquerait en effet de banaliser des concepts abstraits souvent très nuancés.²

L'exemple le plus significatif que nous avons pu repérer dans l'adaptation de Sfar consiste dans la réalisation en case BD du prologue du conte de Saint-Exupéry. Le célèbre épisode des dessins du serpent boa ouvert et fermé de l'aviateur (ou pour mieux dire : de l'aviateur quand il était enfant) est ici raconté par l'aviateur assis dans son avion en panne au milieu du désert (Sfar 2008:1). Dans ces vignettes l'aviateur est en train de fumer une cigarette. C'est à partir de la fumée que le dessin du serpent boa se dégage. Ces vignettes avec un serpent qui sort littéralement d'une cigarette, seraient incompréhensibles sans l'aide du code verbal, c'est-à-dire de l'explication-souvenir contenu dans les récapitulatifs et les phylactères. Le code verbal justifie ainsi le code iconique, en explicitant le contenu mental du personnage-dessin.

3.2. L'expression de l'invisible en tant qu'analogie

Parmi les opérations mentales que le code verbal permet d'exprimer, une en particulier a retenu notre attention au point de la présenter en tant que catégorie

² Toutefois, il n'en est pas de moins vrai que des sentiments très clairs, simples et faciles à saisir peuvent être représentés par le biais de seules images. On peut toujours renvoyer à l'exemple des films muets et de la *slapstick comedy*. Cependant, l'absence d'expression verbale en cas d'une certaine complexité psychologique de l'histoire peut être aussi recherchée. L'auteur crée intentionnellement un « vide informationnel » au niveau du monde intérieur des personnages, en délivrant sur la planche BD des dessins sans complètement du code verbal, dans le but de stimuler l'imagination et la pensée du lecteur qui se voit ainsi contraint de compléter avec ses propres idées le manque expressif intéressant les personnages et la situation racontés. Cette poésie du vide, qui s'oppose en quelque sorte à celle de l'expression de l'invisible traitée dans cet article, semblerait être l'autre grand axe d'orientation de la BD contemporaine en terme de configuration communicationnelle. Compte tenu du fait que nos recherches sur le « vide parlant » du dessin muet ne sont pas encore suffisamment avancées ; pour l'instant nous nous contentons de citer le roman graphique de Bastian Vivès « *Le goût de chlore* » à titre d'exemple.

à part. Il s'agit des analogies, établies tout au long du récit entre des objets et des réalités très éloignées entre eux. Nous tenons ici à les considérer en tant que catégorie à part parce que le lien qu'elles établissent entre des réalités hétérogènes exemplifie le concept de l'invisible qui est au cœur du texte. Les analogies sont par conséquent des « mises en abyme » du thème fondateur de l'histoire.

Nous en avons repéré trois significatives pour cette adaptation. Elles se situent sur deux des trois niveaux de la narration : la première est l'analogie entre les cheveux du Petit Prince et le blé, établie par le renard (Saint-Exupéry 2002 : 69–71, Sfar 2008 : 81–83), la deuxième est celle entre les étoiles et l'eau des puits dans le désert (Saint-Exupéry 2002 : 81, Sfar 2008 : 92) et enfin celle entre les étoiles et le rire (Saint-Exupéry 2002 : 88, Sfar 2008 : 100). Ces deux dernières analogies sont établies par le Petit Prince lors de sa traversée du désert avec l'aviateur. L'analogie étoiles – rire constitue le cadeau que le Petit Prince offre à l'aviateur avant de partir.

Ce rapprochement entre deux réalités bien distinguées et exprimées par deux codes différents se réalise à l'aide de la parole. C'est effectivement au niveau des phylactères que s'exprime l'un des deux termes de l'analogie ainsi que tout le raisonnement qui sert pour le rapprocher au terme correspondant situé au niveau de l'image.

3.3. L'expression de l'invisible en tant que mouvement, temps et durée

La bande dessinée présente une caractéristique spécifique au niveau du code iconique : dans chaque cadre l'image est fixe. Cela entraîne des problèmes au niveau de la représentation du mouvement, de la durée et du temps qui s'écoule. Plusieurs techniques ont été codifiées par les bébés afin de contourner cette difficulté : des traits de crayon tracés à côté d'un personnage, voire à côté de ses pieds, sont la codification graphique la plus répandue du mouvement. Cependant, elle n'est pas la seule et surtout elle n'est pas toujours suffisante. La durée temporelle ainsi que les ellipses ont souvent recours au code verbal, à l'aide des encadrés.

Dans son adaptation Sfar a majoritairement opté pour le recours au code verbal afin d'exprimer l'idée du mouvement, ainsi que celle du temps qui s'écoule.

Considérons l'un des moments finaux de l'histoire. L'aviateur a suivi les traces laissées du Petit Prince dans le désert et il est arrivé à l'endroit du rendez-vous de ce dernier avec le serpent qui a promis de l'aider à rentrer sur sa planète. Effrayé par la proximité du serpent à son ami, l'aviateur sort son revolver et commence à courir pour sauver le Petit Prince de ce qu'il perçoit comme une menace, à savoir la morsure du serpent. La simultanéité des deux actions, ainsi que l'acte de la course, ne peuvent pas être montrés en entier dans une seule vignette à image fixe (Sfar 2008 : 97, case 2). Par conséquent, Sfar confie l'expression de cette action si complexe et simultanée au code verbal : il insère dans la vignette un récitatif décrivant les actions (la durée de la course, le revolver sorti entretemps). Le code verbal parvient ainsi à compenser les limites de l'image fixe car c'est effectivement la parole qui arrive à orienter la lecture/compréhension de cette vignette. Du surcroît, l'idée du mouvement dans ce passage est fondamentale pour faire avancer l'histoire : l'action (ratée) de tirer sur le serpent cause sa fuite et permet un dernier dialogue entre l'aviateur et le Petit Prince. C'est lors de ce dernier échange que le Petit Prince fait cadeau à l'aviateur des « *étoiles qui savent rire* » (Sfar 2008 : 100).

3.4. L'expression de l'invisible en tant que sens différents de la vue

La bande dessinée est un médium qui se fonde essentiellement sur le contact visuel. L'image, ainsi que la parole écrite dans les bulles et les encadrés, est avant tout conçue pour être vue. Cette prééminence intrinsèque au médium du sens de la vue pose cependant le problème de la représentation/communication des autres sens.

À ce sujet, l'adaptation de Sfar fournit deux exemples d'usage du code verbal pour exprimer le sens de l'ouïe et celui du toucher.

Le sens de l'ouïe nécessite d'être communiqué lors de l'expérience de l'écho que le Petit Prince découvre dès son arrivée sur Terre (Sfar 2008 : 76). Sfar a ici eu recours à la pure et simple représentation graphique des bulles contenant la répétition des mots prononcés par le Petit Prince. La planche racontant le phénomène de l'écho est ainsi symétrique. Aux propos du Petit Prince, répétées avec des bulles sortant de sa bouche, répondent des bulles anonymes, suspendues dans le décor de la vignette. L'écho étant composé de son, doit

obligatoirement passer par la phonation pour s'exprimer. L'expédient de la bulle, en tant qu'« *image écrite de l'oral* » (Marini 2001 : 36), ne représente pas seulement un dépassement des limites de l'image à l'aide du code verbal, mais plutôt une synthèse entre les deux étant une image de la parole (la bulle) qui véhicule un contenu sémantique codifié verbalement.³

Le second exemple est celui du toucher (Sfar 2008 : 99, vignette 3). Pour décrire la peur éprouvée par le Petit Prince à la vue du serpent, Sfar combine des signes tirés du code verbal et iconique. La pâleur du visage du Petit Prince s'explique à l'aide du phylactère qui parle de sa peur et du récitatif qui décrit son réchauffement graduel. La complexité de ce sentiment de peur est donc expliquée par le signe /pâleur/ du code iconique et /réchauffement/ du code verbal. Le second, issu du toucher, ne peut être exprimé que grâce aux mots. Dans ce cas, Sfar se sert du code verbal pour mieux préciser le code iconique, toujours dans une optique de synthèse et intégration afin de communiquer une condition psycho-physique complexe.

3.5. L'expression de l'invisible en tant qu'histoires racontées mais pas montrées

La dernière expression de l'invisible touche plutôt au conte adapté qu'à la configuration communicationnelle du *médium*. Possédant une structure enchaînée, le *Petit Prince* traverse différents chronotopes, en plus le thème du voyage interplanétaire ajoute davantage des nuances à cette structure. Toutes ces histoires ne peuvent pas être montrées dans la BD pour des raisons de cohérence et cohésion internes (Adam 2008 : 53–64). Elles créeraient une hétérogénéité très complexe et donc très difficile à gérer au niveau du dessin des planches. Par conséquent, certains épisodes sont confiés exclusivement au conte verbal au

niveau des phylactères. C'est essentiellement dans ces passages que la modalité de lecture horizontale expliquée au paragraphe 2.2. se déploie.

La dissociation parole-image de la lecture horizontale sert en effet pour adapter la multiplicité des chronotopes du conte dans un médium composite et avec une composante iconique.

En outre de l'exemple de la maison abandonnée cité tout à l'heure, il convient aussi de rappeler à cet égard l'épisode de la réparation de l'avion du narrateur-aviateur. Cet épisode n'est effectivement ni montré dans la BD, ni raconté en détail par Saint-Exupéry. Le lecteur du conte ainsi que celui de la BD l'apprend grâce au dialogue final entre le Petit Prince et son ami (Saint-Exupéry 2002 : 86, Sfar 2008 : 98). Cette réplique rend parfaitement compte de la complexité de la matière narrative puisqu'elle synthétise un épisode effacé de la narration.

4. Conclusion : la lecture en modalité idéogramme de la BD

L'interaction parole-image a le mérite de souligner et de résoudre à la fois les limites propres aux deux codes : l'opacité du code iconique, fondée essentiellement sur la vue, et le manque d'instantanéité qui caractérise le déploiement verbal (Gaudreault et Marion 1998 : 34, 82). Cette interaction est révélée dans la BD de Sfar par les deux modalités de lecture (implicitement et explicitement verticale). Toutefois ces deux modalités peuvent à leur tour être considérées en tant qu'expression d'une modalité de lecture unique qui explique globalement la manière dont nous lisons cette BD. La configuration communicationnelle de cette bande dessinée s'apparente en effet à la théorie de la lecture « en modalité idéogramme » proposée par Bernard Toussaint (1976 : 82–83), selon laquelle l'image et la parole coopèrent afin de réaliser un sens nouveau, qui dépasse le contenu sémantique véhiculé par chaque *médium*. Tout comme dans la langue chinoise l'union des deux idéogrammes qui signifient /bois/ et /feu/ exprime l'automne/, de la même manière la parole vivifie ici l'image statique en créant les personnages, leur univers intérieur et le scénario. L'image devient ainsi lisible et narrative. Du surcroît, la lecture en modalité idéogramme pose la structure thématique du conte. L'union des deux codes verbal et iconique a ainsi pour résultat la production d'un sens inédit, « autre » par rapport à celui de la parole ou de l'image en elles-mêmes.

³ Voici la définition proposée par Renata Marini: « Nous avons choisi cette expression

« l'image écrite de l'oral » – pour redéfinir tout ce qui dans la BD constitue le domaine du visible. En effet, il ne s'agit pas, pour les bandes dessinées, de simple "transcription" de la parole orale, comme cela arrive pour les entretiens publiés dans les articles de presse, ni même des "oraux fictifs" de la littérature où l'image est absente. Dans la bande dessinée, le texte est en même temps mot et image et collabore avec l'image proprement dite (à savoir, le dessin) d'une façon unique, qui fait des BD un genre à part ».

5. Corpus

- Saint-Exupéry, Antoine de. [1946] 2002. *Le Petit Prince*. Paris: Gallimard. [Folio].
- Siar, Joann. 2008. *Le Petit Prince d'après l'oeuvre de Saint-Exupéry*. Paris: Gallimard. [Féliche].

6. Références

- Adam, Jean-Michel. 2008. *La linguistique textuelle: introduction à l'analyse textuelle des discours*. Paris: Armand Colin.
- Gaudreault, André, and Marion Philippe. 1998. "Transécriture et médiatique narrative: l'enjeu de l'intermédialité." In *La transécriture, pour une théorie de l'adaptation (littérature, cinéma, bande dessinée, théâtre, clip)*, Colloque de Cerisy, edited by André Gaudreault, and Thierry Groensteen, 31–52. Québec: Nola Bene, Angoulême: Centre national de la bande dessinée et de l'image.
- Groensteen, Thierry. 1999. *Système de la bande dessinée*. Paris: Presses universitaires de France. [Formes sémiotiques].
- _____. 2006. *Un objet culturel non identifié: la bande dessinée*. Paris: Éditions de l'An 2.
- Kress, Gunther, and Van Leeuwen, Theo. 2001. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Education.
- Marini, Renata. 2001. "La BD: image, texte et pseudo-oralité." In *Oralité dans la parole et dans l'écriture: analyse linguistique, valeur symbolique, enjeux professionnels*, edited by Mariagrazia Margarito, Enrica Galazzi, and Monique Lehar Politi, 35–56. Torino: Libreria Cortina.
- Renonciat, Annie. 2006. "Un livre pour enfants?" In *Il était une fois... Le Petit Prince*, edited by Alban Cerisier, 15–44. Paris: Gallimard. [Folio].
- Toussaint, Bernard. 1976. "Idéographie et bande dessinée." *Communications* 24:81–93.