

SOMMAIRE

Introduction	1
Chapitre premier – La bande dessinée à l'épreuve de l'abstraction	7
1.1. Une catégorie nouvelle	8
1.2. Le dispositif et sa perception	9
1.3. De l'amalgame à la séquence	15
Chapitre 2 – Nouveaux aperçus sur la séquentialité	19
2.1. <i>Situation et récit</i> : la narrativité de l'image unique en question	19
2.2. Les usages poétiques de la séquentialité	29
2.3. Les modalités de la solidarité iconique	33
2.4. Le montré, l'advenu et le signifié	35
Chapitre 3 – De quelques conceptions de la mise en page	43
3.1. Les degrés de la régularité	43
3.2. Usages rhétoriques	47
3.3. La mise en page selon Chris Ware	49
Chapitre 4 – Extension des propositions théoriques	53
4.1. Les albums pour la jeunesse	54
4.2. Les mangas	60
4.2.1. <i>Une rhétorique de l'émotion</i>	62
4.2.2. <i>Multicadre et multicouche</i>	66
4.3. La bande dessinée numérique	67
4.3.1. <i>L'expérience de la lecture sur écran</i>	70
4.3.2. <i>Hypermédia et fantasme d'immersion</i>	73
4.3.3. <i>L'interactivité, porte d'accès à l'univers du jeu</i>	77
4.3.4. <i>Plus qu'un nouveau média, une nouvelle culture</i>	82
Chapitre 5 – La problématique du narrateur	85
5.1. Les instances d'énonciation du récit dessiné	85

5.1.1. <i>À chaque image son foyer perceptif</i>	89
5.1.2. <i>L'instance du monstreteur</i>	91
5.1.3. <i>Images au présent d'un récit au passé : un certain flottement temporel</i>	93
5.1.4. <i>L'instance du récitant</i>	95
5.1.5. <i>Postures du récitant et du monstreteur</i>	98
5.1.6. <i>Les compétences du narrateur fondamental</i>	104
5.2. Les narrateurs actorialisés	106
5.2.1. <i>Le narrateur autobiographique</i>	107
5.2.2. <i>Quelques autres cas particuliers</i>	113
5.2.3. <i>Haddock narrateur, ou l'éloquence du corps</i>	117
5.3. Les stratégies de modalisation	118
5.3.1. <i>L'usage des temps verbaux par le récitant</i>	119
5.3.2. <i>La personnalité graphique du monstreteur</i>	122
5.3.3. <i>La fin du dogme de l'homogénéité</i>	124
5.3.4. <i>L'enchevêtrement des voix</i>	129
Chapitre 6 – Le personnage comme subjectivité	133
6.1. La subjectivité par l'image seule	137
6.2. L'expression du monde intérieur	142
Chapitre 7 – Les rythmes de la bande dessinée	147
7.1. Le multicadre comme pulsation	150
7.2. La cadence du gaufrier	153
7.3. Trois effets de soulignement	160
7.4. L'appréciation du rythme	165
7.5. Accentuations et polyrythmie	169
7.6. Rythmes dans le silence	173
Chapitre 8 – La bande dessinée est-elle soluble dans l'art contemporain ?	177
8.1. L'hypothèse du retard historique	178
8.2. <i>High & Low</i> : le symptôme Lichtenstein	181
8.3. Convergences	186
8.4. Dedans / dehors	188
8.5. Trois mondes de l'art	192
8.6. Renier la narration ?	195
BIBLIOGRAPHIE	199
INDEX DES NOMS	203
INDEX DES NOTIONS	207
TABLE DES ILLUSTRATIONS	209