

# Esthétique de la bande dessinée : métissage entre le texte et l'image

Anna Bobińska

[Université de Łódź]

*Dessiner pour raconter est une pratique aussi ancienne que celle consistant à raconter pour dessiner : n'est-ce pas, en effet (et aussi), pour la beauté de leurs gestes qu'on commémore les héros ?* (Pierre Fresnault-Deruelle)

## INTRODUCTION

Le statut de la bande dessinée reste, jusqu'à nos jours, assez ambigu. Cerner la nature particulière de ce médium paraît un véritable défi, d'autant plus que le terme en question « recouvre des objets dissemblables » et s'adresse « à des lecteurs aux exigences aussi différentes que celles qui peuvent séparer, dans le domaine de la fiction, les amateurs de la collection Harlequin de ceux des histoires de Lewis Carroll ou de Mark Twain »<sup>1</sup>. Considérée comme un genre mineur par ses détracteurs, la bande dessinée a été ignorée pendant plusieurs décennies, et, à cause de ceci, « écartée d'emblée comme objet d'analyse sérieux »<sup>2</sup>. Moyen d'expression littéraire et graphique pour ses adeptes, elle est devenue une discipline à part entière : comme le souligne judicieusement Dominique Petitfaux, « la bande dessinée n'est ni une

---

<sup>1</sup> Fresnault-Deruelle, Pierre. *La bande dessinée*. Paris : Armand Colin, 2009, p. 9

Voir aussi Dominique Petitfaux qui constate : « Au début du XXI<sup>e</sup> siècle, la bande dessinée, à l'image de la société, est divisée en courants multiples et contradictoires. Le genre est aussi diversifié que peut l'être la littérature ou le cinéma : il n'existe plus aujourd'hui une bande dessinée, mais des bandes dessinées », Petitfaux, D. « Bande dessinée ». In *Encyclopædia Universalis* [en ligne], < <http://www.universalis.fr/encyclopedie/bande-dessinee/>>, [consulté le 10 janvier 2015].

<sup>2</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Paris : Éditions Delcourt, 2009, p. 4. Il est également intéressant de noter que la BD, encore dans la première moitié du siècle dernier, ne jouissait pas du même statut aux États-Unis et en Europe. Tandis que les *comic strips* occupaient une place prépondérante au sein de la culture populaire américaine, les Européens les cantonnaient dans la sphère enfantine, ce qui, selon Fresnault-Deruelle, fait apparaître des malentendus et « des préjugés tenaces dont nous ne sommes pas encore sortis » (*op. cit.*, p. 8-9).

sous-littérature ni une sous-peinture, mais un art autonome »<sup>3</sup>, une forme-hybride dans laquelle les mots et les images s'entremêlent et interagissent pour raconter des histoires ou adapter des idées. L'art séquentiel apparaît ainsi comme une forme moderne de narration figurative<sup>4</sup>.

Notre étude se propose de réfléchir sur l'imbrication des éléments les plus importants mobilisés par les auteurs de bande dessinée en vue d'examiner son langage, ainsi que de présenter le potentiel expressif et interprétable du médium en question. Nous voudrions analyser aussi bien les relations existant entre le texte et l'image à l'intérieur d'une case du récit bédéistique que les relations que chaque case entretient avec les autres.

Notre analyse portera sur les bandes dessinées contemporaines, françaises et espagnoles, publiées après l'an 2000.

### « UN BEAU DESSIN N'EST PAS SUFFISANT »<sup>5</sup> : DES COMPOSANTS DU RÉCIT BÉDÉISTIQUE

La plupart des chercheurs voient dans la bande dessinée « le montage à la fois d'images et de mots »<sup>6</sup>, « une combinatoire originale d'une (ou deux, avec l'écrit) matière(s) de l'expression, et d'un ensemble de codes »<sup>7</sup>, les « images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur »<sup>8</sup>. La construction du sens dans le récit bédéistique repose donc sur l'interaction entre ce qui est visuel (dessin, trait, graphisme, perspective, symétrie, cadrage, couleurs et blancs, gestuelle des personnages, bruits, etc.) et ce qui appartient aux codes discursifs ou littéraires (intrigue, conception, expression des mouvements et des émotions, grammaire, syntaxe, etc.)<sup>9</sup>. Les premiers codes organisent la composition picturale à l'intérieur d'une case ou entre les cases qui constituent les séquences d'un album de bande dessinée, tandis que les autres gouvernent la conduite de la narration. L'usage pertinent et unique de ces éléments prend les caractéristiques

<sup>3</sup> Petitfaux, Dominique. *Op. cit.*

<sup>4</sup> Cf. Fresnault-Deruelle, Pierre. *Op. cit.*, pp. 62-63 ; cf. McCloud, Scott. *L'Art invisible*. Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande ». 2007, pp. 1-17 et Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 2. La Narration*. Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande ».

Il reste à noter que nous avons délibérément choisi de nous servir de (presque) toutes les étiquettes que les théoriciens de la bande dessinée lui attribuent (bande dessinée, art séquentiel, narration visuelle, etc.) puisqu'elles saisissent bien, à notre avis, la nature du médium en question.

<sup>5</sup> Eisner, Will. *Op. cit.* p. 4.

<sup>6</sup> *Ibidem*, p. 8.

<sup>7</sup> Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris : PUG, 1999, p. 7.

<sup>8</sup> McCloud, Scott. *Op. cit.* p. 17

<sup>9</sup> Cette interaction, une sorte de dialogue qui se produit entre les codes visuels et discursifs dans le texte figuratif, renvoie, à notre avis, à la notion de l'intertextualité forgée par Kristeva.

d'un langage<sup>10</sup>. Dans chaque récit bédéistique, les codes visuels et discursifs s'enchaînent de telle sorte qu'ils forment un ensemble indissociable, ou, comme le veut Groensteen, un système. Lire la bande dessinée, en déchiffrer le sens, consisterait donc en la capacité de discerner les spécificités et la signification de chacune de ses unités composantes, puisqu'il faut les voir globalement, comme une totalité. En outre, il convient de remarquer que chaque bande dessinée, en communiquant « dans un langage qui repose sur une expérience visuelle commune au créateur et à son public »<sup>11</sup>, reste enracinée dans un contexte culturel bien déterminé, ce qui influence essentiellement la lecture et le décodage de la signification qui se cache derrière les dessins et les mots.

Si, dans la bande dessinée, la narration passe par l'image et le texte, il serait sans doute intéressant de voir si les deux composantes apparaissent de manière égale. Certains chercheurs, les théoriciens de l'art séquentiel ainsi que les auteurs de bande dessinée, défendent l'égalité entre le verbal et l'image (dont notamment Töpffer<sup>12</sup>), en s'appuyant sur le principe suivant lequel « l'écrit est le véhicule privilégié du récit en général »<sup>13</sup>. D'autres, comme par exemple Jean-Marie Schaeffer, semblent accorder la primauté à l'idée que « la narration n'est pas donnée dans ou par les images (alors que dans le cas d'une structure verbale, elle est donnée dans et par l'enchaînement des phrases) : elle est à la fois en amont de l'œuvre (en tant que programme narratif), et en aval (en tant que reconstruction de la part du spectateur) »<sup>14</sup> ; en prônant la supériorité du verbal, ils déprécient les récits figuratifs en tant que formes narratives. Toutefois, Thierry Groensteen a réussi à montrer des lacunes dans ces raisonnements. En décrivant la notion et le fonctionnement dans la bande dessinée de « l'arthrologie » et de « la spatio-topie », il a prouvé que « l'image séquentielle est pleinement narrative, sans nécessairement avoir besoin d'aucun secours verbal ». La production du sens dans la bande dessinée s'opère donc, principalement mais pas uniquement, à travers l'image<sup>15</sup>. Souscrivant à cette opinion, nous essaierons de présenter, dans les sections qui suivent, les éléments les plus importants qui contribuent à la production du sens dans le récit bédéistique. Il nous paraît légitime de commencer cette description en évoquant les différents modes d'occupation de l'espace permettant aux créateurs de bande dessinée l'agencement des idées, des pensées et des actions dans la planche, à savoir le cadrage.

<sup>10</sup> Cf. Eisner Will. *Op. cit.*, p. 7.

<sup>11</sup> Eisner, Will. *Op. cit.*, p. 7.

<sup>12</sup> D'après Groensteen, Thierry. *Op. cit.* p. 8-14 ; Voir aussi la préface de *l'Histoire de monsieur Jabot*, p. 334, dans laquelle Töpffer constate : « Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose d'une série de dessins autographiés au trait. Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original, qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose ».

<sup>13</sup> Groensteen, Thierry. *Op. cit.* p. 10.

<sup>14</sup> Schaeffer, Jean-Marie. *Narration visuelle et interprétation*. Texte inédit. Cité d'après Groensteen. Pour en savoir plus voir *Système de la bande dessinée*. *Op. cit.* p. 11.

<sup>15</sup> *Ibidem*, pp. 10-14.

## AUTOUR D'UNE CASE : LA CAPTURE DES ÉVÉNEMENTS DANS UN FLUX NARRATIF

Le Trésor de la langue française informatisé définit le cadrage comme la « délimitation du champs de visée en fonction de l'angle de prise de vues et de l'objectif utilisé ». Ce processus, que Will Eisner appelle « l'encapsulation »<sup>16</sup>, repose sur les séquences qui fragmentent, organisent harmonieusement et font avancer les événements, aussi bien dans le temps que dans l'espace, autrement dit sur les cases/les vignettes. Celles-ci constituent les unités de base du langage de l'art séquentiel<sup>17</sup>. L'agencement des cases se présente donc comme un acte au cours duquel se joue la capacité narrative de l'artiste<sup>18</sup>. Il se peut également que cet acte de création devienne, dans une certaine mesure, un moyen de contrôle, accordant au dessinateur la possibilité de guider le regard du lecteur et, par conséquent, de capter et maintenir son attention au fil des pages. Eisner le résume comme suit :

[...] dans toutes les formes de Bande Dessinée, le dessinateur s'en remet à la coopération tacite du lecteur. Cette coopération est basée sur une convention de lecture (de gauche à droite et de bas en haut, etc.) et des disciplines cognitives communes. Cette coopération volontaire [...] sous-tend le contrat entre l'artiste et le public.

En Bande Dessinée, il y a en réalité deux types de « cadres » : la page dans sa totalité (ou l'écran dans le cas des bandes dessinées numériques) sur laquelle se trouvent les cases, et la case elle-même dans laquelle la narration de l'action prend place ; ce sont les systèmes de contrôle de l'art séquentiel<sup>19</sup>.

Une fois les moments (actions, pensées des personnages, endroits et décors) à encapsuler sélectionnés, le cartooniste doit décider du cadrage proprement dit. Cette démarche, visant à la fois chaque case prise séparément et ensuite, en rapport avec la séquence des cases, lui permettra de choisir la perspective et de déterminer quels sont les détails qui lui paraissent pertinents et combien d'informations concernant l'intrigue révéler au lecteur. Le choix du plan et de l'angle de vue semble particuliè-

<sup>16</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 45.

<sup>17</sup> Cf. Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Op. cit. p. 7. Groensteen explique : « Que la vignette soit l'unité de base du langage de la bande dessinée, on peut en voir une confirmation dans le fait que les cinq "types de détermination" qui caractérisent "les signes visuels" selon le Groupe  $\mu$  (soit les propriétés globales, soit la superordination, la coordination, la subordination et la préordination) s'appliquent toutes parfaitement à cette unité-là, et de façon beaucoup plus claire qu'à des unités de rang inférieur, telles que, par exemple, le personnage ». Comparer avec Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 46

<sup>18</sup> Il est à ajouter que l'acte de segmentation est purement arbitraire (Cf. Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 45) et ne dépend que du choix sur les moments à inclure que le dessinateur fait en vue d'assurer la clarté et la cohérence de l'intrigue, ainsi que de créer du suspens (Cf. McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », pp. 14–21.

<sup>19</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 47.

rement important pour atteindre cet objectif, puisqu'il peut effectivement « influencer sur la perception que le lecteur aura de votre univers et sur son positionnement au sein de cet univers »<sup>20</sup>.

En ce qui concerne le choix du plan, l'artiste dispose tout d'abord du plan général qui, montrant une grande partie de l'espace, situe les événements et les protagonistes dans un contexte déterminé (une ville, une rue, etc.) ; les personnages ne sont pas identifiables. Ce plan est purement descriptif et permet de saisir le dessin dans sa globalité, avant d'entrer dans les détails. Ensuite, le plan d'ensemble apporte les informations nécessaires sur la mise en scène et les circonstances dans lesquelles se déroulent les actions, ainsi que sur les caractéristiques des personnages ; ceux-ci sont cette fois-ci reconnaissables. Le plan d'ensemble peut constituer un cadre de référence ou une sorte d'ouverture pour le récit. Il est également employé pour ralentir l'action, permettant, éventuellement, une respiration dans le récit. Ceci, selon McCloud, sert à « préserver le suspense ou refléter les pensées d'un personnage qui, ponctuellement, n'a pas conscience de son environnement »<sup>21</sup>. Les deux, et le plan d'ensemble en particulier, permettent au dessinateur de « créer dans l'imagination des lecteurs un fort sens de lieu »<sup>22</sup>.

Le plan moyen se focalise sur un personnage, monté en totalité. Comme le remarque Eisner, cette exposition « n'exige aucun effort d'imagination ou de connaissance particulière du lecteur », car il possède, d'emblée, toutes les informations indispensables pour décoder l'image. Le plan américain (le personnage cadré à mi-cuisses) et le plan rapproché (le personnage coupé au buste ou aux épaules) placent le lecteur à côté des personnages, introduisant, en même temps, une certaine intimité entre eux. Le gros plan, finalement, ne cadre que le visage et, par conséquent, accentue les émotions, rendant possible la lecture de toutes les réactions les plus personnelles que les personnages manifestent. Ces quatre plans dominent généralement dans les scènes de dialogue.

Les angles de vue, quant à eux, permettent au dessinateur de mieux inclure le lecteur dans l'action. En effet, la visée en plongée (l'œil regarde d'en haut) peut lui fournir « l'impression de dominer la situation »<sup>23</sup>, en l'immergeant dans les détails se rapportant à l'environnement et en suggérant, parfois, la fragilité soit du monde qui l'entoure, soit des protagonistes du récit. En revanche, la vue en contre-plongée (l'œil regarde du dessous) apporte au lecteur la sensation d'être dominé par la situation, en conférant « poids et grandeur aux objets comme aux personnages »<sup>24</sup>.

En outre, il convient d'ajouter que la volonté de rendre le rythme de l'action rapide et intéressant, de répondre au goût du lecteur pour la variété et le changement, pousse à diversifier, à nuancer, constamment, de case en case, la perspective et les points de vue<sup>25</sup>. Cette approche, entre autres choses, rend les séquences des cases uniques, en transmettant au lecteur une impression de vie et de dynamisme.

<sup>20</sup> McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Op. cit. p. 25.

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 29.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> Pour en savoir plus, cf. McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Op. cit. p. 27.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 27.

<sup>25</sup> Pour en savoir plus, cf. McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Op. cit. pp. 26-27.

Il nous paraît également légitime, tenant compte de son impact sur l'agencement des vignettes dans la planche et, par conséquent, l'enchaînement des événements, de consacrer quelques lignes au langage des contours de case. Eisner remarque :

La forme de la case (ou son absence de forme) lui confère plus que la simple capacité d'être l'avant-scène à travers laquelle on assiste à l'action dessinée : elle peut faire partie de l'histoire-même. Elle peut être utilisée pour introduire une dimension de climat sonore émotionnel au moment de l'action, tout comme pour contribuer à l'atmosphère de la page dans son ensemble. L'intention du cadre n'est pas ici de fournir la scène que d'augmenter l'implication du lecteur dans la narration, un peu comme le jeu d'acteurs interagit avec le public, plutôt qu'il ne se déroule simplement devant lui<sup>26</sup>.

Le contour de case, en tant qu'outil de narration, peut être utilisé, premièrement, pour encadrer le temps. En effet, les cases à contours droits indiquent généralement le temps présent. Celles dont les contours ne sont pas droits (mais, par exemple, moutonneux, nuageux, mouvants, acérés, etc. ; l'éventail de possibilités est presque infini et dépend aussi bien de l'imagination du cartooniste que des conventions existantes dans le dessin du contour, que les deux parties, l'artiste et le public, reconnaissent) soit suggèrent les déplacements temporels (le plus souvent, les retours en arrière), soit évoquent les rêves, les pensées, les sons ou une émotion puissante. L'absence de contour permet au lecteur de visualiser, par exemple, un espace illimité ; elle peut également lui conférer une sensation (par exemple, de la liberté)<sup>27</sup>. Quel que soit le contour de case analysé, il sert essentiellement l'histoire dessinée : il permet de changer de temps, de lieu, de mettre en images les émotions et, grâce à cela, de capter l'intérêt du lecteur ainsi que de contrôler son point de vue<sup>28</sup>.

L'espace entre deux cases — l'inter-case — s'avère tout aussi important. Cette zone correspond en bande dessinée à une ellipse dans l'action pour désigner le passage du temps entre les cases et le mouvement. Le lecteur « contribue à la continuité du récit en reliant mentalement des cases, dont chacune n'est qu'un instantané, figé dans le temps »<sup>29</sup>.

## À L'INTÉRIEUR D'UNE CASE : L'IMAGERIE DE LA BANDE DESSINÉE

Dans la bande dessinée, chaque case représente un moment particulier, en l'immobilisant dans le temps et dans l'espace. Chacune pourrait être lue comme un tableau ou une photo à l'intérieur desquels l'artiste juxtapose deux moyens d'expression dis-

<sup>26</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 51.

<sup>27</sup> Ceci vaut également pour l'analyse des contours de bulles/ballons qui entourent le texte.

<sup>28</sup> Pour plus de détails, cf. Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. pp. 29-107.

<sup>29</sup> Petitfaux, op. cit. Cf. Groensteen, *Système de la bande dessinée*. Op. cit. pp. 12-13. Pour la description des types de transitions de case à case, cf. McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Op. cit. pp. 21-23 et *L'Art invisible*. Op. cit. pp. 78-97.

tincts et indépendants, à savoir les mots et les images<sup>30</sup>. La lecture et le déchiffrement de l'ensemble de codes graphiques et verbaux repose essentiellement sur une expérience commune au lecteur et au dessinateur, autrement dit sur la reconnaissance du sens caché derrière les traits les symboles ou les icônes<sup>31</sup> employés dans les cases. Eisner le conclut comme suit :

Une interaction doit s'établir parce que le dessinateur évoque les images stockées dans l'esprit de chacun. Le succès ou l'échec de cette méthode de communication dépendent de l'aisance avec laquelle le lecteur reconnaît le sens et l'impact émotionnel de l'image. Par conséquent, l'habileté de l'interprétation et l'universalité de la forme choisie sont cruciales. Le style et le choix de la technique, sa justesse, font corps avec l'image et ce qu'elle veut dire<sup>32</sup>.

Il va de soi que le niveau de contenu iconique de chaque élément du dessin est variable. Comme le précise McCloud, « dans les icônes non-figuratifs le sens est fixe, absolu », celui de l'image est plutôt instable et « varie en fonction de l'apparence »<sup>33</sup>. Quoique le sens de l'image soit changeant, il est possible, en recourant aux processus graphiques visant la simplification des images en symboles identifiables et universellement admis, se basant sur, par exemple, certains standards de référence qui désignent la beauté, la générosité ou l'ignobilité et la méchanceté, d'apporter quelques précisions sur la personnalité et la motivation des protagonistes du récit bédésistique<sup>34</sup>. On atteint le même résultat en équipant des personnages de certains objets, certains accessoires, voire certains vêtements (qui permettent, par exemple, de distinguer le héros du vilain). La façon de les tenir intervient aussi, en désignant soit la force soit l'inexpérience d'un personnage. Eisner remarque que « certains objets ont une signification immédiate dans la narration graphique. Employés comme adjectifs ou comme adverbes modificateurs, ils fournissent à l'auteur un procédé d'économie narrative »<sup>35</sup>. Ceci vaut également pour toutes les nuances du langage corporel, la gestuelle, l'expression faciale, l'expressivité des postures. Tous les détails sont importants pour faire visualiser une émotion, une sensation, un mouvement, un son ou pour soutenir le dialogue et renforcer le message<sup>36</sup>

<sup>30</sup> Comme le souligne Eisner, la juxtaposition de deux disciplines différentes n'est pas l'invention de notre époque. Au contraire, cette combinaison a été expérimentée dès les premiers temps (par exemple, par les peintres médiévaux jusqu'au XVI<sup>e</sup> siècle). Pour en savoir plus, cf. Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 13, McCloud, Scott. *L'Art invisible*. Op. cit. pp. 17-31 et Fresnault-Deruelle, Pierre. *La bande dessinée*. Op. cit. pp. 39-41.

<sup>31</sup> Je reprends la notion d'icône (n. m.) à Scott McCloud qui l'utilise « pour désigner n'importe quelle image utilisée pour représenter une personne, un endroit, une chose ou une idée ». *L'Art invisible*. Op. cit. p. 35

<sup>32</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 1. L'Art séquentiel*. Op. cit. p. 13.

<sup>33</sup> McCloud, Scott. *L'Art invisible*. Op. cit. pp. 35-36.

<sup>34</sup> Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 2. La narration*. Op. cit. pp. 21-26.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 25.

<sup>36</sup> Pour en savoir plus, cf. McCloud, Scott. *L'Art invisible*. Op. cit., *Faire de la bande dessinée*. Op. cit. et Eisner, Will. *Les clés de la bande dessinée 3. Les personnages*. Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande ».

En ce qui concerne le texte, il fonctionne essentiellement comme le complément de l'image, d'autant plus qu'il peut être lu comme une image. Dès lors, le style choisi pour représenter les lettres, la taille de la police, le gras, la couleur, l'inclinaison, les points d'exclamation, l'emploi des majuscules, la façon dont le texte est intégré dans le dessin, les catégories de combinaisons mot/image, etc. s'enchaînent en vue de transmettre une idée (ce qui permet au lecteur, par exemple, de mesurer l'intensité d'une émotion ou le volume d'un bruit).

## EN GUISE DE CONCLUSION

La bande dessinée est une forme d'expression artistique fort particulière. La complexité de sa nature, la multitude d'ingrédients et de techniques (d'ordre graphique et littéraire) qui entrent dans sa composition, ainsi que la diversification de supports et de thèmes qu'elle a développés ne facilitent point la description du genre (tout en permettant d'apprécier sa pleine saveur). Du cartooniste, comme le souligne Scott McCloud, la bande dessinée exige « des choix permanents sur les images, le rythme, les dialogues, la composition, la gestuelle et de tonnes d'autres options »<sup>37</sup>. Le récit bédésistique naît donc du mélange entre les mots, les concepts, les idées et leur présentation visuelle, d'où son caractère unique. Elle continue à diversifier, à évoluer, dès lors, le potentiel expressif de la narration visuelle apparaît immense :

Aujourd'hui les possibilités de la bande dessinée sont, comme elles l'ont toujours été, illimitées. Pour tout scénariste ou dessinateur, la bande dessinée a des atouts considérables : c'est un média fidèle, que l'on peut contrôler, qui donne la possibilité de s'exprimer partout haut et clair, et sans compromissions. Elle offre de la variété, de la souplesse, toute l'imagerie potentielle du dessin, de la peinture, du cinéma, et en outre le rapport intime que procure l'écriture. Et il suffit d'avoir le désir d'être entendu, la volonté d'apprendre et la capacité de voir<sup>38</sup>.

## BIBLIOGRAPHIE

- |   |  |
|---|--|
| Eisner, W. <i>Les clés de la Bande dessinée 1. L'Art séquentiel</i> . Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », 2009. | Fresnault-Deruelle, P. <i>La bande dessinée</i> . Paris : Armand Colin, 2009.                        |
| Eisner, W. <i>Les clés de la bande dessinée 2. La Narration</i> . Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », 2010.     | Groensteen, T. <i>Système de la bande dessinée</i> . Paris : Presses Universitaires de France, 1999. |
| Eisner, W. <i>Les clés de la bande dessinée 3. Les Personnages</i> . Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », 2011.  | McCloud, S. <i>L'Art invisible</i> . Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », 2007.               |
|   | McCloud, S. <i>Faire de la bande dessinée</i> . Paris : Éditions Delcourt, « Contrebande », 2007.    |

<sup>37</sup> McCloud, Scott. *Faire de la bande dessinée*. Op. cit., p. 15.

<sup>38</sup> *Ibid.*, pp. 220-221.

Petitfaux, D. « Bande dessinée ». In *Encyclopædia Universalis* [en ligne], <www.universalis.fr/encyclopedie/bande-dessinee/>, [10 janvier 2015].

Schaeffer, J.-M. *Narration visuelle et interprétation*. Texte inédit.

Töpffer, R. « L'Histoire de monsieur Jabot », *Bibliothèque universelle de Genève*, tome 9, Paris, 1837, pp. 334–338.

Le Trésor de la langue française informatisé, <http://atilf.atilf.fr/>

## THE AESTHETICS OF COMICS : MIX BETWEEN TEXT AND IMAGE

The comic, as a form of art, represents a particular means of literary and graphic expression. The text and image coexist to adapt an idea or tell stories whose richness is equal to the extreme variety of ingredients used in their composition. The aim of the given article is to reflect on interweaving of all elements mobilized by the comics creators to present the expressive and interpretable potential of the sequential art.

### KEY WORDS / MOTS CLÉS :

comics — image — imagery — pictorial code — verbal code  
bande dessinée — image — imagerie — code pictural — code verbal

### Anna Bobińska

Département de la Linguistique romane

Chaire de Philologie romane, Université de Łódź

Katedra Filologii Romańskiej ul. Pomorska 171/173, 90-236 Łódź

an.bobinska@gmail.com