

**Acta Romanica Quinqueecclesiensis**

**Tomus VIII.**

**Études de la bande dessinée**  
**Horizons franco-hongrois**

sous la direction de  
Adrián BENE et Laura Klára LUKÁCS



Pécs  
2025



**Acta Romanica Quinqueecclesiensis**

# **Études de la bande dessinée**

## **Horizons franco-hongrois**

sous la direction de  
Adrián BENE et Laura Klára LUKÁCS



2025

Acta Romanica Quinqueecclesiensis

Rédacteur de la collection :  
Adrián BENE

© Rédacteurs

© Auteurs

Éditeur : Département d'Études Françaises et  
Francophones, Faculté des Lettres, Université de Pécs

Révision : Sándor KÁLAI

Révision linguistique : Marc LAURENT

ISBN : 978-963-626-495-6  
ISSN : 2498-7301



## Table des matières

Adrián BENE : Le récit graphique et la narratologie contemporaine	6
Gyula MAKSA – Laura Klára LUKÁCS : Géopolitiques populaires, géopolitique des médias et bande dessinée	26
Ádám László KISS : La bande dessinée française en Hongrie à la fin de l'ère kadarienne : l'exemple du magazine trimestriel <i>Habota</i>	50
Ferenc VINCZE : 1968 en bande dessinée : histoire, technologie, pratiques culturelles	63
Gyula MAKSA – Kata MURÁNYI : Représentations de la migration dans le roman graphique <i>Madgermanes</i>	75
Krisztián BENE : Représenter l'engagement des volontaires français de la Waffen-SS : une analyse historique et narratologique de la bande dessinée <i>Berlin sera notre tombeau</i>	90
Beáta PAPP : Educación bilingüe – Bachillerato en Geografía en italiano	107
Marcela HENNLICHOVÁ : Rapport de la conférence La Société des Nations	127
Auteurs	130

# Le récit graphique et la narratologie contemporaine

Adrián BENE  
Université de Pécs  
Faculté des Lettres et Sciences Humaines  
Département d'Études Culturelles  
Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée

This study explores the mutual enrichment of narratology and comics studies over recent decades, focusing on how theories of narrative have expanded to include visual and multimodal forms. It traces the evolution from classical structuralist narratology to postclassical approaches that integrate cognitive, contextual, and transmedial perspectives. Central to the discussion is how graphic narratives challenge traditional notions of narration, focalization, and temporality by combining visual and verbal storytelling. The paper analyzes key contributions from scholars such as David Herman, Jared Gardner, Jan Baetens, and Karin Kukkonen, who emphasize the medium-specific features of sequential art. Concepts like closure, visual focalization, and multimodality are shown to parallel and transform earlier narratological categories. The study highlights the interdisciplinary bridges between cognitive science, semiotics, and visual studies in examining comics as narrative media. It also considers how graphic narratives redefine narrativity itself, suggesting that sequentiality may represent the minimal condition of narrative. Particular attention is given to the tension between linearity and simultaneity, the coexistence of description and narration, and the interplay of human and non-human perspectives. The paper concludes that graphic narrative theory not only applies narratology to a new medium but also reformulates its foundational concepts.

## Introduction : le contexte théorique

Au cours de ce qui suit, je tenterai d'examiner comment la narratologie (plus largement la théorie narrative), qui, à l'origine, traitait des phénomènes littéraires, et les *comics studies*, qui étudient les spécificités des récits graphiques, se sont enrichies mutuellement au cours des dernières décennies. Le tour d'horizon ne pouvant être exhaustif dans le cadre d'un seul article, nous analyserons les points de contact théoriques principalement dans les écrits de deux collections d'études représentatives. La relation complexe entre les deux disciplines est illustrée par le fait que certaines des sources fréquemment citées dans les études sur les bandes dessinées (les livres de Will Eisner et Scott McCloud) peuvent être mises en parallèle, dans leur conceptualisation, avec les outils et les objectifs de la première narratologie structuraliste.

Avant de clarifier les influences et les parallèles susmentionnés, il convient de reconnaître les changements intervenus dans la compréhension que la narratologie a d'elle-même au cours du dernier demi-siècle. Dans les années 1980, le point de départ linguistique et l'épistémologie formaliste de la narratologie structuraliste classique des années 1960 étaient devenus de moins en moins productifs. Les catégories et les taxonomies de Barthes, Greimas et Genette semblaient de moins en moins révélatrices, et un changement d'approche marqué par l'essor de la narratologie post-classique s'est amorcé. Outre la diversité des contextes et des performances, l'attention s'est portée sur l'analyse narrative des contenus idéologiques, d'une part, et des textes non littéraires, puis des représentations non linguistiques, d'autre part. Depuis les années 1990, lorsque la narratologie est devenue une discipline indépendante, le rôle du structuralisme français a été repris par une mosaïque méthodologique internationale à dominante anglo-saxonne, qui puise les éléments de son approche hétérogène dans diverses disciplines et domaines de recherche, des sciences cognitives à la cybernétique, de la ludologie aux études sociales sur le genre. Dans cet écosystème disciplinaire, les analyses qui rappellent les intentions de la narratologie originale et visent à étudier les régularités formelles se tournent de plus en plus vers les spécificités des modes de réalisation individuels, y compris les phénomènes intermédiaires et transmédiaires. Dans ce contexte, les bandes dessinées et les romans graphiques (en tant que « récits graphiques ») font également l'objet d'une certaine attention de la part des narratologues, mais pas encore d'un grand intérêt. La raison de cet intérêt limité, selon Jan Baetens, réside dans le fait que, à l'exception des études narratologiques sur les jeux vidéo, les tendances narratologiques contemporaines sont également essentiellement captives du paradigme du langage et du modèle de communication à sens unique. Contrairement à la recherche d'une narration générale-objective, indépendante de la forme dans laquelle le « texte » est réalisé, pour les représentants de la narratologie « concrète », le mode de narration et les spécificités narratives sont inséparables des spécificités du médium<sup>1</sup>. Cette approche est particulièrement fructueuse dans l'étude des récits graphiques hybrides.

Aux États-Unis, les *comics studies* et la recherche narratologique contemporaine, plus communément appelées *narrative studies*, ont longtemps été en désaccord (la plupart des spécialistes de la bande dessinée ont

---

<sup>1</sup> Baetens 2017.

principalement examiné la spécificité des médias en matière d'esthétique visuelle et de sémiotique)<sup>2</sup>, l'un des premiers efforts en ce sens étant le numéro de 2011 de *SubStance*, *Graphic Narratives and Narrative Theory*, publié sous la direction de Jared Gardner et David Herman. Sur la scène européenne, le 37<sup>e</sup> volume de la prestigieuse série « Narratologia » de la maison d'édition De Gruyter, a fait l'objet d'une publication tout aussi importante en 2013<sup>3</sup>. En Europe, il a été suivi en 2014 par le livre de Jan Baetens et Hugo Frey, *The Graphic Novel : An Introduction*, publié par Cambridge University Press.

### Nœuds théoriques

Tout d'abord, nous examinons les questions typiques posées par le numéro de la revue *SubStance*. Jared Gardner est un spécialiste renommé de la culture populaire américaine, de l'histoire des magazines et des bandes dessinées. Dans les années 2010, il a publié plusieurs ouvrages en tant qu'auteur et éditeur pour de prestigieuses maisons d'édition universitaires, en se concentrant sur la culture des bandes dessinées et l'expression narrative de celles-ci<sup>4</sup>. De plus, Gardner est l'auteur de l'entrée « *graphic novel* » dans la *Blackwell Encyclopedia of Novel* (2011)<sup>5</sup>. Il y souligne, à la suite de Scott McCloud, les espaces vides entre les panneaux, et ceux entre l'image et le texte, qui doivent être remplis et interprétés par le lecteur, comme une caractéristique importante de la narration, qui consiste en des séquences d'images et de texte tout au long du livre.

Il convient ici de s'arrêter un instant sur les aspects quasi-narratologiques du livre de McCloud. Dans l'esthétique herméneutique de la littérature, l'esthétique de la réception, en particulier dans la théorie de Wolfgang Iser, cette caractéristique sémantique du texte, que Roman Ingarden appelle « espaces vides » (*Leerstellen*), joue également un rôle important. Cette approche s'est imposée dans la narratologie post-structuraliste et parallèle du Nouveau Roman français, à travers les œuvres d'Alain Robbe-Grillet puis de Raymond Federman, et surtout, grâce à la contribution théorique de Lucien Dällenbach, membre de la troisième génération de l'École de Genève<sup>6</sup>. Au lieu des termes littéraires anglais

---

<sup>2</sup> Eisner 2000 ; McCloud 1994.

<sup>3</sup> Stein – Thon 2013a.

<sup>4</sup> Comme auteur voir : Gardner 2012a; Gardner 2012b. Comme directeur voir : Caswell – Gardner 2017 ; Gardner – Gordon 2017.

<sup>5</sup> Gardner 2011a.

<sup>6</sup> Sur l'importance de Dällenbach, voir Carrard 1984.



habituels *gap*, *hole*, *blank*, *empty space*, McCloud utilise le terme *closure* pour le même phénomène, en l'appliquant dans un sens plus général, dans l'esprit de la psychologie de la Gestalt ou de la psychologie cognitive, et aussi comme une caractéristique médiale fondamentale de la rupture entre les panneaux<sup>7</sup>. Les possibilités « syntaxiques » ainsi isolées (McCloud lui-même appelle la transition entre les panneaux la « grammaire de la bande dessinée » en tant qu'espace vierge de l'imagination), la classification des types de transitions, rappellent à leur manière la première narratologie structuraliste<sup>8</sup>. La discussion sur la différence structurelle entre les bandes dessinées japonaises et occidentales, en matière de linéarité et de circularité, et sur la nature labyrinthique de ces dernières, est particulièrement intéressante<sup>9</sup>. Des aspects émergent ici (questions de focalisation, de point de vue, de vitesse de narration) qui, influencés par le travail de Gérard Genette, ont été pendant des décennies des catégories centrales de la narratologie classique<sup>10</sup>. Un parallèle peut être fait avec le livre de Will Eisner (*Comics and Sequential Art*), souvent cité par McCloud, qui explore également le *vocabulaire* et le *langage* de la bande dessinée en tant qu'art séquentiel, en accordant une attention particulière, par exemple, au point de vue, au temps, à la durée et au rythme, comme le fait Genette<sup>11</sup>. Ce dernier (en particulier la disposition des panneaux) ne fait pas référence à l'histoire mais à la vitesse et au rythme de la « narration » et de la réception, même si Eisner ne fait pas de distinction conceptuelle entre *l'histoire* et la *narration*<sup>12</sup>. Eisner a également attiré l'attention sur le rôle du comblement des lacunes dans la réception de l'art séquentiel<sup>13</sup>.

Comme Jared Gardner, David Herman, l'autre directeur de ce numéro de la revue *SubStance*, a longtemps travaillé à l'Ohio State University et est sans conteste l'une des figures centrales de la narratologie des dernières décennies. Dans les années 1990, à l'époque de la diffusion interdisciplinaire des sciences cognitives, il a été l'un des initiateurs de la narratologie cognitive, accessoirement à l'origine du terme « narratologie postclassique », puis il a étudié les caractéristiques de la narration orale en direct et, plus récemment, il a été un partisan de la bio-narratologie non

---

<sup>7</sup> McCloud 1994 : 63-67.

<sup>8</sup> *Ibid.*, 70-74.

<sup>9</sup> *Ibid.*, 81.

<sup>10</sup> Eisner 2000 : 89.

<sup>11</sup> *Ibid.*, 30.

<sup>12</sup> *Ibid.*, 67.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 38.

anthropocentrique. Son travail d'auteur et d'éditeur a conduit à l'émergence de nouvelles tendances de recherche en narratologie.

Gardner et Herman soulignent dans leur introduction que la recherche dans les deux domaines s'est longtemps développée en parallèle, sans interaction, même si elle peut être mutuellement stimulante. Parmi les initiatives positives, citons le lancement de la revue *Image & Narrative* et un numéro spécial de *Modern Fiction Studies* consacré au roman graphique<sup>14</sup>. Les avantages de cette collaboration (dans un contexte disciplinaire américain) consistent en une base théorique plus solide pour les *comics studies* et donc sa légitimation académique en tant que telle (indépendamment de son sujet possible dans les *cultural studies* ou les études autobiographiques) ; et pour la théorie narrative, les *narrative studies*, l'exploration des possibilités spécifiques de la narration multimodale<sup>15</sup>. Par conséquent, l'accent n'est pas spécifiquement mis sur le roman graphique, mais sur la narration graphique en tant que média, dont le roman graphique est une variante, un genre. Les auteurs désignent l'étude de la narration graphique comme « la théorie de la narration graphique » (*graphic narrative theory*).

Le premier bloc du numéro de la revue explore donc les caractéristiques spécifiques au médium de la narration graphique, à travers des textes de Pascal Lefèvre, Karin Kukkonen et Jared Gardner<sup>16</sup>. Lefèvre considère les récits graphiques comme un médium hybride, à deux canaux (visuel et verbal), capable de « raconter » des histoires d'une manière particulière. Partant du formalisme russe – également prisé par les narratologues – de la distinction fable/syuzhet/style, il examine le style graphique (lignes, couleurs, formes, cadrage, perspective, contraste), qui reflète toujours une interprétation de l'univers narratif représenté, déterminant le travail de l'imagination du lecteur<sup>17</sup>. Ces dispositifs visuels, en tant qu'instances narratives, correspondent à la perspective narrative des modèles narratologiques verbaux-littéraires, à la focalisation, et bien sûr aux descriptions. Lefèvre explore également les aspects temporels des panneaux et l'organisation séquentielle de ceux-ci. Il attire l'attention sur le fait que la durée d'une scène représentée par un seul panneau peut varier très fortement et peut même comprendre plusieurs tranches temporelles. Le temps d'un panneau est donc caractérisé, en théorie, par l'ambiguïté, la

---

<sup>14</sup> Gardner – Herman 2011 : 30.

<sup>15</sup> *Ibid.*, 5.

<sup>16</sup> Lefèvre 2011 : 14.

<sup>17</sup> *Ibid.*, 16.

flexibilité et parfois la multi-temporalité, même si le lecteur ne le remarque généralement pas<sup>18</sup>. Comme Eisner et McCloud, Lefèvre insiste sur le fait que, les panneaux étant involontairement perçus comme des fragments d'une série cohérente d'événements, il faut construire les invisibles<sup>19</sup>. Il n'est pas nouveau non plus que les différentes dispositions des panneaux (centrés, parallèles, etc.) et la visibilité de toute la page à la fois permettent un ordre non linéaire et ambigu entre les panneaux<sup>20</sup>.

Gardner met également en garde contre le fait que les outils de la narratologie littéraire traditionnelle ne sont pas nécessairement adaptés à l'analyse des récits graphiques (c'est pourquoi le terme de *roman graphique* est trompeur)<sup>21</sup>. Pour le prouver, Gardner se penche sur l'outil qui a reçu le moins d'attention théorique dans la boîte à outils des récits graphiques, la ligne (dessinée à la main), y compris le rôle de *gutter* et de *closure* dans son analyse narrative, à la suite d'Eisner et de McCloud<sup>22</sup>. Gardner rappelle que les théories narratives ont traditionnellement considéré la ligne comme non narrative, la concevant en termes esthétiques, analogues à la diction et au style littéraires, tout comme Genette, qui, avec son point de départ linguistique, s'intéresse plus brièvement à la voix narrative (narration) et au mode (focalisation, distanciation) qu'au temps (caractéristiques temporelles de la narration)<sup>23</sup>. En conséquence, les premières analyses narratives des récits graphiques se sont concentrées sur les relations temporelles, comme dans le cas de *Maus*, plutôt que sur la spécificité des lignes. Dans son analyse, Gardner perçoit le rôle de la spécificité médiane du style de dessin en soutenant que toute paraphrase, lue à haute voix, perdrait immédiatement son impact<sup>24</sup>. Pour en illustrer l'importance, Gardner analyse, outre le style graphique de Spiegelman dans *Maus*, l'univers visuel d'Eddie Campbell dans *From Hell* écrit par Alan Moore et d'autres œuvres<sup>25</sup>. Par sa matérialité frappante, la narration graphique attire constamment l'attention sur le processus de sa propre narration, sur le discours qui échappe généralement au lecteur littéraire ou au spectateur de film qui se concentre sur l'histoire

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, 24.

<sup>19</sup> *Ibid.*, 28.

<sup>20</sup> *Ibid.*, 29.

<sup>21</sup> Gardner 2011b : 53.

<sup>22</sup> *Ibid.*, 57.

<sup>23</sup> *Ibid.*, 58.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

<sup>25</sup> *Ibid.*, 65-66.

(la distinction histoire/discours de Seymour Chatman citée est fondée sur une paire de concepts du linguiste français Émile Benveniste).

Karin Kukkonen explore les caractéristiques, les possibilités et les limites de la capacité narrative des bandes dessinées du point de vue de la narratologie transmédiatique, en s'appuyant sur une œuvre de Bill Willingham et Mark Buckingham, *Fables 7 : Arabian Nights (and Days)*, une adaptation des *Mille et une nuits*<sup>26</sup>. Kukkonen souligne que la multimodalité est une caractéristique sémiotique, c'est-à-dire que la bande dessinée en tant que produit sémiotique est définie par l'utilisation combinée de différents modes sémantiques (mots, images, disposition des planches) au niveau du *design*. Kukkonen considère la narration comme une construction cognitive fondée sur la narratologie transmédiatique cognitive de Marie-Laure Ryan, et s'intéresse donc principalement à l'interaction et à la synergie des différents éléments porteurs de sens dans la narration multimodale<sup>27</sup>. L'une des caractéristiques narratives spécifiques aux médias présentés consiste en la fusion de différents points de vue et moments dans le temps au sein de la mise en page complète (*full-page layout*)<sup>28</sup>.

Dans la deuxième partie, Craig Fischer et Charles Hatfield analysent d'abord les dispositifs unificateurs non linéaires et en réseau, ainsi que la répétition thématique et visuelle dans le roman graphique autobiographique d'Eddie Campbell (*Alec*), tandis que Jan Baetens analyse la relation entre non-figurativité et narrativité dans des exemples de romans graphiques abstraits qui repoussent les limites de la narrativité (*The Cage ; Lenin Kino*)<sup>29</sup>. La cohérence des lignes de Campbell, qui dérivent librement, ainsi que le style d'écriture du texte, confèrent à *Alec* un caractère d'auteur évident, un style individuel, et les différences stylistiques entre les panneaux correspondent à la focalisation sur la narration littéraire, y compris le ton de la voix, le registre et la relation subjective et évaluative du narrateur avec le personnage<sup>30</sup>. À cet égard, les auteurs se réfèrent aux remarques du spécialiste autrichien de la littérature Franz K. Stanzel, qui a influencé les narratologues français et américains (et, bien sûr, allemands), sur les « figures de réflecteur » qui démontrent la possibilité de séparer la

---

<sup>26</sup> Kukkonen 2011.

<sup>27</sup> *Ibid.*, 40.

<sup>28</sup> *Ibid.*, 43-44.

<sup>29</sup> En référence à *Multimodal Discourse* de Gunther Kress et Theo van Leeuwen. Un autre sémioticien, Thierry Groensteen, la décrit comme une combinaison de codes visuels et discursifs dans *Système de la bande dessinée*.

<sup>30</sup> Fischer – Hatfield 2011 : 76.

perspective (visuelle) de la focalisation<sup>31</sup>. L'autre source de l'article est la sémiotique (visuelle), avec des références fréquentes à Will Eisner ainsi qu'à Thierry Groensteen, à qui l'auteur emprunte les notions de « tresse » et de réseaux rhizomatiques.

Tout comme Groensteen et Lefèvre, Jan Baetens s'impose comme un important spécialiste de la bande dessinée européenne, coauteur de monographies en français et en anglais, qui, bien qu'il ne se considère pas comme un narratologue, se révèle étroitement lié à la recherche narratologique. Dans cette étude, son analyse des bandes dessinées abstraites contribue également à clarifier l'une des questions fondamentales de la narratologie et des *narrative studies*, à savoir la nature de la narrativité. La première question qui se pose est celle de savoir si l'existence d'une séquence s'avère suffisante pour la lire comme une narration, même si les panneaux individuels contiennent des compositions abstraites<sup>32</sup>. Dans ce cas, le rythme visuel de la succession d'images non figuratives donne l'impression d'une intrigue. Selon Baetens, une véritable bande dessinée abstraite ne peut être narrativisée, car elle perd alors son caractère abstrait. Pour être lue comme une narration, la disposition des panneaux d'une série joue un rôle encore plus important que les images. Par conséquent, une série d'images figuratives peut également être abstraite si elles ne sont pas assemblées en un récit<sup>33</sup>. Dans le cas des œuvres prises en exemple, les signes iconiques sont remplacés par des signes plastiques, mettant l'accent sur la matérialité que nous négligeons généralement face à une réalité représentée de manière iconique, explique Baetens, suivant la théorie du groupe sémiotique belge *Groupe µ*<sup>34</sup>.

Dans la troisième partie, le contexte théorique est fourni par les sciences cognitives, la psychologie sociale et la psychologie évolutionniste dans les études de narratologie cognitive de Liza Zunshine, Suzanne Keen et David Herman. Le contexte théorique de Zunshine (psychologie cognitive, philosophie de l'esprit, psychologie populaire, psychologie évolutionniste), ses concepts clés (états mentaux, lecture de l'esprit, attribution, adaptation cognitive) et ses applications littéraires sont tous présentés dans une étude antérieure<sup>35</sup>. Il suffit de mentionner ici que, en

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, 78-80.

<sup>32</sup> Baetens 2011 : 95.

<sup>33</sup> *Ibid.*, 96.

<sup>34</sup> *Ibid.*, 97.

<sup>35</sup> Zunshine 2007.

tant que lecteurs de textes littéraires, nous utilisons la capacité de lire de multiples états d'esprit intégrés (« Je sais que tu sais que je sais... »)<sup>36</sup>. Zunshine, dans son étude au sein de *SubStance*, explore le phénomène de l'intersubjectivité profonde, de la subjectivité multiple en miroir, en relation avec les récits graphiques, en tant que « complexité sociocognitive ». Dans les exemples de Zunshine, les citations visuelles et les incrustations visuelles jouent un rôle important dans la production de ce phénomène (par exemple, Art Spiegelman : *In the Shadow of No Towers*). Suzanne Keen utilise le même contexte théorique pour explorer l'impact des solutions visuelles sur l'empathie narrative dans les récits graphiques. Un outil particulièrement puissant dans ce domaine est la représentation déshumanisée des figures humaines et son inverse, la représentation anthropomorphisée des personnages animaux, qui n'est pas indépendante des modèles et préjugés culturels.<sup>37</sup>

L'article d'Herman explore un degré plus élevé d'empathie lorsqu'il s'agit de représenter l'expérience réelle des animaux dans l'esprit des « études critiques sur les animaux » (*critical animal studies*). Sa principale question revient à connaître les outils dont disposent les récits visuels pour représenter la conscience non humaine. Herman passe en revue les différentes approches de la narratologie structurelle classique et de la narratologie postclassique sur la question de la narrativité indépendante des médias, puis utilise la narratologie cognitive pour souligner que l'élément essentiel de la narration est la représentation de l'impact des événements sur la conscience des personnages<sup>38</sup>. Dans le cas de la narration graphique, la question est de savoir dans quelle mesure le contenu textuel et linguistique et les caractéristiques visuelles peuvent contribuer à capturer la conscience non humaine. Herman propose qu'au lieu des juxtapositions cartésiennes extérieur-intérieur, corps-esprit, matière-esprit, animal-homme, nous devrions penser la cognition en termes d'action-perception, en termes d'interaction avec l'environnement, en tant qu'esprit incarné, ce qui suggère une similitude et une continuité entre la conscience humaine et la conscience animale, plutôt que la juxtaposition brutale observée dans les conceptions anthropocentriques<sup>39</sup>. Herman considère les légendes animales (par exemple *Maus*) comme le moyen le plus généreux de représenter la

---

<sup>36</sup> Zunshine 2011.

<sup>37</sup> Keen 2011.

<sup>38</sup> Herman 2011 : 160.

<sup>39</sup> *Ibid.*, 161-162.



conscience de l'acteur animal, tandis que l'anthropomorphisation des acteurs animaux, et plus encore la transformation des acteurs humains en animaux, leur dotation en qualités animales, constitue une représentation plus nuancée de l'expérience non humaine ; cependant, c'est l'exploration de l'« environnement vécu » (*Umwelt*) au sens externe qui nous rapproche le plus de lui.<sup>40</sup> *Laika* de Nick Abadzis, par exemple, utilise la disposition des couleurs et des panneaux pour montrer l'expérience spécifique du chien. La bande dessinée *We3* de Morrison et Quitley présente un objectif similaire. Enfin, le numéro se termine par la traduction transmédiatique d'un personnage du manga *Ghost in the Shell* en un modèle tridimensionnel qui est devenu le centre d'intérêt de plusieurs projets artistiques et muséaux différents, y compris une lecture du texte de Philip K. Dick *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* aux visiteurs du musée.

Dans les années 2000, la série « Narratologia » de De Gruyter est devenue le forum de référence pour les nouvelles questions narratologiques. Son 37<sup>e</sup> volume, *From Comic Strips to Graphic Novels*<sup>41</sup> dirigé par Daniel Stein<sup>42</sup> et Jan-Noël Thon<sup>43</sup> en 2013, est le précité, et se révèle incontournable dans l'analyse narrative des spécificités médiatiques des bandes dessinées et des romans graphiques (en bref, des récits graphiques). Le recueil d'essais de 422 pages se compose en partie de blocs théoriques et en partie de blocs historiques, et comprend plusieurs contributeurs au numéro de *SubStance* décrit ci-dessus (Pascal Lefèvre, Jared Gardner, Karin Kukkonen, Jan Baetens), Henry Jenkins, une figure de proue des études sur la communication et les médias, et des figures renommées de la narratologie contemporaine telles que Christina Meyer et Kai Mikkonen. L'introduction éditoriale fait longuement référence à la revue *SubStance*, éditée par David Herman et Jared Gardner, décrite ci-dessus, mais préfère utiliser le terme de « narratologie de la bande dessinée » (*comics narratology*) plutôt que celui

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, 166.

<sup>41</sup> Stein – Thon 2013a.

<sup>42</sup> Daniel Stein est professeur d'anglais à Siegen en Allemagne, a publié *Authorizing Superhero Comics : On the Evolution of a Popular Serial Genre* en 2021, coédité *Comics and Videogames from Hybrid Medialities to Transmedia Expansions* (Routledge, 2020) et un numéro spécial de l'*International Journal of Comic Art* (2018, 20:2), intitulé *Transnational Graphic Narratives*.

<sup>43</sup> Jan-Noël Thon est professeur d'études médiatiques à Osnabrück, et depuis ce volume, il a coédité plusieurs collections d'essais en anglais et en allemand dans les domaines de la narratologie transmédia et des *comics studies*. Plus récemment, *Comics and Videogames : from Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, Routledge, Londres, 2020 ; *Comicanalyse : Eine Einführung*, J. B. Metzler, 2019 ; *Aesthetics of the Made : Interdisziplinäre Beiträge zur Animations- und Comicforschung*, De Gruyter, Berlin-Boston, 2018.

de « théorie de la narration graphique » (*graphic narrative theory*)<sup>44</sup>. Selon eux, il est plus transparent et plus cohérent sur le plan terminologique de considérer les bandes dessinées / *comics* comme un média, au sein duquel les œuvres plus longues sous forme de livres sont des récits graphiques, les œuvres de fiction étant appelées romans graphiques, au sein desquels d'autres genres peuvent être distingués, comme le suggère Hillary Chute. Ils insistent également, contrairement à Aaron Meskin, sur le fait que la caractéristique essentielle du roman graphique est son caractère narratif, ne serait-ce que parce que le lecteur relie involontairement les images successives<sup>45</sup>.

Le premier chapitre du volume traite de l'applicabilité des concepts narratologiques aux récits graphiques (Silke Horstkotte, Karin Kukkonen, Jan-Noël Thon, Kai Mikkonen), et les sections suivantes se concentrent sur leurs études. Dans le deuxième bloc, les auteurs aborderont les questions du genre (autobiographie), de l'intertextualité, de la paratextualité, de l'intermédialité, de la transmédialité et de la mise en page graphique. La troisième partie traitera des genres et de l'histoire de la narration graphique, et la quatrième des différences entre les divers médias culturels. Dans l'introduction, les éditeurs indiquent que la perspective théorique des essais de ce volume s'inscrit dans la dernière des trois grandes tendances de la narratologie contemporaine (contextualiste, cognitive et transmédiale).

L'étude de Silke Horstkotte intitulée *Zooming In and Out : Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds* examine le potentiel de création de sens des récits graphiques à travers une analyse de *Watchmen*, *Sandman* et *Black Hole*, en attirant l'attention sur les dangers d'une trop grande importance accordée au processus de lecture et à la séquentialité qui l'accompagne. En examinant les points de départ des récits graphiques connus (solutions visuelles, textes diégétiques et non diégétiques), Horstkotte souligne qu'ils sont souvent dérivés de la forme cinématographique hollywoodienne (par exemple, la narration *en voix off* (*voice-over narration*) des films noirs des années 1950 ou certaines solutions en matière de composition et de recadrage des scènes, de perspective) et que leur fonction est similaire (par exemple, indication du manque de fiabilité du narrateur)<sup>46</sup>. Toutefois, contrairement à la langue, à la littérature et au cinéma hollywoodien, Horstkotte affirme que la bande dessinée n'a pas de

---

<sup>44</sup> Stein – Thon 2013b : 3-4.

<sup>45</sup> *Ibid.*, 5-6.

<sup>46</sup> Horstkotte 2013 : 32.

grammaire uniforme, car le style visuel joue un rôle plus important dans la création du sens, et celui-ci est subjectif. Selon Horstkotte, la succession des panneaux et des espaces vides entre les panneaux, ainsi que la linéarité qu'elles suggèrent, limitent considérablement l'étude du langage formel de la narration graphique. Il ne faut pas chercher une grammaire structuraliste de ce type, dans la lignée de la linguistique et de la narratologie ancienne, mais plutôt prêter plus d'attention au contenu des panneaux<sup>47</sup>. Le fait qu'il ne s'agisse pas de la seule technique de présentation des scènes est également un argument contre l'importance excessive accordée à la linéarité : par exemple, la troisième page de *Sandman (Preludes & Nocturnes)* contient six scènes différentes, chacune représentée différemment, non pas de manière linéaire, mais imbriquée l'une dans l'autre<sup>48</sup>. On peut les lire de manière linéaire (de gauche à droite, de haut en bas), mais la composition et la superposition de la page mettent l'accent sur la simultanéité en tant que suggestion de lecture<sup>49</sup>. En outre, l'image qui sert de cadre peut guider le lecteur dans l'interprétation des panneaux enchâssés (futur ou passé, conscience subjective d'un personnage comme un souvenir, un plan, un rêve, etc.<sup>50</sup>) et dans l'identification émotionnelle. Ce rôle est particulièrement important dans *Black Hole* de Charles Burns, où les lignes temporelles, la narration subjective et le fantastique assurent une fonction centrale. Horstkotte invoque donc la notion de tresse rhizomatique de Groensteen, à l'instar de Craig Fischer et Charles Hatfield, auteurs de la revue *SubStance*. Comme pour la linéarité, les répétitions et variations thématiques, motiviques, stylistiques, figuratives jouent ici un rôle important.

L'article de Karin Kukkonen<sup>51</sup> se concentre sur le monde de l'histoire (*storyworld*) dans la narratologie, telle qu'elle a été développée par Marie Laure-Ryan, et sur sa construction dans l'esprit du lecteur. Elle considère la représentation visuelle de la bande dessinée, la page, les panneaux, l'espacement, comme un médiateur des relations spatiales, temporelles et causales du monde de l'histoire. Son approche narratologique cognitive, dans l'esprit du concept d'incarnation (*embodiment*), accorde une attention particulière à l'apparence physique des personnages, à leurs postures, à leurs

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, 34.

<sup>48</sup> *Ibid.*, 36-37.

<sup>49</sup> *Ibid.*, 38.

<sup>50</sup> *Ibid.*, 39.

<sup>51</sup> Kukkonen 2013.

mouvements, à leur espacement, qui sont à la base de la perception par le lecteur des relations spatiales du monde de l'histoire. L'image des interactions corporelles, par exemple, peut également servir à transmettre un sentiment de durée plus longue que la durée réelle de l'action.

Ensuite, l'étude de Jan-Noël Thon<sup>52</sup> se penche sur la forme du narrateur dans divers romans graphiques/artistiques contemporains (*The League of Extraordinary Gentlemen*, *Sandman* et *Habibi* de Craig Thompson). Au sein de la narration et de la représentation narrative, ce dernier établit une distinction entre la narration textuelle, qui peut être liée soit à un personnage, soit à l'auteur, et la représentation linguistique ou picturale non narrative, qui ne peut être liée à un personnage spécifique en tant que narrateur, mais qui est d'une certaine manière attribuée à l'auteur (ou aux auteurs). Il attire l'attention sur la spécificité de la narration graphique dans la mesure où, contrairement à la littérature, il n'y a pas de narrateur extradiegetique comme source de la narration, qui est le narrateur d'une narration intégrée, mais, uniquement, la narration. Par conséquent, il n'est pas facile de décider si le narrateur doit être placé à l'extérieur ou à l'intérieur de l'histoire<sup>53</sup>. En tout état de cause, lorsqu'il y a un narrateur-acteur, il ne peut être lié à une représentation non narrative, essentiellement picturale et visuelle<sup>54</sup>. Dans cette optique, il passe en revue les types de narrateurs dans les bandes dessinées anglo-saxonnes contemporaines et se demande ensuite à quelle entité attribuer le mode de représentation non narratif (sélection, mise en page, style graphique). David Bordwell propose la notion de narrateur impersonnel et implicite, mais Thon, en accord avec Jens Eder, considère que les notions de narrateur, de narrateur implicite et d'auteur implicite sont inappropriées. Par conséquent, le récit graphique que nous lisons/regardons, et sa représentation linguistique et visuelle, peuvent être attribués en toute sécurité au(x) véritable(s) auteur(s). À la suite de Jan Baetens, il précise qu'il n'est pas possible de l'attribuer à l'auteur, mais seulement à l'idée que nous nous faisons de lui/elle sur la base de ce que nous avons lu, c'est-à-dire à un auteur hypothétique<sup>55</sup>. Ceci est également spécifique aux récits graphiques dans la mesure où ils impliquent généralement un collectif d'auteurs.

---

<sup>52</sup> Thon 2013.

<sup>53</sup> *Ibid.*, 73.

<sup>54</sup> *Ibid.*, 86.

<sup>55</sup> *Ibid.*, 89.

Dans son étude intitulée *Subjectivity and Style in Graphic Narratives*, Kai Mikkonen examine la manière dont la subjectivité des personnages individuels est représentée dans les récits graphiques. Outre le point de vue, la voix narrative, le texte et les bulles de pensée, la posture et l'expression faciale, les pictogrammes, la mise en page, la position du personnage, la couleur, le trait, le style graphique sont autant d'éléments appropriés. Le passage de la réalité au rêve, au souvenir ou à la fantaisie peut être indiqué par un cadre différent, un style flou, proche de la bande dessinée, remplaçant un style réaliste. Les moyens les plus courants de narrer le point de vue (Mikkonen utilise les termes « ocularisation » et « focalisation perceptuelle ») sont ceux qui produisent une subjectivité à travers la position du personnage dans l'image. Il s'agit notamment du point de vue du prisonnier de guerre, de l'acteur qui regarde quelque chose à l'extérieur de l'image (image du regard / *gaze image*), d'une combinaison des deux (image de la ligne de l'œil / coupure de l'image – *eye-line image* / *match cut*), de la perspective qui regarde par-dessus l'épaule de l'acteur (OTS) depuis l'arrière, ou de la posture et de l'expression faciale de l'acteur qui réagit à une scène qu'il perçoit à ce moment-là<sup>56</sup>. Les indices de focalisation ne sont qu'en partie visuels et en partie (généralement) textuels ; la combinaison des deux est interprétée comme un ou plusieurs panneaux de détails de la conscience subjective de l'acteur au sein de la narration. Mikkonen souligne que le cadre dans lequel le texte apparaît n'a pas d'importance. Par exemple, dans *Persepolis*, la narration du narrateur autobiographique est présentée alternativement dans une zone de texte et dans une bulle de texte, ce qui permet d'alterner ou d'approcher le point de vue externe (narrateur) et interne (personnage) et de créer deux plans temporels<sup>57</sup>. Une caractéristique importante est que l'interaction des éléments visuels et textuels permet de séparer la perspective optique-perceptuelle de la perspective cognitive (dans l'œuvre de Genette, les deux sont même fusionnées dans le concept de focalisation, que Shlomith Rimmon-Kennan a séparé en relations perceptuelles, psychologiques et idéologiques)<sup>58</sup>. Contrairement au système de Genette, dans la narration graphique, on ne parle pas de focalisation externe, interne et nulle, mais de la mesure dans laquelle les images sont subjectivisées par les conventions narratives et le contexte<sup>59</sup>. Mikkonen se

---

<sup>56</sup> Mikkonen 2013 : 103.

<sup>57</sup> *Ibid.*, 103.

<sup>58</sup> *Ibid.*, 104-105.

<sup>59</sup> *Ibid.*, 106.

réfère ici principalement aux conclusions de François Jost sur la narration cinématographique, ainsi qu'à l'article de Silke Horstkotte et Nancy Pedri intitulé *Focalization in Graphic Narrative*. Dans la seconde partie de son étude, Mikkonen examine comment le style, ainsi que les changements et les ruptures qu'il comporte, contribuent à ce que le spectateur perçoive certaines parties du récit graphique comme des points de vue subjectifs, des points de vue de personnages. Le style ne doit pas être compris comme un ensemble de caractéristiques propres à l'auteur ou à l'œuvre dans son ensemble, mais dans un sens plus étroit, comme un style graphique qui est un outil fonctionnel (l'hétérogénéité du style graphique au sein d'une œuvre et ses glissements ont déjà été soulignés par Philippe Marion et Thierry Groensteen). Un style graphique, l'utilisation de la couleur, etc., peuvent également être utilisés comme indication de la conscience ou de la perspective d'un personnage, ce que Roger Fowler a appelé *mind style* dans les œuvres littéraires – c'est le même que l'« aspectualité » chez Alan Palmer ou « focalisation cognitive » de Mikkonen.<sup>60</sup> Un exemple en est le *Polyph of Asterios* de David Mazzucchelli, dans lequel le style (expressionniste / réaliste / romantique / abstrait), les couleurs et les tons changent en fonction des personnages et de leurs états émotionnels, devenant ainsi des moyens d'expression visuels et métaphoriques spécifiques<sup>61</sup>.

L'ouvrage de Jan Baetens et Hugo Frey sur les romans graphiques (2015), après une conceptualisation et une esquisse du contexte historique de la bande dessinée, analyse les spécificités du média dans les chapitres 5 à 7. Cela se fait principalement sur la base de la littérature sur la sémiotique visuelle (par exemple Benoît Peeters, Thierry Groensteen), les questions de narration et de narrativité spécifique faisant l'objet d'une plus grande attention dans le chapitre 7. Les auteurs s'appuient sur les résultats de la narratologie en ce qui concerne les régularités narratives non spécifiques au média en matière de fiabilité du narrateur, de mode de narration, de point de vue, etc.<sup>62</sup>. En même temps, l'étude du roman graphique apporte un éclairage nouveau à la narratologie, en montrant par exemple que la narration ne peut être examinée de manière universelle en dehors de sa spécificité et de sa matérialité médiatiques. Elle remet également au premier plan des concepts tels que la création du monde, l'espace et l'acteur, qui ont été marginalisés par le formalisme. Les auteurs soulignent que la principale

---

<sup>60</sup> *Ibid.*, 114.

<sup>61</sup> *Ibid.*, 115.

<sup>62</sup> Baetens – Frey : 163.



caractéristique du médium, le dessin, est également un dispositif narratif : un processus de création d'images et d'histoires. À cet égard, ils s'inspirent de l'article de Jared Gardner dans *SubStance*, cité plus haut<sup>63</sup>. La manière de dessiner, dans laquelle le narrateur de l'histoire peut être directement identifié, est constitutive du monde et des personnages représentés, de l'histoire dans son ensemble. Comme le narrateur littéraire, il exprime sa propre attitude évaluative, son identification ou son détachement<sup>64</sup>. À la suite de Charles Hatfield, nous ajoutons que dans le cas d'un roman graphique d'auteur (*graphic/drawn novel*), le dessin ne peut être séparé de l'histoire, le dessin devient narratif, exprimant la temporalité dans l'espace, de diverses manières (puisque une seule image peut représenter non seulement des moments dans le temps, mais aussi des processus, des périodes de temps plus longues).

Cela souligne la nécessité d'accorder plus d'attention à l'espace qu'à la narratologie, qui se concentre traditionnellement sur l'histoire et la narration<sup>65</sup>. Des exemples de la possibilité d'une relation créative entre l'espace fictionnel et l'espace matériel de la page sont *The Cage* de Martin Vaughn-James et *Fun Home* d'Alison Bechdel<sup>66</sup>. De même, dans le roman graphique, on ne peut ignorer l'apparence ou le physique du personnage, qui est le premier moyen de caractérisation, contrairement aux personnages souvent désincarnés de la littérature moderne. Dans ce contexte, Baetens et Frey considèrent que la caractéristique la plus importante du roman graphique est la fusion de la narration et de la description, par opposition à la narration linguistique, dans laquelle les deux ne peuvent jamais être réalisées simultanément, mais seulement successivement<sup>67</sup>. Dans le roman graphique, il est impossible de raconter l'histoire sans la montrer, de même que de montrer quelque chose sans y associer une histoire simultanément. Cela ouvre également la possibilité de repenser la notion traditionnellement anthropocentrique de narration telle que nous la voyons dans les bandes dessinées abstraites (c'est-à-dire que non figuratif ne signifie pas nécessairement non narratif)<sup>68</sup>. En accord avec Andrei Molotiu<sup>69</sup>, les auteurs affirment que la narrativité, perçue comme un récit, n'est pas

---

<sup>63</sup> *Ibid.*, 164-165.

<sup>64</sup> *Ibid.*, 166.

<sup>65</sup> *Ibid.*, 169-172.

<sup>66</sup> *Ibid.*, 173-174.

<sup>67</sup> *Ibid.*, 180.

<sup>68</sup> *Ibid.*, 182-183.

<sup>69</sup> Molotiu 2009.

seulement conditionnée par les personnages humains, mais aussi par les personnages et l'intrigue, et même par la figuralité : grâce à la linéarité fournie par la séquentialité, nous avons tendance à voir la série d'images comme un récit<sup>70</sup>. C'est la position adoptée, comme nous l'avons vu, par Stein et Thon, indiquant un changement de paradigme interne dans la narratologie vers l'acceptation théorique d'un récit non anthropocentrique, voire abstrait, non figuratif (sans acteurs et sans intrigue).

## Conclusion

Pour conclure, il semble que l'étude des récits graphiques ait clairement bénéficié de nouvelles impulsions provenant des tendances narratologiques post classiques (contextualistes, cognitives, transmédiales). Les narratologues ont traditionnellement cherché à clarifier systématiquement les concepts. Dans le cas présent, ils le font en relation avec les spécificités du média, à savoir multimodalité, unité de la narration et de la description, temporalité et spatialité, et clarification terminologique de la relation entre média, format et genre. En même temps, l'étude des récits hybrides linguistiques et visuels a jeté une lumière nouvelle sur un certain nombre de concepts et d'approches narratologiques établis. Tout comme la question de la fixité de la « grammaire » du récit graphique a été soulevée, il a également été suggéré qu'il était inutile de chercher une telle chose, peut-être même pas en général. La question de ce qu'est la narrativité, sa minimalité, émerge comme une question centrale, plaçant le concept de narration et les objectifs disciplinaires de la narratologie dans un nouveau contexte. La linéarité, la narration et le narrateur, la figurativité, le sens traditionnel des personnages et la séquence des événements sont tous remis en question et ne sont pas nécessairement des éléments obligatoires d'un récit. La narration graphique montre clairement que la linéarité n'est qu'une possibilité ; tout comme la linéarité, les répétitions et variations thématiques, motiviques, stylistiques, figuratives jouent un rôle important, représentant une logique narrative différente. De même, la question du narrateur et de la narration, la relation entre la narration (ou plus précisément la représentation) linguistique et non linguistique, et les formes de perspective et d'évaluation narratives dans cette dernière, sont centrales. En ce qui concerne le mode de représentation non narratif (sélection, mise en page, style graphique), la question se pose de savoir si les concepts de narrateur

---

<sup>70</sup> Baetens – Frey :184-186.

ou de narrateur implicite et d'auteur implicite ont un sens. Compte tenu de l'ensemble des éléments, le minimum de la narrativité constitue la séquentialité, tout ce qui lui est associé (intrigue, personnages, monde de l'histoire humaine, figuralité) demeure facultatif, si l'on accepte la position de Molotiu, Baetens et Frey.

## Bibliographie

- BAETENS, Jan (2011), « Abstraction in Comics », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 94-113.
- BAETENS, Jan (2017), « Nouvelle narratologie, nouveau récit », *Questions de Communication*, n° 37, pp. 231-243.
- BAETENS, Jan – FREY, Hugo (2015), *The graphic novel. An Introduction*, Cambridge – New York, Cambridge University Press.
- CARRARD, Philippe (1984), « From Reflexivity to Reading: The Criticism of Lucien Dällenbach », *Poetics Today*, vol. 5, n°4, pp. 839-856.
- CASWELL, Lucy Shelton – GARDNER, Jared (dir.) (2017), *Drawing the Line : Comics Studies and Inks, 1994-1997*, Columbus, Ohio State University Press.
- EISNER, Will (2000 [1985]), *Comics and Sequential Art*, Tamarac, Poorhouse Press.
- FISCHER, Craig – HATFIELD, Charles (2011), « Teeth, Sticks, and Bricks : Calligraphy, Graphic Focalization, and Narrative Braiding in Eddie Campbell's *Alec* », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 70-93.
- GARDNER, Jared (2011a), « Graphic Novel », in Peter Melville LOGAN et al. (dir.), *The Encyclopedia of the Novel*, Hoboken, John Wiley and Sons, p. 375.
- GARDNER, Jared (2011b), « Storylines », *SubStance*, vol. 40, n°, 53-69.
- GARDNER, Jared – HERMAN, David (2011), « Graphic Narratives and Narrative Theory : Introduction », *SubStance*, vol. 40, n° 1, pp. 3-13.
- GARDNER, Jared (2012a), *The Rise and Fall of Early American Magazine Culture*, Chicago, University of Illinois Press.
- GARDNER, Jared (2012b), *Projections : Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*, Stanford, Stanford University Press.
- GARDNER, Jared – GORDON, Ian (dir.) (2017), *The Comics of Charles Schulz : The Good Grief of Modern Life*, Jackson, University Press of Mississippi.
- HERMAN, David (2011), « Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 156-181.
- HORSTKOTTE, Silke (2013), « Zooming In and Out : Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds », in STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter, 2013, 27-48.
- KEEN, Suzanna (2011), « Fast Tracks to Narrative Empathy : Anthropomorphism and Dehumanization in Graphic Narratives », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 135-155.

- KUKKONEN, Karin (2011), « Comics as a Test Case for Transmedial Narratology », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 34-52.
- KUKKONEN, Karin (2013), « Space, Time, and Causality in Graphic Narratives : An Embodied Approach », in STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter, 2013, 49-66.
- LEFÈVRE, Pascal (2011), « Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequencies », *SubStance*, vol. 40, n° 1, pp. 14-33.
- MCCLOUD, Scott (1994 [1993]), *Understanding Comics*, New York, Harper Perennial.
- MIKKONEN, Kai (2013), « Subjectivity and Style in Graphic Narratives », in STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter, 2013, 101-123.
- MOLOTIU, Andrei (2009), *Abstract Comics - The Anthology 1967-2009*, Seattle, Fantagraphics.
- STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.) (2013a), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter.
- STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (2013b), « Introduction: From Comic Strips to Graphic Novels », in STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter, 2013, 1-25.
- THON, Jan-Noël (2013), « Who's Telling the Tale? Authors and Narrators in Graphic Narrative », in STEIN, Daniel – THON, Jean Noël (dir.), *From Comic Strips to Graphic Novel. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, Berlin – Boston, De Gruyter, 2013, 67-99.
- ZUNSHINE, Liza (2007), « Why Jane Austen Was Different, And Why We May Need Cognitive Science to See It », *Style*, vol. 41, n° 3, 275-298.
- ZUNSHINE, Liza (2011), « What to expect when you pick up a Graphic Novel », *SubStance*, vol. 40, n° 1, 114-134.

## Auteurs

BENE Adrián, Université de Pécs, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Département d'Études Culturelles ; Département des Sciences de la Communication et des Médias, Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée.

BENE Krisztián, Université de Pécs, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Département d'Études Françaises et Francophones.

HENLICOVÁ Marcela, Université d'Économie de Prague, Département des Études Internationales et de la Diplomatie.

KISS Ádám László, Université de Debrecen, École Doctorale en Études Littéraires et Culturelles, Institut des Langues et Cultures Méditerranéennes, Département de Français.

LUKÁCS Laura Klára, Université de Pécs, École Doctorale en Études Littéraires et Culturelles ; Département des Sciences de la Communication et des Médias, Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée.

MAKSA Gyula, Université de Pécs, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Département des Sciences de la Communication et des Médias, Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée.

MURÁNYI Kata, Université de Pécs, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Département de Science Politique et Relations Internationales ; Département des Sciences de la Communication et des Médias, Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée.

PAPP Beáta, Université de Pécs, École Doctorale de la Science de l'Éducation et de la Formation.

VINCZE Ferenc, Université Eötvös Loránd de Budapest, Faculté des Lettres ; Université de Pécs, Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Département des Sciences de la Communication et des Médias, Centre de Recherche pour l'Étude de la Bande Dessinée.