

4 – La vengeance du comte Skarbek ou la bande dessinée comme expérience de pensée

écrit par Charlotte Krauss

En se fondant sur une bande dessinée complexe, cet article vise à appliquer le concept d'expérience de pensée à la recherche texte-image en général et à l'analyse de la bande dessinée en particulier. L'exemple de *La Vengeance du comte Skarbek* d'Yves Sente et de Grzegorz Rosiński (2004-2005) se distingue par de multiples ruptures dans le processus de la narration, notamment par un enchaînement de plusieurs narrateurs qui continuent un même récit tout en relativisant une partie de ce qui a été dit et montré avant. Dans ce jeu de références multiples, intertextuelles et méta-textuelles, la notion d'expérience de pensée permet de prendre en compte l'impact de cette narration instable entre texte et image sur le lecteur : l'éveil de sa curiosité tout comme le plaisir de reconnaître certains clins d'œil et références, mais aussi son identification déçue avec des personnages narratifs qui s'avèrent non fiables.