



République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la
Recherche Scientifique

Université de Batna 2-MOSTEFA BEN BOULOID
Faculté des Lettres et des Langues Étrangères
Département de français



Thèse en vue de l'obtention du diplôme de Doctorat Ès Sciences
Option Sciences des Textes Littéraires

Titre

**Le Manga :
Une nouvelle littérature pour un nouveau siècle**

Sous la direction de :
Pre. BENGUESSMIA Mahdia
Et de
Pr. UDO Satoshi

Présentée par :
Djebli Safa

Membres du jury :

M. KHADRAOUI Said	Professeur	Université Batna 2	Président
Mme. BENGUESMIA Mahdia	Professeur	Université Batna 2	Rapporteur
M. UDO Satoshi	MCA	Université Meiji. Japon	Co-rapporteur
M. RAIS Rachid	Professeur	Université de Tebessa	Examineur
Mme. MOUFFOUK Samia	MCA	Université Batna 2	Examinatrice
Mme. AMROUCHE Fouzia	MCA	Université de Msila	Examinatrice

**Année universitaire
2023/2024**

Remerciements

Tout d'abord, je tiens à exprimer ma profonde gratitude envers Professeur Al Khalifa (BENGUESMIA) Mahdia, pour son soutien inestimable, ses conseils éclairés et sa patience tout au long de ce parcours de recherche. Sans son expertise et son mentorat, ce travail n'aurait pas été possible.

Je voudrais également remercier sincèrement les membres de mon jury, Professeur KHADRAOUI Said, Professeur RAIS Rachid, Dre. MOUFFOK Samia et Dre. AMROUCHE Fouzia, pour leur précieuse contribution, leurs commentaires constructifs et leur temps précieux consacré à évaluer ce travail.

Mes remerciements vont également à mon Co-rapporteur Pr. UDO Satoshi ainsi que l'université de MEIJI au Japon pour avoir fourni un environnement de recherche stimulant et les ressources nécessaires à la réalisation de ce projet.

Je n'oublie pas de remercier ma famille, surtout ma chère mère, pour leur soutien inconditionnel, leur compréhension et leurs encouragements constants. Leur amour et leur soutien ont été les piliers sur lesquels je me suis appuyée tout au long de ce parcours.

Enfin, je tiens à exprimer ma reconnaissance envers toutes les personnes qui ont contribué de près ou de loin à la réalisation de cette thèse. Leur collaboration et leur engagement ont été essentiels à sa réussite.

Ces remerciements reflètent ma profonde gratitude envers toutes les personnes qui ont contribué à la réalisation de cette thèse et à la réussite de cette soutenance. Merci à tous.

Dédicace

À mon cher père : DJEBLI Youcef, ton départ a laissé un silence assourdissant dans nos vies. Tes conseils avisés et ton affection sans bornes me manquent chaque jour. Tu resteras à jamais dans mes pensées.

Table de figures

Figure 1 : LE CARAVAGE, <i>David tenant la tête de Goliath</i> , 1606-1607, Galerie Borghèse, Rome.	33
Figure 2 : 3“ (<i>Trois secondes</i>), Marc-Antoine Mathieu, planche 2.....	48
Figure 3 : <i>Emakimono</i> religieux récitant les principes du Bouddhisme.	63
Figure 4 : Choju-jinbutsu-giga ou « Caricature des personnages de la faune »	64
Figure 5 : Illustration de l’Histoire d’un Pet, un Choju-Giga datant du XIIème siècle.....	67
Figure 6 : Illustration de Dit de Genji.	67
Figure 7 : <i>L’empereur Xuanzong et sa favorite Yang-Gui-fei</i> . Estampe d’entre 1751 et 1764.	70
Figure 8 : « <i>Belle chevauchant un phénix</i> » d’artiste anonyme	71
Figure 9 : <i>La grande vague de Kanagawa</i> tirée de Trente-six vues du Mont Fuji, 1831.	73
Figure 10 : Illustration d’un Kibyōshi, livre à couverture jaune.....	74
Figure 11 : page tirée du kibyoshi <i>Le rêve splendide du maître Kinkin en 1775</i>	77
Figure 12 : Caricature parue dans le <i>Marumaru Chinbun</i> Edition du 06 Juillet 1885.....	88
Figure 13 : <i>Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu</i> (Tagosaku et Mokube visitent Tokyo) 1902.....	90
Figure 14 : <i>Gen d’Hiroshima</i> de Keiji Nakazawa.....	101
Figure 15 : planche d’un manga Gekiga. Atmosphère sombre et sinistre.	106
Figure 16 : la scène d’amour tirée du Manga <i>Fire</i> de Hideko Mizuno.....	112
Figure 17 : <i>La nouvelle Ile au trésor</i> , Osamu Tezuka, chapitre 1 pages 12, 13.	124
Figure 18 : Princesse Saphir, Osamu Tezuka, Tome 2.....	126
Figure 19 : <i>Ayako</i> , Osamu Tezuka, volume 1, chapitre 4, page 14.	129
Figure 20 : fragmentation d’une planche d’une B. D (découpage symétrique en 12 cases. Sens de lecture de gauche à droite)	138
Figure 21 : planche d’un manga moderne (découpage asymétrique en 04 cases. Sens de lecture de droite à gauche).	139
Figure 22 : planche en double page.	141
Figure 23 : planche en Yonkoma.....	142
Figure 24 : Planches 117 et 118, volume 3, <i>Devilman</i> , Go NAGAI, Black Box, 2015. Édition française	143
Figure 25 : Fairy Tail.	145
Figure 26 : Planches 04 et 05, volume 1, <i>Devilman</i> , Go NAGAI, Black Box, 2015. Edition française.	148
Figure 27 : <i>Fuyu no sémi</i> , NITTA Yuka, planche 16, Volume 5, Chapitre 24.	156
Figure 28 : Planche 46, volume 4, <i>Devilman</i> , Go NAGAI, Black Box, 2015. Edition française	160
Figure 29 : <i>Monster</i> , URASAWA Naoki, planche 07, volume 07, Edition Kana, 2012.	162
Figure 30 : planches 08 et 09, volume 07, Black Jack, TEZUKA Osamu, Glénat, 2004.	164
Figure 31 : Planches 44 et 45, volume 05, <i>Devilman</i> , NAGAI Go, Black box, 2015.	165
Figure 32 : Quatre formes de bulle publique et deux formes de bulle privée.....	169
Figure 33 : <i>Haru wo Deitaita</i> , NITTA Yuka, volume 2 chapitre 04, planche 09.....	170
Figure 34 : <i>My home hero</i> , ASAKI Masashi, Volume 1, Chapitre 1, planche 11, Univers Poche, 2017.....	171
Figure 35 : <i>Haru wo Deitaita</i> , NITTA Youka, Volume 2, Chapitre 5, planche 20.....	172

Figure 36 : <i>City Hunter</i> , HOJO Tsukasa, volume 23, Chapitre 01, planches 10-11, J'ai lu, 1999.	178
Figure 37 : <i>Haru Wo Deitaitta</i> , NITTA Youka, volume 03, Chapitre 01, planche 11.	182
Figure 38 : <i>Dragon Ball Super</i> , chapitre 75, planche 07.	185
Figure 39 : <i>Negima</i> , AKAMATSU Ken.	187
Figure 40 : La première planche du premier chapitre de <i>One Piece</i> , ODA Ichiro.	215
Figure 41 : la première planche du premier chapitre de <i>Haru wo daita itta</i> . NITTA Youka.	216
Figure 42 : la première planche du premier chapitre du Manga <i>Black Butler</i> de TOBOSO Yana.	217
Figure 43 : <i>L'histoire des 3 Adolf</i> , TEZUKA Osamu, planches 48 ,49, 50, premier chapitre.	218
Figure 44 : <i>Haru wo Deita itta</i> , planche 13, chapitre 04, volume 02. NITTA Youka.	219
Narrateur actorialisé s'identifiant par le pronom personnel <i>je</i> et le possessif <i>mes</i> et dont le discours intérieur occupe les récitatifs consacrés au discours narratif. Figure 45 : la première planche de <i>Le Gourmet Solitaire</i> , TANIGUSHI Jiro.	221
Figure 46 : les Types de plans dans le roman graphique et le Cinéma.	224
Figure 47 : <i>Black Torch</i> , TAKAKI Tsuyoshi, planchet 31, Chapitre 1, volume 1, Ki-oon Shonen, France, 2016.	231
Figure 48 : Exemples de lignes de mouvements ou <i>motion lines</i> .	233
Figure 49 : <i>Black Torch</i> , TAKAKI Tsuyoshi, planches 68-69, Chapitre 1, volume 1, Ki-oon Shonen, France, 2016.	234
Figure 50 : <i>L'histoire des 3 Adolf</i> , TEZUKA Osamu, planches 97, chapitre 09. Tonkam,....	235
Figure 51 : My number 1, SAKURABI Hashigo, planche 57, Chapitre 9 volume 4, Libre, 2017.	236
Cases entières représentant une partie du visage du personnage pour une monstration maximale des sentiments de ce dernier (regard interrogatif et bouche serrée de colère) Figure 52 : <i>Haru wo Deita itta</i> , NITTA Youka.	240
Figure 53 : <i>Orange</i> , Volume 1, Chapitre 1, planche 47, TAKANO Ichigo.	242
Figure 54 : <i>Déetective Conan</i> , Volume 1, chapitre 03 planche 75, AOYAMA Gosho.	246
Figure 55 : <i>One Piece</i> , volume 86, chapitre 861, planche13, ODA Eiichiro.	247
Figure 56 : <i>Haru wo Deitat itta</i> , volume 14, Chapitre 02, NITTA Youka.	250
Figure 57 : <i>Dreamland</i> , planche 16, volume 1, Reno Lemaire.	283
Figure 58 : <i>Dreamland</i> , Planche 28, volume 4, Reno Lemaire	284
Figure 59 : <i>Dreamland</i> , planche 50, chapitre 70, volume 9, Reno Lemaire.	286
Figure 60 : <i>Radiant</i> , planche 18, chapitre 1, volume 1, Tony Valente.	288
Figure 61 : <i>Radiant</i> , planche 20, chapitre 1, volume 1, Tony Valente.	289
Figure 62 : <i>Laabstore</i> , numéro 33, édition Z-LINK, Juillet 2012.	294
Figure 63 : <i>Bendir</i> , numéro 12, édition Dalimen, Septembre/Octobre 2014.	296
Figure 64 : <i>Loundja</i> , planche 18, chapitre 01, Amir Cheriti.	298
Figure 65 : <i>Loundja</i> ; planche 04, chapitre 02, Amir Cheriti.	299
Figure 66 : <i>Loundja</i> , planche 08, chapitre 03, Amir Cheriti.	300
Figure 67 : planche 02, chapitre 01, Amir Cheriti.	300
Figure 68 : Le drapeau ; planche 02 chapitre 01, Hanane Benmediouni.	301
Figure 69 : <i>Le drapeau</i> , planches 29 et 30, chapitre 02, Hanane Benmediouni.	302
Figure 70 : <i>Endless Burden</i> , planches 07 et 08, volume 01, S.A. Rachid.	304
Figure 71 : <i>Endless Burden</i> , planche 36, volume 01, S.A.Rachid.	305

Introduction Générale

Le début de la passion ? C'était une matinée à l'âge de six ans quand j'ai vu pour la première fois sur la chaîne française TF1 une émission destinée aux enfants au nom de Club Dorothée. Les images qui filaient devant moi sur le petit écran m'ont ébloui au point que c'est devenu une habitude pour moi de me réveiller une heure avant l'école pour les regarder. Une habitude que la majorité des enfants de ma génération ont adoptée, en Algérie comme en France. L'engouement des enfants de l'époque se heurtait au malaise des parents qui ne savaient pas trop comment réagir face à ce que leurs enfants se passionnaient pour. Le début des études ? C'était l'après-midi d'un mercredi, à la fin de mes vingtaines, quand mon petit frère est rentré à la maison en courant pour monopoliser (une fois de plus et comme d'habitude !) l'ordinateur bureautique familial afin de vérifier si le dernier chapitre scanné de Naruto était sorti ou non. Je me souviens que je lui ai posé la question en jetant un coup d'œil : qu'est-ce que c'est ? Il m'a répondu : c'est un manga japonais. De là, l'obsession a commencé. Mes débuts en tant qu'amatrice ont commencé avec les animes, je téléchargeais des séries d'animes à tort et à travers en essayant en vain de rattraper toutes ces années passées loin de mes premiers amours, jusqu'au jour où j'ai lu pour la première fois en anglais sur un site de scans mon premier chapitre de manga. Pour être franche, au début, comme toute personne ayant l'esprit étroit, je pensais que ce sont des dessins animés pour enfants et que j'étais trop vieille pour les regarder, une idée qui s'éloignait de moi avec chaque nouvelle série téléchargée. Mais ce qui m'a vraiment transformée en geek, c'est le manga, non pas l'anime. La distinction n'est peut-être pas très claire pour certaines personnes, mais j'ai commencé à faire la part des choses entre ces deux formes de narration graphique. De là a commencé ma vocation de chercheuse en manga qui m'a conduite à programmer un voyage au Japon en 2015 pour apprendre la langue et pour découvrir de près cette littérature. À partir de là, je ne lisais que des mangas jour et nuit : « C'est une maladie qui se guérit, Safa, ne t'en fais pas ! » C'est ce que m'a dit monsieur

Bouissou quand nous discussions de nos dernières lectures lors d'un déjeuner organisé par une amie japonaise, madame Watanabe, en compagnie de mon co-encadreur, le professeur Udo. Une maladie, c'est sûr ; quant à savoir si elle se guérira, je n'en suis pas si sûre.

Le manga est un mot japonais qui signifie image dérisoire ou caricature grotesque. Le mot a été défini dans le Larousse littéraire comme « *bande dessinée japonaise, dessin animé qui s'en inspire* »¹. Cette définition a toutefois légèrement changé dans la plus récente édition du dictionnaire de 2022 en ajoutant « *mot japonais signifiant littéralement dessin dérisoire* ». ²De là, nous pouvons constater l'évolution du mot dans la langue française ainsi que les changements qu'il a subis, non seulement sur le plan linguistique, mais aussi sur le plan conceptuel et littéraire. Le manga est l'une des traditions de narration graphique s'inscrivant dans le cadre global du roman graphique :

Le monde du manga [...] est tout à la fois un univers populaire et une niche codifiée dans la bande dessinée mondiale. La fascination européenne récente pour la production nipponne en termes de graphisme au sens large tu terme [...] est le reflet le plus exacte de cet étrange rapport attirance-répulsion qui unit la France (et, plus largement, les pays occidentaux) au Japon.³

Ce dernier est devenu courant dans le cadre littéraire et culturel mondial seulement depuis deux décennies. Le manga est arbitrairement connu comme la bande dessinée japonaise, ce qui est loin de la réalité artistique contemporaine. Cette définition est infidèle pour plusieurs raisons, notamment ses origines profondément enracinées dans l'histoire japonaise.

Le manga est un art graphique associant image et texte. Il remonte au XIII^e siècle, ce qui le rend plus ancien que l'expression « bande dessinée » à la française. Ainsi, associer le manga et la bande dessinée dans une seule et même catégorie est délicat. Bien que les deux traditions partagent des formes expressives similaires, leurs bases critiques pour les associer

¹ Larousse, 2011.

² Éditions Larousse, "Définitions : manga - Dictionnaire de français Larousse," Larousse.fr, n.d., <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/manga/>.

³ Schmidt Jérôme, *Génération Manga* (Paris, France : EJL, 2004), 11.

dans le même genre littéraire sont discutables. En examinant les caractéristiques fondamentales du manga, nous constatons qu'il est très différent de la bande dessinée. Pour la plupart des critiques et historiens littéraires, les origines du manga remontent à l'époque de Nara, avec l'avènement, de Chine, des mémorables rouleaux religieux connus sous le nom de emakimono.

Des siècles plus tard, le manga est devenu un croisement artistique, adaptant des influences artistiques occidentales de la bande dessinée franco-belge et des comics américains ainsi que la forme graphique traditionnelle japonaise appelée Kibyōshi. Mentionnons également sa spécificité commerciale, éditoriale et interprétative. Le manga est une industrie colossale, générant des milliards de dollars de chiffre d'affaires chaque année au Japon et à l'étranger, ce qui n'est pas le cas pour les autres formes de roman graphique, y compris la bande dessinée franco-belge. Les éditeurs japonais exigent que les mangas soient prépubliés par chapitres dans des magazines spéciaux pour cet effet. Ces magazines de prépublication permettent aux lecteurs de contribuer directement au processus de production et d'édition. Ils peuvent influencer la continuité ou non d'un manga, ce qui constitue une particularité de cette industrie et a favorisé la maturation du manga jusqu'à présent. Cela montre le problème dans la définition du manga dans les dictionnaires de langue française. Comme l'a affirmé l'un des pionniers de la bande dessinée franco-belge :

J'ai longtemps cru, comme tout le monde, que la bande dessinée franco-belge était la meilleure du monde ; puis j'ai découvert ce qui se faisait aux Etats Unis, un peu plus tard la production italienne, espagnole, etc. tout était clair dans ma tête ...jusqu'au jour où j'ai eu entre les mains mon premier manga. En effet s'il y a des bulles, s'il y a des cases, et même s'il s'agit de récits graphiques, comme dans la bande dessinée traditionnelle, dont nous sommes familiers, le manga n'a rien avoir.⁴

Le manga est un espace où nous trouvons une grande diversité de genres, adaptés à tous les âges et préférences. Cette richesse générique est d'abord caractérisée par une intention

⁴ Jean pierre DIONNET, préface de *Génération manga* (Paris: EJM, 2004), 05.

commerciale, mais les éditeurs japonais ont également pour objectif de satisfaire un large public en proposant des thèmes correspondant à leurs attentes. De plus, ils permettent aux mangakas d'explorer de nouveaux horizons narratifs, sortant ainsi de leur zone de confort. Par exemple, écrire de l'horreur alors qu'on est connu pour être le père du genre mecha, comme Go Nagai avec ses célèbres mangas Goldorak, Mazinger et Devilman, fait partie d'un processus d'apprentissage continu d'appropriation de nouveaux codes formels, génériques et graphiques.

La liste des genres de manga est en constante expansion, d'une part grâce au développement technologique qui ouvre la voie à de nouveaux codes graphiques, et d'autre part grâce aux évolutions thématiques qui engendrent de nouvelles formes narratives.

Ainsi, entre le Kodomo (destiné aux enfants filles et garçons), le Shojō (destiné aux adolescentes), le Shōnen (destiné aux adolescents), le Seinen (destiné aux adultes hommes et femmes), le Josei (destiné aux jeunes femmes adultes), le Hentai (les mangas érotiques), le Yaoi (des histoires de romance entre hommes destinées aux jeunes femmes), les Yuri (des histoires de romance entre femmes destinées aux jeunes hommes), etc., le domaine du manga est dynamique et offre un choix abondant.

La passion que j'ai éprouvée il y a plus de 30 ans, ainsi que sa résurgence il y a plus de 10 ans, m'ont incité à entreprendre le projet de ma vie. Cette thèse se situe à mi-chemin entre une ambition personnelle et une vocation professionnelle.

Problématique

Notre étude se concentrera principalement sur la place du manga dans le monde de la littérature. Actuellement, le manga gagne en importance dans le paysage littéraire mondial et dans toutes les cultures, comme en témoigne son influence croissante, notamment en France. Ainsi, le manga attire de plus en plus de lecteurs, offre davantage d'alternatives et suscite plus de controverses que les autres formes d'expression visuelle.

De là, découlent les questions suivantes :

Le manga est-il un mode d'expression littéraire ? Pouvons-nous le considérer comme une littérature populaire, de jeunesse ? Quels critères permettent de qualifier le manga de phénomène transnational et transculturel ?

Le manga est devenu l'échappatoire du jeune lecteur contemporain, et son ampleur est indéniable, comme en témoignent les statistiques de ventes et de publications qui soulignent son importance, ouvrant ainsi les portes à l'intégration et à l'adaptation d'autres cultures.

Objectifs

Trois grands objectifs sous-tendent cette recherche. Tout d'abord, il est essentiel d'éclaircir la relation entre le manga et les autres conventions graphiques dans le monde, notamment la Bande Dessinée et le Comics, en explorant les différentes techniques graphiques et narratives propres à chacun. Ensuite, étant un art narratif, le manga est considéré comme la forme contemporaine la mieux adaptée pour transmettre les exigences littéraires aux jeunes lecteurs. Enfin, la prise en compte de sa transculturalité fondamentale renforce son statut de littérature mondiale contemporaine.

Méthodologie

Étant un phénomène transnational distinct de la bande dessinée et du comics, le manga nécessite une analyse distincte, bien que les similitudes et les convergences entre ces trois modes d'expression visuelle ne soient pas ignorées. La question centrale de la littérarité du manga sera examinée à travers une large variété de mangas, couvrant différents genres tels que l'historique, le fantastique, l'action, le sport, etc.

Notre recherche sera structurée en cinq chapitres. Le premier chapitre portera sur les notions de base telles que le langage, la littérature du récit, la narration et le graphisme, en explorant la sémiotique narrative comme aspect de la littérarité contemporaine. Le deuxième chapitre sera une étude historique détaillée sur les origines présumées du manga, depuis les

emakimono jusqu'à l'époque contemporaine, en passant par la Seconde Guerre mondiale et Osamu Tezuka, souvent considéré comme le pionnier du manga moderne. Le troisième chapitre analysera les composantes techniques et graphiques du manga, en se concentrant sur des éléments tels que l'espace du cadre, sa décomposition, sa sémiotique, ainsi que les significations d'éléments extratextuels tels que les phylactères et les onomatopées. Le quatrième chapitre examinera les questions narratologiques et sémiotiques, en mettant l'accent sur l'image et son rôle dans la narration graphique, ainsi que sur les éléments narratifs qui définissent le manga comme forme de langage visuel. Enfin, le dernier chapitre se penchera sur les aspects de transculturalité présents dans certaines nouvelles traditions graphiques, telles que le manfra et le manga DZ, en relation avec notre propre expérience culturelle et notre objectif de recherche.

En conclusion, nous discuterons plus en détail des paramètres de la littérarité du manga dans le contexte du roman graphique, en répondant à notre problématique et en mettant en avant ses dimensions littéraires et culturelles dans le paysage artistique et graphique mondial actuel.

Chapitre premier

Langage Visuel VS Récit Visuel

I. Langage et Image

La relation embryonnaire, qui constitue l'essence même de chaque questionnement, littéraire ou autre, entre Science et Littérature n'a pas cessé de se reconstruire et de se déconstruire tout au long de l'histoire humaine. Une relation qui a apporté toutes les réponses possibles et qui en apportera d'autres éventuellement, circonscrit les limites même de notre recherche.

La Science (nous voulons cerner ici par la majuscule le pluriel des sciences humaine et sociales) est définie non pas par sa nature, son champ d'investigation, son contenu ni sa morale mais plutôt par la convention sociale lui attribuant le statut de matière enseignable : « *la science c'est ce qui s'enseigne.* »¹. Or, la Littérature est secondaire, selon cette distinction de la scientificité. Secondaire dans la mesure où elle dispose de tous les aspects qui la rendent enseignable sans autant l'être : « *Comme la science ; la littérature a sa morale, une certaine façon d'extraire, de l'image qu'elle se donne de son être, les règles de son faire, et de soumettre, en conséquence, ses entreprises à un certain esprit absolu.* »².

La distinction des sujets dans le domaine des sciences humaines est loin d'être facile notamment les sujets considérés basiques et essentiels qui ont été - et restent toujours - en perpétuelle actualisation. Bornons-nous sur les pierres angulaires de ce chapitre : linguistique et littérature, qui ont été constamment en rapprochement / éloignement, en systématisation et en expérimentation. La littérature n'était pas conçue dans sa dimension langagière (du moins jusqu'à la Renaissance) mais plutôt selon une perception rhétorique :

La culture occidentale a conçu la littérature non point [...] à travers une pratique des œuvres, des auteurs et des écoles, mais à travers une véritable théorie du langage. Cette théorie avait un nom : la Rhétorique, qui a régné en occident, de Gorgias à la Renaissance, c'est-à-dire pendant près de deux millénaires.³

¹ Roland BARTHES, *Le bruissement de la langue* (Paris : Seuil, 1984), 11.

² BARTHES, *Le bruissement*, 12.

³ BARTHES, *Le bruissement*, 21.

Le langage est devenu pour la littérature un critère à la fois d'éloignement et de rapprochement avec la science. Le langage est l'essence même de la littérature. Contrairement à la science, ce dernier (le langage) n'est qu'un instrument transparent, véhiculaire de réalités préexistantes. Pour la littérature, il est « *sa responsabilité* ». Une responsabilité qu'elle assume dans une perspective différente à celle de la science, une perspective « poétique » qu'est le discours : le discours est pour la littérature un langage riche en scientificité.

1. Dichotomie langue / langage

1.1. *Le concept de langue*

Le concept de la langue ne cessera de surgir, toujours un sujet d'actualité, de permanent questionnement, que nous parlons de "langue" où de "langues" les problématiques socio et psycholinguistique resteront en perpétuelle analyse. Pour cela, une intention définitoire du concept nous paraît nécessaire, déjà pour se situer par rapport à quelle « langue » devons-nous parler ? Conformément, le concept de langue était cerné dans une mesure purement linguistique. Ferdinand DE SAUSSURE a proposé une solution à la polémique définitoire du concept loin du cercle fermé dans lequel l'étude de la langue était enfermée : physique, phonétique, grammatical, social, individuel..., etc. Le concept de la langue, pour lui, devrait s'analyser dans une dimension principalement linguistique : « *Il faut se placer de prime abord sur le terrain de la langue et la prendre pour norme de toutes les autres manifestations du langage* ». ⁴ Néanmoins, le recours à d'autres disciplines comme l'anthropologie et la philologie n'est pas totalement refusé.

La langue est une convention collective à l'exercice de l'individu. Cela ne veut pas dire pour autant qu'elle est déterminable du langage, certes dans la mesure où on évoque l'aspect instinctif qu'elle doit surpasser non pas en être subordonnée, à la différence du langage. Pour

⁴ Ferdinand DE SAUSSURE, *Cours de linguistique générale* (Bejaia : Éditions Talantikit, 2016), 21.

discuter cette conclusion, on doit parler de la théorie de W. D. WITHNEY⁵. Ce dernier considère que la langue est loin d'être une activité naturelle, en premier lieu, mais une convention sociale qui se manifeste, comme par hasard, par le biais de l'appareil phonatoire. F. D. SAUSSURE discute cette affirmation. Il n'accepte que partiellement l'idée de la convention de la langue. Il explique que l'institution humaine a construit « un système de signes » et c'est ce qui fait de la langue une convention et non pas le système en lui-même. C'est-à-dire, si on considère que la langue est une manifestation naturelle de l'articulation logique de l'appareil vocal comment expliquer les différents troubles de l'oral et de l'écrit qui s'embrouillent dans la sphère cérébrale.⁶ Dans cette perspective, F. DE SAUSSURE insiste sur le fait que « [...] *c'est la langue qui fait l'unité du langage* » ce qui nous pousse à explorer d'avantage cette affirmation. Commençant par ce qui fait de la langue un fait naturel, un acte individuel.

D'abord, la langue est avant tout une action *psychique* liant un concept à une image acoustique emmagasiner dans une partie cérébrale d'un émetteur. Ensuite, elle passe à l'état *physique* se matérialisant par des ondes sonores que l'émetteur produit à l'intention d'un récepteur qui reçoit (audition) le message, et là c'est une opération *physiologique*. Cette opération se reproduit dans le même ordre dans le cas inverse si le récepteur exprime le désir de riposter. Ces opérations physiques psychiques et autres ont certainement ce caractère naturel lié en une partie à la biologie pour que l'acte de parler- et celui de répondre-se concrétise en parole. La langue est l'ensemble de concepts et d'images acoustiques stockés dans le cerveau du sujet parlant certes, mais justement ces concepts et ces images acoustiques ne prennent sens

⁵ Willian Dwight Withney (1827 – 1894) : linguiste et philologue américain célèbre pour ces travaux sur le Sanskrit. Considéré le fondateur de la linguistique moderne que F. De Saussure a restitué par la suite.

⁶ Selon la théorie de BROCA qui a localisé la sphère du LANGAGE dans le cerveau, précisément, dans la troisième circonvolution frontale.

que dans la pratique de l'acte individuel du sujet parlant et la coordination collective que la masse lui attribut. La parole est la part individuelle :

C'est par le fonctionnement des facultés réceptives et coordinatrice, que se forment chez les sujets parlants des empreintes qui arrivent à être sensiblement les mêmes chez tous. [...] Si nous pouvions embrasser la somme des images verbales emmagasinées chez tous les individus, nous toucherons le lien social qui constitue la langue. [...] La langue n'est pas une fonction du sujet parlant, elle est le produit que l'individu enregistre passivement ; elle ne suppose jamais de préméditations, et la réflexion n'y intervient que pour l'activité de classement dont il sera question.⁷

La langue par contre est « *la partie sociale du langage* », une masse d'informations et de « *produits* » que l'individu enregistre tout au long d'un processus d'acquisition prolongé dans le temps en fonction d'un interchange continu avec autrui : la langue est un "tout" que "tous" participent en sa création. Une partie de ce "tout" qui a instauré la concrétisation de la langue est l'écriture. Première concrétisation est celle des opérations : psychique, physique et cérébrales ; ensuite du système conventionnel collectif. L'écriture est cette matérialisation d'une image acoustique transformée en image visuelle, elle est l'authenticité de l'ensemble de signes et symboles constituant, conventionnellement, le système d'une langue : « [...] *la langue étant le dépôt des images acoustiques, et l'écriture la forme tangible de ces images.* »⁸. C'est pour cela que DE SAUSSURE a parlé d'une dimension sémiologique de la langue. Son caractère social, conventionnel échappe pertinemment aux dictons théoriques de la linguistique. Il a appelé à une discipline indépendante de la linguistique qui prend en charge la langue comme étant un système de signes loin des exigences empiriques et stagnés de cette dernière : « *On peut donc concevoir une science qui étudie la vie des signes au sein de la vie sociale, elle formerait une partie de la psychologie sociale et par conséquent de la psychologie générale nous la nommerons sémiologie.* »⁹. Cette discipline, certes pour lui, rencontrera des

⁷ DE SAUSSURE, *Cours de linguistique*, 27.

⁸ DE SAUSSURE, *Cours de linguistique*, 30.

⁹ DE SAUSSURE, *Cours de linguistique*, 30.

difficultés d'ordre définitoire, d'ordre expérimental...etc., mais elle reste la réponse aux attentes des sociolinguistes ayant pour but l'étude du caractère sociale qui a fait de l'étude de la langue une discipline autonome et expérimentale.

1.2. *Le concept de langage*

« *Le langage est la capacité, spécifique à l'espèce humaine, de communiquer au moyen de système de signes vocaux (ou langue) mettant en jeu une technique corporelle complexe et supposant l'existence d'une fonction symbolique et de centres corticaux génétiquement spécialisées.* »¹⁰. Cette définition basique, et plus au moins, généraliste nous résume le concept du langage dans toutes ses dimensions : naturelle (signes vocaux, sociale) humaine, et linguistique-sémiologique. Néanmoins, une prestation abrupte du chemin que le concept du langage a connu pour en finir en cette définition dans les dictionnaires est adjurée.

Premièrement la dimension naturelle. Selon THIBERGE Marc, psychiatre et psychanalyste français, le langage est la capacité de l'être humain à communiquer – pas loin de celle évoquée antérieurement. Mais cette capacité n'est pas fondamentale, c'est tout un parcours évolutif naturel, plus spécialement, phylogénétique. Le langage est inné, il met en exécution des aptitudes (et des organes) : l'appareil phonatoire chez l'Homme. Le désir de communiquer se développe selon trois étapes¹¹ :

1. Le pidgin ou le langage de Tarzan, la création première se manifestant en un assemblage de mots ou de signes par des locuteurs qui ne partageant pas le même « code » principalement pour communiquer, c'est ce que les enfants de moins de deux ans utilisent.
2. Le créole, le stade suivant dans l'évolution du pidgin en une langue avec des constituantes syntaxiques grammaticales et lexicales. Cette étape met en exergue la

¹⁰ Jean DUBOIS et al., *Dictionnaire de linguistique* (Paris : Larousse, 2001), 264.

¹¹ Marc THIBERGE, "Langage, langue et parole," *Empan* 88, no. 4 (2012) : 69, <https://doi.org/10.3917/empan.088.0069>.

capacité créative de l'être humain en général et principalement de l'enfant qui, en se basant sur ses aptitudes innées, arrive à inventer tout un système codifié à partir de sa langue maternelle, toujours afin de communiquer.

3. La langue proprement et linguistiquement définie. Cette dernière étape établit un système de sons et de sens, de signifiés et de signifiants, mais non pas dans le but principal de communiquer.

La dernière étape, qu'est la création d'une langue, dépasse le concept du langage dans la mesure où le but principal va au-delà du simple besoin de communiquer. Quand on parle de langue on n'est plus dans le communiquer mais dans le traitement de contenu :

Si le langage est une aptitude de tous les êtres vivants, végétaux ou animaux, à communiquer, quand on passe des codes de signaux au langage articulé propre à l'espèce humaine, le langage perd sa fonction première de communication. Plus il devient articulé à travers une langue et moins il a comme finalité la communication, mais bien plutôt le traitement des informations [...] en provenance tant de l'environnement, grâce aux récepteurs sensoriels, que des stimulations produites par le système nerveux central.¹²

La deuxième distinction qu'on doit aborder par rapport au langage est son caractère humain. DE SAUSSURE affirme que la langue est la constituante humaine et sociale du langage. Le langage est une faculté naturelle qui appartient à l'homme, se manifestant par le désir inné de communiquer. Mais avant d'aller plus loin, il nous paraît nécessaire d'abord d'éclaircir la dichotomie langage/ langue. DE SAUSSURE a présupposé depuis le début que le langage est humain, cette affirmation a été par la suite mise en question. Les travaux de Karl VON FRICH sur les abeilles et leurs danses montrent que certains animaux ont cette aptitude de communiquer en utilisant un langage plus au moins élaboré. Par la suite, vient BENVENISTE avec son fameux article de 1952 qui reconferme les *Cours* de DE SAUSSURE mettant en question les travaux de l'ethnologue allemand (VON FRICH) et avançant une série

¹² THIBERGE, "Langage", 70.

d'arguments pour trancher entre *communication* animale et *langage* humain. Si en répandant la conception du langage animal initié par VON FRICH et se référant à d'autres travaux réalisés dans la même conception sur d'autres espèces animales : les oiseaux, les dauphins, les singes ...etc., seul un contre-argument de BENVENISTE semble pertinent : le langage humain ne demande pas un *signal* : nous parlons pour exprimer une idée, décrire un sentiment :

Ce qui définit notre langage, c'est que nous parlons sans doute moins en vue d'orienter une conduite qu'en vue de susciter une parole. Et symétriquement, nous ne parlons pas tant à partir d'une réalité qui demanderait à être signalée qu'à partir d'autres paroles, qui nous préexistent et dans une certaine mesure nous surplombent.¹³

La dernière distinction du langage se fait par rapport à son champ d'investigation : la linguistique. L'objet de la linguistique en ce qui concerne le langage reste indéfini. DE SAUSSURE évoque le langage comme : « *la généralisation de l'ensemble des langues.* ». En fait, une distinction empirique entre ces deux notions, s'est avérée et s'avère difficile. Depuis les *Cours générales de linguistique*, la question de l'objet de la linguistique n'a pas cessé d'être mise en question. DE SAUSSURE a pris le langage en fonction d'une relation ternaire : la relation langage / langue (le concept de généralisation évoqué plus haut), la relation langage proportion de l'interaction langue/parole et la relation langage / signe (considérant le langage comme un ensemble de signes). Le langage selon lui est hétérogène par opposition à la langue qui est plutôt homogène¹⁴. Dans ce cadre, des critiques en étaient postulés mettant en question l'essence même de la linguistique comme discipline, dont celle de Jean Claude MILNER. Ce dernier a pertinemment évoqué des arguments interrogeant l'objet de la linguistique, qu'on résume en deux ¹⁵:

¹³ Stéphane Legrand, "Langage Ou Communication ? : (Les Arguments de Benveniste)," *Labyrinthe*, no. 40 (2013) : 59–62, <https://doi.org/10.4000/labyrinthe.4312>.

¹⁴ DE SAUSSURE, *Cours de linguistique*, 29.

¹⁵ Rossitza KYHENG, "Le langage : faculté, ou généralisation des langues ? Enquête saussurienne," *Texte XI*, no. 1 (2006), *Le langage : faculté, ou généralisation des langues ? Enquête saussurienne* (revue-texto.net).

1. La linguistique prend comme objet d'étude le langage, si DE SAUSSURE le définit étant une faculté, c'est-à-dire une aptitude innée à l'être humain pour communiquer (parler plus précisément) alors elle est là pour prendre en charge un axiome, sinon pourquoi même elle existe :

Le nom courant de ce fait brut est le langage. On notera qu'il suppose une seule chose : qu'il y ait des êtres parlants. En ce sens, parler du langage, c'est seulement parler du fait que des êtres parlants existent. Toutefois, pour en parler de façon intéressante, il faut pouvoir mettre en question cette existence, or, c'est justement ce que la linguistique ne peut pas faire : cette existence pour elle ne saurait être déduite, ni expliquée en général.¹⁶

2. Le langage est *la généralisation de l'ensemble des langues*. Alors ce qui est digne d'être l'objet de la linguistique ce sont bien les langues non pas le langage.

Néanmoins MILNER rejoint DE SAUSSURE à mi-chemin entre langage et langue dans la mesure où il accepte la définition de ce dernier concernant le langage – toujours dans le cadre de *généralisations des langues*. Si le langage tient en compte les caractères communs *ordonnées et définies* des langues qui nous aide à distinguer ce qui est une langue de ce qui ne l'est pas, alors ce dernier (étant l'objet de la linguistique) semble plus crédible et plus proche de la première qui regroupe les langues et leurs caractères communs en son sein.

¹⁶ Jean-Claude MILNER, *Introduction à une science du langage*, (Paris : Seuil, 1989), 42.

2. Langage visuel

Le langage visuel n'est pas une nouveauté qui suppose une lecture exhaustive de son champ d'investigation, du moins ses origines et ses pratiques. Il a toujours donné naissance à des « traces » qu'elles soient primitives (dessins préhistoriques) ou récentes (recourant à la technologie : l'holographie, par exemple). Il est bien : « *le signe d'un point de vue sur quelque chose préexistant : une réalité, une pensée, un sentiment...* »¹⁷. Ces points de vue sont ce qui nous intéressent, en l'occurrence, en étude : leur lecture est ce qui leurs attribue une dimension interprétative vitale. Mais avant de commencer de parler de l'image comme constituante basique du langage - ou sémiotique - visuel (le), une contextualisation historique nous est nécessaire.

2.1. États des Lieux

L'étude du langage visuel a commencé principalement plusieurs siècles avant. Nous le résumant en trois grandes phases :

- La Renaissance : considéré comme le point de départ de ce champ d'étude dans plusieurs situations. Premièrement, le bouleversement social, économique et surtout politique qui ont favorisé la mise en exergue de pratiques sémiotiques hors espace commun exigé par le religieux et le culturel : « *l'image cesse d'être au service du sacré et du religieux et devient le témoignage d'une préoccupation scientifique.* »¹⁸. Deuxièmement, le statut d'Artiste réclamé par les fonctionnaires de l'image qui donna une nouvelle conception à la pratique de cette dernière - parce qu'il n'est plus question de recopier la nature mais de retracer l'Histoire et ces précurseurs. De là vient la troisième situation, la relation de l'Artiste avec le Gouverneur (le Roi ou le Prince) qui,

¹⁷ Catherine SAOUTER, *Le langage visuel*, (Montréal : XYZ, 2004), 11.

¹⁸ Erwin PANOFSKY, *La perspective comme forme symbolique* in *Le langage visuel* (Québec : Les Éditions de Minuit, 2004), 16.

voulant l'immortalité, se jouissait de ce faire entourer d'œuvres glorifiant ses multiples conquêtes.

- Le XVIIIème siècle : marqué par les révolutions populaires (Française et Américaine principalement), le triomphe des questions d'identité et des Droits de l'Homme, la Démocratie et son Idéal ...etc., le tout constitue le siècle de Lumières pour le langage visuel avec la propagation de la Presse et la naissance d'une nouvelle forme de média qu'est : l'image médiatique (avec la publicité surtout).
- Le XIX siècle : c'est le siècle quand l'image médiatique prend son élan, elle est asservie à un moyen de transmission des idéologies démocratiques au grand public : « *donnant lieu au marché des biens de consommation tel que nous le connaissons.* »¹⁹

Cette contextualisation spatio-temporelle a permis une redéfinition du langage - ou du sémiotique- visuel comme un moyen favorisant la propagation de différentes notions sociales et non pas un simple retracement d'une réalité existante figée dans l'histoire humaine. Dans ce cadre et avant d'entamer profondément les différentes caractéristiques et composantes du langage visuel, il nous faut d'abord passer par quelques notions basiques sur le concept de la sémiotique visuelle.

2.2. *Signe et Image*

2.2.1. *Le Signe, de la linguistique à la sémiotique*

« *Un signe est une chose qui outre l'espèce ingérée par les sens, fait venir d'elle-même à la pensée quelque chose autre.* »²⁰

Dans cette citation, SAINT-AUGUSTIN a défini le signe comme étant une relation entre le terme lui-même est ce qu'il fait entendre, ce qui nous fait penser à la distinction de signifié /signifiant de DE SAUSSURE. Le terme 'signe' selon la pensée saussurienne est la

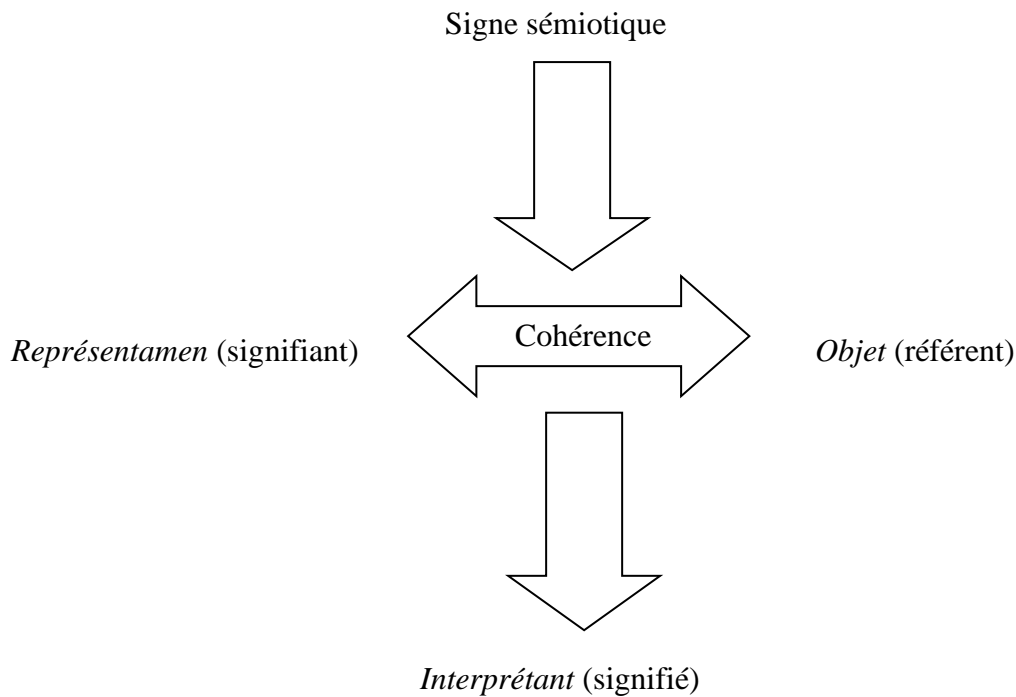
¹⁹ PANOFSKY, *La perspective*, 17.

²⁰ SAINT AUGUSTIN in Jean-Baptiste GUIGNARD, "Sémiotique cognitive : Aspects d'une (autre) théorie computationnelle," *Texto XV*, no. 1 (2010) : 11, <http://www.revue-texto.net/docannexe/file/2479/guignard.pdf>.

combinaison du signifié et du signifiant. Certes, cette définition reste la plus méthodique et académique, mais il ne faut pas oublier tout le parcours terminologique que ce terme a connu dans le temps (depuis l'Antiquité) et selon les domaines (de la médecine jusqu'à la linguistique). En linguistique, DE SAUSSURE a pu résoudre un grand problème d'identification de termes en instaurant le système combinatoire de double articulation : signifié / signifiant qui consiste le centre du débat linguistique concernant la représentation terminologique des termes de la langue. Certes, la dichotomie signifié / signifiant attribuée au terme signe a aidé à élucider la confusion sémantique avec d'autres notions. Cela ne va pas sans critiques ultérieures surtout par les structuralistes américains qui voient dans l'attribution du signifié depuis le début une composante propre au domaine psychologique et non pas linguistique – par rapport au terme signe. La dichotomie signifié / signifiant devient la base des études linguistiques, et par conséquent, sémiologiques.

Charles Sanders PEIRCE de sa part, a défendu le signe (linguistique au début pour finir en signe sémiotique) en lui attribuant une troisième composante qu'est le référent ou l'objet de représentation. Selon lui, un signe n'est que la concrétisation, la matérialisation d'une idée, d'une odeur, d'un son, d'une image...etc., qu'elle soit concrète ou abstraite : « *le signe est quelque chose, qui tient lieu pour quelqu'un de quelque chose sous quelque rapport, ou à quelque titre.* »²¹. Le rapport du signe à ce qu'il représente et comment il le représente est une conception qu'on peut très bien saisir. Alors selon la théorie sémiotique de PEIRCE, le signe est structuré selon trois composantes comme suit :

²¹ Charles Sanders PEIRCE, *Écrits sur le signe*, (Paris : Seuil, 1978), 121.



Dance ce cadre FISETTE²² explique méthodologiquement le signe comme suit :

Le Représentamen, élément unique, une simple qualité matérielle, appartenant à la catégorie de la priméité ; l'objet, formé de deux éléments, est de l'ordre de l'existence ; il appartient à la catégorie de la secondéité ; et de l'interprétant remplissant trois fonctions appartient à la catégorie de la tercéité.²³

Néanmoins quelques termes comme : signal, indice, icône, symbole, allégorie...etc., étaient des pseudo-concurrents du terme *signe*. En outre cette liste ne saurait identifiée exactement son équivalent. PEIRCE en établissant les différentes catégories du signe sémiotique a en quelque sorte élucidé la confusion avec quelques de ces termes qui sont : Icône, symbole et indice. Selon lui, les relations qu'entament ces trois notions avec la composante du réfèrent ou l'objet est ce qui les identifient l'une par rapport à l'autre nonobstant les similitudes qu'elles peuvent entretenir par rapport aux deux autres composantes du signe sémiotique :

²² Professeur et Chercheur en littérature à l'université du Québec à Montréal.

²³ Jean FISETTE, L'icône, L'Hypo-icone et la métaphore. Introduction à quelques éléments fondamentaux de la sémiotique de Peirce in Ateliers de sémiotique visuelle, (Paris : PUF, 2004), 103.

	Icône	Symbole	Indice
Analogie	+	-	-
Contiguïté	-	-	+
Convention	-	+	-

BARTHES, dans ce cadre-là, a tenté d'expliquer l'incompréhension par rapport au terme *signe* en appelant les distinctions d'autres théoriciens- en partant de celle de PEIRCE - et en les comparant. Le tableau suivant résume ce travail :²⁴

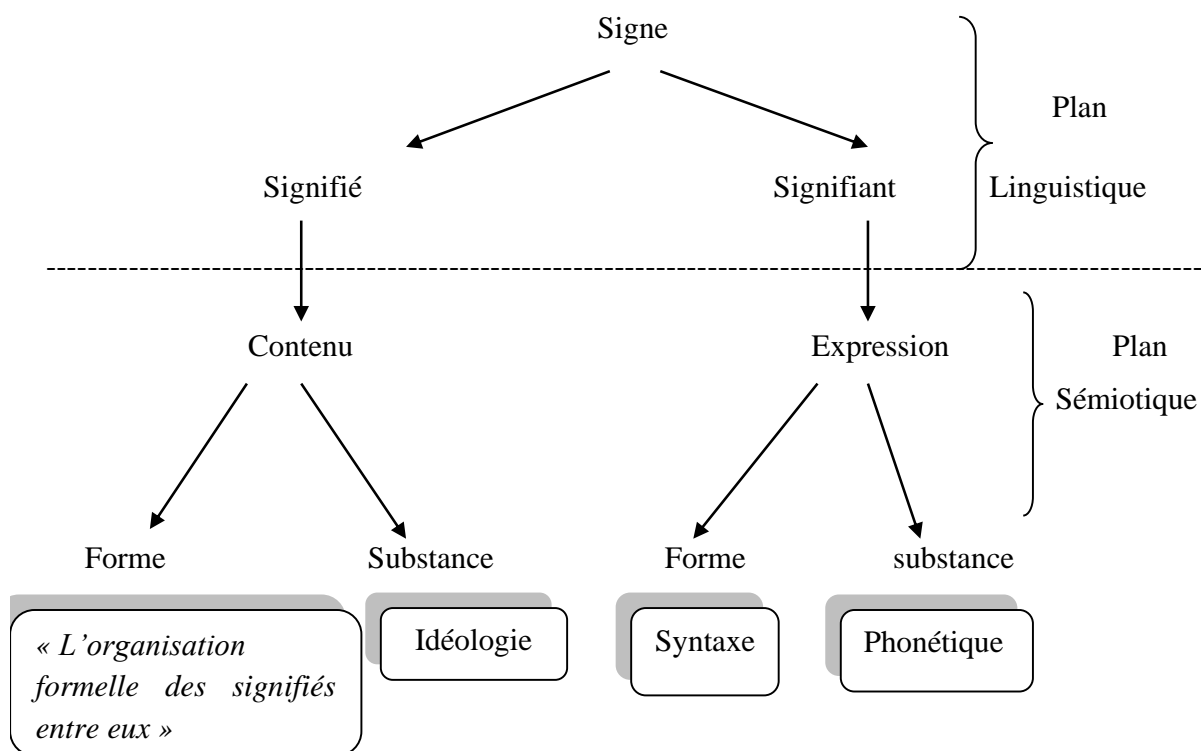
	Signal	Indice	Icône	Symbole	Signe	Allégorie
Représentation	Wallon -	Wallon -		Wallon +	Wallon +	
Analogie				Hegel + Wallon +	Hegel - Wallon -	
Immédiateté	Wallon +	Wallon -				
Adéquation				Hegel - Jung - Wallon -	Hegel + Jung + Wallon +	
Existentialité	Wallon +	Wallon -		Jung +		Jung -

(+) adhésion, (-) Non adhésion

La relation qu'entretient le terme signe avec ses concurrents est polémique ; les relations de représentation, d'analogie, d'immédiateté, d'adéquation et finalement d'existentialité ne sont pas toujours présente pour tous. Pour BARTHES, il faut entamer cette intention de clarification par opposition. C'est-à-dire regrouper les termes de la liste par rapport à leur opposition dans le champ lexical.

Toujours dans le cadre des études sémiologiques, les travaux de HJELMSLEV semblent plus prépondérants au questionnement sémiologique. Ce dernier en parlant de la dichotomie saussurienne de signifié/signifiant, a approfondi l'analyse en évoquant l'*expression* et le *contenu*. Chacun renferme deux autres distinctions terminologiques : *forme* et *substance*. Alors le signe sémiologique sera présenté comme suit :

²⁴ Roland BARTHES, "Éléments De Sémiologie," *Communications* 4, no. 1 (1964) : 104, <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>.



À partir de ce qui a été dit précédemment, nous notons que le signe linguistique et le signe sémiotique entretiennent une relation de dépendance, d'essence même. Néanmoins, le deuxième se sépare du premier du moment où nous entamons les questions des formes et des substances. Partant de cette séparation, le signe sémiotique requiert en quelques situations un autre système sémiologique *dérivé* des pratiques sociales du premier, par exemple : l'art culinaire. La nourriture sert à satisfaire un premier besoin instinctif celui de se nourrir, néanmoins, du moment où nous entamons la nourriture en tant qu'*art* qui exprime un savoir-faire, une culture, une civilisation, une religion ; nous ne sommes plus dans la simple prescription d'une recette. Cette deuxième exploitation du système sémiotique est ce que BARTHES appelle la *fonction-signe* :

La fonction-signe est le témoin d'un double mouvement qu'il faut analyser. Dans un premier temps [...], la fonction se pénètre de sens ; cette sémantisation est fatale : dès qu'il y a société, tout usage est converti en signe de cet usage : l'usage du manteau de pluie est de protéger contre la pluie, mais cet usage est indissociable du signe même d'une certaine situation atmosphérique ; notre société ne produisant que des objets standardisés, normalisés, ces objets sont fatalement les exécutions d'un modèle, les paroles d'une langue, les substances d'une forme signifiante ; pour retrouver un objet

insignifiant, il faudrait imaginer un ustensile absolument improvisé et qui ne se rapproche en rien d'un modèle existant [...] : hypothèse à peu près irréalisable dans toute société.²⁵

L'usage fonctionnel du signe n'est pas unique : il est réutilisable, re-fonctionnel. L'usage social de la fonction-signe, peut à tout moment et selon la nécessité, le réinventer et le réintégrer comme système sémiologique différent de son premier, cette différenciation est observable sur plusieurs niveaux : l'usage, le public, et selon la fonction-signe elle-même. La fonction-signe a pour instance non seulement satisfaire un besoin de communication préalable mais emmagasiner un savoir sémiologique propre à l'être humain selon ses différentes représentations.

2.2.2. *L'image*

A. *Le concept de l'image*

« Le mot image en français, est bel et bien ancré dans une polysémie que toute tentative de codification sémantique paraît impuissante à dissiper. »²⁶

Le mot image était depuis longtemps inaccessible à la théorisation. En français, l'existence d'un seul monème, image, pour parler de plusieurs situations visuelles (les plus marquantes sont celles d'images matérielles et images mentales) ne facilitait pas la tâche des théoriciens, contrairement à l'anglais où les monèmes *Picture* et *image* clarifient deux situations complexes pour les français : image mentale et image matérielle. En dépit de cette situation linguistique délicate, le mot image s'est très bien adapté aux attentes et besoins des interlocuteurs. Il est aussi récurrent dans notre quotidien et aussi prépondérant dans nos usages qu'il est risqué d'en essayer de lui donner une définition précise. Nous parlons d'image mentale, d'image abstraite, d'image fixe, de photographie, de Cinéma (surtout le Cinéma muet), d'illustration...etc., tous ces recours au mot image laisse à chacun une empreinte assez

²⁵ BARTHES, "Éléments de sémiologie", 106.

²⁶ Serge TISSERON, *Psychanalyse de l'image* (Paris : Pluriel, 2010), 20.

unique malgré les différentes situations qu'elle regroupe, depuis la simple situation de dessin jusqu'à la situation complexe d'une étude littéraire sur l'image de la femme dans les œuvres féministes, par exemple. Parmi les majeures raisons qui laissent une certaine ambiguïté du terme s'approfondir est le mal entendu existant entre la nature et le médium du concept de l'image. Quand nous évoquons la nature d'une image nous parlons ici de l'image fixe ou mouvante (animée), pour les deux cas c'est une situation visuelle où le médium intervient et change de perspective. Par exemple : *Naruto* le Manga et l'animé, entre ces deux genres de visualisation l'essence même de l'image ne change pas : l'histoire, la fiction, l'imaginaire, le texte restent les mêmes ce qui change est seulement le support de diffusion du livre de poche à l'écran :

[...] malgré la diversité des significations de ce mot, nous le comprenons. Nous comprenons qu'il indique quelque chose qui, bien que renvoyant pas toujours au visible, emprunte certains traits au visuel et, en tout état de cause, dépend de la production d'un sujet : imaginaire ou concrète, l'image passe par quelqu'un, qui la produit ou la reconnaît.²⁷

Pour les études sémiotiques, l'image est placée sous la catégorie de l'icône. PEIRCE conçoit cette classification par rapport à la relation qu'elle entame avec son référent : une relation d'analogie. L'image rassemble quantitativement et qualitativement toutes composantes de l'objet représenté, alors la confusion que peut engendrer le mot image reste élucidable du moment où nous nous concentrons sur la représentation qu'elle soit naturelle, mentale ou imaginaire, parce que finalement l'image imite quelque chose (directement ou indirectement). Mais il faut noter avant d'entamer quelconque étude que le concept de l'image n'était pas sous-estimé de la part des théoriciens des sciences humaines seulement mais aussi du grand public qui, jusqu'à très récemment, concevait l'image comme un lieu non significatif censée être le lieu de la représentation fidèle d'un objet. Nous nous n'attendions à ce que l'image transmet

²⁷ Martine JOLY, *Introduction à l'analyse de l'image* (Paris : Armand Colin, 2013), 11.

des signes, au contraire, nous nous attendions qu'elle représente seulement : « *L'image est représentation, c'est-à-dire, en définitive résurrection, et l'on sait que l'intelligible est réputé antipathique au vécu.* »²⁸. Les études sur le concept de l'image semblent problématiques, néanmoins quelques chercheurs ont pris le relais d'explorer ce terrain dont le précurseur fut Roland BARTHES. Ce dernier démarre d'un questionnement simple sur la fonction de l'image : est ce qu'elle peut produire de véritables signes en étant qu'une représentation analogique d'un objet ? Et si elle produit des signes comment viennent-ils à elle ?²⁹

Dans cette perspective, BARTHES commence par explorer les différents messages qu'une image peut procurer, il en distingue trois : le message linguistique, le message symbolique et le message littéral. Il explore la question du texte en premier lieu comme composante basique de l'image (parce qu'il est difficile de concevoir une image sans texte, du moins pour les sociétés lettrées modernes), il le conçoit en tant qu'accompagnateur légitime de cette dernière : c'est le premier message qu'elle produit. Certes, il existe des illustrations sans texte mais ce silence entre dans la cadre d'une volonté indirecte de : ne rien dire pour tout dire. L'image étant une entité polysémique engendre un certain nombre de signifiés accessibles à l'interprétation. Dans ce cas, les différentes lectures de l'image seront insignifiantes, aléatoires, mais avec le message linguistique la polysémie de l'image est orientée, catégorisée et planifiée. Le message linguistique alors a une fonction d'*ancrage* : décrire une scène (partiellement ou complètement) permet au spectateur de planter l'image dans un contexte bien défini ; et par ailleurs ; orienter ses différentes lectures (dans un niveau plus profond d'interprétation) pour ne pas tomber dans le piège d'une signification mal-dirigée. L'ancrage est cette volonté opérée par le producteur de manipuler l'image et le spectateur. C'est avec la légende que le producteur

²⁸ Roland BARTHES, *Rhétorique de l'image* in Barthes, textes choisis et présentés par Claude Coste (Paris : éditions Points, 2010), 269.

²⁹ BARTHES, "Rhétorique de l'image," 269.

arrive à signifier son image, en premier lieu, ensuite à orienter le spectateur vers une certaine direction mais aussi d'exercer un pouvoir de *répression* sur ce dernier - exemple : la publicité

Le langage a évidemment une fonction d'élucidation, mais cette élucidation est sélective ; il s'agit d'un méta-langage appliqué non à la totalité du message iconique, mais seulement à certains de ces signes ; le texte est vraiment le droit de regard du créateur (et donc de la société) sur l'image : l'ancrage est un contrôle, il détient une responsabilité, face à la puissance projective des figures, sur l'usage du message ; par rapport à la liberté des signifiés de l'image, le texte a une valeur répressive, et l'on comprend que ce soit à son niveau que s'investissent surtout la morale et l'idéologie d'une société. »³⁰

La deuxième fonction du message linguistique selon BARTHES est la fonction du relais. Celle-ci est présente et fréquente dans le récit imagé (que nous allons traiter profondément ultérieurement). Dans le cas d'une diégèse illustrée, la BD et le Manga par exemple, le rôle du texte, plus précisément le dialogue ou le monologue, est de faire avancer l'histoire. L'image et le texte ici sont en complémentarité (contrairement à la première fonction, une relation de dépendance), ils constituent les deux composantes fondamentales d'un système plus vaste qu'est la narration. Dans ce cas, le texte constitue un fournisseur de signes que l'image seule ne peut pas transmettre, elle ne détient pas le message iconique mais elle est l'un de ces dépôts :

[...] cette parole-relais devient très importante au cinéma, où le dialogue n'a pas une fonction simple d'élucidation mais où elle fait véritablement avancer l'action en disposant, dans la suite des messages, des sens qui ne se trouvent pas dans l'image.³¹

La coexistence, néanmoins, des deux fonctions dans un même message iconique n'est pas impossible ou irréalisable, bien entendu, mais c'est la prédominance de l'une par rapport à l'autre qui détermine le genre de ce dernier. Entre un tableau de LE CARAVAGE (image plus légende) et une B.D ou un Manga, c'est la fonction du message linguistique qui en décide.

³⁰ BARTHES, "Rhétorique de l'image," 287.

³¹ BARTHES, "Rhétorique de l'image," 279.

Le deuxième message transmis par l'image est le message littéral. Ce message met à part le premier, message linguistique, et entame la dénotation. L'image dénotative est l'état pur de l'image (ce qui est en quelque sorte difficilement concevable) : c'est l'image sans aucun recours ni au texte ni à aucune symbolisation préalable. C'est dans cette perspective dénotative que nous faisons relier l'image avec le savoir anthropologique primitif du monde, par exemple : reconnaître les différents fruits composant d'un tableau de nature morte. Parlant d'absence de texte et de signification dans une image certes est difficile mais la photographie en présente la seule explication. Dans la photographie, le message est dénoté par excellence, parce que c'est dans le cadre d'une photographie que nous saisissons l'objet *ici et maintenant*. Ces "ici" et "maintenant" sont stagnés dans l'espace-temps du moment de la prise de la photographie par la caméra. Cette prise mécanique libérée partiellement de l'intervention humaine est ce qui affirme son état pur et renforce sa conception dénotative, parce que la caméra ne change rien en la réalité, elle l'*enregistre*. Cette opération est considérée comme le pont qui mène au message symbolique connoté. Elle a pour rôle, relier, présenter, naturaliser les éléments codifiés (culturellement surtout) du message symbolique : « [...] débarrassée utopiquement de ses connotations, l'image deviendrait radicalement objective, c'est-à-dire en fin de compte innocente. »³²

Le dernier message est le message symbolique connoté. L'image est, essentiellement, constituée de système de codes. Ces derniers sont présentés en tant que signes ou classes de signes séparément rassemblés dans un tout. Ses ensembles de signes sont : individuels, culturels, encyclopédique..., nécessitant différentes lectures. Les lectures sont variables mais organisées selon chaque individu, elles sont catégorisées en lexiques ou en *idiolectes* inaccessible à la décodification. Cette difficulté réside dans l'absence d'une méthode analytique claire censée les prendre en charge. Le deuxième facteur est que ces idiolectes n'ont

³² BARTHES, "Rhétorique de l'image," 280.

pas de classes claires ; c'est-à-dire, certes ils ont une forme, mais pas une nomination. En d'autres termes, on peut procéder à un travail d'analyse en regroupant les *sèmes* (ensemble de signes connotatifs) en des différentes catégories, mais ce qui manquera c'est une nomenclature précise (méta-langage) pour y faire. Alors, pour une tentative assez primitive, le travail s'élabore comme suit : rassembler ces sèmes, les classées en des catégories ou en formes, ensuite essayer de les analyser en leur attribuant des noms, loin de la sphère spécialiste, par rapport à ce qui les relie, par exemple : le nationalisme. Finalement, les étudier selon les axes sémiologiques qui peuvent se compléter ou s'opposer :

La reconstitution de ces axes qui peuvent d'ailleurs par la suite s'opposer entre eux ne sera évidemment possible que lorsqu'on aura procédé à un inventaire massif des systèmes de connotations, non seulement celui de l'image, mais encore ceux d'autres substances, car si la connotation a des signifiants typiques selon les substances utilisées (image, parole, objets, comportements) elle met tous ces signifiés en commun [...] ce domaine commun des signifiés de connotation, c'est celui de l'idéologie, qui ne saurait être qu'unique pour une société et une histoire données, quels que soient les signifiants de connotations auxquels elle recourt.³³

Les signes connotatifs (*la rhétorique* selon l'expression de BARTHES) varient selon la nature du message iconique (geste, image, chorégraphie) mais leurs formes (catégories) ne le sont pas. La question sur quoi nous devons insister est : peut-on classer ces formes ou non ? Elles sont diversifiées ne suivent aucun enchaînement sémantique ou sémiotique ou autre, leur caractère discontinu est ce qui parle de l'image, néanmoins il faut noter que ces connotations ne sont pas totalisantes, il reste dans le message iconique des parties non accessibles au discours selon la dénotation de chaque individu.

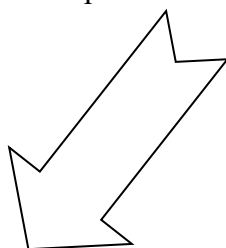
³³ BARTHES, "Rhétorique de l'image," 287-288.

B. Les composantes de l'image

L'image est stagnée, stable, immortelle, son interprétation par contre ne l'est pas. Plusieurs critères mettent l'interprétation de l'image en exergue : les couleurs, l'espace, le temps, la Culture etc., prenant ces conditions en considération, chacune par sa fonction. L'image suppose, tout comme le texte, trois niveaux de « lectures » que nous schématisons comme suit :

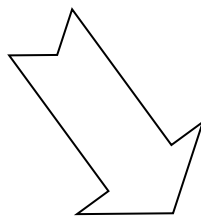
Plastique

Mettant en action les composantes d'une image



Iconique

Reposant sur un bagage encyclopédique déterminant ces composantes



Interprétant (sémiotique)

Produisant un sens à interpréter

Le dernier niveau est concrètement « le procès sémiotique visuel » mis en pratique par la coordination et l'interaction des deux niveaux précédents, la relation entre eux marque l'essence même de son étude.

Commençant par le premier niveau : La plasticité. C'est la première perception que nous ayant d'une image, c'est la mise en pratique de nos organes biologiques (l'œil) pour produire les composantes d'une image, leurs association nous permet de les synthétiser en une

représentation : image d'une fleur, d'une personne, d'un paysage etc. : « *la plasticité recouvre l'ensemble des interventions qui sont faites sur un rapport de façon à solliciter l'appareil visuel, à lui offrir des stimulations suivant des mécanismes que les lois de l'optique et de la physiologie ont décrits et analysés.* »³⁴. La plasticité est le niveau de l'exploitation de matériaux parce que la production d'une image, de quelconque nature, fait appel, en premier lieu, aux perceptions visuels, ensuite aux moyens de reproduction : crayons, couleurs, camera, ordinateur... pour finalement mettre en place une matière picturale voulant inciter les intentions d'un certain public.

La plasticité comme premier registre du message sémiotique visuel est le maniement d'un nombre de *lois*³⁵ essentiels à l'image : le clair-obscur et les couleurs. Ces deux composantes gèrent la plasticité : « *La base du langage visuel n'est pas le signe mais la loi ; celle du contraste fondé sur les registres de la couleur et du clair-obscur, conformément à la physiologie de l'œil.* »³⁶. Le jeu sur ces deux composantes est le rudiment de l'image, en d'autres termes, la disposition de l'ombre et de la lumière (colorée ou noir et blanc) est ce qui nous donne les formes et les lignes (quelles soient tracée ou virtuelles). L'espace qu'occupe une couleur sur une feuille de dessin ou sur une toile est ce qui nous aide à percevoir les formes les plus simples (carré et triangle) et complexes (histoire narrée). Dans une autre perspective, Thürlermann FELIX³⁷ décrit le niveau plastique comme l'ensemble d'éléments constituant le message iconique. Pour lui, avant de commencer quelque tentative d'interprétation ou même de lecture, il faut décortiquer l'image en un ensemble d'*éléments* (pour le niveau iconique il parle d'*obje*t) : « *Le découpage du niveau plastique doit pouvoir s'appuyer sur des*

³⁴ BARTHES, "Rhétorique de l'image," 24.

³⁵ Selon l'expression employée par SAOUTER Catherine. Ici l'auteurice n'emploie pas le terme *signe* pour s'isoler des conceptions sémiotiques qui n'interviennent qu'en dernier lieu avec l'interprétation.

³⁶ SAOUTER, *Le langage visuel*, 25.

³⁷ Professeur et chercheur suisse en Littérature et Histoire de l'Art à l'université de Constance, fut un des principaux contributeurs aux Ateliers sémiotiques mis en place par Greimas.

règles de procédure formelles, indépendantes du procès de reconnaissance. »³⁸. Donc le travail analytique commence depuis le niveau plastique parce que ces éléments ne sont que la double combinaison des formes et des couleurs : figure *chromatique* et figure(s) *eidétique(s)*.

Le deuxième niveau du message sémiotique visuel est l'iconicité. Elle consiste en la reconnaissance et la nominalisation des représentations de la plasticité. Cette dernière est puisée du réel vécu, d'une connaissance encyclopédique déjà acquise, en d'autres termes, l'iconicité est le recours au savoir encyclopédique pour définir une représentation. Le va et vient entre plasticité et iconicité donne essence au message sémiotique visuel. Ici, nous parlons d'intervention des deux joueurs du message sémiotique visuel, la première intervention est celle du producteur qui réside dans le fait de rallier le vécu, le réel, à ses représentations. La deuxième intervention est celle du spectateur qui décortique et reconstruit ces relations en combinant son propre savoir-faire. Ce niveau est considéré un plan d'étude important que le niveau d'interprétation parce qu'il est son terrain. L'iconicité : « *prend sa signification dans le fait que tout document visuel est vu et absolument vu à la fois comme objet donné à voir et comme donnant à voir un objet.* »³⁹.

Thürlermann FELIX, conçoit les composantes du message sémiotique visuel d'une différente perception. Le premier niveau est le niveau de l'expression (ou plastique) ; et le second est celui du contenu (ou figuratif) :

Le niveau figuratif correspond à ce mode de lecture qui nous fait prendre la peinture comme reflet ou souvenir de quelque chose qu'elle n'est pas, comme substitut des objets du monde ; le niveau plastique, par contre, concerne l'aspect proprement pictural du tableau, en dehors de toute fonction représentative.⁴⁰

³⁸ Félix THÜRLEMANN, Blumen-mythos de P. Klee in Atelier de sémiotique visuelle, (Paris : PUF, 2004), 16.

³⁹ SAOUTER, *Le langage visuel*, 42.

⁴⁰ THÜRLEMANN, *Blumen-mythos*, 15.

Ce dernier appréhende toute lecture d'une image ou d'un tableau par exemple, le plus loin possible des préceptes sémiologiques en relation avec les symboles. Il perçoit des lectures séparées l'une à l'autre : « *La description d'un niveau plastique demandera la construction d'un langage d'analyse particulier, le niveau figuratif [...] peut être décrit sur la base de lexèmes tirés de langue naturelle [...] »⁴¹.*

Le deuxième niveau se rattache en premier à des techniques que n'importe qui d'entre nous peut facilement y concorder (surtout contemporanément) où le Cinéma et la télévision ont principalement contribué à y faire propager. En premier lieu, nous avons l'exploitation de l'espace, en terme simple, le cadre de l'image. Cette exploitation se fait sur les deux composantes spatiales de l'image : le champ et le hors champ qui nous permettent soit de *contextualiser* ou de *décontextualiser* un certain point de vue. Cette perspective nous amène à la question : comment y faire ? Ici entrent en jeu les différentes tailles des plans qui servent de nomenclature à la perception du producteur en prenant comme baromètre le corps humain : la scène, le portrait, le paysage, le cinéma. En deuxième lieu, vient l'exploitation du temps dans le cadre iconique. Prenons la question de perspective pour démontrer le temps iconique ; le *ici* et le *maintenant* peuvent se matérialiser soit par *la successivité* ou *la simultanéité* dans une image - le récit imagé qu'on va aborder plus en détail par la suite.

Nous arrivons au troisième niveau : le niveau interprétatif. Mais avant d'entamer ce niveau nous devons d'abord expliquer comment cette interprétation a eu lieu. La lecture de quelconques messages sémiotiques visuels commence par une décomposition d'éléments plastiques et de leurs dénnotations. Ces éléments plastiques ainsi que leurs dénnotations existent dans un lieu et un moment précis : le *ici* et le *maintenant*. Pour cela, PEIRCE a utilisé le terme *sémiose*, qui instaure le dynamisme du signe, c'est -à-dire, ce qui prescrit le signe et ses éléments signifiants dans un cadre temporel permettant une signification alors une éventuelle

⁴¹ THÜRLEMANN, *Blumen-mythos*, 15.

lecture ou opération interprétative. Cette dernière est basée sur la sémiologie, qui entame, en coordination, la lecture d'une certaine construction d'un certain référent. De cette manière la sémiologie est mise en pratique et le message sémiotique visuel connaît son essence et sa fonction sémiotique permettant quelque interprétation :

L'objet n'est envisageable que dans la mesure où il est mis en scène dans la construction proposée. Celle-ci n'est cohérente que parce qu'elle est réalisée à partir d'un point de vue qui fait qu'elle a telle forme et pas telle autre. Et ce point de vue est choisi en fonction de cadres interprétatifs qui, ultimement, remplissent la culture toute entière.⁴²

L'objet mentionné ici par l'auteur constitue la pierre angulaire du message sémiotique visuel parce que c'est ce dernier qui sera pris en considération par le producteur tout comme le spectateur dans la sphère iconique et l'intention interprétative. L'image est l'exercice de la conception visuelle sur un objet donné en usant des matériaux naturels : couleurs, obscurité, lumière. Le jeu, le va et le vient entre ces différentes composantes et matériaux est ce qui assure la relation entre le niveau plastique et le niveau iconique d'une image. Dans cette perspective, le rôle des sémiologies est d'assurer cette relation entre ces deux niveaux en deux conceptions : *réurrences* et *transformations*. Les réurrences mettent en question la lecture des relations qu'entretiennent le jeu des couleurs et du clair-obscur dans une image tout en se référant à des données historiques contextuelles, par exemple : le jeu de lumière qu'on trouve dans les œuvres du CARAVAGE est une signification réaliste d'états d'âmes des personnages. Prenons comme exemple son œuvre : *David avec la tête de Goliath*.

⁴² SAOUTER, *Le langage visuel*, 61.



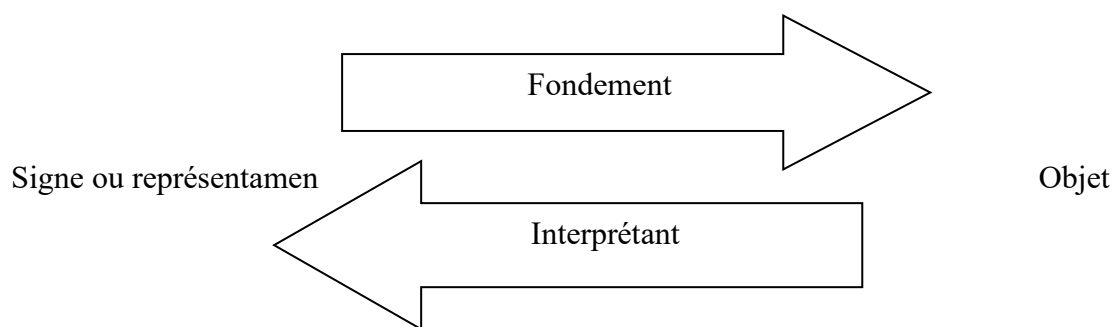
Figure 1 : LE CARAVAGE, *David tenant la tête de Goliath*, 1606-1607, Galerie Borghèse, Rome.

Ce tableau présente un David à moitié clair, la main gauche tenant la tête de Goliath (qui vient de tuer) et une épée dans la main droite. Cette dernière est cachée, le jeu de lumière et d'obscurité ainsi que l'intensité des couleurs sur les expressions des personnages s'explique par l'intention du peintre de mettre en scène, le plus réellement possible, l'exploit final de David : le fait de tuer son ennemi, et ce sans se focaliser sur le comment de cet exploit (la main cachée). Les transformations, en l'occurrence concrétisent la volonté du producteur de contextualiser le spectateur en lui fournissant les éléments spatiotemporels nécessaires pour qu'il puise dans l'image toutes les lectures éligibles possibles. C'est une sémiologie qui est présente dans le récit par images : BD, Manga, Comics strips. Le (s) point (s) de vue (s) est la

dynamique de la sémiologie spatiotemporelle : comment, ou et quand le spectateur se place par rapport au récit, sont les principales questions posées par le producteur (en premier lieu) pour diriger le spectateur, et par ce dernier (en deuxième lieu) pour décoder ces sémiologies :

Ces récurrences et transformations laissent comprendre que l'approche sémiotique des expressions visuelles ne peut se faire qu'en regard des cadres historiques dans lesquels elles apparaissent. Cela fait d'ailleurs partie des fondements de la sémiotique peircienne selon laquelle production et réception des signes ne peuvent s'effectuer qu'en contexte.⁴³

Le niveau interprétatif met en exergue les relations qu'entament les niveaux plastiques et iconique par le biais des sémiologies. De là, les différentes interprétations proviennent selon le producteur tout comme le spectateur et selon leurs savoirs sur le monde. L'opération interprétative est la mise en relation double et complexe entre le donné à voir et le donnant à voir, une mouvance indéfinie entre les niveaux plastiques et iconiques d'une image. PEIRCE dans ce cadre a insisté sur *l'interprétant* et non pas l'interprète. La relation entre le signe et son objet s'explique dans le fonctionnement de l'interprétant, ce dernier est un des registres qui gèrent cette relation, l'autre étant le fondement :⁴⁴



L'interprétation, étant un registre de la relation entre le signe et son objet, puise ses ressources du monde et de ses savoirs. Pour cela, l'opération interprétative n'est pas figée, elle se multiplie dans l'espace, dans le temps et selon les interprètes. Premièrement, la plasti-

⁴³ SAOUTER, *Le langage visuel*, 86.

⁴⁴ Charles-Sanders PEIRCE, *Écrit sur le signe* (Paris : Seuil, 1978).

iconicité donne à l'opération interprétative et à l'interprétant en l'occurrence toute sa signification sémiotique, alors une première lecture plastiquo-iconique est indispensable : dimension, espace et cadre de l'image ; nuances de couleurs et du clair-obscur ; répartitions et emplacement des différentes composantes de l'image; reconnaissance de ces composantes et leurs relations avec l'Histoire, le Monde et le Réel, sont des mécanismes que le lecteur (le plus simple qu'il soit) doit opérer, ensuite parler d'interprétant et d'interprétation. Ces multiples et différents processus interprétatifs donnent essence au message sémiotique visuel.

Cette pratique n'était pas d'ordre encyclopédique qu'avec l'avènement du XX^{ème} siècle et l'expansion de l'usage technologique de l'information et de la communication surtout. Les difficultés d'ordres intellectuelles, culturelles et même politiques ont très bien contribué à sa décadence durant les siècles antérieurs : un statut inférieur aux praticiens de l'image, sous-estimation des produits iconiques sauf pour quelque unes, exigence monarchique de ce qui est censé être *Beau* et ce qui ne l'est pas etc., s'y ajoute principalement la primauté du langage verbal sur le langage visuel. Graduellement (depuis DE VINCI jusqu'à la reconnaissance de la plasticité et l'iconicité de l'image avec PEIRCE) le message sémiotique visuel s'est fait une place assez importante dans les études de discours langagiers étant un de ses constituants incontournables : « *toute image est à la fois une construction langagière et un état d'interprétation* »⁴⁵

C. Les fonctions de l'image

Le message iconique, comme tout message, oblige des conditions de production et répond à des finalités communicatives. L'image est avant tout à la base un message visuel, certes, mais également implique des prépondérances significatives et verbales (surtout au niveau de l'interprétation). Comme tout message, l'image remplit des fonctions selon l'intention communicative qu'elle veut assurer. De là, le schéma de communication de

⁴⁵ SAOUTER, *Le langage visuel*, 101.

JAKOBSON constitue la première opération analytique pour déterminer ses fonctions. Ce dernier : « [...] veut insister sur le fait que la fonction communicative d'un message visuel [...] détermine fortement sa signification »⁴⁶. Néanmoins, l'inventaire des types de l'image construit à partir de cette analyse ne peut qu'en être primaire pour deux raisons principales :

- Certaines images échappent des fois aux exigences langagières strictes du schéma de communication, par exemple : les fonctions référentielles et expressives de l'image publicitaire (présenter un produit et inciter le public à l'acheter) peuvent selon d'autres théoriciens répondre à la fonction poétique (les publicités sur les parfums qui présentent, métaphoriquement, des Stars de Cinéma comme étant « le visage » du produit). D'autres fonctions du message iconique ne peuvent pas être remplies comme la fonction métalinguistique.

Une autre et majeure difficulté résulte dans des analyses plus profondes que l'étude communicationnelle de JAKOBSON, celle-là touche l'essence même du message iconique et sa nature. Le message iconique est visuel constituant la plateforme de construction et d'imprégnabilité d'images (quelles soit matérielles ou mentales) : les images ne sont que des parties figées du visuel, elles changent, se déplacent, se transforment et nous avec. Elle affecte nos psychés, nos pensées, nos sentiments selon une contextualisation spatiotemporelle continue. De là, TISSERON Serge⁴⁷ lui attribut trois principales fonctions :

⁴⁶ Martine JOLY, *Introduction à l'analyse de l'image* (Paris : Armand Colin, 2013), 46.

⁴⁷ Serge TISSERON, *Psychanalyse de l'image* (France : Pluriel, 2010).

- La fonction de représentation :

Avant d'entamer cette fonction, il faut d'abord remonter aux origines du mot image. Ce dernier vient du mot « imago » qui représente un moulage en cire placé sur les visages des morts lors des funérailles. La fonction de représentation de l'image, mentale ou matérielle, est considérée sa fonction basique : les travaux de SARTRE⁴⁸ en témoignent. Ce dernier explique les différences entre les deux formes d'images, mentale et matérielle, en se basant sur les niveaux de *présence* et d'*absence* de l'objet représenté. Ses recherches ont mené à comprendre les différences entre, souvenir (objet absent vivant dépourvu de détail), photographie (objet présent détaillé dépourvu de vie) et caricature (donner vie à un objet absent) d'un même sujet. Nous remarquons dans cette catégorisation l'impact de la psyché comme fournisseur de caractéristiques. Selon SARTRE, expliquer la fonction représentative de l'image c'est rendre présent ce qui est absent, non en sa totalité mais au moins un de ces parties, le point de départ n'est pas seulement la représentation exacte et fidèle ou non d'un objet ou d'un sujet, mais c'est l'identification du moment de la représentation comme un des critères essentiels à l'acte de production d'une image - toujours mentales ou matérielles. Ensuite vient la sémiologie et la sémiotique qui ont posées les questions du rapport qu'entretient l'image avec le Monde et comment peut-elle le représenter. Ce rapport remonte bien profondément dans l'Histoire Humaine, l'image avait un pouvoir surnaturel de représentativité, mais cette représentativité n'était pas considérée dans son état pur de « recopier » le Monde : « [...] la fonction de représentation fonde moins la ressemblance de l'objet à son modèle que son pouvoir de l'évoquer. »⁴⁹. De là, nous passons de la simple idée de « rendre réel ce qui absent » à la métaphorisation (lectures entre les lignes, ou plus exactement, entre les formes de l'image) : l'image « parle » du réel absent en plus de le représenter. Il faut noter, par contre, que cette

⁴⁸ Jean-Paul SARTRE, *L'imaginaire* (Paris : Gallimard, 1940).

⁴⁹ TISSERON, *Psychanalyse de l'image*, 217.

fonction n'est pas illustrée récemment, mais date de l'Antiquité Romaine. Les romains qui présentaient tous le respect et l'honneur à l'image du monarque, un statut installé dans chaque ville, évoquent deux dimensions de la représentativité : fonctionnelle et spectaculaire, ou en termes simples, présenter et se présenter. C'est-à-dire, retracer par le biais de matériaux de sculpture, les caractéristiques d'un sujet absent (le Roi) ainsi qu' un produit fait à son image (la statue) ; ensuite identifier cette dernière en tant que figure de Pouvoir et de Contrôle. La deuxième dimension qu'est le spectaculaire, en l'occurrence, a pris un chemin complexe par la suite avec les icônes religieuses qui vont jusqu'à leur attribuer des pouvoirs magiques et divines. Cette obsession des icones religieuses s'est condamnée certes mais l'usage de l'identification comme processus de représentativité est ce qui conditionne maintenant le concept de l'image.

- La fonction de transformation :

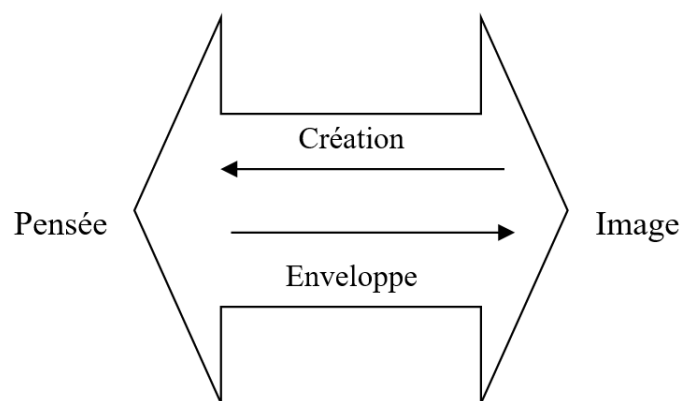
L'image comme l'a initié PEIRCE en identifiant trois concepts : indice, icône et symbole, ne remplit pas seulement une fonction représentative mais implique un impact réel sur le monde et sur les personnes. Elle a pour objectif, dans certains cas, de changer, de déplacer, de suivre un itinéraire. Pour cette intention, l'image alors remplit une fonction de *transformation*. Certes, elle ne se transforme pas en tel, mais incite un certain changement ou transformation dans celui qui la perçoit, par exemple : le code de la route montre une direction et non pas un endroit (dans le cas des idiogrammes des différentes stations) :« *Ainsi, de telles images ne sont pas porteuses de la représentation de l'objet qu'elles évoquent, mais de la représentation des actions qui y correspondent.* »⁵⁰. Ces transformations ne se reproduisent pas seulement dans l'espace mais dans le temps et dans les psychés des individus. L'exemple typique est l'image pédagogique qui incite un changement dans l'esprit de celui qui l'apprend

⁵⁰ TISSERON, *Psychanalyse de l'image*, 222.

et qui, par la suite, constituera une composante du bagage iconique propre qui sera utiliser pour expliquer ou interpréter d'autres messages iconiques ultérieurs.

- La fonction d'enveloppe :

L'image a la capacité de contenir le spectateur, d'une part à ses pensées, et d'autre part à son monde. Cette fonction de l'image (l'image psychique primordialement) est considérée le premier berceau de l'individu parce qu'elle crée chez lui une relation permanente et intransgressible avec son entourage et remplace définitivement les premières sens qui sont le toucher et l'odorat (c'est connu scientifiquement que le nouveau-né n'ouvre pas les yeux qu'après quelques jours de sa naissance). Cette relation est en complémentarité continue avec lui-même (son corps) et avec l'autre (ses parents premièrement) surtout durant ses premières années : l'enfant se reconnaît et reconnaît son monde parle le biais d'images : « *Nos images familières, en assurant un cadre stable à nos investissements psychiques, constituent en quelque sorte l'enveloppe familières de nos pensées et de nos émotions.* »⁵¹



La fonction d'enveloppe ne laisse pas échapper l'image matérielle (le deuxième stade du langage visuel pour un spectateur). Ce pouvoir a été depuis toujours contesté et même condamné dans certaines Religions. Dans certaines Cultures, africaines et asiatiques, l'image est porteuse de qualités médicinales tangibles sur les individus, elles peuvent guérir un malade (non pas spirituellement seulement comme le cas de l'icône religieuse mentionnée plus haut)

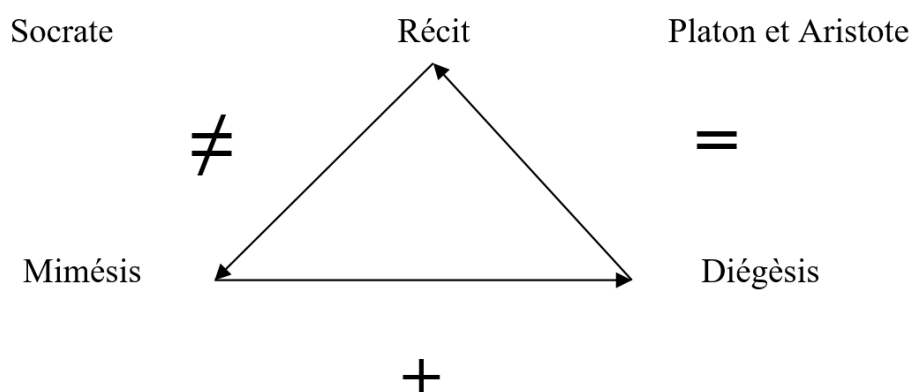
⁵¹ TISSERON, *Psychanalyse de l'image*, 227.

mais physiquement aussi. Dans certaines civilisations asiatiques, japonaise par exemple, les morts représentés par leurs photographies placées sur leurs temples dans les maisons, manifeste ce pouvoir de bienveillance et d'entraide à leurs familles.

II. Récit visuel

Le récit est une : « *représentation d'un évènement ou d'une suite d'évènements, réels ou fictifs, par le moyen du langage, et plus particulièrement, le langage écrit.* »⁵². Expression littéraire évidente, certes, positive, probablement, mais qui initie une problématique définitoire de prime abord. Selon cette expression tout récit est avant tout une représentation, mais que voulons-t-on dire par présentation ? Remontons plus loin dans l'Histoire Littéraire. PLATON et ARISTOTE ont tous deux essayé de distinguer entre mimésis et diégésis comme deux dimensions de la représentation narrative. ARISTOTE distingue, par le biais de représentation directe, entre diégésis et mimésis en considérant le deuxième comme tel (tout comme PLATON déjà avec de simple différenciation en matière de termes) : ARISTOTE désigne par direct ce que PLATON désigne de mimésis. SOCRATE, par contre, ne les suit pas dans ce raisonnement. Ce dernier juge péjorativement la mimésis comme une instance vide et inutile au récit :

À partir de là, nous pouvons s'écarter par rapport à la dichotomie mimésis/diégésis et



entre représentation, parce que finalement un récit est une représentation - qu'elle soit directe ou indirecte, parfaite ou imparfaite, verbale ou non verbale :

⁵² Gérard GENETTE, *Figures II* (Paris : seuil, 1969), 49.

[...] Le récit peut être supporté par le langage articulé, oral ou écrit, par l'image, fixe ou mobile, par le geste et par le mélange ordonné de toutes ces substances ; il est présent dans le mythe, la légende, la fable, le conte, la nouvelle, l'épopée, l'histoire, la tragédie, le drame, la comédie, la pantomime, le tableau peint [...], le vitrail, le cinéma, les comics, le fait divers, la conversation.⁵³

1. L'image texte

Le spectateur est devenu, actuellement, assez expert en matière de « lire » des images grâce au progrès technologique qui a submergé notre vécu quotidien d'images : télévision, internet, jeux électroniques, etc., mêmes dans les écoles où l'image joue un rôle primordial dans le processus d'acquisition du savoir. Ce dernier, depuis son jeune âge, est capable de lire, de déchiffrer et même d'interpréter des images d'une façon presque académique considérée inaccessible même pas un demi-siècle avant. De là, deux disciplines sont à l'avant-garde des études sur l'image : la Sémiologie et la Sémiotique, qui, pour certains théoriciens sont des disciplines jumelles et pour d'autres sont le prolongement l'une de l'autre. Mais l'important est que les deux disciplines prennent comme objet d'étude le signe (verbale et non verbale). Nous nous concentrons de notre part sur le signe non verbale ; l'image :

La sémiologie se donne pour tâche d'expliquer, voire de dévoiler les sens des images qu'elle étudie, grâce aux recoupements qu'elle opère dans tous les champs du savoir. Au contraire, la sémiotique visuelle est une activité de recherche qui dispose d'une théorie d'ensemble rigoureusement délimitée et de procédures explicites et contraignantes pour élaborer des calculs de sens extrêmement précis et formels.⁵⁴

La sémiologie est l'explication donnée par les analystes à la relation qu'entretient l'image avec ce qu'elle représente (le référent). Ce que cette dernière favorise est une liberté totale en matière d'interprétations. Le spectateur peut jouir d'un espace illimité pour assimiler et décomposer le signe visuel en faisant appel à *tout*. Elle ne borne pas l'interprétation ou l'analyse à une certaine théorie, elle fournit seulement les outils académiques, méthodiques

⁵³ Roland BARTHES, "Introduction à l'analyse structurale du récit," *Communications*, 8, no. 1 (1966) : 1, <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1113>.

⁵⁴ Anne HÉNAULT, Image et texte au regard de la sémiotique in *Le français aujourd'hui* (Paris : Armand Colin, 2008), 12.

pour que cette analyse prenne une dimension *factuelle*⁵⁵ au sens sémiotique du terme. La factualité du signe visuel est le caractère limité, en l'occurrence, de l'objet de l'interprétation. Le signe visuel qu'est l'image est un texte avant tout, un texte dans toutes ses composantes significatives clôturées. Le recours au terme *texte* pour désigner l'image comme entité digne de recherche est récent, c'est avec la sémiologie visuelle surtout que nous avons commencé de qualifier l'image comme un *tout significatif* (non seulement le langagier et le visuel mais également le gestuel, l'éthique, etc), ce qui nécessite un travail de décomposition interne en premier lieu et d'interprétation, par la suite, pour arriver à son sens parce que l'image est un objet analysable riche en sens. HJELMSLEV considère le corpus et le texte comme deux composantes inséparables l'une de l'autre parce qu'elles contiennent cette idée de clôture, de finalité qui donne accès à une analyse déductive et scientifique. Pour les analyses récentes néanmoins, corpus et texte sont deux notions complémentaires : *l'objet- texte* est un des composantes d'un *corpus* digne d'étude :

La clôture organique du tout de signification sur laquelle s'appuie l'analyse est alors reportée au corpus lui-même tandis que le texte est considéré comme traversé par les significations déduites du corpus. Ces deux pratiques sont complémentaires. Dans l'idéal, une bonne analyse devrait combiner les deux.⁵⁶

La sémiotique, par contre, ne s'attarde pas à quelconque interprétation, mais exclusivement à l'étude des différentes composantes du message visuel et les relations entretenues entre ces composantes dans une dimension principalement linguistique sans accès au contenu. Selon cette idée, la sémiotique alors est un métalangage qui trouve sens dans les démarches d'analyse non pas dans son objet d'étude ni dans sa finalité : « *La sémiotique est aujourd'hui une technique de recherche qui réussit à décrire le fonctionnement de la communication et de la signification* »⁵⁷

⁵⁵ Anne HÉNAULT et Anne BEYART, *Ateliers de sémiotique visuelle* (Paris : PUF, 2004), 237.

⁵⁶ HÉNAULT et BEYART, *sémiotique visuelle*, p 238.

⁵⁷ Umberto ECO, *Le signe* in Martine JOLY, *L'image et les signes* (Paris : Armand Colin, 2008).

2. L'association Texte et Image

Avant d'entamer cette partie, il faut noter que les recherches sur le récit visuel étaient qualifiées de mineures. Là c'était la vision littéraire par rapport au métissage du texte et de l'image qui pour certains d'entre eux était une atteinte à la sacralisation du texte : l'image est inférieure pour qu'elle soit déjà un objet de recherches en littérature, alors comment l'associer au texte qui, lui, est plus saint et plus noble ? Cette alliance n'était pas toujours appréciée ce qui a provoqué un mal existentieliste pour les différentes orientations du récit visuel : le Comic, la Bande Dessinée et le Manga. Chacun dans sa Culture et dans son contexte littéraire souffraient de la dévalorisation et suscitaient le mécontentement. Le mot Comic aux États-Unis a tendance de marquer tout ce qui humoristique et comique. La *bédé* (avec sa résonance enfantine) en Europe est un genre mineur qui n'a pas su offrir aux adultes ce qu'ils cherchent à part la possibilité d'un retour d'âge ! Le Manga, par contre, est le seul qui n'a pas trop, plus au moins, souffert de cette hostilité littéraire. Il était depuis ses débuts tardifs considéré comme du littéraire prenant en considérant comme critère le thème, la narration et le contexte qu'il représente ; par exemple : les Mangas qui relatent la situation du Japon durant la Deuxième Guerre Mondiale, le classique *Gen* de Keiji Nakazawa paru en 1975. Ajoutant que, principalement, depuis les années 80 du siècle précédent, le Manga est sorti définitivement des stéréotypes le qualifiant de para- littérature que l'opinion populaire lui plaquait avec la création de plusieurs Magazines et revues qui lui sont inédites ; également grâce aux prix littéraire qu'on lui attribuait : le prestigieux Prix du ministère de l'Éducation, de la Culture, des Sports, des Sciences et de la Technologie connu sous le nom de Monbushō. Ce dernier a, depuis 2008, créé une section pour arts médiatiques : mangas, animations, illustrations, etc.

Le statut de médiocrité et de péjoration que le récit visuel ainsi que ces représentations connaissent est à cause de son aspect métissé. Ce dernier est l'enfant bâtard du mariage – illégal ? - entre texte et image. Ce préjugé n'est pas nouveau, tout ce qui naît à l'encontre de

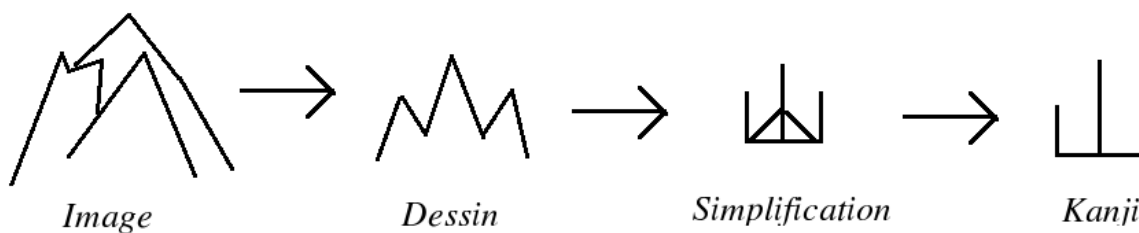
deux codes ou registres en littérature est inadmissible à ses débuts, prenant comme exemple le Roman. La raison pour laquelle les lauréats de la Littérature ont adopté cette qualification part de l'idée qu'une association entre image et texte laisse à ce dernier un rôle de porte-parole ce qui est une atteinte abominable à la souveraineté du texte. Or, on condamne le récit visuel parce qu'il a donné naissance à un nouveau statut de lecteur que le Monde Littéraire a du mal à concevoir : le spectateur-lecteur :

Littérature et image sont immiscibles. [...] Ces deux expressions ne peuvent pas être juxtaposées. Jamais elles ne sont appréhendées ensembles... [...] Quand l'un est lisible l'autre n'est pas vu. Quand l'un est visible, l'autre n'est pas lu. A quelque contigüité qu'on s'efforce, ces deux demeurent parallèles, et il faut dire que, pour l'éternité, ces mondes sont impénétrables l'un à l'autre. [...] le lecteur et le spectateur ne seront jamais le même homme au même moment, penché dans la même lumière, découvrant la même page.⁵⁸

Un statut, jadis, difficile à imaginer, soit on lit soit on contemple. Certes les deux activités répondent à des conditions de réception différentes : lire un texte demande moins de temps que contempler une image. Mais on oublie que la Civilisation moderne, depuis la fin du XXème siècle, et avec tout le progrès technologique a pu amadouer les sens des interlocuteurs et a généré la catégorie de spectateur-lecteur spécialisée (comme c'était déjà noté antérieurement). Une deuxième objection à l'association du texte et de l'image est relative à la nature même des deux verbes en question : écrire et peindre. Pour les accusateurs, les deux activités ne peuvent en aucun cas se combiner en une même situation énonciative : écrire est rationnel alors que dessiner est sentimental. Cette distinction tombe à l'eau une fois qu'on mentionne la Calligraphie. Cet art fusionne complètement les deux actions (qui avaient déjà la même origine Grec : grapheïm qui veut dire écrire et peindre) dans un même moment ; prenant l'exemple des caractères chinois qui relèvent originellement de la tradition de peindre et qui

⁵⁸ Pascal QUIGNARD, "Sur les rapports que le texte et l'image n'entretiennent pas," in La bande dessinée, un objet culturel non identifié, Thierry GROENTEN (Espagne : éditions de l'An 2, 2006), 25.

sont par la suite devenu des lettres et des mots : le mot montagne ou *yama* qui s'est évolué de la tradition de peinture à la tradition de l'écriture comme suit :



L'autre objection faite au récit visuel est qu'il représente, par le biais de l'image, le texte. Il laisse accessible ce que le texte ne veut pas, probablement, dire. Pour les accusateurs, l'image tue le désir de l'imagination que le lecteur ressent en lisant le texte, elle l'oriente, l'oblige d'une certaine manière d'adopter telle ou telle représentation et dans ce cas un des grands modes d'emploi et l'essence même du littéraire passe sous silence : le désir de l'obscur. Certes l'image représente, illustre mais loin d'elle le désir d'être réaliste ; elle accentue le flux narratif elle ne l'arrête pas : La coexistence de l'image à côté du texte le rend plus vraisemblable, et en l'occurrence, un lecteur plus fluide en imaginaire : « [...] *mettre des illustrations sur de la littérature, ce n'est pas, comme le prétend les hommes de Lettres, plaquer de l'explicite sur l'évocatrice ; c'est faire coexister deux ordres de suggestions, deux façons concurrentes d'en appeler à l'imagination du lecteur.* »⁵⁹

Reste l'accusation que tout le monde s'y mis d'accord sur (hommes de Lettres spécialistes ou opinion populaire non spécialiste) : le récit visuel est un genre enfantin qui ne peut en aucun cas se prétendre un genre complet touchant toutes les couches et âges de la société. Dans un premier temps surtout durant la première moitié du XXème siècle, c'était une vérité vécue, le récit visuel ne trouvant pas sa place au sein des genres littéraire reconnus, il s'est contenté de se résilier en un texte primitif pour un public moins avertis et démagogue - selon les accusations des Lettrés par la suite. Nonobstant cette résiliation, il n'avait pas trouvé

⁵⁹ Thierry, *La bande dessinée, un objet culturel non identifié* (Espagne : éditions de l'An 2, 2006), 31.

de cadre à l'époque parce que les éducateurs voyaient en lui une compromise à leur fonction principale par ses thèmes et ses formes :

Les éducateurs s'en alarmèrent fort logiquement. Persuadés, par ailleurs, que les enfants sont faibles d'esprit, et que leurs pulsions et instincts naturellement mauvais doivent être redressés, ils concentrèrent leurs attaques sur l'image, supposée dangereuse à proportion de la séduction exercée par elle.⁶⁰

L'infantilisme du récit visuel était depuis la nuit des temps, le facteur régressif de ce dernier, selon ces critiques. Pour GROESNTEEN, si le récit visuel est infantile, il est sans autant le disqualifier comme une forme artistique ou ambition littéraire. La relation qu'entretient le lecteur depuis son jeune âge avec le récit visuel n'est en aucun cas un facteur dégradant, au contraire c'est un mérite. Un texte qui peut garder l'intérêt d'un lecteur (que cet intérêt soit un sentiment de nostalgie ou autre) de l'enfance jusqu'à l'âge adulte est un texte immortel. Les éditeurs ont su, en cette matière, assurer une continuité commerciale à leurs produits avec la sérialisation qui peut durer des années et on connaît tous les typiques exemples en la matière, pour ne donner que les classiques du récit visuel : *Les aventures de Tintin* de HERGÉ depuis 1929 jusqu'à 1983, *Dragon Ball* de Akira TORIYAMA depuis 1985 jusqu'à 1995 et l'iconique *Superman* de Jerry SIEGEL et Joe SHUSTER depuis 1939. Ajoutant le genre d'imaginaire prioritaire dans ces textes qu'est le Merveilleux considéré le favori en ce qui concerne les livres pour enfant. Cette majeure caractéristique d'infantilisme du récit visuel est due à son caractère impure, la majorité des critiques voient que le récit visuel est un texte qui ne peut pas « délivrer des messages articulés comme ceux de la langue ». GROESNTEEN en parlant de Bande Dessinée affirme que certes la langue avec sa grammaire élaborée et sa syntaxe peut multiplier les procédures de l'abstrait qui font rapport à l'action humaine,

⁶⁰ GROENSTEEN, *La bande dessinée*, 37.

toutefois, le fond reste le même, unique et interchangeable que l'image peut également en rendre compte en contextualisant le lecteur par le biais d'une expérience vraisemblable vécue :

[...] Cette soi-disant exigence de lisibilité, qui condamnait la Bande dessinée à la médiocrité esthétique, ne nous paraît aucunement fondée. La bande dessinée a montré [...] qu'elle pouvait s'aventurer aux lisières de la narration et/ou de la figuration. Même en tant qu'un genre narratif [...] rien ne la contraint d'être plus lisible qu'un roman. Il n'y a aucune raison à priori pour que l'on ne rencontre pas dans les bande dessinées tous les degrés de lisibilité qui coexistent au sein de la production romanesque [...]. On remarque qu'en bande dessinée comme ailleurs, la lisibilité est un critère prépondérant de la production destinée au plus large public, mais celle-ci n'est pas exclusive de réalisations plus raffinées, voire expérimentales, que leur accès plus difficile réserve à un plus petit nombre de lecteurs compétents.⁶¹

Alors accuser la bande dessinée et tout le récit visuel, de lisibilité médiocre est loin de la réalité ; exemple : 3⁶² (trois secondes) de Marc-Antoine MATHIEU où le bédéiste raconte toute une histoire faisant recours seulement aux images (pas de texte) en excellant dans la technique du Zoom.

⁶¹ GROENSTEEN, *La bande dessinée*, 43.

⁶² Marc-Antoine MATHIEU, 3⁶² (Paris : éditions Delcourt, 2011).

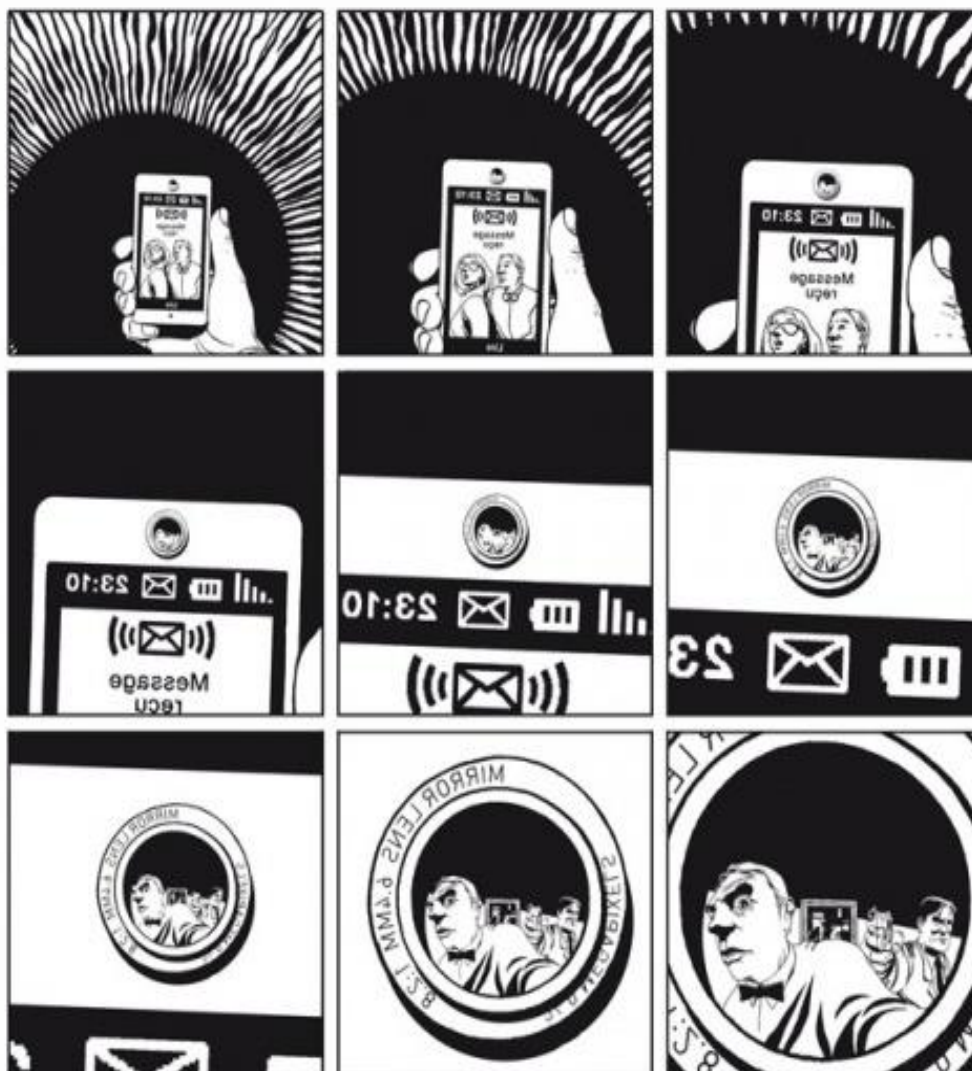


Figure 2 : 3“ (Trois secondes), Marc-Antoine Mathieu, planche 2.

Ce critère de lisibilité a été mis en question surtout par BARTHES, qui comme nous avons cité plus haut, était un des précurseurs chercheurs travaillant sur l'image avec ses articles : *Rhétorique de l'image* et aussi un autre article considéré du point de vue analytique la pierre angulaire de la typologie textuelle (texte ici se réfère également à l'image) : *S/Z*⁶³ paru en 1970 qui vient comme continuum au premier adoptant une approche plus structurale et plus scientifique. Dans cet article, BARTHES classe les textes en deux macrostructures : le *lisible*

⁶³ Roland BARTHES, *S/Z* (Paris : Seuil, 1970).

et le *scriptible*. Le *lisible* est la catégorie des textes traditionnels, c'est-à-dire les textes qu'on peut facilement lire où le lecteur ne rencontre pas de difficulté à les entamer en dehors de tout jeu ou manipulation de la part de l'auteur ; leurs relations est une relation de produit et de consommateur. Par contre le *scriptible* est plus énigmatique. Le lecteur est appelé à faire foi de création, c'est-à-dire, il est dans l'obligation, virtuelle bien sûr, de réécrire le texte en faisant appelle à plusieurs indices ou jeux que le l'auteur laisse au fur et au mesure du fil narratif : « *Le texte scriptible, c'est nous en train d'écrire, avant que le jeu infini du monde (le monde comme jeu) ne soit traversé, coupé, arrêté, plastifié par quelque système singulier (Idéologie, Genre, Critique) qui en rabatte sur la pluralité des entrés, l'ouverture des réseaux, l'infini des langages* »⁶⁴. Pour cela, BARTHES a proposé une hiérarchie de signifiés. En premier, il a décortiqué le texte en unités microstructurales de sens qu'il a nommé *lexis*, ce découpage n'est pas calculé en l'occurrence mais plutôt arbitraire selon ce que le texte propose comme énigme. Ensuite il les a regroupées en des unités macrostructurales, plus précisément codes, au nombre de cinq : code culturel, code proaïrétique, code sémique, code herméneutique et code symbolique. Selon cette approche nous reconnaitront que le texte est comme un ciel étoilé riche en *connotations*.

Sur la base de cet article, PEETERS Benoit⁶⁵, un des disciples de BARTHES et le contemporain de GROESNTEEN, propose une semblable approche mais sur le récit visuel – précisément la Bande Dessinée. Ce dernier a affirmé depuis ces débuts que ces travaux se basent sur un VRAI travail littéraire sur un VRAI texte. La différence qui le distingue de son maître est bien la double typographie textuelle que BARTHES proposa au début de *S/Z*. Lui en revanche, voit qu'un troisième type est plus pratique pour quelconque texte surtout pour le récit visuel : la *lecturabilité*- un néologisme de ce dernier. Par *lecturabilité* : « ...correspond à tout

⁶⁴ Roland BARTHES, “S/Z,” in *B, BARTHES*, Claude COSTE (Paris : Éditions Points, 2010), 217.

⁶⁵ Auteur, scénariste et chercheur français spécialiste d'Hergé.

ce qui, dans un texte, est conçu pour celui qui le recevra, l'ensemble de ces éléments qui tentent, par avance, de penser la place du destinataire futur et son parcours à l'intérieure de l'œuvre. »⁶⁶. Cette nouvelle attribution, selon PEETERS, renforce la lisibilité du texte : toute énigme, tout indice, tout secret enfouie comme détail (couleur, regard, décor, etc.) implique d'avantage le lecteur dans l'aventure narrative en le poussant à régler les énigmes l'une après l'autre. L'image dans cette option offre toutes les possibilités favorisant l'effervescence des énigmes narratives : « [...] si l'image est d'une certaine façon limite du sens, c'est à une véritable ontologique de la signification qu'elle permet de revenir. »⁶⁷.

Enfin, ce que la lecturabilité propose est un questionnement sur les processus de production des signes visuels comme mode d'écriture / lecture littéraire.

3. Récit en une seule image

L'image est un support sur quoi on a beau diversifié les approches et les recherches analytiques, souffre, et ce depuis la fin du XX^{ème} siècle, d'un flagrant manque de théorisation. Les différentes tentatives théoriques se heurtaient toujours aux caractères polyvalents et diversifiés de son usage (social et culturel surtout) qui rendait l'étude subversive et partielle :

- L'image fixe est un support non adapté à la narration par manque de prolongation temporel qui est, normalement, assuré par la séquentialité. Et si elle est susceptible de raconter, la narration se fait elliptique et momentanée.
- Dans Le cas de l'image fixe, l'interprétation est subjective par excellence. Telles étaient quelques accusations faites à l'image fixe pour expliquer le manque des pratiques méthodologiques. Néanmoins, quelques-unes de ces accusations ont pu préparer le terrain à la « science de l'image » comme une théorie du récit visuel narratif.

⁶⁶ Benoit PEETERS, *Écrire l'image. Un itinéraire* (Liège : les impressions nouvelles, 2008), 89.

⁶⁷ Roland BARTHES, "Rhétorique de l'image" in B, BARTHES, Claude COSTE (Paris : Éditions Points, 2010), 269.

« *Toute production analogique de la réalité constituent des messages sans codes* » telles étaient les propos de BARTHES en initiant un travail de recherche sur la photographie dans son article sur *l'analyse structurale du récit*⁶⁸ comme un des différents moyens que le récit peut entreprendre : le récit en une image. La photographie est le terrain privilégié d'une narration condensée par l'intermédiaire de l'image, certes elle n'en constitue pas l'exclusif moyen mais elle constituera notre premier repère en la matière, sans y être, à priori, dans le besoin de la langue : le texte. Dans cette perspective, deux messages essentiels constituent l'essence même des « arts imitatifs » : message dénoté (analogon) est message connoté (social, culturel). La photographie par différenciation aux autres arts imitatifs, comme le dessin par exemple, suppose un premier est unique message celui de la dénotation : la photographie suppose toujours une représentation exacte et fidèle de la réalité représentée mais cette supposition s'avère irréaliste. Certes la photographie imite un objet, une situation, mais sans autant s'en passer de la manipulation individuelle depuis les basiques conditions de la production : éclairage, pose, etc., aux complexes lectures sociales et culturelles de cette dernière. Le paradoxe ici est la concurrence que les deux messages entreprennent en analyse sans s'y entremêler. La relation de continuité que le message dénotatif premier assure au message connotatif second par sa condensation significative est ce qui a ouvert les portes à l'analyse structurale sur la photographie en sémiologie visuelle y ajoutant le texte qui laisse entreprendre un autre travail linguistique et sémantique. BARTHES considère le texte comme un parasite (dans le cas exclusif de la photographie) parce qu'il « *vient sublimer, pathétiser ou rationaliser l'image. [...], le texte alourdit l'image la grève d'une culture, d'une morale, d'une imagination [...]* »⁶⁹. Le texte ajoute une condensation significative à un support déjà signifiant, il ne fait que traduire en langue ce que déjà l'image dit. Dans une mesure purement

⁶⁸ BARTHES, *L'analyse structurale du récit*, 1-27.

⁶⁹ BARTHES, *L'analyse structurale du récit*, 1-27.

sémiologique, la photographie est riche en messages dénotés et connotés sans y ajouter le texte mais nous ne pouvons pas nier le rôle que ce dernier joue non en connotant d'avantage l'image mais en la paraphrasant, en l'expliquant et essentiellement la racontant : le cas du récit visuel. André GUNTHER⁷⁰, au contraire, voit dans la relation qu'entretient l'image et le texte dans la dimension narrative une relation plutôt *articulatoire* et non pas concurrente ou iconogramme

7:

L'unité sémiotique des formes illustrées [...] doit être analysée dans son articulation intermédiaire. C'est au sein de cette interaction que s'élabore la production narrative que l'on cherche [...] La notion d'iconogramme invite à étudier la production narrative comme résultant du montage avec le contexte.⁷¹

Dans une recherche consacrée à une photographie sur les manifestations de Mai 1968 en France, GUNTHER étudie les différentes éditions de la photographie : américaine, française et italienne. À chaque lecture il fait ressortir une nouvelle interprétation contextuelle et culturelle différente de la première non seulement sémiotique mais historique, idéologique et politique également. Chaque lecture recense des informations et codes visuels inédits que le caractère soi-disant figé du support n'en permet pas. Il y propose une approche méthodique et scientifique qui dépasse le caractère polysémique difficile à la catégorisation que la science de l'image en souffre, il propose d'étudier ce qu'il a nommé *images sociales* qui selon lui sont plus riche en narration :

Entre œuvres d'arts et formes décoratives, il existe une catégorie d'images qui, vouées à un usage dans l'espace social, sont supposées comporter une visée ou une intention narrative. Je suppose d'appeler images sociales ces produits des industries culturelles, perçus comme des formes symboliques originales.⁷²

⁷⁰ Historien d'Art et maître de conférences à l'école des Hautes Études en Science Sociales, spécialiste en photographie.

⁷¹ André GUNTHER, "Iconogrammes. Le récit des images," *L'image sociale*, <https://imagesociale.fr/7656>.

⁷² André GUNTHER, "Pour une analyse narrative des images sociales," *L'image sociale*, <https://imagesociale.fr/4573>.

« Usage social » dont le texte est un code compositionnel de l'image fixe qui, en assurant une répétition codique, participe à la modification et au cheminement réceptif de cette dernière. Donc pour une étude narrative, texte et image sont les deux codes qui composent le message visuel dans une relation complémentaire et non pas dépendante ou ornementale : « [...] leur composition (texte et image), n'est pas une simple juxtaposition d'informations, mais un système redondant qui associe plusieurs canaux de communication, et fusionne code verbal et forme visuelle en un seul message »⁷³. Suivant cette perspective social, Raphaël BARONI explique que, certes, ce qui fait un récit (verbal et visuel) est sa narrativité ; c'est-à-dire sa capacité à former un flux actionnel temporel (se référant à la théorie narrative des Formalistes), mais cette narrativité n'aboutira sa forme finale que selon l'interprétation d'un lecteur-spectateur :

Pour dire simplement, l'image fixe peut effectivement donner forme à une histoire, mais elle ne peut réaliser son potentiel narratif qu'avec le concours d'un interprète qui reconstruit mentalement, par son parcours de lecture ou en s'appuyant sur ses propres compétences narratives, le flux temporel à partir de la représentation.⁷⁴

Donc raconter une image se base sur le travail interprétatif, déductif et principalement contextuel du lecteur-spectateur. Mais il faut noter que sans une mise au point pertinente de la part de l'éditeur (photographe, dessinateur) en manipulant les fonctionnalités de l'espace-temps narratif et les particularités de la mise en page de l'image (les plans plastique et iconique de l'image), l'interprétation ne pourra s'accomplir qu'en respectant le court de la diégèse ; deviner les actions passées et anticiper les actions futures : « *L'intelligence du dessinateur consiste à choisir adéquatement le moment qui apparaît dans l'image de façon que le lecteur reconstitue tous les autres.* »⁷⁵

⁷³ GUNTHERT, "Pour une analyse narrative des images sociales".

⁷⁴ Raphaël BARONI, "Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration," *Image [&] Narrative* 12, no. 1 (2011) : 282,

<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/136>.

⁷⁵ SAOUTER, *Le langage visuel*, 110.

4. Récit en plusieurs images

La notion de la narrativité ou de ce qu'on raconte était le point décisif de tout texte narratif, en dépit de sa forme ou intermédiaire : « *Toute matière bonne à l'homme pour lui confier ces récit* »⁷⁶. Alors peu importe par quel moyen on raconte, l'important est qu'est-ce qu'on raconte et comment on le fait. Une diégèse qui fait l'objet d'un roman ou d'une représentation théâtrale, d'une série télévisée ou d'un film cinématographique ne change pas d'essence, certes les différents médiums obligent certains parcours et techniques narratives mais l'intrigue ne change pas en fonction du médium. La narrativité dans le récit visuel ne va pas à l'encontre de ce que BARTHES a qualifié de : « *toute matière* », en multipliant les représentations et les formes - le mal existentialiste dont il a souffert en matière de reconnaissance en est la preuve. La première distinction en matière de pluralité des formes visuelles en vient de l'expression *roman graphique* qui jusqu'actuellement reste inaccessible au grand public. Ce dernier n'arrive pas à faire la différence entre par exemple : roman-photo et roman graphique. L'expression Roman Graphique de ces origines anglo-saxonnes : Graphic Novel a été utilisée pour la première fois par le célèbre éditeur et dessinateur William EISNER sur la couverture de ce qui est considéré le premier roman graphique : *Un pacte avec Dieu (A contract with God)* en 1978. Cette forme nouvelle (*plus* au moins) a été depuis son apparition l'objet de débats et de controverse non seulement par rapport à sa forme éditoriale et formelle différente de celle de Bande dessinée d'une part, mais aussi par rapport au style graphique et à la thématique plus sérieuse et moins comique que les Comics trips, d'autre part. Certains chercheurs et auteurs dont Jean-Christophe MENU⁷⁷ - avec qui nous y allierons - voit dans cette appellation une nomenclature appropriée pour y rassembler toutes les formes du récit visuel narratif autre que le roman-photo considéré plus dérisoire⁷⁸. Il est une vaste plateforme où se

⁷⁶ BARTHES, *L'analyse structurale du récit*, 1.

⁷⁷ Auteur, éditeur et traducteur français de bande dessinée.

⁷⁸ Barthes dans *L'obvie et l'obtus* a qualifié le roman-photo de « vulgaire, sottise et de la sous-culture de consommation ».

rassemble les variantes de narrations visuelles et séquentielles essentiellement (selon l'attribution d'EISNER, *l'art séquentiel*) sur la base de différentes caractéristiques, formelles, stylistiques, idéologiques sociales, mais surtout culturelles, tout en combinant dessin et littérature :

L'intérêt du genre réside dans une fusion parfaite de la forme littéraire narrative et de la symbolique du dessin. Pensées, discours direct, mouvement, changement de temps, de lieu et d'ambiance doivent être transmis par le graphisme et la langue de façon convaincante. C'est cette combinaison qui fait du roman graphique un genre à part où texte et image entretiennent un rapport intelligent.⁷⁹

Dans cette perspective nous allons essayer de présenter quelques-unes de ces variantes :

4.1. *La Bande dessinée franco-belge*

Une forme artistique graphique connue sous le slogan du « Neuvième Art ». Née en Europe, son terrain d'exercice oscillait entre la France et la Belgique. C'est une suite d'images cadrées contenant du texte racontant une histoire. Ses origines ou antécédents remontent jusqu'au XII^{ème} siècle avec la tapisserie de Bayeux⁸⁰ (1066-1077). Certains spécialistes du domaine (dont Thierry SMOLDEREN) précisent que les premières illustrations de ce genre ont commencé au XVI^{ème} siècle avec le peintre anglais William HOGARTH (1697-1764) qui était le premier graveur à produire des estampes racontant des histoires, à titre d'exemple: *La carrière d'une Courtisane* en 1732 (la première estampe composé de six gravures), *la Carrière d'un Libertin* en 1735, et le plus célèbre *Les quatre étapes de la Cruauté* en 1750 :« *A travers Hogarth, et le courant du dessin humoristique qu'il a engendré au XIX^{ème} siècle, la bande dessinée a hérité du schématisme de la culture de l'estampe et des solutions graphiques développées depuis la Renaissance dans le domaine de la satire et de l'illustration.* ⁸¹ ».

⁷⁹ "Autoren-comic - Le roman graphique international," GOETHE-INSTITUT KANADA, Montréal, 2010, www.goethe.de.

⁸⁰ Une broderie du XI^{ème} siècle racontant la fin du règne d'Éduard le Confesseur, roi de l'Angleterre.

⁸¹ Thierry SMOLDEREN, *Naissance de la Bande dessinée* (Bologne : les impressions nouvelles, 2009), 10.

D'autres par contre (et ils sont la majorité dont nous citons GROENSTEEN) attribut se mérite au « père de la bande dessinée » : le genevois Rodolphe TÖPFFER (1799-1846). Comme ses dessins étaient accompagnés de textes (discours des personnages), il est considéré le premier véritable « inventeur »⁸² de cette forme visuelle narrative : « *Les dessins sans textes, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifieraient rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus originale qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose.* »⁸³. Pendant plus d'un siècle, la bande dessinée, restant fidèle aux enseignes de TÖPFFER et refusant d'insérer la bulle qui était déjà recouru en Angleterre, n'a pas trop évolué, mais les débuts du XXème siècle lui redonne un nouveau départ avec la sérialisation. Le concept de sérialisation entretenu par la presse, laisse naître LE classique de la bande dessinée : *Tintin* d'HERGE (de son vrai nom Georges REMI) en 1929. HERGE avec son style innovateur et son personnage emblématique marqua pour toujours la bande dessinée franco-belge, il :

[...] porte à son point de perfection un style graphique (la fameuse ligne claire) d'une lisibilité extrême, et qui se fait oublier pour donner l'illusion de la réalité. Il parvient à un équilibre parfait entre le texte et le dessin. Il construit des scénarios amples [...] où il parvient à concilier la tension dramatique et le suspens avec l'humour.⁸⁴

Quoique la reconnaissance commerciale et éditoriale méritée de la bande dessinée à l'échelle européen et mondial, le domaine littéraire lui reste hostile. Pour GROENSTEEN, elle est une expression littéraire où le récit, de la description jusqu'aux actions, est pris en charge par le dessin alors que la dimension discursive (entre personnages) est maintenue par le texte écrit (toujours faut-il insister) : « *Tout comme la littérature, la bande dessinée est un produit de*

⁸² Selon les propos de Groensteen : « Pour la bande dessinée, la question des origines ne souffre plus guère de discussion : Rodolphe Töpffer est bel et bien l'inventeur » in GROOVE, Laurence, *BD Theory before the term BD existed*.

⁸³ Rodolphe TÖPFFER, in *La Bande dessinée, une littérature graphique*, Thierry GROENSTEEN (Toulouse : éditions Milan, 2005), 5.

⁸⁴ Thierry, *La bande dessinée, une littérature graphique* (Toulouse : éditions Milan, 2005), 9.

*librairie, mais elle utilise d'autres moyens pour raconter une histoire, et nous procure dès lors un plaisir de nature différente. »*⁸⁵

4.2. Le Manga japonais⁸⁶

Le mot « manga » est traduit fidèlement par image dérisoire, peinture, estampe, esquisse, image malhabile ou même caricature grotesque : « *Presque toutes les sources parlant de la naissance du 'japanese comic book' lui attribuent le terme inventé manga qui signifie images impromptues ou griffonnages...* »⁸⁷. Le Kanji du mot manga en japonais est composé de deux parties : " man" (漫) qui veut dire dérisoire ou involontaire et "ga" (画) qui signifie peinture ou dessin. Ce dernier devient récurrent à la fin de XVIIème siècle après la publication de plusieurs ouvrages, comme par exemple : le *Mankakuzuihitsu* en 1771 et *Shiji no yukikai* en 1798. Le mot a intégré la langue française à la fin du XIXème siècle, sous son genre masculin, pour désigner les miscellanées : toute œuvre de nature disparate. Il n'indiquera une bande dessinée qu'aux débuts du XXème siècle. Cette dernière utilisation - en féminin - a été initiée par Edmond DE GONCOURT pour désigner une étude consacrée à HOKUSAI. Cette référence féminine reste utilisée jusqu'aux années 90 encouragé par la popularité et l'ampleur du manga surtout dans les journaux et les publications spécialisées, magazines, collections, etc. Elle n'a pas complètement disparu notons que récemment l'auteur Frédéric BOILET a utilisé le mot manga au féminin dans son mouvement : La Nouvelle Manga. Le mot manga actuellement s'utilise au masculin prenant la marque du pluriel : *mangas* on y appliquant la règle qui caractérise les mots étrangers, néanmoins certains dictionnaires le désignent de mot invariable.

⁸⁵ GROENSTEEN, *La bande dessinée*, 45.

⁸⁶ Safa DJEBLI, "Frontières entre Manga et BD," in *Bande dessinée in extenso. D'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle*, Alain CHANTE, Marie VINCENT, Valérie MÉLIANI, Gérard RÉGIMBEAU (sous dir.) (Paris : Ed. Le Manuscrit, coll. Graphein, 2019).

⁸⁷ Adam KERN, "Manga Culture and the Visual-Verbal Imagination," in *Manga from the Floating World* (Harvard University Asia Center, 2019), 193.

4.3. *Le Comic américain*

Le terme Comic ici est pris selon sa référence humoristique. En français, il désigne depuis les années 80, les bandes dessinées de productions et culture états-uniennes. Ensuite il est utilisé seulement et exclusivement pour désigner les comics des super héros surtout avec l'entrée en jeu de la tradition japonaise du Manga. Le mot *Comic* est néanmoins moins utilisé actuellement, les critiques et les artistes de cette forme du langage visuel ont tendance à lui préférer le terme *Comix* que l'artiste Art SPIEGLMAN⁸⁸ proposa pour insinuer l'idée du *mixing* qu'il adopte : « *Je préfère le mot Comix, co-mix, parce que parler de Comic, c'est parler du mélange des mots et des images pour raconter une histoire.* »⁸⁹

Ces débuts, qui se datent de la fin du XIX^{ème} siècle, étaient marqués (tout comme la bande dessinée franco-belge déjà) par la reproduction des ouvrages de TÖPFFER en 1842. Ces nouveaux genres illustratifs gagnèrent l'attention du grand public aux Etats-Unis. Des productions semblables se multipliaient, on les a nommés les *Comic Strips*⁹⁰ à cause de leurs formes fasciculaires courtes : le Comic américain est né. En 1896, on connaît la publication de ce qui sera considéré par la suite son texte classique : *The Yellow Kid* de Richard FELTONOUTCAULT (1863 - 1928). À partir de 1897, le premier supplément hebdomadaire consacré entièrement et exclusivement au Comic commença de paraître dans le *New York Journal* et à partir de là, les Comics deviennent plus complexes usant une narration plus linéaire.

Le Comic est connu être passé par trois grandes périodes décisifs depuis son apparition que nous résumons comme suit :

⁸⁸ Artiste et Critique américain d'origine suédoise. Il obtient le prix Pulitzer pour son Comic *Maus* en 1980.

⁸⁹ Art SPIEGLMAN, "Commix: an idiosyncratic historical and aesthetic overview," in *Manga Culture and the visual-verbal imagination*, Adam KERN (Cambridge, 2006), 139.

⁹⁰ Les Comics strips sont des histoires courtes racontées dans l'espace d'une seule page en noir et blanc se caractérisant des Comic Books, ces derniers sont plus volumineux et plus chères.

- L'âge d'or de 1938 à 1955 : cette période a connu l'apparition d'un certain cryptonnien aux supers pouvoir : *Superman*. Le monde connaît son premier super héros costumé qui devient par la suite un véritable phénomène fantastique et la marque déposée du Comic américain, ouvrant la porte à d'autres super héros presque de la même envergure : *Batman, Capitaine America, Spiderman, Wonder Women, etc.*
- L'âge d'argent de 1956 à 1972 : c'est la période qui a connu la renaissance de plusieurs Comics qui, et pour des raisons purement commerciales, ont été annulés. Cette période a connu l'apparition de Comix ou *underground Comic* : une nouvelle tendance en Comic plus sérieuse et plus réaliste traitant des thèmes sociaux compliqués et considéré tabous durant la société d'après - guerre : problèmes ethniques, drogue, crime, sexualité, etc.
- L'âge de Bronze de 1973 à 1991 : c'est la période de rupture totale avec l'âge d'innocence de l'âge d'Or. Cette période connaît la discussion de majeurs problèmes sociaux en continuité par rapport à l'âge précédent : la mort de personnages principaux comme majeures transformations dans les destins des super héros y ajoutant le phénomène de *Crossover* : des mondes parallèles rassemblant une vague de super héros pour accomplir des missions presque impossible, exemple : *Les Vengeurs* de l'univers Marvel et *La Ligue de Justice* de l'univers DC⁹¹.

⁹¹ Jeff ZEWANDERER, "L'histoire Des Comics," Comicsblog Avec Bubble, http://www.comicsblog.fr/9521-Lhistoire_des_comics.

Chapitre deuxième

Le Manga : histoire et contexte

I. Naissance et Histoire du Manga : le débat interminable

« Ce fut un choc extraordinaire [...]. J'ai été secoué par quelque chose que j'ai du mal à assimiler et à nommer, qui est la finesse de ciblage du public, entretenu, nourri, respecté comme ayant une biodiversité. »¹. Tels étaient les propos de MŒBIUS après sa visite au Japon sur la demande d'Osamu TEZUKA pour venir et découvrir le Manga étant lui-même un artiste de bande dessinée. Le célèbre bédéiste, qui a fait connaître et reconnaître la bande dessinée même au Japon était fasciné par la culture et la société japonaise dont le Manga en est le premier véhiculaire. MŒBIUS, comme tout autre artiste occidental, vient de mettre à part toutes ses présomptions et idées sur la narration graphique en rencontrant un travail acharné sur les niveaux : artistique, stylistique et narratif, comme sur les niveaux du marketing et de publication. Un art graphique nouveau ?! Une bande dessinée à la japonaise ?! Une forme caricaturale grotesque ?! Des idées qui restent à l'exercice de la réalité financées par un enfermement politique (et culturelle surtout) que le pays a vécu pendant des siècles. Un enfermement qui a rendu la question des débuts du manga une véritable problématique définitoire et identitaire.

Avant d'entamer en profondeur l'histoire du manga, il faut d'abord éclaircir le sens des deux Kanji qui forment son nom : 漫画. Comme nous l'avons mentionné brièvement dans le premier chapitre, l'association des deux Kanjis signifie « image dérisoire »² ce qui tend à donner au Manga une désignation péjorative si elle n'est pas aliénante ! La clarification ne se porte pas sur le deuxième kanji 画 « ga » que nous trouvons également dans Cinéma « ega » 映画 désignant toute représentation ou projection - dans le cas de cette dernière, mais sur le premier qui oscillent entre plusieurs significations dont le Petit Robert n'a gardé que la moins

¹ Jean GIRAUD, préface de *Histoire du Manga*, de Karyn NISHIMURA-POUPÉE (Paris : Éditions Tallandier, 2016), 15.

² Selon le Petit Robert de 1995 où La première apparition du mot Manga dans les dictionnaires de langue française.

proche de la réalité. Le Kanji 漫 « man » peut également désigner l'idée de successivité ou découlement ce qui explique son association avec le deuxième qui veut dire : image. Alors le mot manga 漫画 signifie : successivité de représentation, découlement d'images : « *Expression plus proche de l'idée que les lecteurs se font du manga contemporain, en tant que l'enchaînement des dessins entre lesquels est intentionnellement tissée une relation signifiante spatio-temporelle.* »³. Certes la signification donnée en 1995 dans le Petit Robert n'est pas complètement fautive ou inappropriée, mais elle marque un sérieux déclin vers une des diverses théories qui traitent les origines du manga ; c'est bel et bien les origines caricaturales de ce dernier.

Donc, étymologiquement le mot manga est une assez nouvelle combinaison de Kanjis qui désigne une succession d'images illustrant une narration ; alors suivant ce raisonnement : le manga est un genre naquit aux débuts du XXème siècle finalisant sa forme après la rencontre avec la Bande Dessinée franco-belge et le Comic américain. Une distinction que défend une grande partie des chercheurs surtout francophones dont l'auteur de la citation ci-dessus. Toutefois, en littérature, l'étymologie de la dénomination et l'origine de d'une forme narrative graphique sont deux conceptions différentes.

Si nous discutons les origines du mot manga et leurs premières utilisations, elles remontent plus loin dans l'Histoire que le XXème siècle. Certainement, tout comme quelque nouvelle forme narrative, le manga est passé par des phases de cristallisation et de métamorphose. C'est ce que nous allons essayer de démontrer dans ce deuxième chapitre.

³ Karyn NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga* (Paris : Éditions Tallandier, 2016), 24.

1. Les *e-maki-mono* (繪巻物)⁴

« L'emakimono est une forme d'art considérée comme une référence visuelle du style de vie Japonaise de cette époque, il est aussi parvenu à élever à un haut degré de raffinement de procédé complexe qui consiste à rassembler et à mêler, l'image et le texte. »⁵

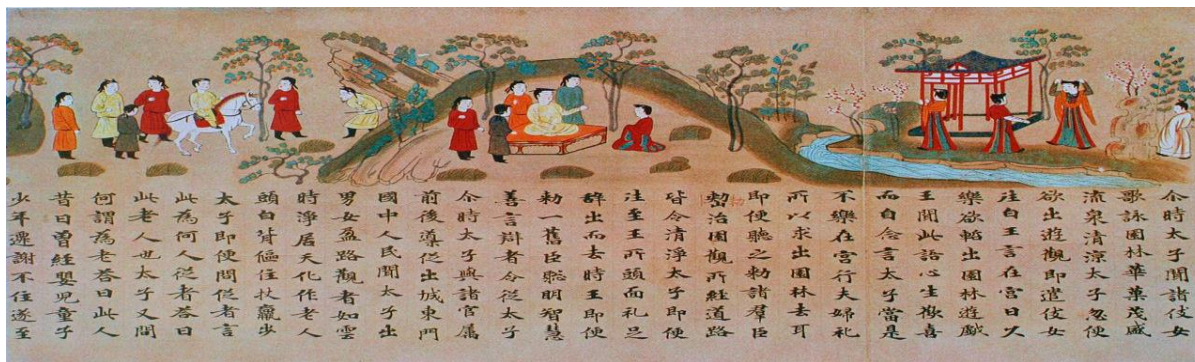


Figure 3 : *Emakimono* religieux récitant les principes du Bouddhisme.

Le *fushi-e*, le mot japonais pour caricature, désignait toute production marquée par l'exagération en matière de style et de représentation. Il était la caractéristique de la majorité d'anciennes productions artistiques. Les chercheurs du monde entier se divisent en ce que le manga est anciens ou non, certains accusent même les autres d'inventer carrément des ressemblances avec d'autres formes anciennes seulement pour prouver que le manga est un art qui dépasse les germes Occidentaux.

Les plus anciennes origines remontent au XII^{ème} siècle où on a trouvé dans quelques temples bouddhistes les traces de peintures exagérées d'animaux récitant les prêches d'une nouvelle religion⁶ importée d'Inde : « Ces rouleaux montrent des grenouilles, des lièvres, des singes et des renards contrefaisants le style de vie décadent de la classe supérieure. »⁷. Le plus connu en cette matière est : *Choju-giga* (abréviation de *Choju-jinbutsu-giga* : caricature des

⁴ Des rouleaux importés de la Chine qui récitent les principes du Bouddhisme.

⁵ Chrysoline CANIVET-FOVEZ, *Le Manga* (Paris : Eyrolles, 2014), 27.

⁶ Le Bouddhisme est la deuxième religion du Japon qui est à la base Shinto.

⁷ Kinko ITO, "Manga in Japanese History," in *Japanese Visual Culture*, edit. Mark MACWILLIAMS (Routledge, 2008), 26.

personnages de la faune) de Sojo TOBA (1053-1140), le prêtre principal du temple Kozan-ji à Kyoto. C'est une œuvre qui représente - d'une manière théâtrale - des figures animales humanisées en quatre monochromes dont le premier représente :

Un singe habillé en moine se tient devant un autel bouddhiste et tend une branche de pêcher. [...] face à lui, une grenouille caricaturant Bouddha est fièrement assise sur une fleur de Lotus. Une feuille de bananier géante derrière lui. [...] deux autres moines, représentés cette fois par un lapin et un renard, profèrent les prières de chapelets bouddhiste. Au second plan enfin, trois religieux, représentés par deux renards et un singe, manifestent différents états d'ennui et de lassitude.⁸



Figure 4 : Choju-jinbutsu-giga ou « Caricature des personnages de la faune »

Ces *emakimono* étaient considérés les premières en leurs genres dans l'histoire japonaise – à noter que ces rouleaux étaient entièrement graphiques, c'est-à-dire, elles n'étaient pas accompagnées de textes comme il sera le cas avec leurs versions ultérieures. Ces œuvres avaient comme principal but, certes la diffusion d'une nouvelle vénération, mais également une caricature de la vie sociale, une trace laissée aux ultérieures générations décrivant les coutumes

⁸ CANIVET-FOVEZ, *Le Manga*, 20.

et traditions japonaises. Ces *Choju-giga* étaient manifestement des récits narratifs historiques racontant - implicitement par le biais des animaux - les guerres, les exploits et les mérites d'une minorité de la société ; la classe des samourais : « *Les rouleaux Choju-giga sont traités à la manière otoko-e**, leur contenu, souvent fort drôle, permet de se familiariser avec les coutumes japonaises [...] Ils sont considérés comme des images représentatives des sumi-e** »⁹

Un peu plus tard vers la moitié du XIIème siècle, ces œuvres deviennent didactiques, plus appliquées et moins caricaturales à démontrer l'esprit et les enseignes du Bouddhisme. *Les Livres de l'Enfer (Jigoku-zōshi)* et *les Livres des Esprits (Gaki-zōchi)* sont les exemples connus de livres instructifs religieux pour enfant - surtout : les deux présentent les conséquences d'une vie de décadence loin des rituels bouddhistes qui mènera automatiquement soit à l'Enfer ou à l'errance dans les deux mondes pour l'éternité. Les quelques exemples mentionnés déjà représentent une partie de l'héritage de ces premiers rouleaux instructifs parce qu'ils, et durant une époque où la production de masse média n'existait pas encore, étaient à la portée de quelques moines ou prêtres seulement dont le plus célèbre était un de ces producteurs.

La fin du XIIème siècle, et après les *Choju-giga*, vient la période historiquement approuvée d'*emakimono* en leur forme connue et finale : un rouleau de plusieurs mètres révélant, en associant image et texte, une histoire fictive. Le premier est un rouleau de 300 mètres racontant de droite à gauche une histoire en combinant texte et image (encore une ressemblance avec le manga moderne). La thématique religieuse continue d'être appréhendée dans ces rouleaux, néanmoins d'autres thèmes sociaux, fantastiques, surnaturels et même absurdes deviennent de plus en plus récurrents en attirant davantage l'attention des gens de l'époque. En l'occurrence, les ressemblances constatées entre ces deux narrations graphiques ne peuvent en être nié. Les caractéristiques qui laissent entendre l'hypothèse des origines sont

⁹ * Otoko : en japonais veut dire homme, ici en référence aux thèmes masculins de ces œuvres.

** Sumi : c'est l'encre de Chine, ici en référence à une technique de peinture qui use cette encre et qui se caractérise par le geste simple et la clarté de l'image.

CANIVET-FOVEZ, *Le Manga*, 18.

aux nombres de trois selon l'historien français BOUISSOU : le cadre qui est naturellement tracé par les limites du rouleau, les textes présents qui ne sont que les discours des personnages de l'histoire et les lignes courbées qui laissent exprimer les mouvements et les actions des antagonistes. S'y ajoute l'aspect séquentiel qui s'est fait à la manière d'un montage cinématographique des temps modernes dont chaque partie du rouleau n'en manque de préciser. Cette relation entre emakimono et manga a été fortement contestée de la part des théoriciens. Tomofusa KURE affirme que : « *Ce genre de discussions sur l'origine du manga est destiné à lutter contre le déni hystérique du manga comme forme de culture japonaise par les pédagogues* »¹⁰. Mais ce refus de paternité entre emakimono et manga ne va pas sans préciser qu'il passe à côté d'un facteur décisif selon Jean-Marie BOUISSOU :

La continuité historique de la tradition de la narration graphique au Japon. [...] l'emakimono s'est maintenu vivant jusqu'à l'époque Edo (1603-1868). Certains dessinateurs de manga célèbre ont même réalisé au XXème siècle à l'exemple d'Ippei Okamoto [...] qui édita en 1921 deux rouleaux de neuf mètres représentant les célèbres cinquante-trois vues du Tokaido. Grâce à cette continuité historique, la culture japonaise entretient avec la narration graphique une longue familiarité [...] Cette tradition ininterrompue a certainement contribué à l'épanouissement du manga et à l'acceptation très large dont il jouit dans la société nippone.¹¹



¹⁰ Tomofusa KURE, in Kinko ITO, "Manga in Japanese History," in *Japanese Visual Culture*, edit. Mark MACWILLIAMS (Routledge, 2008), 26.

¹¹ Jean-Marie BOUISSOU, *Manga. Histoire et univers la bande dessinée japonaise* (France : Philippe Picquier, 2013), 28.

Figure 5 : Illustration de l'Histoire d'un Pet, un Chouju-Giga datant du XIIème siècle.

Contrairement aux premiers *Chouju-Giga* entièrement écrits en caractères chinois, les emakimonos sont écrits en Kana (l'écriture japonaise qui utilise le Hiragana et le Katakana). Cette dernière est considérée l'écriture féminine : Onna-e¹². Ces rouleaux sont marqués par la combinaison entre les vives couleurs, la profonde expression sentimentale et la langue raffinée. Le *Dit du Genji* écrit par Dame MURASAKI Shikibu en est la majeure figure, non seulement de l'art d'emakimono mais de toute la littérature japonaise : « *Genji Monogatari emaki décrit avec finesse la vie des courtisanes et des dames d'honneur de l'époque. La valeur artistique de la calligraphie est considérée comme aussi importante que celle des peintures elles-mêmes.* »¹³

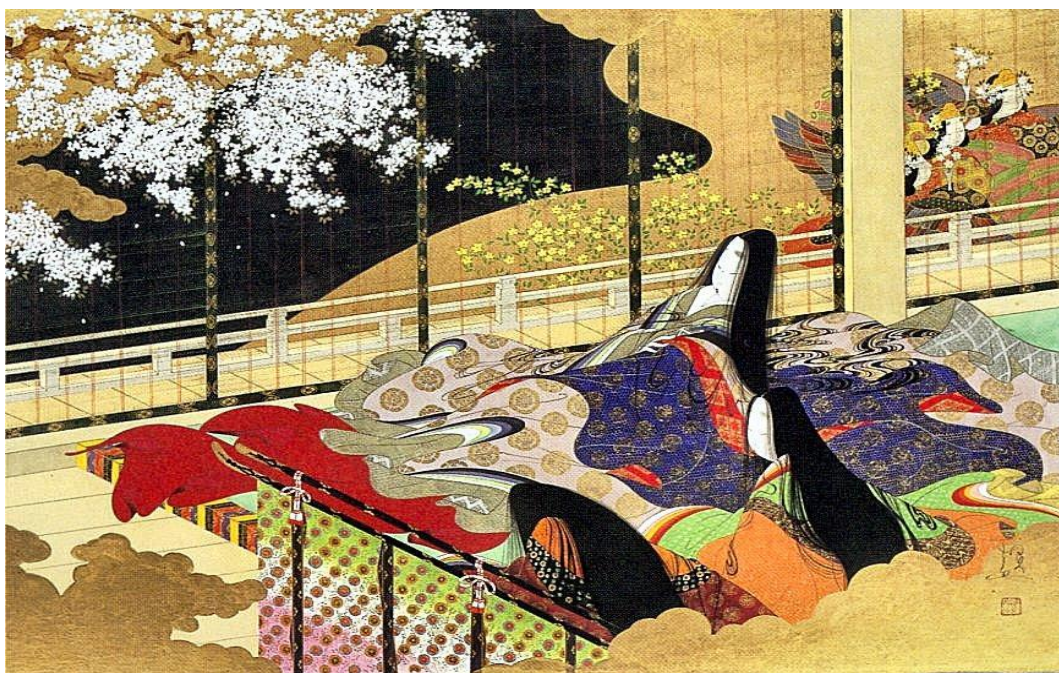


Figure 6 : Illustration de Dit de Genji.

Nonobstant les réclamations venues des critiques et historiens niant catégoriquement la relation ancestrale qu'entretient le manga moderne avec son lointain prédécesseur emakimono,

¹² En japonais veut dire femme, utilisé ici en référence aux thèmes et expressions intimes.

¹³ CANIVET-FOVEZ, *Le Manga*, 24.

n'élimine pas des réalités liant les deux formes dans les seaux de la spiritualité, de l'Art, et de la Culture. Des intersections stylistiques et thématiques récurrentes d'ordre : fantastique (le folklore populaire comme les Yokai) ; philosophique (les dictons de la culture du Zen) et narratives (techniques d'expressions de l'action et du discours) sont des preuves indéniables d'une paternité artistique enfoncée dans l'Histoire du Japon.

2. Les « Estampes japonaises » ou *U-kiyo-e* (浮世絵)

« Ukiyo-e se traduit par image du monde flottant. De connotation bouddhique le caractère 浮 'uki' fait allusion au monde terrestre, à la condition humaine éphémère, par opposition au monde sacré, immuable. »¹⁴. L'Art de l'estampe ou l'ukiyo-e est apparu en résultat à la production de masse créée en XVIème siècle qu'il lui a fallu le passage au siècle suivant pour qu'elle soit reconnue par les artistes. Une reconnaissance venue avec l'établissement des quatre couches sociales basiques : Shinokoshō (shi pour guerrier, no pour fermier, ko pour artisans et shō pour commerçant). Cet art se base sur une technique qui consiste à graver sur le bois les images, ensuite les reproduire en masse à la manière de l'imprimante à encre.

La période Edo (1603 – 1867) précisément la période des TOKUGAWA, la famille féodale la plus célèbre et la plus longuement à gouverner le Japon (12 générations : de 1603 jusqu'à 1854) - qui grâce à elle le Japon a enfin connu la paix et le calme mais en même temps, la période féodale qui a connu l'enfermement du Japon au monde extérieur – a encouragé la vie culturelle et artistique dans le pays : la création d'une nouvelle forme du théâtre : le Kabuki qui est contemporanément l'un des visages culturels par excellence du Japon ; les livres d'images et l'Art des Ukiyo-e.

¹⁴ CANIVET-FOVEZ, *Le Manga*, 24.

Au début, le Shogun¹⁵ ordonnait aux artistes de produire des estampes seulement pour des intentions politiques, commerciales ou purement personnels : annonces, décrets, images de festivals, de paysages ou de belles femmes...etc. Dans certain cas, ces estampes fournissent les pièces à conviction que les voyageurs entre le Sud et le Nord qui passaient par Kyoto (connu sous le nom de *Otsu-e*)¹⁶ octroyaient pour prouver leur shintoïsme durant la période de la chasse au christianisme – le régime TOKUGAWA interdisait le christianisme quand celui-là a trouvé son chemin au Japon au début du siècle :

La technologie d'impression sur bois a permis de produire une grande variété de caricatures et d'histoires en images pour des gens ordinaires. [...] Ces images sont devenues très populaires et ont abordé des thèmes laïques, satiriques et parfois scandaleux faisant appel aux nombreux voyageurs le long de la route de Tokaido qui les ont procurés comme souvenirs¹⁷

Cette technique complexe n'a pas su au début résister à la popularité des images peintes à la main de l'époque à cause de ses traits simples et ses couleurs limités. Le coût et le temps que les gravures sur bois exigeaient, les artistes qui exerçaient cette technique ne pouvaient pas user du luxe des couleurs, les estampes étaient imprimées en deux ou trois couleurs maximums : noir, marron et orangé :

¹⁵ Le grade le plus élevé d'un guerrier samourai.

¹⁶ ITO, "Manga in Japanese History,".

¹⁷ ITO, "Manga in Japanese History," 27.



Figure 7 : *L'empereur Xuanzong et sa favorite Yang-Gui-fei*. Estampe d'entre 1751 et 1764.

Mais en 1765, une révolution dans la technique assure à cet art la première place dans le marché artistique grâce à un peintre contemporain au nom de Harunobu SUZUKI qui créa le *Nishiki-e* ou l'estampe polychromique (l'*Ukiyo-e* en couleurs). Cette technique s'est révélée plus chère que l'ordinaire mais la popularité du peintre et son talent lui ont assuré de très capables « sponsors » pour qu'il puisse utiliser plusieurs sculptures en bois pour la même scène. Dans l'*Ukiyo-e*, l'artiste n'utilise que d'une dizaine de sculptures pour imprimer une même image ce qui limitait le choix de couleurs, par contre dans le *Nishiki-e*, l'artiste jouit d'une liberté en matière de gravures en bois ce qui affecte la qualité de l'image en une plus vive et plus réaliste. Le coût cher du *Nishiki-e* a été facilement recouvert par sa popularité, les artistes aussi comme les éditeurs n'ont pas manqué au rendez-vous, et depuis l'*ukiyo-e* en plein couleurs est devenu l'Art de l'époque Edo par excellence :

Les auteurs puisaient leurs sujets dans la vie quotidienne et l'actualité des grandes villes, mêlant le comique, le réalisme, le drame et le tire-larmes, épicés d'une dose de

fantastique et d'autant d'irrévérence à l'égard des puissants que le tolérait le régime autoritaire des shoguns Tokugawa.¹⁸



Figure 8 : « Belle chevauchant un phénix » d'artiste anonyme

mais l'estampe marque un style proche de celui du créateur du Nishiki-e, Suzuki Harunobu.

L'Art des estampes est pour, quelques théoriciens et critiques du manga, un de ses antécédents. La simplicité technique qui marque l'expression psychologique des personnages du manga et qui s'exprime surtout dans le visage lui est transféré par l'ukiyo-e. Ce dernier étant une technique de gravure à la base, trouvait de difficulté à bien exprimer les états d'âmes de ces personnages, alors les artistes ont créé tout un code stylistique en la matière se basant seulement sur les traits qui forment les yeux, la bouche et les postures à la manière des acteurs des théâtres : le Nô et le Kabuki.

¹⁸ BOUISSOU, *Manga*, 40.

C'est l'ukiyo-e qui a fait connaître le Japon et sa culture à l'Occident, l'image culte qui est la figure du Japon : *La grande vague de Kanagawa* en est la preuve. De son maître HOKUSAI Katsushika connu comme le maître de l'estampe japonaise, cette image (figure 8) tirée d'un volume de 46 estampes présentant le mont Fuji la montagne emblématique du Japon résume tout l'art et la technique de l'ukiyo-e et de son maître. HOKUSAI Katsushika est un peintre et graveur japonais né en 1760 et mort en 1849, excella dans l'art de l'estampe depuis son plus jeune âge surtout après son apprentissage dans l'atelier de KATSUKAWA Shunshō¹⁹ ou il a passé la grande partie de sa carrière (de l'âge de dix-neuf ans jusqu'à trente-quatre ans et il ne sera connu comme HOKUSAI qu'après la quarantaine). HOKUSAI est connu comme le peintre qui a introduit le Paysage dans l'ukiyo-e, son style raffiné et son attention au détail influença de grands peintres dans le monde entier citant VAN GOGH et MONET. Il a été, comme tous les artistes et peintres de son époque, influencé par l'art occidental introduit par les Hollandais, les seuls étrangers non asiatiques qui avaient la permission d'entrer au pays. En même temps, il a fait connaître au japonais les techniques de la perspective et du clair-obscur qu'ils ignoraient. Les différents pseudonymes qu'il a utilisés tout au long de sa carrière témoignaient à chaque fois non seulement d'une nouvelle identité mais une nouvelle technique ou une nouvelle vision artistique. Sa plus célèbre œuvre est une immense collection d'estampes entreprise pendant son voyage à Kyoto et à Nagoya qu'il baptisa *La Manga Hokusai*²⁰ - d'où le malentendu que c'était lui qui a créé le mot manga. Cette collection comprend plus de 4000 esquisses de toutes natures : animaux, paysages, personnes, plantes...etc. :

Les plus belles pages de la Manga nous livrent le meilleur de Hokusai, qui nous donne une leçon de dessin gardant son actualité. Sa diversité de style est étonnante, depuis le raffinement de ses estampes au bizarre de ses caricatures. [...]. Cet ouvrage est une véritable encyclopédie des techniques picturales.²¹

¹⁹ 1729- 1792 : Un des grands illustrateurs de portraits d'acteurs de kabuki, surtout, de l'époque Edo.

²⁰ Le mot est pris dans son genre féminin tel qu'il était traduit et utilisé par Edmond de Goncourt en 1896.

²¹ CANIVET-FOVEZ, *Le Manga*, 35.



Figure 9 : *La grande vague de Kanagawa* tirée de *Trente-six vues du Mont Fuji*, 1831.

Comme nous venons de le mentionner, le terme manga était utilisé par HOKUSAI pour présenter son œuvre ; néanmoins, et contrairement à l'idée dominante, il n'était pas le premier ni à l'utiliser ni à le créer. Certes, c'était lui qui a contribué à sa diffusion dans le domaine artistique mais d'après SHIMIZU Isao²² la première et la plus ancienne véritable trace écrite du terme utilisé pour désigner une œuvre graphique se date du XVIII^{ème} siècle - plus de trois décennies avant *La Manga* de HOKUSAI- dans la préface d'une œuvre de Santō KYŌDEN et Kitao SHIGEMASA intitulé : *Un passant saisonnier (a Seasonal passer by)* en 1798. Notons que HOKUSAI au début de sa carrière, sous le pseudonyme de SHUNRŌ, a collaboré avec KYODEN dans l'illustration de trois livres ce qui laisse spéculer que ce dernier durant une période de sa vie a entendu le mot manga et a même illustré plusieurs de ces formes sans y donner beaucoup d'attention lui-même.²³

²² Historien d'art, critique et spécialiste de l'histoire des caricatures et des mangas.

²³ Adam KERN, *Manga Culture and the visual-verbal imagination* (Cambridge, 2006), 142.

3. Kibyōshi, les livres Jaunes, (黄表紙)



Figure 10 : Illustration d'un Kibyōshi, livre à couverture jaune.

Histoires comiques, caricaturales ; illustrations de la vie quotidienne et des sujets proches de la vie sociales sont apparus après la propagation de la technologie de la gravure sur bois. Ce mode d'impression collectif donna naissance à de nouveaux concepts de livres d'images depuis les débuts du XVIII^e siècle (avant 1775). Ces derniers - connu plus conventionnellement sous le nom de *Kusazoshi*²⁴ - étaient caractérisés par leur couleur de leurs couvertures qui indiquait les thèmes d'histoires abordées :

- *Akahon* (livres Rouges) illustrant les histoires folkloriques et fantastiques.
- *Aohon* (livres bleus) illustrant des histoires de guerres et de vengeances.
- *Kurohon* (livres noirs) illustrant des sujets plus adultes et plus sophistiqués.

Ces premières formes de *Kusazoshi* restent populaires jusqu'à l'arrivée des *Kibyōshi* à la fin du XVII^e siècle (après 1775). Les *Kibyōshis* sont des livres de la tradition *Kusazoshi*

²⁴ Le terme couvre toutes les formes de la littérature illustrée de la période Edo.

toujours, de couverture jaune devenus populaires à la deuxième moitié du XVIII^e siècle. Ce sont des livres plus satiriques et plus développés que leurs précédents en matière d'illustration ainsi que de fiction : « *Kibyoshi qui se moquait des mœurs conventionnelles à travers l'humour, les blagues, la satire [...] était souvent publié sous la forme d'une série de peintures monochromes avec textes.* »²⁵

L'association de ces derniers avec le manga moderne reste la théorie la plus abordée par les critiques et les historiens de l'Art. Nul ne peut nier la relation qui lie ces deux formes du langage visuel du point de vue artistique, néanmoins une quelconque théorie en la matière reste embryonnaire. Cette association est intelligible dans la mesure où nous évoquons les aspects formels de sérialisation, de séquences et des bulles.

Discutons d'abord ces similitudes. Dans cette perspective deux points de vue opposés se heurtent fortement : les pros "Manga Culture" et les pros "Visual Language". Les ressemblances entre Kibyōshi et manga moderne tournent autour de plusieurs panneaux :

- Les deux formes sont deux variantes du langage visuel.
- Les deux formes sont destinées à un public adulte et jouissent d'une popularité immense et un public large respectivement.
- Les deux formes ont respectivement donné naissance aux produits parallèles dérivés de commercialisations.
- Les deux formes sont produites à l'aide de technologies de mass-publication.²⁶

Ces ressemblances semblent pour certains spécialistes du domaine – dont Adam KERN – superficielles et ne nécessitent aucun arrêt quelconque, toutefois c'est un d'entre eux – Adam KERN toujours – qui en expose les possibilités de ressemblances. Ce dernier dans son livre, maintes fois cité dans la présente recherche, aborde les points communs qui peuvent

²⁵ ITO, "Manga in Japanese History," 28.

²⁶ KERN, *Manga Culture*.

éventuellement susciter un lien de parenté entre le manga moderne et le Kibyōshi. Néanmoins tout de suite les réfuter sous prétexte d'inconsistance : « *Ainsi, beaucoup de similitudes entre les deux se révèlent hasardeuses, éditant à peine une homologie culturelle profonde ou commune, sans parler d'une influence directe vérifiable à un niveau plus profond, les dissemblances deviennent apparentes* »²⁷. Dans ce cadre il a insisté sur trois facteurs qui, pour lui, ne font qu'approfondir le malentendu de paternité entre les deux formes. Nous allons essayer de les discuter.

Premièrement les bulles. Les bulles sont des outils du langage visuel utilisées pour cercler les discours et les pensées des personnages, elles servent également à décrire leurs états d'âmes et leurs psychès ainsi que la tonalité des discours prononcés.

Selon KERN, cet outil a été également utilisé par les auteurs du Kibyōshi mais dans une perspective narrative non pas discursive comme celle connue actuellement. Les bulles dans le Kibyōshi sont rarement utilisées et seulement dans le cas de rêves, de fantasmes ou d'apparitions surnaturelles. Quant aux discours, ils sont écrits sans aucune caractérisation. Alors, les bulles dans le kibyōshi ne remplissent pas les mêmes fonctions que celles du manga moderne ce qui est pour lui une majeure différenciation. Toutefois, l'usage des bulles pour cercler les paroles dans un kibyōshi ou écrire les discours sans aucunes bulles dans un manga ont été et sont toujours présents. D'une part, dans le Kibyōshi *Le rêve splendide de maitre Kinkin* – considéré le premier et le plus célèbre livre de son époque - l'auteur raconte l'histoire du personnage principal qui, en route vers Edo, prend une pause dans une petite boutique de *awa-mochi* – gâteau au millet. Il se voit, en rêve, chaleureusement accueilli par un grand marchand qu'il succédera. Cependant, à cause de son irresponsabilité il sera viré de son poste comme maitre de maison. À ce moment précis il se réveilla en panique et réalisa que la vie est plus courte pour la passer à vivre sans objectif ce qui le lui fit décider de retourner dans sa ville

²⁷ KERN, *Manga Culture*, 146.

natale.²⁸Nous remarquons dans cette page que l’auteur a eu recours à une espèce de séparation en cercle entre discours du narrateur extradiégétique et le narrateur intra-diégétique comme le montre la figure 10 :

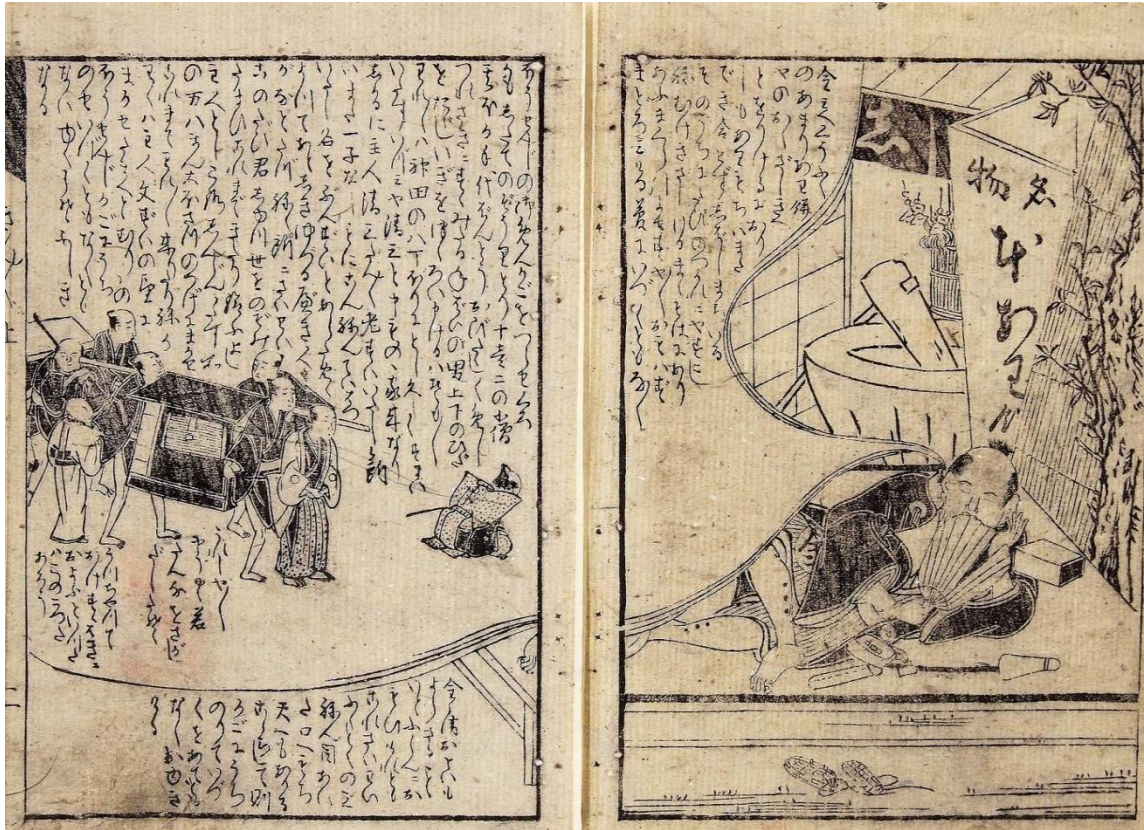


Figure 11 : page tirée du kibyoshi *Le rêve splendide du maitre Kinkin en 1775*.

En contrepartie, le manga moderne n'utilise pas les bulles dans la seule fonction de rapporter les paroles des personnages mais également de décrire des actions comme par exemple : les coups durant un combat ou une bagarre. Mais ce qui est important pour nous est que le manga moderne peut dans certains cas ne pas avoir recours aux bulles pour rapporter les discours des personnages surtout quand il s'agit des monologues ou de petites discussions parallèles.

²⁸ “Kinkin-Sensei’s Dream of Splendor (Kinkin Sensei Eiga No Yume),” Tokyo.jp, https://www.library.metro.tokyo.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/modal/index.html?d=5380.

Des bulles de rêves ou de paroles, qu'elles soient d'origine japonaise ou occidentales, ce n'est pas un débat qui se terminera dans le futur proche, néanmoins il peut s'expliquer par la nature de leur intermédiaire. Le médium visuel en lui-même. Le fait de vouloir donner au lecteur-spectateur les outils qui lui seront nécessaires pour lire et comprendre un texte visuel en fait que les séparations entre les discours narratifs, dialogues et monologues, scènes, mises en abymes...etc., apparaissent comme techniques propres au médium lui-même. Essayer de se les appropriées restera un débat aussi interminable que celui que nous sommes en train d'exposer dans ce chapitre. Adam KERN, et malgré son apparente aliénation vers l'appropriation occidentale des bulles, reste tout au moins ouvert quant aux possibles origines génériques de ces derniers :

Une fois qu'un médium de narration visuelle commence à représenter plus qu'une progression droite ou linéaire du récit narratif, une sorte de dispositif narratif pictural comme la bulle devient utile. La bulle permet d'exprimer la complexité temporelle imagée car elle est essentiellement une forme de mini pénalisation. Ainsi, il est plausible que la bulle soit un effet naturel du médium lui-même.²⁹

Deuxièmement la séquentialité (panelization en anglais). Dans le Kibyōshi l'histoire est coupée en séquences selon les pages, c'est à dire, l'auteur présente son histoire scène par scène, chaque scène occupe une page entière, alors que dans le manga moderne la séquentialité de l'histoire se fait moment par moment ce qui permet à l'histoire de se développer plus vraisemblablement à la manière du montage cinématographique. Certes, le manga est plus technique que le Kibyōshi en matière de séquentialité, toutefois nous ne pouvons pas le mettre en comparaison avec ce dernier pour plusieurs raisons. D'une part, le Kibyōshi utilise – sauf que rarement - la séquentialité en mini comme le manga (l'exemple cité plus haut avec la présentation du rêve du personnage principal). D'autre part, le manga est plus favorisé en matière de technologie : les ordinateurs, les imprimantes, les logiciels de dessin rendent la tâche

²⁹ KERN, *Manga Culture*, 149.

plus facile pour les mangakas ce que n'était pas le cas avec les auteurs du Kibyōshi. Ces derniers devaient graver leurs dessins sur le bois pour les imprimer par la suite, alors nous pouvons imaginer la difficulté et le temps que prendra de graver sur le bois une page découpée en plusieurs séquences.

Troisièmement, les lignes de mouvements (motion lines en anglaise). Dans les deux formes nous trouvons le recours à cette technique mais de façons différentes. Le manga ait recours à ces lignes à quatre-vingt-dix-neuf pour cent des cas pour décrire toutes les actions et mêmes les expressions des personnages : courir, fuir, être surpris...etc. par contre le Kibyōshi ait recours à ces lignes exclusivement et minimalement pour décrire le découlement des liquides ; l'eau dans une rivière par exemple³⁰. KERN explique cette différenciation par la séquentialité de chaque forme. Pour lui, le manga est cinématographique alors que le Kibyōshi est théâtral :

La transition de moment en moment entre les panneaux du manga moderne [...] suggère une affinité avec le cinéma, la transition scène à scène du kibyōshi suggère une affinité avec la mise en scène des kabukis présentés sous une forme de texte théâtral imprimé sur bois. [...] De plus, les kibyōshi, comme le texte théâtral, représentent le récit du narrateur (*ji*) et le dialogue du personnage de scène (*kotoba*) en exposant ces paroles sur différentes parties de la page.

Adam KERN arrive finalement à la conclusion que le Kibyōshi ne peut être qu'un parent très éloigné du manga moderne et non pas un direct précurseur. Toutefois, il ne nie pas que les deux formes sont fortement liées en ce qui fait leurs essences même : l'aspect Gekiga³¹ ou adulte. Cette caractérisation l'est également et principalement éligible dans la mesure où nous évoquons le caractère érotique ou plus loin encore pornographique des Kibyōshi. Selon KERN, la stigmatisation du kibyōshi comme genre fondamentalement pornographique n'est

³⁰ Natsume FUSANOSUKE, "Kibyoshi o Manga Karamiru," in *Manga Culture and the Visual-Verbal Imagination*, ed. Adam Kern (Cambridge, 2006).

³¹ Un terme japonais qui veut dire dramatique. Il est créé par Yoshihiro Tatsumi en 1957 pour désigner un ensemble de mangakas formant un style - ou courant - nouveau de mangas pour adultes, relatant des histoires plus au moins lourdes et violentes.

qu'une tentative pour le lier au Manga moderne (qui est également actuellement stigmatisé comme tel). Les causes d'une telle stigmatisation sont multiples et remontent loin dans l'Histoire de l'Art du Japon, commençant par la couleur jaune des couvertures de kibyōshi qui symbolisait la passion. En outre, le pionnier du kibyōshi et le célèbre auteur de l'époque : KOIKAWA Harumachi³² identifiait ses illustrations – malicieusement par son pseudonyme – comme érotiques, y ajoutant que durant la période Edo Santo KYŌDEN a été accusé par le gouvernement du Shogunat d'avoir écrit des œuvres pornographiques interdites à l'époque³³. Une stigmatisation pareille a plusieurs facteurs dont nous citons les suivants :

- Une grande ville comme Edo (qui abritait le plus grand quartier de plaisir de son époque) pleines de jeunes hommes et femmes qui demandaient une littérature pour eux, plus adulte, justifiait le choix fait par quelques éditeurs de frôler le terrain pornographique malgré le boycottage gouvernemental, en conséquence plusieurs petits fascicules apparaissent ouvrant la porte à l'érotisme : *makura -e*, *abuna-e*, *warai-e*...³⁴
- La notion même de l'érotique ou le pornographique entre le passé et le présent. Certes le pornographique au sens strict a été et reste bannie dans toutes les Cultures et civilisations, mais comment chacune identifie ses limites est bel et bien la question. Ce qui est considéré maintenant selon MPA (Motion Picture Association) comme non approprié pour les moins 17 ans était au passé acceptable et même recommandé – durant l'époque Edo, on offrait aux jeunes mariées des livres “érotiques” à apporter avec elles dans leurs trousseaux question de les préparer à la nuit de noces.
- L'association des japonais, depuis la nuit des temps, du rire au sexe favorisa la stigmatisation pornographique des Kibyōshi : ces livres voulant évoquer le rire ont

³² Pseudonyme Sakanoue Furachi (1744-1789) est un samouraï, artiste et poètes japonais connu avec son ami Tegara no Okamochi comme les pionniers du genre kibyōshi. Anna Beerens, *Friends, Acquaintances, Pupils and Patrons: Japanese Intellectual Life in the Late Eighteenth Century: A Prosopographical Approach* (Dordrecht, Netherlands: Leiden University Press, 2006), 94.

³³ KERN, *Manga Culture*.

³⁴ Qui signifient successivement : oreiller, danger et rire.

étaient confondus avec la volonté de procurer la jouissance sexuelle : « *Le Kibyōshi vise à susciter le rire comique plutôt que le désir sexuel [...] ; la double vision inhérente à la parodie semblerait incomber les viseurs de la pornographie.* »³⁵

Toutes ces raisons rassemblées peuvent en quelque sorte – logiquement – justifier l’association des Kibyōshi à la pornographie, sauf qu’elles ne sont pas vraisemblablement justes : certes ces livres frôlaient dangereusement les limites de la sexualité mais sans autant les catégorisés comme tel. Si la stigmatisation est dû à la volonté de parenter le manga moderne et le Kibyōshi, elle aurait été plus concevable si elle était faite entre ce dernier et le Comix américain parce que l’idée du co-mixing est plutôt une attribution digne du Comix non pas du manga. Les frôlements entre le Kibyōshi et la pornographie existaient, toutefois il s’agissait bel et bien d’un genre pour adultes sans pour autant en être pornographique :

Ainsi, la caractérisation typique du Kibyōshi comme obscène suggère comment le ‘Manga Culture’ le confond avec le pré-moderne Kibyōshi. Elle montre également comment une caractéristique remarquable du manga moderne peut être projetée vers l’arrière sur le Kibyōshi. Bien que certaines œuvres individuelles flirtent avec les conventions de la pornographie et que certaines œuvres puissent être offensantes pour plusieurs raisons, le genre lui-même ne peut pas être qualifié de pornographique. Tout compte fait, on pourrait dire que cette maladroite représentation du kibyōshi démontre à quel point les partisans du ‘Manga Culture’ altèrerait la tradition pré-moderne pour satisfaire leurs propres désires. [...] C’est seulement avec le Kibyōshi que l’on trouve un véritable genre pour adultes qui, avec sa combinaison d’humour et de satire sociopolitique, a été plus ou moins écrit exclusivement pour les adultes lettrés.³⁶

Le dernier point que nous soulèverons dans cette partie est la relation entre les images et le texte dans le Kibyōshi. Ce dernier est considéré parmi les premières formes du langage visuel qui synchronisait entre images et texte d’où la question persistante : est-ce qu’on lit ou on regarde un Kibyōshi ? Dans cette perspective les chercheurs - dont Adam KERN nonobstant son refus d’une relation directe entre Kibyōshi et manga – se sont mis d’accords que cette

³⁵ KERN, *Manga Culture*, 138.

³⁶ KERN, *Manga Culture*, 143-144.

forme est une parfaite synchronisation entre texte et images ce qui peut la relier d'avantage aux langages visuels et en conséquent à son postérieur, le manga. La question qui tournait autour des rôles que jouent les images et les textes dans les différentes formes du langage visuel a été depuis des décennies le centre des recherches en la matière. Le *kibyōshi*, contrairement aux formes antérieures (*e-makimono* par exemple), fusionne complètement entre images et texte. Les images ne sont pas des illustrations au texte ni le texte est un simple commentaire à l'image : « *les kibyōshi ne peuvent être correctement appréciés que lorsqu'ils sont lus avec leurs illustrations en tant qu'un genre à mi-chemin entre la littérature et l'art.* »³⁷

4. L'ère Meiji, les débuts du manga modern

La période Meiji ou *le gouvernement éclairé* est la période la plus importante de l'Histoire du Japon, connue aussi sous le nom de la restauration Meiji. Cette période marqua le début de transformation du Japon d'une nation féodale en une industrielle moderne. Une restauration venue pour mettre fin à une période d'isolement totale appelée *Sakoku* qui a duré 250 ans et qui fut imposé par le shogunat Iemetsu TOKUGAWA en 1603. Durant le *Sakoku*, le pays a été entièrement fermé - exceptant le port de Nagasaki qui était ouvert pour des raisons principalement commerciales avec la Chine et la Corée. Non seulement les étrangers n'avaient pas le droit d'entrer mais également les Japonais mêmes n'avaient pas le droit de quitter le pays sans une autorisation officielle par le gouvernement.

Qualifiant l'Étranger comme une atteinte à la Culture et les traditions japonaises et les Étrangers comme des porteurs de vices et de malédictions, le gouvernement du Shogunat qui dirigea le pays durant cette période ferme le pays et l'isole. Cela dure jusqu'à 1854 avec l'arrivée des *Kuro fune* : les Bateaux Noires du Commander américain Matthew Calbraith PERRY envoyé par les Etats-Unis. Le Commander PERRY menaça le gouvernement des TOKUGAWA

³⁷ Donald KEENE, *World within walls: Japanese Literature of the Pre-Modern Era, 1600-1867*, (Columbia university Press, 1999), 400.

de bombarder Edo s'ils n'ouvrent pas le pays au commerce. Ce dernier, forcé et intimidé fut obligé d'ouvrir les grands ports du pays et de signer un traité d'amitié. Durant les années qui suivent, le pays connu des périodes d'instabilité politique et des rebellions entre les partisans de l'ouverture (dirigé par Satsuma nom ancien de la présente Kagoshima) et les anticolonialistes (principalement les partisans du Shogunat à Edo) ce qui conduit le pays à la guerre de Boshin : *la guerre de l'année de dragon*.

Après cette Guerre civile, le système politique féodal présent depuis des siècles fut abdicqué pour laisser le règne à l'empereur qui, étant le descendant de la déesse du soleil sur terre, ne jouait qu'un rôle spirituel et symbolique. Le 23 Octobre de l'année 1868 le nouveau régime Meiji fut instauré officiellement par le jeune empereur Mutsuhito : *l'empereur Meiji*. La première décision que le jeune empereur fit pour inaugurer la restauration fut le changement de la capitale de Kyoto à Tokyo (la nouvelle appellation d'Edo qui signifie la capitale de l'Est).

Après la réouverture du Japon au Monde, ce dernier découvre d'autres cultures qu'il n'arrive pas à digérer facilement. Près de trois siècles d'isolement du monde extérieur ont marqué le Japon négativement dans les domaines : industriels, institutionnels, économiques et politique. Néanmoins, le pays durant cette période a su se prospérer de l'intérieur : le commerce et l'échange entre région s'était très abondant, le tourisme interne était actif et la Culture était et reste très riche.

À l'instar d'une réalité indéniable, le nouveau gouvernement régit par le typique orgueil égocentrique japonais, invite des scholars de partout dans le monde : des professeurs, des techniciens, des scientifiques, des traducteurs des militaires...etc., pour l'aider à bâtir une nation nippone moderne capable de rivaliser avec les grandes nations du monde. Les chemins de fer furent bâtis, le système éducatif obligatoire fut instauré et les grandes usines furent construites. Les étrangers de leurs parts, surpris, découvrent une civilisation et une culture tout à fait différentes des leurs. Comme nous l'avons mentionné dans les éléments précédents, l'Art

et la Littérature nipponne étaient marqués par le sens raffiné du détail et la notion du *Beau* de la société japonaise. L'art graphique japonais : e-makimono, Ukiyo-e, Toba-ehon ...etc., stupéfia les Occidentaux et ouvre les portes grandes aux échanges mutuels dans les deux sens. Des échanges qui se faisaient cloisonnés vue la difficulté ou même l'impossibilité de faire sortir quoique ce soit hors pays, à l'exception de quelques œuvres disparates par-ci par-là.

Sur le plan artistique, la représentation visuelle au Japon, à l'encontre des occidentaux, étaient fortement présente dans les différents genres littéraires notons à titre d'exemples le kabuki et le bunraku. Le théâtre du kabuki est un théâtre caractérisé par le drame exagéré en musique et en mimique alors que le théâtre des marionnettes du bunraku était caractérisé par un code gestuel complexe. Ces formes ainsi que leurs abondances de finesse et de beauté ont, sans aucun doute, marqué et marqueront le manga moderne. Ce dernier, durant cette période commença de se finaliser sous le genre qu'on connaît actuellement :

Avant d'être un attribut du manga narratif, la représentation visuelle des conflits intérieurs et tourments humains, de même que celle des banalités de la vie quotidienne, était ainsi devenue un élément essentiel des récits de kabuki ou de bunraku, caractérisé également par un art consommé de la variation sur un nombre restreint de mêmes thèmes.³⁸

De l'autre côté, les étrangers après leur arrivée à l'archipel mystérieux participent à leur tour à la conception visuelle selon une visée occidentale. Commenant par les journalistes, ces derniers suivant les grandes personnalités : ambassadeurs, attachés culturels et militaires, hommes d'affaires...etc., font découvrir le Japon au monde extérieur comme aux japonais eux-mêmes – *Le Japon illustré* d'Aimé HUMBERT³⁹. Ces correspondants jouaient le rôle de doubles agents : ils faisaient connaître le Japon à leurs pays et font connaître leurs pays aux

³⁸ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 35.

³⁹ Horloger Suisse qui fit partie de la délégation occidentale qui signa le traité d'amitié avec le Shogunat des Tokugawa.

japonais. Deux noms semblent faire éloge en la matière pour les Japonais et pour le reste du monde : l'anglais Charles WIRGMAN et le français Georges Ferdinand BIGOT.

4.1. *The Japan Punch*⁴⁰

Charles WIRGMAN est né à Londres, Royaume Unis, le 31 Aout 1832 et mort à Yokohama, Japon, le 08 février 1891. Illustrateur, caricaturiste et journaliste anglais. En 1861 le célèbre *Illustrated London News* l'envoie au Japon en qualité de correspondant. Comme la majorité des journalistes de l'époque, WIRGMAN accompagna le diplomate Ernest SATOW dans ces déplacements dans le Japon ce qui l'aide à connaître d'une façon plus profonde le pays et sa culture. En 1862, il édita et commença de publier ce qui adviendra la référence majeure des périodiques occidentaux au Japon : *The Japan Punch* – à la figure du *Punch* hebdomadaire anglais édité à partir de 1841. WIRGMAN, par son journal mensuel – quoique à ces début les publications étaient irrégulières - satirique se voulait un espace humoristique, caricatural et une peinture de la société japonaise à l'instar de l'ouverture non seulement politique du pays mais surtout culturelles et artistiques. Pour cet objectif, il se lia avec le photographe anglo-italien Felice BEATO ⁴¹. Les deux entamèrent un travail de complémentarité : WIRGMAN commentait les photographies de BEATO et ce dernier illustra les œuvres du premier. *The Japan Punch* était un espace ouvert aux étrangers résidants au Japon comme à certains artistes et auteurs japonais. Ces derniers, qui ont souffert de la censure pendant des siècles durant le Sakoku, étaient avides de liberté d'expression et de critiques. Pour cette raison, le journal n'était publié qu'à quelques centaines distribuées de main à main. Les autorités japonaises de l'époque le voyaient du mauvais œil également, les caricatures et les commentaires de WIRGMAN étaient pour eux extravagantes et inappropriées. Toutefois, *The Japan Punch* est considéré la première vraie échappatoire des illustrateurs et auteurs japonais.

⁴⁰ Pour plus d'illustration in :

<https://www.bakumatsuya.com/shop-description.php?ID=1530565641&La=E>

⁴¹ Felice Beato (1832-1909) est considéré un des premiers photographes de l'extrême Orient.

Cette première véritable échappatoire ne veut pas dire que des tentatives pareilles n'existaient pas, seulement, elles étaient trop codées pour qu'elles soient accessibles et comprises par toutes les couches de la société :

Si Wirgman tient une place légitime dans l'histoire du manga japonais, c'est qu'il a apparemment le premier, sciemment ou non, réveillé un désir latent et bridé des Japonais, qui n'osaient plus, via le dessin, critiquer ouvertement, explicitement, personnellement et nommément leurs classes dirigeantes.⁴²

D'un simple journal satirique caricatural à un espace de liberté d'expression et de revendication. Il est considéré le premier véritable espace littéraire où les germes du Manga moderne ont pu s'épanouir. Peu de temps après, avec l'importation des techniques modernes de l'impression durant la deuxième moitié de XIXème siècle, et principalement après l'année 1873 (l'année où on a fait adapter ces techniques aux idéogrammes chinois et le style japonais d'écriture : le *Washiki*) les quotidiens se multiplient. En 1874, le premier quotidien de grand public voit le jour : *Yomiuri Shinbun* (actuellement le quotidien japonais le plus lu au monde). En conséquence, les revues et les magazines spéciaux ne tardent pas de prendre l'élan : *Nagaibukka Shinpo*, *Nihon Keisai Shinbun* ...etc. En 1882 le *Jiji Shinpo*, de Yukichi FUKUZAWA, qui deviendra un peu de temps après :« *le plus important support des chroniques manga* » et des mangakas apparaît.

4.2. Tôbaé

Georges Ferdinand BIGOT est un illustrateur et caricaturiste français, né le 07 Avril 1860 à Paris et mort le 10 Octobre 1927 à Bièvres. Très peu connu en France, il est considéré un des premiers français à peindre la vie et les traditions japonaises, ce qui lui assure une certaine renommée dans le pays du Soleil Levant. En 1881, il quitta la France pour le Japon (où il arriva un an après) afin d'étudier les techniques de dessin traditionnel japonais. Il s'y

⁴² NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 39.

installe pendant 17 ans. À son arrivée au Japon, il travailla comme dessinateur et illustrateur pour certains quotidiens étrangers et japonais en parallèle à son poste comme professeur de dessin à l'école militaire de l'Armée de Terre à Yokohama où il introduisit l'art de l'aquarelle⁴³ aux peintres et artistes japonais. En 1887, sur les pas de WIRGMAN, il édita la revue mensuelle : *Tôbaé*, un magazine satirique caricaturale à la japonaise ; le nom de la revue est une référence au premier véritable illustrateur de l'histoire du Japon : le moine Sojo Toba :

Critique, amusé, admiratif, compatissant, étonné, ému, aussi, il légua à la postérité un panorama en images de la vie japonaise [...]. Confrontation de cultures, magnétisme réciproque, épatement, irritation transparaisent dans les scènes de Bigot. L'étendue de sa couverture fit école.⁴⁴

BIGOT ne se vantait pas seulement d'être un autre nippophile décrivant la vie japonaise mais également la critiquer. Il déshabillait la société japonaise contemporaine qui se voulait une copie conforme de celle occidentale : des High Collar, des lunettes de vues décoratives, des robes cintrées à l'Européenne pour les femmes qui délaissait les Kimonos petit à petit..., étaient pour BIGOT une aliénation de la restauration civilisationnelle du Japon à la fin du XIXème siècle. Le journal de ce dernier n'a pas été édité que pour trois ans, mais son influence sur l'expression visuelle du Japon est révélatrice surtout en ce qui concerne l'aspect narratif de ses illustrations. Ces derniers, indéniablement, imprégnait le manga moderne.⁴⁵

⁴³ Une technique de peinture à eau.

⁴⁴ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 47-48.

⁴⁵ ITO, "Manga in Japanese History," 34.

4.3. Le Marumaru Shimbun⁴⁶

Figure 12 : Caricature parue dans le *Marumaru Chinbun* Edition du 06 Juillet 1885.

critiquant le cabinet du premier ministre du Japon à l'époque.

Le *Marumaru Chinbun* est un journal fondé en 1877 par Nomura FUMIO (1836 – 1891), un fonctionnaire et anglophone de vocation. Ce dernier et après des études clandestines au Royaume-Uni, revient au Japon en 1868 pour contribuer à la scène culturelle japonaise en fondant un journal libéral refusant la censure gouvernementale sur la liberté d'expression. Le *Maru* en japonais veut dire cercle et c'est en circulant un contenu spécifique que les censeurs désignent les passages à enlever ou à modifier. NOMURA a choisi ce titre principalement pour dénoncer ces pratiques et encourager les journalistes et les illustrateurs à dire ce qu'ils pensent des états politiques et économiques du pays. Le *Marumaru Chinbun* est considéré le premier journal à cent-pour-cent japonais qui critiquait ouvertement le gouvernement et même

⁴⁶ Le mot Chinbun 珍聞 est un jeu de mot qui associe deux Kanjis : étrange 珍 et journal 聞, ayant la même résonance que le mot journal 新聞.

l'Empereur – territoire inapprochable dans le passé. Le *Marumaru* faisait recours pour cet objet au dessin et aux illustrations pour toucher non seulement la classe lettrée des japonais mais également le peuple. Étant une civilisation graphique depuis la nuit des temps, NOMURA a estimé que c'est par le dessin qu'il pourra exprimer ses opinions et en même temps les diffuser au plus grand nombre de lecteurs japonais à prix pas bas – le journal coûtait cinq cent en comparaison au *Tobaé* de BIGOT qui coûtait huit cent⁴⁷. Le journal devint célèbre grâce aux illustrations de son premier dessinateur HONDA Kinkichirō qui, dans certains cas, coutaient la prison à son éditeur. Ses caricatures des grands Hommes du gouvernement ont marqué le chemin de la liberté d'expression au Japon parce que contrairement à ce qui se faisait contemporanément, ses dessins portaient avec détail et justesse les visages de ces hauts fonctionnaires. Ce dernier, suivant la tradition japonaise de symbolisme par les dessins et les Kanjis, fusionnait entre les différents Kanjis de la langue pour créer des images caricaturales inédites, par exemple dans le premier volume du journal, il utilisa les deux Kanjis de cheval 馬 et de cerf 鹿 pour dire le mot *baka* qui veut dire « idiot » ou « fou ». Autre exemple, en sa féroce attaque contre KURODA Kiyotaka, le Chef du Bureau de Développement de Hokkaido, qui occupera par la suite brièvement le poste de premier ministre, il dessina un Kiyotaka dans un lit avec une autre femme que la sienne tout en étant hanté par un fantôme à la forme d'un rhinocéros (les mots rhinocéros et épouse de prononce de la même façon en japonais), et ce suite à la rumeur qui circulait à l'époque que ce dernier a tué sa femme quand il était dans un état d'extrême ivresse⁴⁸. C'est avec la *Marumaru Chinbun* que la liberté de la presse japonaise connut son véritable déclanchement, mais ce qui est remarquable lors de cette révolution est qu'elle était assurée par le manga. Le recours aux images pour dire ou exprimer quelconque

⁴⁷ ITO, "Manga in Japanese History,".

⁴⁸ Peter DUUS, "Presidential Address: Weapons of the Weak, Weapons of the Strong—the Development of the Japanese Political Cartoon," *The Journal of Asian Studies* 60, no. 4 (2001): 965–97, <https://doi.org/10.2307/2700017>.

idée ou opinions n'était pas la marque du Marumaru initialement, toutefois, dire ou exprimer quelconque idée ou expression par le « *Manga* » était initié par ce journal. Dans une édition parue dans le *Kibidango*, un magazine édité par le même NOMURA Fumio en 1887 - une année après le *Marumaru Chinbun* - une illustration signée par le même HONDA découpées en cases sans bulles illustre les conditions alarmantes que rencontrent les journalistes à l'époque : censure, emprisonnement...etc⁴⁹.

4.4. *Jiji Shinpō* et le *Jiji Manga*



Figure 13 : *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (Tagosaku et Mokube visitent Tokyo)

1902.

FUKUZAWA Yukichi est un auteur, penseur, éducateur et politicien japonais né le 10 janvier 1835 et décéda le 03 Février de l'an 1901. Diplômé de la société française d'ethnographie américaine et orientale sous le nom Foukou Sawa fut le fondateur de la célèbre Université Keio et du journal *Jiji Shinpō* qu'il édita à partir du 01 Mars 1882. Ces voyages en

⁴⁹ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*.

Europe et aux Etats-Unis ont imprégné son esprit en le plaçant comme un des experts de la Civilisation Occidentale par ses compatriotes à l'époque Meiji. Son journal parut pendant plus de cinquante ans (jusqu'à 1936), la date de disparition finale du journal suite à une crise financière qu'il a subi après le séisme de 1923. Le *Jiji Shinpō* est un journal à vocation éducatrice et critique de premier abord. Contrairement aux attentes de ces contemporains, FUKUZAWA ne se prenait pas à la politique (du moins pas d'une manière directe) mais principalement aux questions de progrès de l'éducation et l'individualisme, qui pour lui, étaient les deux plateformes d'une révolution économique, éducatrice et politique réussie. À cet égard, il ajouta un supplément hebdomadaire à son journal qui révolutionna l'industrie du Manga à jamais : le *Jiji Manga*. Ce supplément n'était pas seulement un espace ouvert aux illustrateurs et dessinateurs japonais passionnés par le dessin et l'Art mais également un espace d'expression et de caricatures de la vie sociale, politique et littéraire de l'époque. Dans cet égard, les enseignes des prédécesseurs étrangers – BIGOT et surtout WIRGMAN – ont été très influentes sur les illustrations des artistes japonais. En la matière, l'artiste n'est pas sensé seulement rapporter ou copier objectivement et fidèlement la réalité mais la critiquer également. Sur les pas de WIRGMAN en caricatures, plusieurs artistes japonais ont assuré leurs statues comme illustrateurs et caricaturiste de l'ère Meiji en ne se contentant pas seulement de :

Dessiner une scène observée, mais la transforme pour y introduire sa propre opinion, sa colère, sa stupéfaction, son indignation, son émotion, son amusement et déclencher chez le spectateur une réaction non pas seulement sensorielle mais aussi réflexive. Par leurs fishiga [...] en pointant du doigt librement tel ou tel, ces deux étrangers et leurs premiers disciples nippones ont ainsi ressuscité le genre mis en sommeil presque éteint depuis des décennies.⁵⁰

⁵⁰ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 50-52.

En 1899, un jeune illustrateur rejoint l'équipe du journal, un certain Rakuten (Yasuji) KITAZAWA qui se fera nommer le responsable du supplément hebdomadaire illustratif du journal : *Jiji manga* à partir de 1902. Ce jeune illustrateur a été nourrit par les principes du Comics Strips américains qu'il a étudié dans *The Box of the Curious*, un magazine américain au Japon destiné aux expatriés étrangers où il a travaillé comme dessinateur aux côtés d'un certain australien au nom de Frank Arthur NANKIVELI⁵¹. KITAZAWA est connu comme le Père de manga, son premier manga est apparu dans le *Jiji manga* marquant le premier Manga moderne de l'Histoire : « *Kitazawa n'a pas utilisé les techniques de l'Ukiyo-e, il a plutôt distingué ses dessins du ponchi-e* de la fin du XIXe siècle qui était proche de la culture visuelle de l'époque précédente mais qui a connu un déclin vers 1900.* »⁵². Le manga racontait en cases, à l'image des comics strips américaines, l'histoire de deux paysans naïfs se déplaçant sur Tokyo pour la première fois (figure 13).

4.5. Tokyo Puck

« *Au Japon, la vraie caricature critique, indépendante, qui éveille les consciences et touche le peuple n'existe pas, contrairement à ce que l'on voit dans les publications occidentales. Si tu veux être dessinateur, tu dois ouvrir cette voie.* »⁵³. Telles étaient les paroles de FUKUZAWA à KITAZAWA lors de leurs premières rencontres en 1906. *Tokyo Puck* est le mensuel lancé par ce dernier en 1905 alors qu'il était encore dessinateur principale dans le *Jiji Shinpō* de FUKUZAWA. Ce mensuel (qui deviendra par la suite bimensuel sous le nom de *Rakuten Puck* en 1912 pour en finir trimestriel) est le premier magazine en couleurs au Japon

⁵¹ Frank Arthur Nankivell : (1869 – 1959) dessinateur et caricaturiste politique australien qui fut renommé aux Etas-Unis aux débuts du XXème siècle grâce à ses dessins politiques et illustrations de livres.

* Punci-e du mot anglais Punch à l'image du journal de Wirgman *the Japan Punch* qui fut une référence dans l'apprentissage pictural et caricaturiste de Kitazawa.

⁵² Jacqueline BERNDT, "Traditions of Contemporary Manga, relating comics to premodern Art," In *Manga's Cultural Crossroads* (Routledge: Routledge Advances in Art and Visual Studies, 2013), 38.

⁵³ Yukichi FUKUZAWA, in NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 62.

et il est le premier magazine japonais traduit en chinois et en anglais. Dès ces débuts, KITAZAWA considéré comme un révolutionnaire en dessins satiriques (surtout pour son mentor Fukuzawa), reprend le mot Manga selon une signification occidentale qui tisse ses origines du magazine *Puck* (publié aux Etats-Unis). Ce dernier l'utilise également pour nommer ses dessins dans son magazine. Le *Tokyo Puck* marque la rupture définitive du manga moderne avec ses techniques antérieures ; KITAZAWA abandonne les techniques de l'art des estampes (Ukiyo-e) japonaises pour adopter le style occidental : une fiction spatio-temporelle racontée en images, découpée en cases et recourant aux bulles. *Tokyo Puck* était un magazine de manga exclusivement en images ce qui consistait une innovation dans le domaine journalistique au Japon. Toutefois la caricature politique, vocation primaire de son éditeur, était toujours présente dans les éditions : « *Mon intention avec le Tokyo Puck était de faire connaître aux populations étrangères les Japonais et mon pays, qui avait battu la Russie, l'une des nations les plus puissantes du monde.* »⁵⁴. Après quelques années de la première édition du *Tokyo Puck*, KITAZAWA surprend le monde éditorial de nouveau. En 1908, il publia un magazine pour enfants qui fait rage dans la société, cette finesse en matière de ciblage de lectorat était une première dans le monde, par la suite des publications pareilles se succèdent pour toutes les couches et les composantes de la société : hommes, femmes, adolescents, adolescentes, enfants, adultes, mineurs...

Chroniqueur, caricaturiste et surtout *mangakas*⁵⁵, KITAZAWA est compté parmi les pionniers du Manga et de la narration graphique au monde, concevant le Manga entre les traditions japonaises de l'art graphique et les écritures techniques occidentales. KITAZAWA a contribué non seulement en tant qu'artiste mais aussi en tant qu'enseignant et mentor pour les

⁵⁴ Rakuten KITAZAWA, in NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 64.

⁵⁵ Mangakas 漫画家 veut dire dessinateur de mangas en japonais. Un néologisme qui sera exclusivement utilisé pour désigner tout artiste –japonais ou non – qui se spécialise dans le manga, à l'image du mot bédéiste : dessinateur de bande dessinée.

jeunes apprentis mangakas de l'époque en fondant une école pour l'apprentissage du manga qu'il fusionna par la suite avec un studio de jeunes talents sous le nom de *Sanko Manga Studio*.

5. La WWII

5.1. *Les débuts d'une industrie*

Durant les premières années du Manga moderne, ce dernier connu une stabilité remarquable en matière de publication surtout durant l'époque Taisho⁵⁶ : la période Libéral du Japon. Le décès de l'empereur Meiji annonça la fin d'une période de rapides changements sur les plans politiques et sociaux et voit la montée de la doctrine démocratique et les partisans constitutionnalistes malgré les répressions gouvernementales. En 1925 : la « loi régulatrice » sur la presse écrite et les médias audio-visuels : quotidiens, radio, Cinéma, Manga, etc., a vu la disparition de plusieurs journaux, revues et journalistes sous peine d'atteinte à 'l'essence nationale'. Cette période est également connue pour son effervescence sociale, éducative, industrielle et urbaine. À l'encontre de ce que nous pensons, le mécontentement social était très important. Les travailleurs demandent l'amélioration des conditions de travail avec des salaires plus hautes, les femmes demandent l'égalité avec les hommes, les intellectuelles demandent plus de liberté d'expression et les politiciens demandent un état plus démocratique. Mais un événement vient bousculer toute la hiérarchie sociale en imposant plus de restrictions contrairement à ce que voulait le peuple : la tentative de l'assassinat de l'empereur où ce qui sera connu comme « l'affaire du grand renversement » en 1910 résultant en l'inculpation de 26 militants et intellectuels japonais dont un journaliste très connu par son ardente objection à la guerre contre les russes : Shusui KOSAKU. Ce dernier fut le disciple indirect de BIGOT et le fondateur du journal socialiste : *Heimin Shimbun*. Il fut exécuté un an après l'incident ce qui laissa un amère arrière-goût dans les esprits des intellectuels et activistes japonais : « *ce climat*

⁵⁶ Ère Taisho : de 1912 à 1926 : la plus courte période de l'histoire moderne du Japon – jusqu'à maintenant.

glacial dans l'archipel explique que des personnalités comme Kitazawa aient été soucieuses de leur indépendance et aient recherché des moyens nouveaux d'influer sur l'opinion. »⁵⁷.

Ce climat socio-politique restrictif continu jusqu'à après la fin de la Première Guerre Mondiale qui fait bénéficier le Japon (grâce à son alliance avec le Royaume-Uni) sur les plans économiques et commerciales. Les grandes entreprises japonaises comme Mitsubishi gagnèrent plus de pouvoir sur le plan international en élargissant leur territoire d'échange commercial surtout dans les zones nouvellement japonaise (le Taiwan et la Corée du Sud par exemple). Toutefois, cette période fleurissante pour le pays ne durera pas longtemps, l'inflation gagna l'économie rendant les affaires plus dures, s'y ajoute un terrible séisme qui détruisit la moitié de Tokyo : le grand séisme de Kaito le 01 septembre 1923. Ce dernier laissa les Japonais dans un état de choc et de dépression après que leur capital (qui fut leur fierté) soit complètement détruites causant la mort de plus de 140 milles habitants. Suite au séisme et sur le plan national, la situation politique n'a pas trop évolué ; les restrictions gouvernementales s'aggravent davantage surtout après l'incident de 1932 :

Après l'assassinat du premier ministre Tsuyoshi Inukai, la liberté d'expression, de pensée et d'érudition a pris fin alors que les communistes, les socialistes et les sympathisants libéraux ont été sévèrement réprimés, et certains artistes et éditeurs de mangas ont été contraints de recentrer leurs pensées dangereuses.⁵⁸

Sur le plan culturel, la période Taisho voit la création de la troupe théâtrale exclusivement féminine *Takarazuka* en 1914. Ce nouveau théâtre devint par la suite un phénomène artistique unique au Japon. Voulant se mesurer au Kabuki, le théâtre de Takarazuka est composé seulement de femmes (même les rôles masculins sont assurés par des femmes tout comme le kabuki avec les rôles féminins). Ce dernier a contribué dans le l'épanouissement et le rayonnement culturel dans le pays avec le kabuki et le Cinéma : « *les stars américaines du*

⁵⁷ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 80.

⁵⁸ ITO, "Manga in Japanese History," 32.

grand écran rivalisaient avec les idoles des planches qu'étaient les actrices de la troupe féminine de comédie musicales Takarazuka Kagekidan, nouvelle forme moderne de théâtre populaire, qui était presque à l'ère Taisho ce que le kabuki était à l'époque Edo. »⁵⁹

Le manga est connu désormais à partir de cette période comme un terrain de recherche et d'exploration, les différents travaux sur sa genèse et ses fondements commencent, les associations et des syndicats des mangakas et de leurs éditeurs se formèrent (Nihon Mangaka Renmei ou la Fédération Japonaise des Mangakas) : le manga s'installe dans le paysage culturel du pays. En conséquence, le pouvoir commence de reconnaître le rôle majeur que peut jouer cette forme de narration graphique dans l'espace politique du Japon. Ce dernier, et après sa victoire dans ses guerres contre les Chinois (1895) et les Russes (1905), se voit désormais au rang des grandes puissances mondiales. Les mangas des héros nationaux militaires commencent de prendre élan : *les Aventures du petit Shō (Sho-chan no bōken)* « le premier manga narratif pour enfants avec des bulles » mettait en scène un petit garçon accompagné d'un écureuil qui défend le pays de multiples conspirations internationales. Toutefois, après le séisme de Kantō une autre alternative de manga est apparue recourant à l'humour pour faire oublier ce désastre et détourner l'attention politique du peuple. Dans ce sens, le *Nonkinatō-san (l'insouciant To-san)* de YUTAKA Asō publié chaque soir dans le *Hōchi Shimbun* en forme de quatre cases, racontaient d'une façon légère la vie de deux personnages Nanto et son ami Taisho qui trouvaient du mal à s'adapter au rythme accéléré de la vie durant l'ère Taisho surtout après le séisme de Kanto qui fait d'eux des sans-abris à l'exemple de milliers de japonais de leur époque. Un autre genre de manga connut une émergence au sein de la société nippone : le *ero-guro*, le manga « érotique grotesque ». Cette forme est bel et bien l'engouement de tous ce que la Japon a vécu et vivra sur tous les plans durant le période Taisho et l'avant-guerre (début de l'ère Showa). C'était un genre qui :

⁵⁹ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 84.

Mêle l'approche permissive du sex héritée du Shinto, la tradition des estampes *Shunga* et l'aspect gore du kabuki avec des importations occidentales : le surréalisme, la littérature fantastique à la Edgar Poe et les travaux sur les déviances sexuelles de Richard von Krafft-Ebing ; dont la *Psychopathia Sexualis*, traduite en 1914, connaît un grand succès au Japon.⁶⁰

En parallèle les syndicats de gauche qui gagnaient de plus en plus l'espace dans le paysage politique, ce qui serre d'avantage la censure gouvernementale, voient dans le manga un outil pour lutter contre la dictature tout en assurant un moyen populaire pour faire propager leurs doctrines et idéologies : le manga du travailleur, le manga du Paysan ; par exemple. Dans ce sens, une nouvelle méthode de publication a vu le jour et elle est considérée la spécificité du manga japonais. Le groupe Kôdansha se voit publier pour la première fois dans l'histoire un magazine pour les jeunes garçons (de 12 ans 17ans) comptant plusieurs mangas : le *Shônen Club* en 1914, suivie du *Shojo Club* (pour les jeunes filles du même âge) en 1922 et de *Yonen Club* (pour les enfants de moins de 10 ans filles et garçons) en 1926. Ces différentes nouvelles thématiques et éditions du manga respectant les situations nouvelles de la société prouve, entre autres, le pouvoir que maintient cette forme graphique à décrypter l'esprit humain et à le remettre à nouveau sur les rails de la vie : « *Ce pourrait bien être là l'une des principales évolutions de fond de la bande dessinée apparue à cette époque Taisho, par le truchement d'une forme plus proche du lectorat et plus parlante, grâce à un meilleur emploi des bulles.* »⁶¹

⁶⁰ BOUISSOU, *Manga*, 55.

⁶¹ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 93.

5.2. *La Hijo jidai*

Les débuts des années 30 du XX^{ème} siècle annoncent ce qui sera connu sous le nom de *Hijo jidai* ou la période critique. La crise économique que connut le monde après la chute de la bourse de New York, affecta profondément l'économie nippone en l'occurrence. Vite rétablie, le Japon entame le projet de colonisation de la Mandchourie en 1931 qui ébranla un mécontentement international contre lui. Ce dernier s'obstina et ferma les oreilles aux demandes de raisonnements des nations étrangères. La Mandchourie devient un état « *théoriquement indépendant* » avec en tête d'état un ancien empereur chinois : empereur Puyi⁶². Cette période était la période la plus difficile depuis la restauration Meiji pour les Japonais. À force d'assurer les ressources à son armement, le gouvernement instaure de dures réglementations sur les plans économique et politique : limitation de la portion civile dans les budgets annuelles et restrictions supplémentaires sur la liberté d'expression sous le slogan « *le luxe est l'ennemi* ». S'y ajoutent aux mauvaises situations politiques et économiques, les catastrophes naturelles : le séisme de 1933 qui toucha le centre du Japon, l'incendie et le Typhon de 1934 qui causent successivement entre 11 milles et 2100 victimes dans l'intervalle de trois mois seulement. Les années suivantes vont voir la montée d'un nationalisme japonais en soutenance à l'armée nippone qui est train de gagner plus de pouvoir et de terrains. Pour cela, les journaux et les magazines s'engagent dans la question patriotique par le biais de manga glorifiant les exploits de l'armée japonaise en mettant en scènes des héros luttant contre les Américains et détruisant leurs troupes les unes après les autres. Plusieurs Manga dans cette lignée ont apparue dont le plus marquant est : *Norakuro ; le soldat fonceur* de Suiho TAGAWA. *Norakuro* est un mot crée par l'association de deux autres mots : *norainu* (chien errant) et *kurokichi* (le nom du personnage principal). Ce manga relate les exploits militaires d'un chien

⁶² Le dernier empereur de la dynastie des Qing, la dernière dynastie à gouverner sur l'empire chinois.

noir anthropomorphisé contre des troupes de l'ennemi. Un autre manga fit gag à l'époque promouvant les intentions coloniales du Japon : *Bōken Dankichi (Les Aventures de Dankichi)* de SHIMADA Keizo qui raconte les exploits d'un petit garçon - nous ne savons pas trop ni comment ni pourquoi - devenu roi sur une des îles dans le sud de l'archipel et qui voulait faire de son nouveau pays un lieu civilisé et stable à l'image de son pays natal : le Japon. Ce dernier, toutefois, pour certains historiens et critiques modernes, n'était pas un manga au sens moderne du terme parce qu'il était composé d'images sans bulles ayant recours aux légendes pour raconter l'histoire : « *il s'agit presque davantage d'un conte illustré que d'un manga.* »⁶³

Le manga au service de l'intention militante a assuré au Japon une place avantageuse dans le marché industriel : « *le proto-manga d'avant-guerre a déjà donné naissance à un marché de masse exploité par une véritable industrie.* »⁶⁴

Toutefois, le rationnement du papier exigé par l'état durant la période avant-guerre (à cause de l'embargo économique infligé par les américains et les grandes forces internationales qui durait déjà quelques années s'y ajoutent les extrêmes nouvelles censures gouvernementales) ne fit survivre que 924 journaux du total de 16788 ainsi qu'un seul magazine spécialisé en manga intitulé : *Manga*.⁶⁵ Ce dernier était la publication de la « Nouvelle association des mangakas » présidée par KITAZAWA qui s'est formée en 1938 comme dernier essor de ces mangakas de satisfaire le gouvernement, d'une part, et assuré leur survie et continuité dans le domaine, d'autre part.

Durant cette difficile période, plusieurs mangakas furent obligés de quitter le pays vers les zones de guerre pour assurer leurs survies professionnelles en rapportant ce qui se passait dans ces zones à leurs compatriotes dans la terre mère tout en réclamant l'autorité japonaise sur les compatriotes locaux. Dans cette perspective, un manga de référence fut publié en 1944 :

⁶³ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 110.

⁶⁴ BOUISSOU, *Manga*, 58.

⁶⁵ Sharon KINSELLA, *Adult Manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, (Routledge, 2013).

Kinro seinen gaegaita zōsanman gashū (collection de zōsan manga dessiné par de jeunes travailleurs) de KATO Etsuro qui s'inscrit dans la catégorie de *Zōsan manga* : « *ce manga a été utilisé pour maintenir et augmenter la production de travailleurs industriels, ce qui était l'une des principales préoccupations du gouvernement.* »⁶⁶

Peu après la défaite de l'armée Impériale dans la bataille de Midway en 1942 contre les forces de l'armée américaine et sous l'exigence gouvernementale, toujours dans le but de demander plus de support de la part de ses concitoyens, l'état annonce la formation de la *Nihon Manga Hokokai* (Assemblée pour le manga au service du Japon) en 1943 qui se livra au service de la guerre et de l'armée Impériale sans relâche dans la revue *Manga* (qui était toujours en publication). Toutefois, le bombardement aérien sur Tokyo le 01 Mars 1945 (à l'aide 335 avions américains) ainsi que les deux bombes atomiques jetées sur Hiroshima et Nagasaki en Août de la même année, annoncent la défaite complète et finale du Japon. Le Japon perd quelques millions de ces citoyens et la moitié du pays fut complètement détruites. La période noire de l'histoire japonaise commence : pour la première fois de son histoire le Japon fut colonisé laissant le peuple vivre tous les maux de l'humanité : pauvreté, famine, humiliation... qui les marquèrent à jamais.

Le manga d'après-guerre constitue un témoignage véridique sur cette période, plusieurs titres dans cette perspective peuvent appeler nos mémoires, mais *Gen d'Hiroshima* de NAKAZAWA Keiji en est le titre emblématique. Etant lui-même un survivant de la bombe atomique, le mangaka de *Gen d'Hiroshima* raconte via un récit autobiographique les atrocités et les conséquences de cette bombe sur la vie et les esprits des Japonais qui persistent jusqu'à nos jours.

⁶⁶ ITO, "Manga in Japanese History," 34.



Figure 14 : *Gen d'Hiroshima* de Keiji Nakazawa.

6. L'après deuxième Guerre Mondiale WWII et le *Kindai Manga*

La guerre est finie faisant plus de 3 millions et 120 milles de morts et 6 millions et demi d'expatriés et plus de 125 milles d'orphelins. La guerre est finie les Japonais ont perdu et les Américains ont gagné. Plus de 400 milles de soldats américains s'installent dans le pays commençant une colonisation qui durera sept ans. Les femmes ont gagné le droit de voter pendant la première élection du japon colonisé en 1946 faisant du japon un pays démocratique à l'américain suite à l'abduction du pouvoir de l'empereur qui est désormais 'humain'. La nouvelle constitution est née mise en pratique à partir de 1949 et "les criminelles de guerre" furent condamné et persécuté. Le peuple ; nonobstant les difficiles conditions de vie : des villes entièrement détruites, pauvreté, famine, inflation, scandales financiers, etc. ; souffle et commence de vivre à nouveau. Les écoles furent ouvertes selon le système américain : six ans de primaire et six ans entre collège et lycée – sans idéologie quelconque évidemment, les grandes industries qui servaient à construire les armes furent soit détruites soit reconverties et en 1949 le Prix Nobel en physique est désormais japonais pour la première fois de son histoire.

La presse de sa part commence de revivre, les journaux recommencent de publier les uns après les autres et les éditions de magazines et revues mondains attirent plus d'attention. À l'image du *Tokyo Puck* d'avant-guerre, les Japonais cherchaient la Culture et le divertissement dans des livres de nouvelles idéologies comme le *Kurai-e*⁶⁷. La revue *Manga* ressuscitée des cendres de la guerre sous la direction de HIDEZO Kondo. La presse et la liberté d'expression durant cette période ont souffert également de la censure mais cette fois non pas celle de l'état mais celle du colon. Toutefois, on leurs permettait entre autres quelques moments de profonde respiration. Cette nouvelle sensation de liberté que même les journalistes et caricaturistes n'y étaient pas habitués ; soit envers leur souverain (par adoration et respect) soit contre leur gouvernement (par obligation où tous simplement par rapport à leur culture) constitua le point de départ pour les générations d'après-guerre de journalistes, des caricaturistes et des mangakas. Les livres érotiques et pornographiques sont devenus dans la presse de l'après-guerre l'opium du peuple :

Malgré la censure vis-à-vis la presse et la représentation de certains mouvements que les Américains jugeaient pernicieux (le communisme particulièrement) ; les caricaturistes et autres dessinateurs avaient la sensation d'avoir recouvré la liberté de critique, de ton et d'expression, arrachée au sciemment concédée durant le conflit. [...] 1945-1948 fut une époque prospère pour cette presse de caniveau qui, amoncelée sur des stands improvisés, encensait à présent la libre culture américaine, trois ans auparavant honnis.⁶⁸

Durant les premières années d'après-guerre de 1946 à 1956-60, la société japonaise lutte contre les mauvaises conditions de vie mais sans autant atténuer son désir de lire. Les japonais cherchaient ce qu'ils les consolent et leur fait oublier l'amère situation coloniale, alors ils se sont penchés vers les anciennes formes de divertissement comme le théâtre ambulant (*kamishibai*) et les jeux de cartes : « *le théâtre ambulant est une version d'animation primitive*

⁶⁷ Ou *Peintures Sombres* est Un roman japonais de son auteur NOMA Hiroshi.

⁶⁸ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*, 126-127.

à l'aide de cartes illustrées et d'un mini théâtre. »⁶⁹. Cette nouvelle-ancienne forme du théâtre a été très populaire et constitue le seul moyen de divertissement pour le peuple pauvre et les enfants orphelins qui étaient dans les rues de Tokyo : on comptait plus de 50 milles théâtre ambulant dans tout le pays dont Tokyo comptent plus de 30 milles à elle seule permettant à plus de 5 millions de japonais d'apprécier presque quotidiennement cette forme narrative.⁷⁰ Parallèlement au kamishibai, les livres et les magazines à louer faisaient leur entrée dans le marché japonais, faute de pénurie de ressources (papier surtout) et d'argent, les éditeurs de l'époque trouvaient dans les livres et les magazines loués à des prix presque symbolique une solution à leur survie, même si elle paraît difficile :

Au milieu des années 1950, le nombre de magazines de location de livres a augmenté de façon exponentielle jusqu'à qu'environ 30 milles points de vente, situés aux terminaux des trains et au coin des rues, louant des livres et des magazines au prix de 10 yens pour deux jours d'emprunt. *Kage* et *Machi* lancés en 1956 sont devenus les deux principaux magazines de location de mangas, lisant chacun un lectorat mensuel d'environ 160 milles jeunes hommes au sommet du boom des mangas de location entre 1956 et 1959.⁷¹

Toujours durant cette période, le géant de l'édition, Kodensha, rebaptisa ces deux grands magazines de manga en utilisant le syllabaire de katakana, utilisé pour transcrire les mots étrangers (avant ils étaient écrits en Kanji) : *Shonen Kurrabu* et *Shojo Kurrabu*. À l'instar de ce dernier, les autres magazines et livres de mangas connaissent la même réédition. Toutefois, le point commun entre ces différentes réapparitions c'est bel bien le changement thématique remarquable de l'extrême nationalisme de l'avant-guerre au pacifisme de son après. Les magazines et les livres, pour jeunes surtout, étaient directement ciblés par les forces coloniales qui interdisaient toute allusion aux histoires historiques ou fanatisme nationaliste,

⁶⁹ KINSELLA, *Adult Manga*, 24.

⁷⁰ NISHIMURA-POUPÉE, *Histoire du Manga*.

⁷¹ KINSELLA, *Adult Manga*, 24-25.

pour cela, les éditeurs ont adapté leurs histoires selon un message de paix en revalorisant l'importance et le rôle des sciences et les technologies, par exemple : *Fuji gina kuni no puccha* (*le merveilleux pays de Pucherite*). Dans cette perspective, deux grands thèmes dominaient la sphère narrative (qui ont même duré des décennies après la guerre) : le premier est celui de l'Apocalypse, la défaite et la faillite à l'image d'*Akira* de ŌTOMO Katsuhiro ; le deuxième est celui de l'invasion et de la colonisation, à l'image de *UFO Robot Grendaizer* de Go NAGAI ou *Astro boy* de TEZUKA Osamu.

Parlons toujours de renaissance, durant cette période, les *Akahon* (ou livres rouges selon la nomenclature de l'époque Edo) surgissent de nouveau mais dans une nouvelle forme. Les *Akahon* de l'après-guerre étaient des livres de très mauvaise qualité de papiers (contrairement à leurs antécédents) destinés à la grande consommation, parus non pas à Tokyo mais à Osaka. Ces livres "médiocres" étaient caractérisés par un désintérêt à l'histoire et aux thèmes, c'est pour cela que ces livres n'étaient pas dignes de poursuites censurales de la part des américains. Nonobstant leur qualité médiocre et leurs histoires « dépourvus d'humour et de romantisme », les *Akahon* ont pu contribuer dans l'évolution du manga moderne en inspirant plusieurs mangakas de renommée internationale comme TEZUKA Osamu (qui publia son chef d'œuvre *Shin Takarajima* sous cette forme) en leur offrant leurs premières opportunités éditoriales qui les ont amenés à publier dans les grandes maisons d'édition japonaises.

Toutefois, les magazines de cette époque restaient initialement des magazines de presse non pas de manga, les articles et les faits d'hivers et même les programmes de radio et de la télévision y figuraient pour essayer d'assurer un certain taux de lecteurs adultes. Par conséquent et surtout que la première génération des enfants d'après-guerre s'apprête à l'âge adulte (vers la fin des 1960) : « ils sont devenus grands pour lire des mangas d'enfants » selon leurs parents, les éditeurs de magazines de manga parviennent à casser ce préjugé. Ces derniers ont commencé de donner plus d'espace aux épisodes de manga arrivant même jusqu'à les

publier en des centaines de pages sous formes de *furoku* : de gros suppléments d'épisodes de mangas attachés aux volumes de magazines ou vendues séparément en format de poches.

Le manga selon le sens moderne n'est pas encore né, il ne le sera qu'à partir de 1947. Deux grands événements ainsi que deux mangakas contribuent de manière opposée l'un à l'autre à configurer le manga moderne : TEZUKA Osamu connu sous le nom du *Dieu du Manga* en publiant *La nouvelle Ile au Trésor (Shin Takarajima)* et YOSHIHIRO Tatsumi en créant le mot et le mouvement *Gekiga* connu comme le manga adulte. Ce dernier est né suite au désir de certains mangakas de produire des mangas aux thèmes plus réalistes. Ces derniers voulaient dépeindre des sociétés apocalyptiques en racontant des histoires dramatiques : « *ils utilisaient souvent un graphisme dur et sombre, très chargé en noir, accordé à l'état d'esprit d'une société traumatisé dans un pays en ruines.* »⁷².

La majorité des mangakas formant ce courant ont vécu une enfance difficile en conséquence à la guerre (les uns ont été obligés de travailler très jeunes, d'autres ont vendu leurs sangs pour vivre les troisièmes ont vécu très jeunes toutes les atrocités de la police à cause d'un père militant, etc.-) qui voulaient dans cette perspective retracer cette période et en même temps donner au Manga une orientation plus mûre et plus vraisemblable :

⁷² BOUISSOU, *Manga*, 71.



Figure 15 : planche d'un manga Gekiga. Atmosphère sombre et sinistre.

Le Gekiga était pour ses adeptes un espace d'échange de sources, d'entraide et de proclamation. Ils estimaient que ce mouvement est le passage de l'enfance à l'âge adulte. Pour le manga., deux pôles contrôlaient la production de Gekiga dans de l'archipel Nipponne : le *Tokiwasô* à Tokyo, qui abritaient des noms comme YAMAMORI Susumu et IWAI Shige, et le *Gekiga Kobo* à Osaka qui abritait des noms comme YOSHIHIRO Tatsumi et TAKAO Saito. C'est ce dernier qui fera du Gekiga un mouvement en publiant un manifeste dont lequel il l'introduise dans le paysage culturel japonais comme « *un vent nouveau [qui] souffle sur le monde du manga et de nouveaux arbres bourgeonnent* »⁷³. Ce mouvement ciblait les jeunes garçons à la fin de leur adolescence et aux débuts de leur âge adulte c'est pour cela que les thèmes abordés et les styles graphiques étaient très différents de celle du manga considéré à l'époque comme les livrets comiques, éducatrices et enfantines. Le premier Gekiga et à qui revient le mérite du mouvement est le Gekiga de SANPEI Shiratori: *Carnet secret des Ninja (Ninja bugei-cho)* sérialisé entre 1959 et 1962 : une fiction historique mettant en scène les différences sociales et les injustices des samouraïs durant la période féodale. L'avènement du

⁷³ BOUISSOU, *Manga*, 72.

Gekiga est la véritable métamorphose du manga en son premier sens post-guerre. Jusqu'à cette époque le manga ressemblait toute production de type graphique depuis les ukiyo-e de la période Edo jusqu'au livres et magazines des années 50. À partir de là, le manga n'est plus conçu comme une forme humoristique inférieure mais un outil divertissant et éducateur pour enfant, initialement, alors que le Gekiga est le livre des adultes.

Toutefois cette classification ne jouait pas à la faveur du manga qui est vue comme une forme basse de narration : « *le manga dans ce sens a été perçu comme une forme saine de divertissement pour enfants, le gekiga a été associé à des jeunes travailleurs peu éduqués et à une politique anti-établissement.* »⁷⁴. Cette classification a fait de ces deux formes des ennemis, opposées, qui s'est étendu jusqu'au domaine éditorial, ce dernier refusait l'accès au Gekiga.

Les deux formes n'étaient pas forcément des ennemis selon le fondateur du Gekiga. YOSHIHIRO Tatsumi voyait que sa vision du manga n'est pas totalement différente du concept déjà installé ; il affirma que le Gekiga n'est que le prolongement du manga vers un lectorat adulte exigeant « *une autre vision du monde* ». Nonobstant ce qui vient de se confirmer, les éditeurs ne voyaient pas que cette nouvelle vision du manga mérite d'être publié. Ce reniement a continué pendant plus d'une décennie presque jusqu'à la fin des années 60, mais grâce à un certain TEZUKA qui a fait que le Gekiga se fait reconnaître par le public et les éditeurs. TEZUKA présente quelques-uns de ses camarades dans le *Gekiga Kobo* aux grands éditeurs tokyoïtes après que lui-même se fait publier un Manga au titre : *Le roi Léo (Janguru taitei)* dans le fameux *Shōnen magajin* : le tout premier hebdomadaire spécialisée et exclusive au manga. À partir de là, l'industrie du manga va connaître son entrée en marché. Les magazines et les revus deviennent hebdomadaires et non pas seulement pour enfants mais également pour adolescents et pour adultes. De là les artistes du Gekiga deviennent connus et le mouvement

⁷⁴ KINSELLA, *Adult Manga*, 29.

devient plus mature : les thèmes et les styles graphiques sont divers et plus réalistes sans autant être déprimants ou sinistres. Les différents sous genres du manga apparaissent : les mangas de sport comme *Kyojin no Hoshi (la star des Giants)* de HYUMA Hoshi et *Ashita no jo (Joe de demain)* de DANPEI Tange, entre autres. Ces deux titres ont contribué à la popularité des magazines de manga dans le pays en assurant un chiffre d'affaires excédant un million et demi de lecteur à la fin des années 60 grâce aux caractères persévérant et mature de ses deux personnages dont les Japonais s'y relatent dans une société en pleine reconstruction⁷⁵.

Tout au long des années 60, l'industrie du manga a établis ses paliers recouvrant plus d'espace soit dans le domaine du livre soit dans le domaine audiovisuel avec l'avènement de la télévision. Contrairement à ce que nous pourrions penser, la télévision a joué un rôle favorable pour le manga dès son apparition durant les années 1960 /1963 dans les maisons japonaises. Ce nouvel outil audiovisuel était vu par les éditeurs de manga et leurs artistes comme un nouvel espace de promotion et d'animation. Les magazines à publication hebdomadaire pouvaient concourir avec la télévision sans autant se laisser dépasser par elle :

L'accélération de la production de mangas d'un cycle mensuel à un cycle hebdomadaire a permis aux éditeurs de mangas de suivre le rythme de la télédiffusion. Plutôt que de trouver un concurrent redoutable dans la télévision, les industries du manga et de la télévision se sont développées l'une à côté de l'autre et ont développé une relation symbiotique, qui a servi à promouvoir davantage les histoires de manga originales et à augmenter les ventes de ses livres.⁷⁶

De là, toutes les composantes de la *story mangas* sont sur les rails. Cette expression se relate au composante et caractéristique qui font du manga un produit plus au moins unique, grâce initialement à TEZUKA Ozamu, qui se diffère des autres narrations graphiques du

⁷⁵ ITO, "Manga in Japanese History,".

⁷⁶ KINSELLA, *Adult Manga*, 31.

monde : Bande Dessinée franco-belge et Comics américains par exemples. Ses caractéristiques peuvent être résumé en les points suivants :

- Un personnage central qui détient toutes les files de l’histoire et qui peut se faire reléguer à condition d’assurer sa continuité et la continuité de l’histoire.
- Découpage des actions en vignettes qui doivent elles-mêmes raconter l’histoire selon leurs dispositions et leurs formes.
- Le recourt aux bulles pour les dialogues - leurs formes doivent raconter également.
- Une édition et publication régulière et continue en épisodes. Le personnage récurrent est une entité qui assure la continuité éditoriale mais sans autant la continuité spatio-temporelle et fictionnelle de l’histoire en feuilletons. Les personnages avant TEZUKA étaient récurrents et ont pu continuer en publications mais les épisodes n’assuraient pas une continuité narrative ; chaque épisode avait sa propre intrigue et son propre cadre spatiotemporel, dans la majorité des cas, notons comme exemple les personnages de l’avant-guerre.

7. Le Manga aux alentours du XXIème siècle

La fin des années 60 et les débuts des années avant-garde : les années 70, le Japon connaît, en temps record, une résurrection économique et démographique (la période des baby-boomers) caractérisée de miraculeuse dans l’Occident la plaçant une fois de plus au rang des grandes nations dépassant même les pays européens comme la France, L’Allemagne et le Royaume-Uni. Cette résurrection permet aux japonais de respirer après des années de famine et de misère d’après-guerre. Le japonais est devenu capable de se permettre tous les luxes du monde : machine à laver, télévision, réfrigérateur, voitures, climatisation, etc., et bien évidemment, les livres ! Cette nouvelle ère marque la disparition des magazines et boutiques de locations (figure de la difficulté financière du japonais durant les années après-guerre). Les périodiques du manga se multiplient et les nouvelles formes de publication s’accroissent ciblant

plus de lectorat et créant de nouvelles marchandises pour des nouvelles routes de commercialisation (produits annexes comme les figurines de personnages de mangas).

Des magazines de manga pour enfants, adolescents (e), adultes, hommes, femmes, etc., ouvrent les portes grandes à l'installation de l'industrie du manga comme un marché unique au monde :

La réussite de l'industrie du manga dans cette période- exactement comme celle de l'automobile ou de l'électronique grand public- réside dans sa capacité à cerner les attentes des différentes catégories de consommateurs, à en créer de nouvelles, et à les satisfaire au meilleur prix en améliorant sa productivité.⁷⁷

Un des majeurs facteurs qui ont contribué à cette réussite est bel et bien l'absence de la censure gouvernementale ou éditoriale. Le manga japonais, contrairement aux autres « confrères » dans d'autres pays (Bande dessinée en France et Comics aux Etats-Unis par exemple) bénéficiait d'une liberté incomparable en matière de *storytelling* et de publication, ni autorités ni éditeurs n'avaient le droit de s'interférer dans le travail du mangaka le laissant jouir d'une liberté de création qu'il est le seul au monde d'en avoir : « *il était libre de surfer sur la vague contestataire qui soulevait sa jeune clientèle* »⁷⁸. Parlons d'absence de censure dans un pays comme le Japon où la politique gère jusqu'aux petits détails de la société est vraisemblablement rhétorique, mais elle est parfaitement explicable. D'une part, le passé noir et le mauvais arrière-goût laissé par de les censures gouvernementales d'avant-guerre par l'état et d'après-guerre par le colon ; et d'autre part le regard porté au manga comme un genre pour enfants qui ne nécessite pas une gouvernance de quelconque portée.

Cette sous-estimation de la part du gouvernement laissa passer plusieurs livres et magazines de manga critiquant ouvertement la société, les mœurs et la politique japonaise citant à titre d'exemples : le Gekiga de SHIRATO Sampei : *Kamuiden* parut en 1970 dans le

⁷⁷ BOUISSOU, *Manga*, 83.

⁷⁸ BOUISSOU, *Manga*, 83.

magazine GARO. Ce dernier met en arrière scène les rebellions et les masse manifestations des étudiants qui se sont éclatées en opposition à la signature du Traité de Coopération Mutuelle et de Sécurité entre le Japon et les Etats-Unis ainsi que le bourg social entre la ville et la campagne et la montée de l'individualisme dans l'esprit des japonais à l'image de la société américaine. Une autre figure d'anti manga se fait dans l'œuvre de Go NAGAI (auteur du chef d'œuvre *Goldorak*) : *l'École Impudique (Harenchi gakuen)* qui met en scènes une poignée d'élèves et enseignants males dans une école et qui n'avaient qu'une seule préoccupation : retrousser les jupes de jeunes filles de l'école dans un cadre d'extrême érotisme et perversité provoquant ainsi le dédain des parents japonais, ces derniers voyaient dans ce manga une atteinte à la sanctification du milieu éducatif.

Le manga de cette époque et via le Gekiga sortait petit à petit de cette catégorisation de livres pour enfants et commençait de frôler les limites de l'adulthood ce qui lui devra le slogan de manga d'avant-garde. Toutefois, ce dernier ne faisait pas partie des statistiques commerciales du marché du manga pendant la décennie des 70, mais il a été fréquemment revitalisé durant la décennie qui suit laissant un important impact sur le Gekiga qui lui-même marqua par la suite toute la tradition et l'industrie du manga.

Comme nous l'avons mentionné, le champ de publication est devenu plus vaste laissant naître des formes ou des sous genres de manga à la faveur de toutes catégories de lecteurs. Dans cette perspective, les années 70 connaissent l'apparition de nouveaux mangas pour la couche féminine : le *Shôjo* et le *Josei*, des mangas écrits pour les femmes par des femmes. Certes, les mangas pour filles existaient depuis les journaux et les quotidiens (qui abritaient un certain espace pour les mangas) jusqu'au hebdomadaires consacrées exclusivement au manga, mais c'est à partir seulement de l'époque avant-gardiste que les genres féminins voient leur éclatement. Avant, le monde de la création, de l'édition et de la publication du manga était dominé par la sphère masculine, ne sachant comment se mettre dans la peau des femmes pour

décrire les sentiments d'amour, de chagrin et de fascination amoureuse, les hommes du domaine se sont retournés vers leurs consœurs mangakas. Parmi les premières femmes mangakas à se faire connaître est l'assistante de TEZUKA, MIZUNO Hideko qui a donné au Shojo une nouvelle orientation plus délicate, sensible et romantique. MIZUNO certes n'a pas créer le genre mais elle a contribué à sa configuration surtout dans son manga *Fire* qui contenait pour la première fois de l'histoire du manga une scène – suggestive qu'elle soit - de sexe.



Figure 16 : la scène d'amour tirée du Manga *Fire* de Hideko Mizuno

Notons qu'avant MIZUNO, *Princesses Saphir* de TEZUKA entre autres titres de grands mangakas males, est considéré un manga Shojo sans autant l'être complètement.

Un autre nom résonne dans le ciel du Shojo manga a qui revient le mérite de la reconnaissance mondiale non seulement du Shojo manga mais du Manga tout cour : Riyoko IKEDA et son manga emblématique : *La Rose de Versailles* qui commença la sérialisation en 1972. Ce dernier marqua l'esprit des jeunes filles et femmes japonaises par son histoire relatant

les histoires de deux personnages historique de la cour française : la reine Marie-Antoinette, son amoureux le duc suédois Axel de Fersen, et un personnage fictif en la figure d'Oscar François de Jarjayes (ce dernier étant en vérité une femme qui s'est faite passée pour un homme pour accéder au rang de la Garde Royale). Ce manga est devenu un véritable phénomène social à partir de 1975 attirant un public large constitué non seulement de sphère féminine mais également de la sphère masculine : petits, jeunes et adultes, et a donné naissance à plusieurs reprises en anime, cinéma et théâtre. Par la suite il sera considéré comme le plus grand succès commerciales du Shojō manga dans le monde. L'esthétique du manga se révolutionna par les femmes qui lui ont ajouté les notions de la comédie et du mystère romantique dans tous ses états esthétiques, narratives et thématiques : « *le Shojō manga devint ainsi quelque chose d'unique dans l'histoire mondiale de la culture populaire : un genre créé par les jeunes femmes pour les jeunes femmes, et qui reflète leur sensibilité propre tant par son esthétique que par son contenu* »⁷⁹.

Sur le plan économique, l'industrie du Manga donne naissance à des PME (Petites et Moyennes Entreprises) sous formes d'ateliers de mangas. Les grands noms et artistes du domaine étant submergées par le travail croissant que demandent des éditeurs, se voient entourés d'assistants professionnels qui les aident à respecter leurs dates limites. Ces derniers qui n'interviennent en aucun cas au processus créatif du manga ni à la configuration des personnages principaux ni à la trame de l'histoire ; et qui leurs rôles se limitent seulement à dessiner les arrières plans, les personnages décors ou même secondaires et qui doivent suivre à la lettre les instructions du mangakas, se voient devenir les futurs grands noms du domaine (l'exemple déjà mentionné de Hideko MIZUNO et Osamu TEZUKA). Actuellement, les mangakas apprentis doivent travailler comme assistant sous la tutelle de mangakas célèbres,

⁷⁹ BOUISSOU, *Manga*, 89.

cela fait partie de la tradition du domaine d'une part, et un processus d'apprentissage pour eux d'autre part.

Également sur le plan commercial, l'industrie du manga créa une forme de livre appelé : *Tankobon*, une forme de livre qui regroupe plusieurs chapitres d'un manga déjà pré-publié séparément dans un magazine de manga. Cette tradition était de coutume depuis l'avant-guerre mais elle était rarissime et trop chère pour les lecteurs, mais avec le Japon qui dépasse la moitié de l'Europe en PIB⁸⁰ depuis les années 60, le pouvoir d'achat des Japonais et le marché du manga a vu possible de ressusciter cette pratique. Cette dernière s'est révélée non seulement pratique du point de vue éditorial mais également rémunératrice sur le plan commercial national (les fans des mangas voient dans ces livres une renaissance de leurs mangas préférés) et transnational, parce que ce sont ces livres qui ont facilité la traduction des mangas dans le monde (en Europe principalement) : c'est grâce à cette forme que le manga a pu accéder au marché international.

À l'image du *Shojo* et du *Josei, Seinen* fait son entrée dans le marché de manga. Ce genre est considéré le genre de jeunes hommes adultes. Tous comme la sphère féminine avec la *Shojo*, les jeunes hommes (de 17 à 30) qui était élevé par le manga depuis leurs jeunes âges, constituaient pour les éditeurs un marché nouveau très promettant. Toutefois, la crise du pétrole de 1973 n'est pas passée sans laisser des traces sur l'industrie de manga. Les années qui suivent voient la disparition de plusieurs magazines ce qui restreint le marché de 20%. Une situation qui se voit très vite rétablie : les années 80 connaissent une explosion de chiffres. Les grandes maisons d'éditions (le tripartite Kodansha, Shueisha et Shogakukan) se partagent, intelligemment, le marché en offrant des titres à tous les âges (de 07 ans à 50 ans) et les couches sociales : fonctionnaires du gouvernement, salaryman, etc. Toutefois, les femmes qui pour une

⁸⁰ Point intérieur brut est l'unité de mesure de la richesse selon les indicateurs économiques dans un pays.

décennie semblaient dans l'oubli après le triomphe du Shojo ne le restaient plus, le *Redikom* (ladies Comics) fait son entrée en la matière dans une magazine intitulé *June* offrant aux femmes de plus de 30 ans et surtout les femmes aux foyers des histoires entre la comédie romantique des *Shojo*, le vraisemblable adulte des *Seinen* et le Boys love des *Yaoi*.

Encouragé par les chiffres accablants, les grands quotidiens japonais font leur entrée dans le marché du manga par ce qui est connu comme le « manga informatif » qui a ouvert les portes de la reconnaissance du manga par les institutions japonaises. Cette orientation informative du manga tient le mérite officiellement au grand quotidien *Nihon Keizai Shimbun* qui publia à l'aide de Shotaro ISHINOMORI un manga sur l'économie japonaise intitulé : *Les secrets de l'économie japonaise*, ce dernier s'est vendu à plus de demi-million d'exemplaire en une année.⁸¹ Il met en scènes des chirurgiens, des chefs, des criminels, des avocats, des banquiers, Adolf Hitler ! etc., au point que le ministère de l'éducation a fait insérer dans son programme les 48 volumes d'un autre manga du même mangaka : *l'Histoire du Japon*.

Ces genres adultes et mures se voient adaptés en télévision et au Cinéma, un nombre considérable de ces titres ont été adaptés en séries télévisuelles ou films cinématographiques ce qui constitue non seulement un atout publicitaire et un gain commercial mais principalement une acceptation intermédiaire de sa dimension fictive, narrative et Littéraire. Bien que le domaine de la littérature se soit toujours montré inamical envers cette forme graphique (ceci dit non pas seulement au Japon mais également en Europe et aux États-Unis : au Japon un prix de Manga est attribué depuis les années 50 du siècle précédent), le manga durant cette décennie et grâce à son caractère intermédiaire commençait de saisir le champ de la Littérature à plein croc. L'adaptation des titres classiques de mangas en pièces théâtrales et en films ont joué en la faveur des intentions ambitieuse de ce dernier de s'évoluer au rang des grands genres littéraires. Des titres comme *Au temps des Botchan* de TANIGUSHI Jiro qui suscita non

⁸¹ BOUISSOU, *Manga*.

seulement la gourmandise des amateurs de mangas mais également la curiosité des passionnées de littérature et d'Histoire, ont rendu cette réalité possible. En outre, les études en sémiologie et en sémiotique qui connaissent leurs avènements durant cette décennie ont contribué à instaurer une critique "scientifique" et "neutre" décortiquant le sujet manga dans tous ses aspects graphique, linguistique et interculturel : la théorie du manga comme mode d'expression⁸² est née. :

Le manga est né comme un sous-produit culturel pour enfant, forgé dans le feu de la contestation, accède désormais à la respectabilité. C'est aussi à cela que les autorités rendent hommages en accordant au manga de multiples formes de reconnaissance officielle – utilisation dans l'enseignement, musées, chaires universitaires, et bientôt promotion systématique à l'étranger – qu'aucun autre pays n'a jamais consentis à cette échelle à la bande dessinée.⁸³

La fin des années 80 et les débuts des années 90 approfondissent cette acceptation non seulement intermédiaire et littéraire mais notamment pédagogique parce que c'est en 1990 que le ministère de l'éducation japonais attribut le prix du manga à la version animée du manga de SAKURA Momoko : *Chibi Maroko-chan* qui est devenu un véritable phénomène social à l'époque.⁸⁴ Néanmoins, la crise que le pays connut à partir de la deuxième moitié des années 90 affecte négativement l'industrie du manga.

Depuis le début du siècle nouveau, la Japon se débat contre des problèmes sociaux qui avaient le par-dessus sur son économie et sa politique. La baisse dangereuse de la démographie et l'instabilité politique dû au je-m'en-foutisme de la nouvelle génération et par conséquent, la baisse du pouvoir d'achat du japonais ordinaire. Le jeune lecteur potentiel s'oriente plus vers les gadgets électroniques et les nouvelles tendances technologiques. Toutefois, ce que le reste

⁸² Dans ce cadre quelques noms deviennent une référence en la matière par exemple Fusanosuke Natsumé que j'ai eu l'honneur de rencontrer lors d'un séminaire organisé par à L'université Seika à Kyoto en 2015.

⁸³ BOUISSOU, *Manga*, 119.

⁸⁴ ITO, "Manga in Japanese History,".

du monde peut qualifier de désagrément, le manga en voit une nouvelle opportunité. Ces changements politiques et sociaux ouvrent de nouvelles portes créatives pour le manga.

Parlons d'abord des majeurs facteurs de la crise du manga depuis l'avènement du XXIème siècle. D'une part le bouleversement qu'a connu le domaine éditorial depuis la génération précédente. Au début de cette industrie (le bon vieux temps du dieu TEZUKA), le mangaka a été toujours le maître de sa création ; ni éditeur, ni publicateur, ni sponsor n'avait le droit d'influencer alors à diriger le cours de l'histoire. Les mangakas voyaient dans leurs petites créations des œuvres personnelles ou carrément des œuvres d'art sacrés ; toutefois, cette tradition s'est vue désormais prendre le chemin du *formatage* - selon l'expression de Jean-Marie BOUISSOU. L'éditeur qui n'était qu'une personne qui assure le bon fonctionnement de la machine industrielle entre le mangaka et le lectorat se voit prendre plus d'espace et plus de pouvoir. D'autre part, la première décennie du troisième millénaire connaît la disparition des grands détonateurs du savoir manga au Japon laissant le terrain à une génération que les critiques et éditeurs pareilles qualifient de « colleurs de bases de données ».

Des mangakas formés à l'ère virtuelle par des outils technologiques qui ont tué le désir de création a donné l'occasion aux maisons d'éditions de s'emparer du terrain et de dicter leurs visions complètement commerciales sur les jeunes mangakas. Ces derniers n'avaient pas grand-chose à dire quand on leur fait sortir la carte des achats appauvris. S'y ajoute un lectorat trop réaliste pour croire en quelque œuvre imaginaire, très exigeants en matière de graphisme mais qui s'en fiche carrément d'intrigue et d'histoire : pour autant que le manga contient de belles images, des scènes de sexe explicites et des gadgets robotiques fascinantes, il est satisfait.

Afin de restaurer la situation, les éditeurs ont essayé de mettre quelques solutions en exergue. La première tentative est l'exploitation du marché électronique qui commence de prendre le dessus sur le marché traditionnel du manga : le *digital manga* est considéré le futur,

non seulement du manga mais le futur de la Lecture toute entière. La nouvelle génération tend à utiliser les smartphones et les tablettes comme support de lecture donnant naissance à un marché nouveau dont le manga digital occupa, en temps record, 80% de son espace. Toutefois, ce gain ne réfère pas la réalité que le nombre de lecteurs au Japon est en permanente restriction : une ancienne génération fidèle ne trouvant plus ce qui la satisfait (les anciens baby-boomers) et une nouvelle génération virtuelle que rien ne satisfait ! De ce fait, les éditeurs se sont retournés vers le marché international (suivant les pas des grandes industries d'automobiles). Cependant, le manga est mal vu par les parents occidentaux, ils le considèrent comme un genre impudique de "mauvais gout" "indigne de leurs enfants" "au bon gout" !

Convenablement, ce problème a été soulevé avant même qu'il atteigne de sérieux niveaux. Les Japonais ont préparé le terrain occidental par l'animation. En Europe, principalement en France, et à partir des années 70 du siècle précédent, les chaînes de la télévision diffusaient régulièrement des animations que la quasi-totalité n'était que des versions animées de mangas : *Nicky Larson* (titre original *City Hunter* de HOJO Tsukasa), *Olive et Tom* (titre original *Captain Tsubasa* de TAKAHASHI Yōichi), *Jeanne et Serge* (titre original *Attack* de KOIZUMI Shizuo). Ce qui accoutuma toutes une génération de français (et de francophones dont je fais personnellement partie) qui devient de potentiels lecteurs du manga quand celle-ci fit son entrée dans le marché français aux débuts du nouveau siècle. Notons que la traduction de manga japonais en français a commencé aux débuts des années 90 avec la version française du célèbre manga de science-fiction de ŌTOMO Katsuhiro : *Akira*. Néanmoins le marché européen à cette époque n'attirait pas trop l'attention des éditeurs japonais qui l'ont lui préféré le marché américain plus large et plus consistant. Actuellement, la France constitue le premier grand marché international du manga au monde depuis 2006 assurant un chiffre d'affaires de plus de 160 millions d'euros en 2008 :

Grace à la compétition acharnée qui les a poussés à occuper la moindre niche du marché, les éditeurs japonais offrent nombres de genres qui n'existent pas dans la bande dessinée occidentale, à commencer par les séries pour filles, les éditeurs français les ayant abandonnées aux débuts des années 1960, le shojo manga n'a rencontré aucune concurrence. Bien d'autres genres n'en rencontrent guère davantage, à commencer par les récits inspirés de l'histoire même du Japon : le post-apocalyptique, le mecha, et le combat de jeunes garçons contre des aliens, les séries de ninja ou de samouraï. Akira, Goldorak et Dragon Ball, Naruto et Vagabond – autant de grands succès sur le marché occidental.⁸⁵

Le parcours que le manga a connu et connaîtra dans le futur témoigne de son caractère original et hybride à la fois. Son originalité se concentre dans la diversification graphique et thématique qui lui sont propre ; sachant s'adapter au changement d'une société, qui a l'encontre du reste du monde, a su comment tirer bénéfices de ses malheurs et ses nébuleuses. Hybride en donnant naissance à une forme graphique narrative complexe dans son accessibilité. L'originalité du manga comme un art graphique paradoxal dans sa dimension littéraire, interculturelle et transnationale et qui procure à ses passionnés et amateurs un univers « *fantastique débridant jusqu'à l'absurdité, dynamique jusqu'à la violence et libertin n'effrayant ni la vulgarité ni l'exubérance sexuelle* » reste à l'instar de ce survol historique un domaine amalgame qui suscite une attention "truculente".

II. Le Manga et Osamu Tezuka

1. TEZUKA Osamu: *Manga no Kamisama*⁸⁶

« Le Dieu du manga » est le garçon aîné d'une famille de trois enfants : il avait un jeune frère et une jeune sœur, né le 03 Novembre 1928 à Toyonaka dans la préfecture d'Osaka, dans la région du Kansai, d'une famille assez prestigieuse selon la société japonaise : une famille de médecins (dont Osamu lui-même) de militaires et académiciens (son grand-père était le président de la Cour de Nagasaki ainsi que l'un des fondateurs de l'université de Kansai à Osaka). À l'âge de quatre ans, la famille Tezuka s'installe dans la ville de Takarazuka dans la

⁸⁵ BOUISSOU, *Manga*, 14.

⁸⁶ "Tezuka Osamu Official," Tezukaosamu.net (EN), <http://tezukaosamu.net/en/>.

région de Kyoto, son théâtre unique (le théâtre de Takarazuka) avait laissé un impact assez précieux dans le talent du petit Osamu qui avait l'habitude d'aller voir ses pièces avec sa mère. La famille Tezuka était plus au moins sévère et strict mais encourageait les Arts ce qui a nourri la passion de son petit pour le dessin et la peinture. Le père d'Osamu était l'un des rares père de famille qui possédait un projecteur de films, il était un des passionnés de Cinéma et il encourageait son fils à les voir et les apprécier : un nouveau monde ouvre ses portes aux yeux du petit Osamu, ce dernier était fasciné par les films de Walt Disney. À l'âge de neuf an, *fuzzy head* Osamu créa son tout premier manga intitulé *Pin Pin Sei-chan* qui racontait les aventures d'un petit garçon aux cheveux très courts. À l'âge de 11 ans, il commença avec un groupe de ces camarades un bulletin illustratif sur les insectes combinant de la sorte ses deux grandes passions et qui vit la naissance de son célèbre pseudonymes « Oasamu Mushi » (qui l'utilisa durant les premières années de sa carrière professionnelle). En 1941 Osamu Tezuka entra le collège de Kitano à Osaka où il continua de dessiner et de publier sous forme de bulletin scolaire ses deux magazines sur les animaux et les insectes ainsi que ses mangas d'aventures et de suspens. Malgré son jeune âge, l'adolescent Osamu était très fertile comme mangaka ; durant la période du collège il écrivait plusieurs mangas : *L'histoire du détective Mamar*, *Le vieux détective*, *L'histoire du vieux détective : l'incident de l'usine des Baritone*, etc. Durant cette phase de sa vie et suite à une infection très sérieuse qui a failli lui couter ses mains, Osamu Tezuka décida de devenir médecin ce qui se confirma en 1945. Cette année fut l'année Noir pour le Japon, mais non pas pour lui : il entra la faculté de médecine et commença sa carrière académique de médecin, quelques mois après il entama sa carrière professionnelle comme mangaka avec la sérialisation de son livre : *Maachan no Nikkicho (Le journal de Ma-chan)* dans le magazine Shokokumin Shinbun du journal Mainichi Shinbun. À partir de là, les succès se succèdent pour le jeune mangaka, en 1947 son premier succès vit le jour avec la publication de son livre : *Shin takarajima (La nouvelle ile au trésor)* qui se vendit à plus de 400 milles

copies (un énorme nombre pour un débutant). En 1951, il se fait diplômé de l'université de médecine et passa l'examen national des médecins praticiens.⁸⁷ Il passa l'examen mais choisit finalement de poursuivre sa carrière de mangaka qui fut sa véritable vocation. Après cette décision, il s'installa à Tokyo où il loua une petite chambre dans le centre de Shinjuku. Osamu Tezuka fut le premier mangaka à gagner sa vie seulement de son talent, à l'âge de 26 ans il fut couronné selon l'Asahi magazine le mangaka le mieux payé au Japon : il gagnait annuellement plus de 2 millions de yen (ce qui était une somme énorme pour un mangaka à l'époque). Il se marie avec Okada Etsuko en 1959 avec qui il eut deux enfants : un garçon Makoto et une fille Rumiko. Après trois ans, il soutint son doctorat en médecine à l'université de Nara sous le thème : *Etude microscopique de la structure membranaire des spermatozoïdes d'escargot de boue*. Son manga animé *Astro boy* fut le premier manga animé hebdomadaire de l'histoire de la télévision japonaise, le premier épisode fut diffusé le 01 Janvier 1963, il compta plus de 190 épisodes. À l'instar de la popularité de ce manga animé, la même année Tezuka fut invité par le géant américain NBC pour signer le contrat de la diffusion de ce dernier aux Etats-Unies. On racontait que durant son deuxième voyage aux Etats-Unis – après la diffusion d'*Astro boy* – il a sauté de joie quand il rencontre dans les rues de New York quelques enfants à qui il posa la question : « *est ce que vous connaissez Astro boy ?* » et qu'ils ont répondu : « *mais oui bien sûr !* ». Il était comblé par l'idée qu'il a pu laisser une trace dans le pays que son Cinéma l'a marqué et inspiré durant toute sa vie. Après, la reconnaissance mondiale de son génie se réalise, les prix pour lui et en son nom se succèdent à l'intérieur comme à l'extérieur du Japon durant sa vie et même après sa mort : le prix Shogakukan pour la biologie en Manga (son tout premier prix, 1958), Prix du manga Kodansha en 1970, le Prix Osamu Tezuka de Shuseida en 1971 pour son magazine *Shukan Shonen Jamp*, Prix inkput du Comic-con de San-Diego en 1980,

⁸⁷ Selon la Loi japonaise, les médecins nouvellement diplômés doivent passer un examen national pour se faire octroyer la licence de pratiquer la médecine.

Grand Prix de l'Animafest Zagreb en 1984, etc. Osamu Tezuka décéda le 09 Février de l'année 1989, suite à un cancer d'estomac qu'il a combattu durant les deux dernières années de sa vie.

Durant sa carrière, Tezuka ne s'est pas privé en aucune manière, il a entrepris tout genre de manga depuis le kodomo (enfants) jusqu'au Gekiga, passant par le mecha, le Shôjo, le Shônen, la science-fiction, etc. Il a également illustré quelques grands titres de la littérature mondiale : *Crimes et Châtiment*, *le Tour du monde en 80 jour*, *Faust*, etc., laissant un patrimoine de plus de 150 milles planches ainsi que plus de 60 films et de séries animés. Osamu Tezuka était et restera LA figure du manga non seulement au Japon mais pour le monde entier ; ses travaux sur le style graphique en introduisant le SD (style déformé), ses contributions sur la planche et la disposition des vignettes ainsi que son travail sur l'animation et les techniques filmiques ont marqué et marquent toujours toute l'histoire de la littérature graphique : « *Ce que j'ai cherché d'exprimer dans mes œuvres tient tout entier dans le message suivant : Aimez toutes les créatures ! Aimer tout ce qui est vivant !* »⁸⁸

2. Innovations graphiques et narratives

Osamu Tezuka était un mangaka et un storyteller curieux, capable, ingénieux et engagé. Son style graphique est loin d'être considéré parfait ou pour certains lecteurs (moi y compris) artistique mais ce qui est certain pour les spécialistes, et amateurs compris, du domaine est qu'il est un artiste complet et éminent. Il a entrepris toutes les formes et les genres du manga, il a écrit pour tous les âges et dans tous les domaines de la vie. Osamu Tezuka a commencé dans le *Kodomo* - certes - mais il a également entrepris de la science-fiction : la trilogie de *Lost World*; le fantastique: *Dororo*; le Gekiga: *L'histoire des trois adolfes*; le récit du voyage: *The secret Base of Shari River*; le Shojô: *Princesse Saphir (Ribon no Kishi)*; l'historique: *The plain of Abusegahara*; la biographie religieuse: *Buddha.*, le Western: *Black Canyon*; le polar: *Detective*

⁸⁸ Osamu Tezuka in Thierry GROENSTEEN, *L'univers du manga : une introduction à la bande dessinée japonaise* (Belgique : Casterman, 1991), 64.

Gori; le récit de guerre: *Waving Border*; le drame psychologique : *Ayako*, etc.; pour en finir l'animateur numéro un du Japon Moderne. Une liste loin de l'exhaustive mais par laquelle l'impertinence graphique, l'innovation stylistique, l'audace thématique et la richesse productive d'Osamu Tezuka est claire :

Le style de Tezuka, mi kawaii, mi caricatural dans *Rion no Kishi*, se fera burlesque dans *W3*, lyrique dans *Shumari*, graphique dans *Buddha*, satirique dans *Don Dracula*, réaliste et statique dans *Ayako*, pour réussir la synthèse entre ces multiples avatars dans *Phoenix*, œuvre totale et composite où notre homme paraît avoir cœur de montrer tout ce qu'il sait faire. Tezuka emprunte successivement (ou parallèlement) ses différents entiers esthétiques sans jamais cesser d'être reconnaissable. À l'intérieur même d'un recueil ; il garde suffisamment de liberté pour ne pas s'arrêter à un traitement uniforme.⁸⁹

Les débuts de Tezuka étaient marqués par l'influence des films Disney qu'il a regardé tout au long de son enfance, son style graphique était - et restera dans la majorité de ses œuvres - caricatural ; les personnages étaient très souvent de jeune garçon accompagné d'un vieux moustachu. Ces débuts dans *Shin-Takarajima* ou *La nouvelle Ile au trésor* marqueront le style graphique du manga d'après-guerre. Contrairement aux normes graphiques de l'époque qui étaient caractérisés par la présentation théâtrale illustrant les personnages en entier, sans se préoccuper trop de leurs expressions faciales. Les vignette dans le manga de Tezuka étaient disposés verticalement selon des dimensions uniformes qui nous fait rappeler la pellicule du photogramme en Cinéma, l'histoire est en action constante, les personnages sont dessinés sous plusieurs angles et selon différentes dimensions ; et les plans adoptés en Cinéma se voient illustrer dans l'image fixe du manga d'une manière abondante et incessante : une nouvelle maîtrise du cadre, le styles à facette et les lignes de mouvements font leur entrée dans la manga.

⁸⁹ Thierry GROENSTEEN, *L'univers du Manga : L'univers du manga : une introduction à la bande dessinée japonaise*, (Belgique : Casterman, 1991), 75.

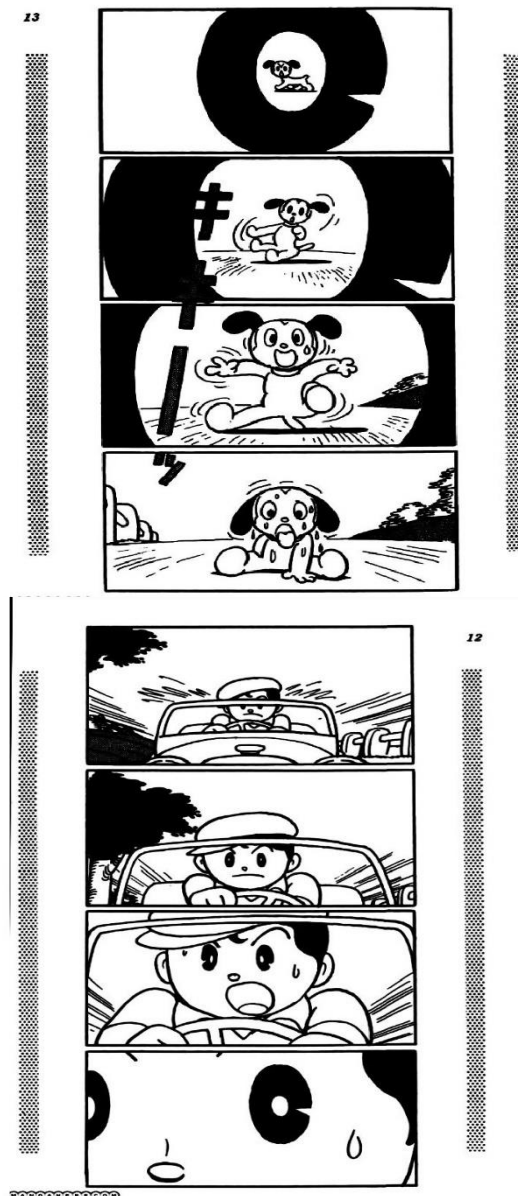


Figure 17 : *La nouvelle Ile au trésor*, Osamu Tezuka, chapitre 1 pages 12, 13.

Selon Suzanne Phillipps⁹⁰, la création tezukienne est passé par trois phases :

- La première entre la fin des années 1940 jusqu’au mi-soixante : une phase classique.
- La deuxième durant des années soixante-dix : la phase gothique.

⁹⁰ Susanne PHILLIPPS, “Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka,” in *Japanese Visual Culture - Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. MacWilliams (New York: Routledge, 2008).

- La troisième entre les mi-soixante-dix jusqu'à sa mort en 1989 : la phase Historique réaliste.

La première phase ou la période classique est marquée par ses premiers succès éditoriaux pendant laquelle il publia ses trois titres les plus connus : *Asrto boy*, *La Princesse Saphir* et *Le roi Léo*. *Astro boy* ou *Astro le petit Robot* est le manga de vie de Tezuka ; il passe toute sa vie entre le créer comme manga, l'éditer, le rééditer et l'animer. Il raconte l'histoire d'un savant qui, après la mort de son fils, créa un robot en son image mais qui délaissa et jeta ultérieurement parce que ce dernier est finalement n'est pas son fils ! Astro fut recueilli finalement par un autre professeur au nom d'Ochanomizu qui fera de lui un Héro.

Sur le plan éditorial, ce manga fut assez populaire qu'il ouvrira la porte à la renaissance d'un genre qui a connu un succès assez flattant avant la guerre : le Mecha⁹¹ (un genre de manga qui met en action des robots géant). Dans ce manga Tezuka discute la question suivante : est-ce que la science apportera le bonheur à l'Homme ? Une question bien placée dans un Japon colonisé qui vient juste de connaître le darkside de la science : la bombe atomique d'Hiroshima. La réponse à cette question était positive selon Tezuka qui, durant cette période poussé par ses espérances, son enthousiasme et sa naïveté - en quelque sorte - conçoit Astro comme la solution scientifique à tous les maux de l'humanité ; lui attribuant des traits humains allant jusqu'au émotions ; ces derniers justement pesaient lourd sur l'esprit du petit Robot sans autant lui faire perdre espoir en la race humaine qu'il défend avec tout le plaisir du monde en dépit des injustices qu'il fait face, des fois, parce qu'il est un robot. Cependant, des années après avec l'âge et l'expérience Tezuka se met en question par rapport à cette problématique ; il explique à ses lecteurs, dans une réédition du manga se mettant lui-même en scène, que *décidemment la*

⁹¹ Un mot créer à partir du mot anglais mechanical.

*science n'a pas rendu les hommes heureux*⁹². Ce manga illustre l'évolution humaine non seulement sur le plan narratif ou graphique mais également en réalité.

Le deuxième manga qui marqua la phase classique du Tezuka est *Princesse Saphir*. Ce manga est le tout premier manga destiné au lectorat féminin sérialisé dans un magazine de manga : le Shojô Club. Dans ce dernier Tezuka instaure les spécificités graphiques du genre surtout celle qui illustrent les situations complexes des émotions humaines et qui expriment les différents états d'psychologiques. Pour cela, les grands yeux expressifs qui sera par la suite une des caractéristiques principales du Shojô assurent leurs places dans l'univers graphique du manga.



Figure 18 : Princesse Saphir, Osamu Tezuka, Tome 2.

Tezuka dans ses premiers œuvres et durant cette phase discute des questions lourdes, de valeurs, dans une couche humoristique et un style graphique caricatural permettant de la sorte aux lecteurs d'apprécier l'histoire et, en même temps, de considérer des thèmes touchant les valeurs sociales : l'environnement, les relations humaines, le mal et le bien, etc. La

⁹² GROENSTEEN, *L'univers du manga*, 71.

différence est une caractéristique principale dans la construction de ses personnages ; les questions ethniques, génériques et identitaires constituent la pierre angulaire du récit tezukien :

Leurs identités les rendent conscients de mondes qu'ils n'auraient jamais connus s'ils étaient simplement une machine, [ou] une femme qui correspond aux attentes conventionnelles de son genre. Leurs nouvelles découvertes les font aspirer à une autre vie et, en même temps, compliquent d'avantage toute possibilité de s'insérer dans leur ancienne vie. ⁹³

La deuxième phase de la création tezukienne est la phase Noir de sa carrière pour plusieurs raisons. La principale raison est le Gekiga, ce nouveau venu dans le monde de manga qui changea catégoriquement non seulement les préceptes graphiques et thématiques du manga mais également la perception du lectorat. Comme nous l'avons déjà mentionné ultérieurement, le Gekiga est un genre engagé destiné à un public adulte et mature, contrairement aux œuvres ‘‘enfantin’’ de Tezuka qui se caractérisent par l'humour. On racontait que durant cette période, les éditeurs suppliaient Tezuka de changer son style graphique pour pouvoir concourir ce nouveau venu qui leur causa d'énormes pertes financières : pour la première fois depuis plus de quinze ans les ventes de mangas de Tezuka baissent significativement et l'animation de son préféré *Astro boy* se suspend temporairement⁹⁴. Or Tezuka se voit obligé de s'adapter financièrement et stylistiquement à cette nouvelle réalité : il lança un nouveau magazine destiné au Gekiga qu'il nomma COM (à l'image de celui des gekigaka⁹⁵ qui avaient leur propre magazine *Goro*) et changea - contrairement - son style graphique et sa visée narrative au style sombre et cynique du Gekiga. La métamorphose constituait désormais à partir de là la caractéristique initiale de ses œuvres que ce soit sur le plan graphique ou narrative.

⁹³ PHILLIPPS, ‘‘Characters, Themes, and Narrative Patterns,’’.

⁹⁴ PHILLIPPS, ‘‘Characters, Themes, and Narrative Patterns,’’.

⁹⁵Un terme créé par les artistes du Gekiga pour se démarquer du manga de l'époque qui était vu négativement par la couche intellectuelle du Japon ; l'exemple le plus connu est HIROSHI Hirata qui refusait le fait d'être qualifié de mangaka.

Sur le plan graphique, les personnages élastiques à la *Disney style* se transforment en des figures plus réalistes avec des proportions psychologiques profondes et les intrigues fictives deviennent plus complexes s'imprégnant davantage dans l'univers sinistre du nouveau genre. Le combat entre le mal et le bien dans ces récits prend une direction engloutie davantage dans la psychologie souvent diabolique de l'être humain. Le mal n'est plus un élément extérieur ou extra-terrestre mais plutôt incrusté dans l'âme humaine qui cherche seulement l'occasion pour s'épanouir. En guise de référence nous allons parler d'une œuvre dans laquelle la visée Gekiga est bien clair : *Ayako*. Le manga raconte l'épopée d'une jeune fille, qui fut le fruit d'une relation incestueuse entre la belle fille et son beau-père. Cette dernière fut enfermée pendant vingt ans dans la cave de la maison familiale de peur qu'elle dénonce son frère parce qu'elle l'a surpris alors qu'il tuait un ennemi. Tezuka dans ce manga peint un univers : « *hors -normes, excessif dans le dévouement et l'abnégation mais aussi dans le Mal comme si la condition humaine était faite d'un écartèlement entre la voie de la sainteté et celle de la damnation.* »⁹⁶

⁹⁶ GROENSTEEN, *L'univers du manga*, 86.

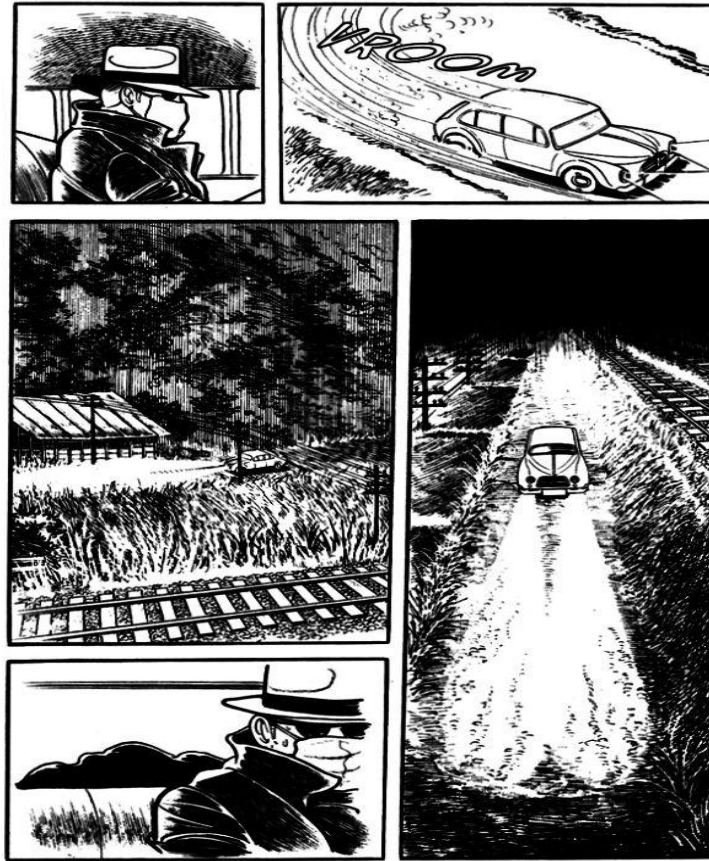


Figure 19 : *Ayako*, Osamu Tezuka, volume 1, chapitre 4, page 14.

La dernière phase qui s'étala jusqu'à la mort de Tezuka est caractérisée par une certaine maturité narrative se focalisant davantage sur les questions socio-historiques du Japon. Les dernières années de la carrière de Tezuka étaient distinguées par une certaine maturité stylistique mais surtout thématique ; il s'est focalisé à raconter les points culminant de l'Histoire du pays dans une intention tantôt didactique, tantôt critique. Arrivant à ce point de sa carrière, Tezuka s'est confirmé un artiste complet publiant dans les plus fameux magazines et périodiques de manga et même de la littérature non pas au Japon seulement mais hors Japon également. Ses récits historiques étaient d'un épanouissement thématique remarquable, les cadres spatio-temporels étaient placés adéquatement, les personnages étaient authentiquement référentiels et les événements historiques étaient proprement étudiés. Les intrigues ne sont plus focalisées sur la destinée de personnage ou des personnages principaux mais sur leurs

motivations par rapport à leurs choix et leurs décisions dans e cadre historique et fictif. Ses derniers récits mettaient en scène deux ou plus personnages rencontrant des choix difficiles les obligeant de faire face à des situations douloureuses concrétisant le dilemme interminable de la condition humaine :

Durant cette phase de sa carrière, Tezuka change également sa façon de dessiner. Ses personnages deviennent plus anguleux et plus grands. Il abandonne finalement son système stellaire, laissant la place à une nouvelle distribution de personnages qui représentent un éventail de figures modernes [facilement] reconnaissables comme : des savants écervelés, des politiciens corrompus, des moines modestes, de brillant hommes d'affaires, des étudiants rebelles, etc. les nouveaux personnages de Tezuka ne sont pas des stars comme *Asrto Boy*.[...] Au cours d'une même histoire, ils vieillissent, parfois changent de personnalité, et ne peuvent être catalogués ni complètement bons ni mauvais.⁹⁷

Osamu Tezuka est sans contestation la figure du maga au Japon est en dehors du Japon, son livre, entre autres, *manga no kakikata* constituent la référence pour les futures mangakas, ses contributions dans les dimensions graphiques et stylistiques de la narration sémiotique ne doivent pas passer sans un long arrêt sur son génie, sa riche productivité, son talent d'animateur et son sens de moral :

Osamu Tezuka n'est pas le pionnier du manga mais il est celui dont les innovations ont, sitôt après la guerre, donné aux mangas de nouvelles fondations, celui dans lequel une génération entière de dessinateurs a reconnu son maître. Artiste prodigieusement fertile, il a laissé une œuvre qui défie le recensement. Dans chacune de ses planches éclate un talent débonnaire et généreux, le talent d'un homme simple qui se dévertissait à dessiner et à laisser courir son imagination mais aussi d'un humaniste soucieux d'exprimer, sous mille travestissements plaisants une même idée.⁹⁸

⁹⁷ PHILLIPPS, "Characters, Themes, and Narrative Patterns,".

⁹⁸ GROENSTEEN, *L'univers du manga*, 86.

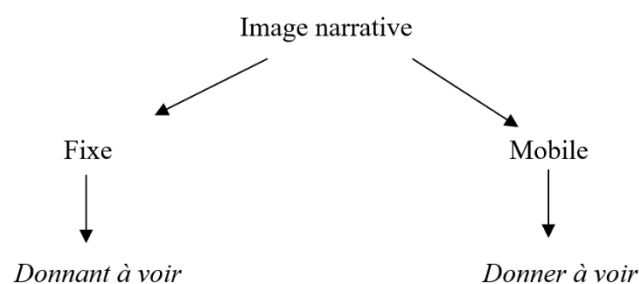
Chapitre Troisième

Analyse descriptive du Manga

I. Analyse Spatio-topique¹

L'image narrative est fragmentaire, elle est une composante d'un système plus vaste qu'est la narration visuelle. Dans cette perspective nous commencerons par les préceptes de Jean-Marie SCHAEFFER qui a mis en place une étude sur la narrativité de l'image fixe dans un article inédit, présenté lors d'un colloque sur la question, intitulé : *Narration visuelle et interprétation*.

Dans cette étude, Jean-Marie SCHAEFFER a commencé par mettre au point quelques notions basiques de la narration visuelle. Premièrement, la relation entre narration et image qui se divise en deux concepts : verbalisation narrative et monstration visuelle. La première se base sur trois éléments : les relations de *consécution* et de *causalité* entre ses présentations, une opération sélective pour choisir les composantes de l'histoire et finalement un narrateur qui assure toutes ses opérations et relations et construit le récit. La deuxième, en l'occurrence, est de savoir « traduire les relations iconiques en états de fait représentés analogiquement » ce qui donne naissance à deux situations : l'image fixe et l'image mobile. Cette actualisation des notions théoriques sur la narrativité de l'image a rétabli son statut en la considérant dans son état fixe et mobile séparément :



Pour SCHAEFFER, l'image (fixe ou mobile) ne raconte pas – au sens littéral du terme, mais elle peut montrer :

¹ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée* (Paris : PUF, 1999).

Une image n'est pas une proposition sur le monde, ou une assertion sur la réalité, certes, elle partage avec les actes de langage la capacité renvoyer au monde, mais elle le fait en nous donnant à voir un équivalent d'un acte de perception visuelle [...] et non pas en nous communiquant des assertions sur le monde.²

Il continue en affirmant que cette dernière ne peut être considérée comme un récit dans la mesure où elle manque de l'entité du narrateur : le bâtisseur du récit narratif. Toutefois pour lui, le Cinéma (image mobile) est un récit parce qu'elle raconte, par le biais de la caméra, parce que le récit ici est assuré par l'implication partagée entre cinéaste et spectateurs - à l'image du narrateur et du narrataire dans la verbalisation narrative. Dans le cas de l'image fixe, le problème ne réside pas dans la relation entre elle et la narration mais en la monstration elle-même. Pour cela il faut d'abord se situer par rapport au statut de l'image fixe. Pour SCHAEFFER « *la monstration est ce qu'une image donne à voir alors que la représentation est ce à quoi elle renvoie* »³, or l'image fixe montre une représentation des faits – et d'actions. Une représentation d'actions est parfaitement abordable et accessible si nous prenons le cas de la narration visuelle séquentielle (Manga ou bande dessinée) comme exemple. Dans cette forme de narration visuelle, le découpage *sélectif* de la trame représentative donne naissance à une monstration événementielle spatio-temporelle. Sélectif par rapport au choix fait par le dessinateur de la représentation spatiale appropriée combinant entre un avant et un après : « *il faut qu'il choisisse de montrer un moment temporel dont les cooccurrences spatiales renvoient à deux épisodes actantiels différents, cette dualité transformant la monstration d'un état de fait momentané en représentation d'une action ou d'un événement* »⁴.

Cependant, pour que ces représentations événementielles trouvent place dans l'acte de reconnaissance du spectateur, des règles de déchiffrement issues soit des savoirs

² Jean-Marie SCHAEFFER, "Narration visuelle et interprétation," in *Temps, Narration et Image fixe*, Mireille RIBIÈRE, Jan BAETENS (Amsterdam : éditions Rodopi, 2001), 15.

³ SCHAEFFER, "Narration visuelle et interprétation," 19.

⁴ SCHAEFFER, "Narration visuelle et interprétation," 20.

encyclopédiques, culturels ou d'expériences - en combinaison bien sûr avec celui du dessinateur- sont requises par ce dernier, exemple : le sens de lecture de (s) l'image (s).

SCHAEFFER conclut qu'une analyse d'image(s) fixe(s) doit partir de la question : comment le spectateur est capable de *lire* une représentation grâce à ce qu'elle montre ?

Thierry GROENSTEEN voit dans les propos de SCHAEFFER rien qu'une tentative en plus pour renforcer les idées *caduques* de la primauté de la langue sur l'image ce qu'il refuse catégoriquement. GROENSTEEN argumente son *système de narration visuelle* en partant de deux points. Le premier point est la technicité de la narration qui ne peut qu'être linguistique ce que refuse GROENSTEEN en assertant que c'est une théorie dépassée qui nie l'existence d'un type nouveau de lecteur qu'est le lecteur-spectateur. Le deuxième point est le narrateur qui bâtit le récit. GROENSTEEN le refuse en affirmant que les *liens extralinguistiques* coordonnant la disposition des cases dans une planche est une technique narrative assurant la construction du récit narratif dans le roman graphique. Toutefois, la question de l'insertion du spectateur est le point sur lequel GROENSTEEN et SCHAEFFER se rencontrent. Certes, l'implication du spectateur est essentiellement supposée surtout dans la narration séquentielle de l'image fixe parce que comme elle ne propose qu'un récit discontinu et segmenté, demande de la part du lecteur-spectateur de faire joindre tous ses savoirs (expériences et culture) pour en asserter la composition ; elle : « [...] *bénéficie de la collaboration des lecteurs : on leur raconte une histoire qu'ils se racontent à eux-mêmes ; à leur propre rythme et imaginaire, en allant en avant et en arrière.* »⁵.

Jusqu'à maintenant, la narration visuelle n'en sortait pas des études purement empiriques mettant en question sa nature et sa relation au verbal. Certes ces études s'avèrent importantes en la matière, cependant elles n'en consistent pas ses seuls portés. Le roman

⁵ Federico FELLINI, in Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée* (Paris : PUF, 1999), 13.

graphique (par cette nomenclature nous nous adhérons à la proposition de Jean-Christophe MENU et Thierry GROENSTEEN) est « *un ensemble originel de mécanismes producteurs de signes* »⁶ que les chercheurs et critiques pareils doivent en considérer selon sa dimension sémiotique. À l'université française, les quelques chercheurs qu'y se sont intéressées n'en sortaient pas justement des simples études linguistiques. Cependant, une quelconque étude sémio-narrative et par conséquent littéraire, faut qu'elle considère d'abord les composantes graphiques et leurs enjeux dans la construction du récit visuelle de ce dernier. De notre part, nous analyserons dans ce chapitre les variantes spatio-topique (graphiques et discursives) qui font que le manga soit une des formes de la narration visuelle moderne. Une première partie sera consacrée aux composantes graphiques ensuite les composantes discursives.

1. Les composantes graphiques du manga

1.1. *La mise en page*

1.1.1. *Cadre, ou planche*⁷

« *Le cadre est la figure qui circonscrit l'espace limité dans lequel est déployé le travail de création visuel.* »⁸.

Le cadre est le terrain de la création artistique plastique, il est limité par les frontières de la matière exploitée. La peinture classique de la Renaissance est le précurseur en la matière avec son cadre quadrangulaire. Au Cinéma et en narration visuelle séquentielle, le cadre est délimité par les bordures du film ou de la page (planche). La *bordure*, selon le Groupe μ , par rapport au cadre, est la sphère, effective ou non, dans laquelle se situe toute la sémiotique visuelle. Ce dernier définit cet espace selon trois caractéristiques :

- a) Tout ce qui est compris dans les limites de la bordure reçoit nécessairement un statut sémiotique.
- b) Cet ensemble de signes constitue un énoncé homogène [...]

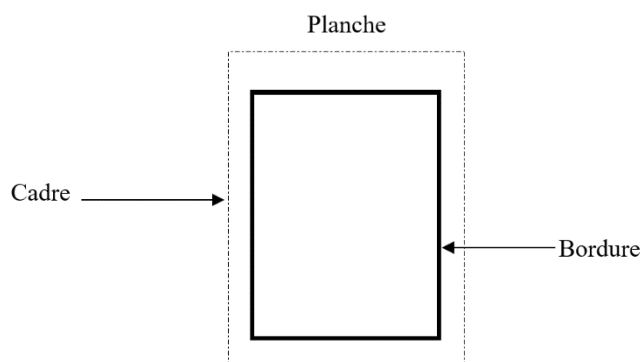
⁶ FELLINI, in GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 02.

⁷ Terme technique des spécialistes et chercheurs du roman graphique pour qualifier le cadre d'une page.

⁸ Catherine SAOUTER, *Le langage visuel*, (Montréal : XYZ, 2004), 131.

c) C'est sur cet ensemble que l'attention du spectateur doit se focaliser.⁹

Comme c'est formulé, le cadre doit empêcher quelque altération en dehors de cet espace créatif sémiotique : entre champ et hors champ. Benoit PEETERS de sa part discute la question de la reproductivité de la planche en faisant appel au Cinéma. Ce dernier affirme que bien que les deux soient de la narration visuelle ayant recours à un support rectangulaire, le cadre dans le roman graphique est « *plus fondamentalement variable pour ainsi dire élastique* »¹⁰. Variable parce qu'il consent une certaine liberté dans le découpage en vignettes que le rectangulaire du film du Cinéma ne pourrait pas y permettre. Le cadre est un espace clôturé ; contrairement à celui du Cinéma qui tend à capter une image dans un univers ; il « *polarise l'espace vers le dedans [...]. Le cadre est centripète. L'écran est centrifuge.* »¹¹



Le découpage de planche n'était pas toujours à inspiration cinématographique comme nous avons tendance à le penser, il était régulier durant les premières décennies du genre. Au Japon, la tradition des *Ukiyo-e* a longtemps régit la planche du manga. Le découpage se faisait d'une manière symétrique accessible au lecteur-spectateur. Cette régularité est appelée *Ki-Shi-Ten-Ketsu*¹² et elle constitue la base de chaque récit (graphique ou autre) ce qui a donné naissance à la première forme de fragmentation du Manga que nous connaissons sous le genre

⁹ GROUPE μ , *Traité du signe visuel, pour une rhétorique de l'image* (Paris : Seuil, 1992), 377.

¹⁰ Benoit PEETERS, *Lire la bande dessinée* (Paris : Flammarion, 2003), 18.

¹¹ André DAZIN, "Peinture et Cinéma," in *Lire la bande dessinée*, Benoit PEETERS (Paris : Flammarion, 2003), 20.

¹² Un terme chinois qui décrit les quatre parties d'une fiction : introduction (Ki), développement (Sho), intrigue (Ten) et conclusion (Ketsu).

Yonkoma : « *En haut du coin droit, l'histoire commence (ki). Puis, se déplaçant vers la gauche et vers le bas, l'histoire se développe (sho). Soudain, quelque chose d'inattendu se produit (ten), Enfin, en bas de la page, la résolution (ketsu).* »¹³ La fragmentation du *Yonkoma* était très répandue dans le manga d'après WWII (et elle l'est toujours¹⁴) mais elle devient avec la modernisation de ce dernier peu utilisée surtout avec TEZUKA - qui partant de son admiration pour les films de DISNEY - a introduit de grands changements sur l'aspect graphique du cadre commençant par la fragmentation de la planche. Elle est désormais plus abondante en matière d'expressivité parce que comme elle ne respecte aucune régularité fragmentaire combinée entre les techniques cinématographiques de la diversité des plans ainsi que les techniques de peinture de perspective et de portrait la rendant moins découpée que la bande dessinée, certes, mais en même temps plus *monstrative* que cette dernière. Une symétrie régulière pareille est également en use dans la B.D franco-belge, c'est pour cette raison qu'un simple amateur en la matière peut en toute facilité faire la différence entre Manga et Bande dessinée, par exemple. Nous ne pouvons pas dire que c'est une exclusivité japonaise, bien entendu (un exemple de B.D franco-belge innovante a été mentionné en chapitre premier avec Antoine MATHIEU), toutefois, cette irrégularité fragmentaire est connue être la spécificité du Manga sur le plan graphique par opposition à la bande dessinée franco-belge : « *dans notre BD, la case [...] est au service du temps. Dans le manga elle est au service du sens.* »¹⁵. Dans cette perspective de fragmentation de planche, un autre trait a marqué le Manga surtout après la WWII : c'est le non découpage en cases qui caractérise les mangas Shôjo. Les mangakas (femelles principalement) ont opté pour la non-fragmentation de leurs planches, ou au moins une fragmentation très minimale par rapports à leurs collègues masculins. Le Shôjo étant un genre sensible et dense en sentiments,

¹³ John E. INGULSRUD et Kate ALLEN, *Reading Japan cool, Patterns of Manga Literacy and discourse* (Lanham, MD: Lexington Books, 2010), 133.

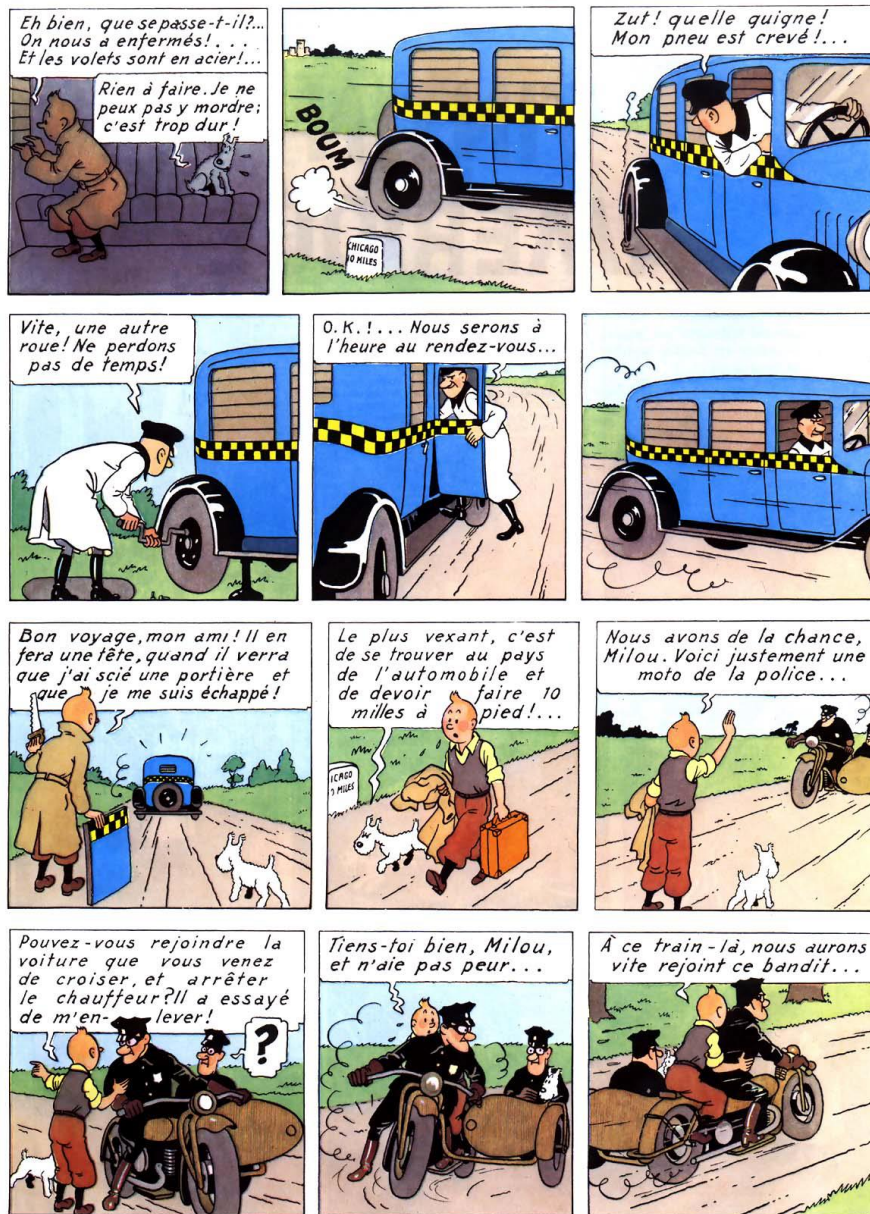
¹⁴ Cette pratique reste toujours en vigueur, parce qu'à la fin de quelques mangas dont j'ai personnellement lu, le mangaka ajoute une très courte histoire en *Yonkoma*.

¹⁵ Jean-Marie BOUISSOU, *Manga. Histoire et univers la bande dessinée japonaise*, (France : Philippe Picquier, 2013), 155.

les mangakas y tendent à consacrer plus d'espaces à leurs personnages et leurs états d'âmes, leurs pensées et leurs émotions que le découpage en cases interrompe : « *Alors que la bande dessinée franco-belge et les Comics américains ont toujours été une affaire d'hommes, dont les canons iconiques et techniques sont masculins, on peut dire que la manière dont les dessinatrices japonaises traitent la case reflète une façon spécifiquement féminine d'appréhender le monde.* »¹⁶. Cependant en dehors de ses quelques exemples, le célèbre *gaufrier*¹⁷ reste la pratique standard que LE roman graphique en use sans autant y être une spécificité de quelconque tradition visuelle, en voici un exemple de cette différenciation de fragmentation entre B.D franco-belge (découpage en gaufrier) d'une part, et un manga moderne (découpage asystématique) d'autre part:

¹⁶ BOUISSOU, *Manga*, 173.

¹⁷ En références au *Gaufrier* (le dessert) qui est découpé en cases rectangulaires de la même taille.



②

Figure 20 : fragmentation d'une planche d'une B. D (découpage symétrique en 12 cases. Sens de lecture de gauche à droite)

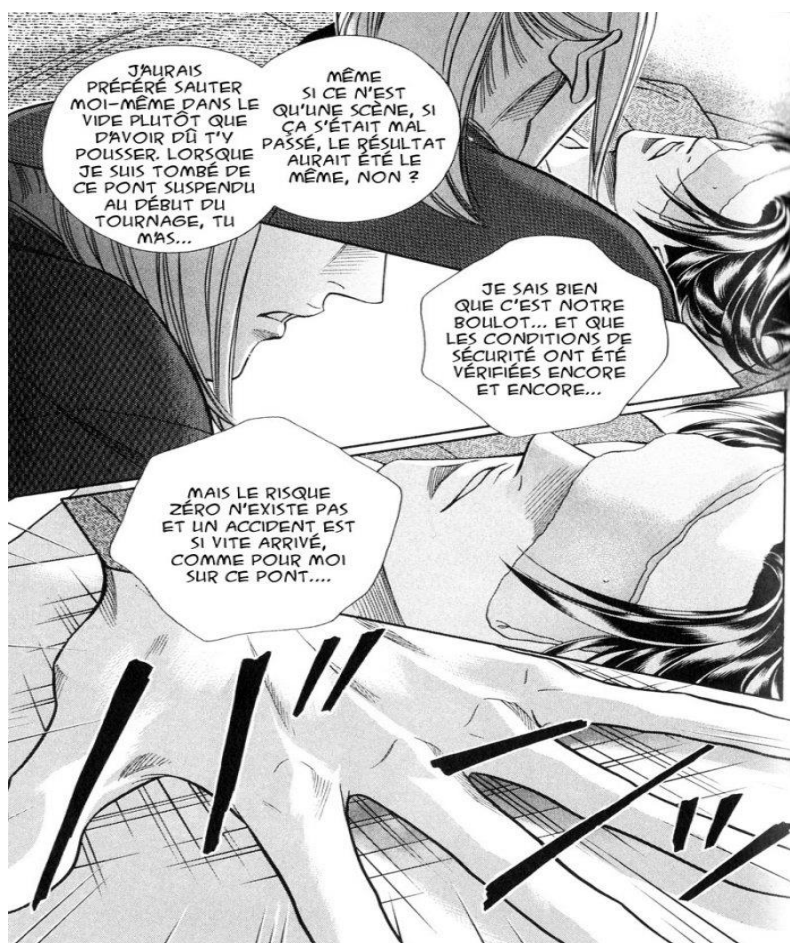


Figure 21 : planche d'un manga moderne (découpage asymétrique en 04 cases. Sens de lecture de droite à gauche).

Une autre remarque se fait en observant ses deux exemples. Le *péri-champ*¹⁸ (espace entre les vignettes de la planche). Dans la tradition de la B.D il est bien clair et marque la séparation graphique nette entre les différentes actions montrées dans chaque case, par contre dans le manga il n'est pas du tout ni clair ni remarquable. La fragmentation en gaufrier est une technique analogique ne permettant aucun débordement en dehors de la case. Cependant en ce qui concerne la fragmentation asymétrique de la planche en manga, qui est beaucoup moins analogique, l'espace entre les cases est lui aussi une représentation d'un arrière-plan qui a pour fonction d'insérer davantage le lecteur-spectateur dans l'aventure fictive (actionnelle et surtout émotionnelle). Par exemple : Dans la figure 21, nous avons l'impression que la case qui montre

¹⁸ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 21.

le personnage malade a été collée sur la case qui montre la main (ou plus précisément la main de l'autre personnage qui frappa la table en colère) ce qui projette davantage le lecteur-spectateur dans la scène. La fragmentation régulière (en gaufrier) permet une condensation monstrative actionnelle plus abondante que celle irrégulière : une planche qui compte 10 ou 12 vignettes raconte plus d'événement qu'une planche décomposée en 4 ou 6 vignettes, certes, cependant, la deuxième s'avère plus abondante que la première en ce qui concerne la contextualisation psychologique et expressive des personnages. Le recours du Manga à la fragmentation irrégulière de vignettes au nombre minimum est ce qui lui fait jouir d'un statut de publication plus régulier et périodique que la B.D franco-belge – dont la publication n'est pas régulière.

Deux autres concepts font la proportion de la planche comme espace de production de la narration visuelle séquentielle et par conséquent du manga : le multcadre et l'hypercadre que GROESTEEN qualifie d'espace spatio-topique¹⁹. Selon ce dernier, il ne faut pas confondre entre eux vu qu'ils ne sont pas la même entité - selon un point de vue purement structurel. L'hypercadre est la planche elle-même, alors que le multcadre est la forme de la planche : « *le multcadre n'a pas [...] de frontières stables, assignées a priori. Ses frontières sont celles de l'œuvre toute entière, qu'il s'agisse d'un strips isolé ou d'un récit en 200 planches. Le multcadre [...] c'est la somme des hypercadres.* »²⁰. En termes simples, la planche est stable dans la mesure où elle est découpée ou fragmentée (les types de fragmentation en l'occurrence sont réguliers et /ou irréguliers, figures 20 et 21) et en même temps elle est instable quand elle passe du plan microstructural (la vignette) au plan macrostructural (l'œuvre).

Les multcadres dans le manga japonais sont de trois grandes catégories : planche irrégulière (Figure 21), la double page (Figure 22) et Yonkoma (Figure 23). La double page est

¹⁹ Ce dernier ait recouru à cette expression pour expliquer la disposition des cases dans une planche.

²⁰ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, (Paris : PUF, 1999), 39.

une planche très répandue dans le Shonen principalement, vu qu'elle permet une meilleure monstration des images sans textes ou celles dont le texte n'est pas considéré révélateur comme les scènes de combats ou également les scènes à densité psychologique des Shôjo :



Figure 22 : planche en double page.

Le Yonkoma, contemporainement, est une sorte de spin-off racontant dans un cadre humoristique les aventures quotidiennes, hors intrigue principale, des personnages principaux du manga. Elles ne se propagent pas à toute l'œuvre – comme c'était le cas dans les mangas d'après la WWII- elles n'occupent que les dernières pages d'un volume ou d'un chapitre (si dans le même volume ou chapitre plusieurs Yonkomas sont dessinées, elles ne sont pas séquentielles en dehors de quatre cases, chaque planche de Yonkoma relate une scène différente de la précédente). Les mangakas aient recourt à cette forme de mini-récit soit pour remplir les pages qui leurs restent à dessiner, soit pour nourrir davantage la curiosité et la gourmandise des lecteurs et des fans, le tout en répandant aux exigences publicitaires et commerciales.



Figure 23 : planche en Yonkoma.

Cependant, les différentes combinaisons ou alternations de ces trois formes de mise en page dans une même planche est une pratique assez récurrente surtout dans les Manga des grands maîtres du genre. Citant le mangakade la figure suivante qui est considéré parmi les préceptes du Manga moderne - à côté de TEZUKA - par sa mise en page novatrice et audacieuse : NAGAI Go. L'exemple suivant est une planche tirée du Manga *Devilman* de ce dernier, où il combine entre l'expressivité détaillée et globale de la double page et entre la fragmentation irrégulière qui présente plusieurs scènes dans un seul moment.



Figure 24 : Planches 117 et 118, volume 3, *Devilman*, Go NAGAI, Black Box, 2015. Édition française

Le multcadre « est à la fois trace et mesure de l'espace habité par l'image. »²¹ . La trace de la vignette est alors dictée par son emplacement dans le cadre de la planche ce qui permet de distinguer les différentes fonctions de ce dernier qui à un niveau supérieur, régit non seulement l'image mais le récit visuel en entier. GROENSTEEN distingue six fonctions que nous exposons comme suit :²²

- La fonction de clôture : comme c'est déjà clair depuis le titre, le cadre ici répond à une fonctionnalité de délimitation d'une part entre le champ et le hors champ de la planche. Une technique de base fait que les dessinateurs tracent leur multcadre à priori ensuite

²¹ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 36.

²² GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 36.

décident des images qui seront cadrées dans les cases. Alors le dessinateur laisse voir implicitement au lecteur qu'il n'a capté qu'une seule fraction spatio-temporelle du récit et que le reste se cache entre les différentes vignettes du cadre : « [...] *dans une image figurative, ce n'est pas seulement décidé de ce qui va être visible, mais aussi de ce qui va devoir rester caché.* »²³. Cette fonction peut s'avérer difficile à identifier graphiquement parce que les dessinateurs et mangakas contemporains ne limitent pas dans la quasi-totalité de leurs travaux la bordure de leurs planches. En Bande dessinée elle peut être suggérée implicitement par les limites extérieures des cases (figure 20) mais dans le manga elle n'est pas du tout repérable pour ne pas dire inexistante (figures 21 et 22). Dans le manga, le cadre et la bordure se fusionnent en un qu'est la planche.

- La fonction de séparation : le cadre limite également l'espace entre vignettes ou le péri-champ. Ce dernier a pour fonction séparé – physiquement - entre les unités minimales de la narration visuelle²⁴ ou les énoncés visuels²⁵ qui sont les vignettes : « *c'est une condition de la lecture que les vignettes soient physiquement isolées les unes des autres, ou cognitivement isolables, de sorte qu'elles puissent être lus séparément.* »²⁶. Différentes techniques sont déployées pour marquer la séparation entre les vignettes, le double quadrillage de ces dernières, le trait simple entre elles ou tout simplement un espace blanc (le blanc de la planche). Toutefois, cette technique est dans la plupart des cas la signature du dessinateur. Dans le Manga, et pour des fins soit narratives (introduction d'un nouveau personnage) ou pour des finalités authentiques sur le lecteur, les mangakas ne respectent pas le péri-champ comme la face cachée d'une histoire en train de se révéler. Dans la planche suivante (figure 25), le personnage de la

²³ Guy GAUTHIER, "Vingt leçons sur l'image et le sens," in *Système de la bande dessinée*, Thierry GROENSTEEN (Paris : PUF, 1999), 49.

²⁴ Neil COHN, *The visual language of Comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images* (New York: Bloomsbury, 2013).

²⁵ GROUPE μ , *Traité du signe visuel*.

²⁶ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 54.

sirène - qui marque ici sa première apparition dans le manga - a été dessiné sur presque la totalité de la planche en franchissant les bandes 1 et 2 ensuite 2 et 3 qui étaient - aux préalables – limités.



Figure 25 : Fairy Tail.

la séparation est seulement respectée entre champ et hors champ de la planche mais non pas entre les péri-champs.

- La fonction du rythme : dans la narration visuelle un certain rythme entre les énoncés visuels de la séquence narrative visuelle est géré par la succession et le nombre des vignettes d'une planche. Le Manga est marqué par une vitesse de lecture rapide par rapport à la bande dessinée par exemple ; le nombre restreint des vignettes dans une planche d'un manga (04 ou 06 vignettes par planche) et les bulles qui se focalisent sur les dialogues seulement et qui peuvent disparaître dans un nombre important de cases supposent un rythme actionnel rapide. Pour quelques chercheurs comme pour les

amateurs du genre, la taille et la disposition des cases dans une planche conditionnent le rythme de la fiction et par conséquent celui de la lecture. Cependant GROENSTEEN s'oppose fortement à ce préjugé. Il affirme que le rythme est plutôt : « [...] développé, nuancé, recouvert par des effets rythmiques plus élaborées s'appuyant sur d'autres instruments tels que la distribution des bulles, les oppositions de couleurs ou encore le jeu des formes graphiques. »²⁷

- La fonction structurante : c'est la structure de l'hypercadre en rectangle qui décide en l'occurrence de la forme rectangulaire²⁸ du multcadre (la case) : « *Un cadre en tant qu'il structure l'espace, est un élément déterminant de la composition de l'image.* »²⁹. Les traditions de la peinture et de la photographie ont dans une grande partie conditionné cette forme. Cependant, il ne faut pas négliger le fait que le support de la production principalement soit à forme rectangulaire est la première caractéristique qui a imposé le recourt au rectangle comme espace de monstration et de narration (le tableau de la peinture, la planche de la B.D et du Manga, la pellicule de la photographie, l'écran du Cinéma...etc. sont toutes de forme rectangulaire ou carré). Or, le rectangle est logiquement, architecturalement et artistiquement facile à manipuler. En plus il permet une exploitation maximale de l'hypercadre (le cadre, la planche) déjà en cette forme. Techniquement, le rectangle assiste l'action dans le récit visuel séquentiel mieux que les autres formes comme le cercle, parce qu'il *montre* mieux les différentes actions depuis les plus basiques (marcher, courir) jusqu'au plus complexes (combats). Dans le manga le rectangle n'est plus la seule forme graphique utilisée dans le récit visuel, certes il est le plus recourut mais non pas le seul. Depuis TEZUKA, les triangles et les formes asymétriques de quadrilatères sont utilisés pour choquer ou surprendre le lecteur

²⁷ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 56.

²⁸ Nous nous référent à la forme symétrique du rectangle.

²⁹ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 57.

ou tout simplement pour décrire l'impact d'une action quelconque. Par exemple dans la figure 21 page 111, la deuxième case est asymétrique montrant la partie inférieure du visage seulement pour insinuer le sentiment de colère du personnage afin de surprendre le lecteur (dans ce Manga le personnage en colère n'a jamais été contre le premier présenté depuis le début de l'histoire étant le plus professionnel des deux)

- La fonction lecturale : c'est la fonction de base que suppose tout cadre. Il s'agit de la première et la moins énoncée fonction de la bordure. Un cadre suppose naturellement une lecture, « *un lieu d'une opération symbolique* »³⁰. Cette fonction paraît anodine et ne nécessite aucune clarification quelconque. Cependant on doit signaler que dans la narration visuelle, cette dernière est primordiale du moment où nous retraçons la narrativité d'une planche. En d'autres termes, la fonction de lecturabilité est la mise en évidence du contenu narratif séquentiel qu'il soit symbolique, discursif ou tout simplement représentatif. C'est cette fonction qui délibère l'intention de déchiffrement du lecteur-spectateur pour en donner figuration au récit visuel : « *Lorsqu'il rencontre un cadre, le lecteur est tenu de présupposer qu'il y a là, à l'intérieur du périmètre tracé, un contenu à déchiffrer. Le cadre est toujours une invitation à s'arrêter et à scruter.* »³¹. Or, cette fonction est plus révélatrice surtout quand il s'agit de capter l'attention du lecteur pour lire un récit visuel (l'incipit). La décomposition d'une scène aussi banale qu'elle soit oblige le lecteur de s'arrêter au moins quelques secondes pour se mettre dans le cadre de l'histoire. Dans le Manga, les premières pages qui constituent l'incipit de l'histoire sont toujours – presque surtout dans la forme de Tankobon - en couleurs, le mangakas ait recours aux planches colorées pour plus d'expressivité incitant davantage la curiosité du lecteur-spectateur tout en optant pour l'image – dans les

³⁰ Louis MARTIN, "De la représentation," in *Système de la bande dessinée*, Thierry GROENSTEEN (Paris : PUF, 1999), 65.

³¹ MARTIN, "De la représentation," 64.

grands classiques du Manga, l'incipit est raconté par le biais de l'image seule, exemple le thriller : *Devilman* de NAGAI Go. Dans ce dernier, NAGAI raconte les débuts de son *Devilman* - qui se réincarnera dans les temps modernes – en images seulement et en l'étalant sur les trente premières planches de son manga, depuis la planche N° 04 jusqu'à la planche N° 34 :



Figure 26 : Planches 04 et 05, volume 1, *Devilman*, Go NAGAI, Black Box, 2015. Edition française.

- La fonction d'expressivité : Un autre point sur quoi doit-on insister en matière de fragmentation en case, c'est bel et bien la technologie. Chaque domaine visuel conditionne la relation entre le niveau plastique - et par conséquent sémiotique – et le

lecteur-spectateur. Certains chercheurs (dont SAOUTER et ECO³²) défendent l'idée que la productivité de l'image sur quelconque support oriente sa compréhension et par la suite son interprétation par son récepteur, et cela va sans le dire sur le médium. Par exemple : entre planche d'une B.D et une planche d'un manga, la qualité du papier utilisé se diffère sur le niveau plastique (couleurs et trames) : la planche colorée de la B.D est plus plastiquement condensée, alors que la planche moins colorée d'un manga est iconiquement plus expressive (le manque des couleurs est remplacé par la densité expressive en matière de portraits, de plans et de perspective).

Pour conclure, les fonctions mentionnées ci-dessus ne sont pas toutes propres au langage narratif du récit visuel séquentiel, comptant un langage iconique que celui des autres genres de la narration visuelle : peinture, photographie Cinéma... Toutefois, les fonctions de séparation, rythmique et lecturale donnent au manga (en outre les autres traditions de la B.D et du Comics) la spécificité d'un langage propre : les fonctions de séparation et de rythme structurent seulement une suite de cases donnant essence à un langage discursif et/ou narratif alors que la fonction lecturale suppose une *lecture* dépassant les bornes de la contemplation sémiotique qui gère les tableaux de peinture - comme exemple :

[...] lorsque ses fonctions s'exercent à l'intérieur d'un multcadre, les effets qu'elle produisent en tel ou tel lieu s'apprécient, non pas absolument, mais relativement aux cadres voisins, si un cadre est doué d'un pouvoir structurant ou expressif, cette compétence s'exerce différemment selon que le cadre est rigoureusement semblable, assez proche ou très différent des cadres environnement et, de façon plus large, selon le coefficient de régularité qui caractérise l'ensemble de la mise en page.³³

Le cadre joue un rôle important dans l'expressivité d'une planche d'un manga. Toutefois l'irrégularité de ses décompositions abjecte une difficulté technique en étude. Pour

³² Umberto ECO, "Pour Une Reformulation Du Concept de Signe Iconique. Les modes de production sémiotique," *Communications* 29, no. 1 (1978) : 141-91, <https://doi.org/10.3406/comm.1978.1438>.

³³ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 68.

certain chercheurs un lexique de planche est fortement recommandé pour que l'analyse de la narration visuelle séquentielle puisse s'y mettre en place au sein de la sémiotique narrative. COHN³⁴ en admet la difficulté parce qu'il débat déjà la question de ce lexique. En linguistique, le lexique est constitué d'unités minimales : les monèmes ; alors qu'en narration visuelle séquentielle l'unité la plus petite n'est pas la planche mais la vignette. Le découpage en vignettes est une technique fondatrice du récit visuel séquentiel, selon GROENSTEEN elle « définit une superficie, une forme et un lieu dans la page [planche], elle établit entre les vignettes qui sont en situation de coprésence sur une même page des relations positionnelles et proportionnelles, tout en leur affectant des formes compatibles. »³⁵.

Le deuxième aspect de cette analyse de mise en page nous confère directement à la forme, la taille et le site de la vignette (la case) dans la planche (le cadre) d'un Manga comme exemple.

1.1.2. *Le Strip et la vignette*

Il paraît techniquement nécessaire d'insister sur un élément compositionnel de la planche avant de passer à la case ou la vignette qu'est le strip : « *Le strip relève du temporel (le linéaire), la planche, en principe, du spatial (le tabulaire)* »³⁶. Le strip – de ces origines américaines dans les *comics strips* – est l'unité supérieure à la vignette qui caractérise la fragmentation d'une planche d'un roman graphique. Historiquement, le mot strip est un terme anglais apparu et développé dans le domaine de la presse et les journaux aux États-Unis. Comme nous l'avons déjà mentionné dans le chapitre deuxième, les débuts journaliers du roman graphique avaient imposées une certaine forme de figuration narrative du récit visuelle conforme aux exigences éditoriales du support : la page du journal. Cependant quelques

³⁴ Neil COHN, *The visual language of Comics. Introduction to the structure and cognition of sequential images* (New York: Bloomsbury, 2013).

³⁵ GROENSTEEN Thierry, "Tendances Contemporaines de La Mise En Page," *Neuvième Art*, no. 13 (January 2007): 43.

³⁶ Pierre FRESNAULT-DERUELLE, "Du Linéaire Au Tabulaire," *Communications* 24, no. 1 (1976) : 7, <https://doi.org/10.3406/comm.1976.1363>.

exigences issues des rouleaux (les e-makimonos au Japon par exemple) d'avant la page ont en quelque sorte persisté en la forme du strip. Cet espace est architecturalement un espace intermédiaire entre la case et la planche. Du point de vue structurel, il ne nécessite pas un quelconque arrêt en la matière mais selon GROENSTEEN, c'est un élément structurant de la spatio-topie de la planche. Cependant le qualifiant d'un élément pertinent de l'esthétique de la mise en page est une conception infidèle à la réalité rhétorique du roman graphique :

[...] le strip ne constitue pas naturellement une entité plastico-narrative intégrée, conçue comme telle. Souvent, il n'est que le produit relativement aléatoire d'une fragmentation imposée par le support. [...] le strip indique, en effet, à l'intérieur de l'espace compartimenté du multicadre, un parcours de lecture, [...] ³⁷

Le manga moderne étant lui aussi l'enfant prodigieux de la presse, est marqué par la tradition américaine du strip. Il sera très ambitieux de notre part de certifier que ce recours est une des règles de la mise en pages du Manga. Il sera plus convenablement esthétique de traiter la question de la mise en page dans le manga selon les conventions de découpage au niveau de planches et de cases seulement pour plusieurs raisons que nous résumons comme suit :

- L'aspect irrégulier de la mise en page qui échappe à toute convention théorique : « *le strip est d'une certaine manière relativisé par le choix d'une mise en page régulière.* »³⁸
- Le bouillonnement générique de cette narration visuelle où chaque sous-genre dicte ses propres règles formelles, thématiques et esthétiques, par exemple : entre les doubles pages d'un Shônen centrée sur l'action et les combats et les planches romantiques diagonales des Shôjo, le strip a du mal à prendre place.

Le strip est un élément constituant de la spatio-topie de la planche certes, mais il ne l'est pas essentiellement en Manga. En Comics et en B.D, ce dernier est considéré un des éléments plus au moins expressifs de la rhétorique, la rythmique et la narrativité de la

³⁷ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 70-71.

³⁸ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 79.

* Ce qui est techniquement une vignette et non pas un strip !!

fragmentation d'une planche. Toutefois, il ne l'est pas autant dans les niveaux plastico-iconique. Dans le cadre plastico-iconique certaines situations de décomposition de la planche peuvent être expliquées aux niveaux des strips, par exemple les vignettes - bandeaux (un strip composé d'une seule vignette étirée sur la largeur de la planche*) ou les strips composés de plus de trois vignettes symétriques (carrées). Dans le premier cas, la fonction iconique du strip comme unité fragmentaire est justifiée par la fonction narrative que remplit la bande au sein de la figuration visuelle, alors que dans le deuxième cas, c'est la configuration des vignettes qui sera mise en question, par le biais du strip certes ; ce dernier ne fournira qu'un alibi plastico-iconique de la décomposition de cette scène en cet ensemble de vignettes.

Passant maintenant à ce qui est considéré comme la constituante basique d'une planche : la case ou la vignette. Une *Fenêtre ouverte sur l'histoire*³⁹, la vignette est l'unité minimale initiale de la composition d'une planche, c'est l'unité *stable et formalisable* qui permet les études : narratives, discursifs, communicationnelles et initialement spatio-topiques de la figuration narrative séquentielle : « *dans sa configuration habituelle, la vignette se donne en effet comme une portion d'espace isolé par du blanc et clôturé par un cadre qui assure son intégrité.* »⁴⁰. Cependant, étant à mi-chemin entre ses antécédents figuratifs narratifs : le Cinéma et la peinture, elle s'éloigne de leurs constituantes initiales qui sont le plan pour le Cinéma et le tableau dans la peinture. Dans le cas de la narration visuelle le lecteur est avant tout un spectateur. Toutefois, le spectateur d'une vignette et celui d'un film cinématographique sont très différents sur les plans : perceptif et cognitif. Le spectateur d'une vignette se trouve dans la situation de rassembler, de composer le fil narratif pas à pas, à partir des différents messages de cette dernière, iconique ensuite discursifs et finalement narratif, par contre le spectateur d'un film ne se trouve pas dans cette situation vue que le tout lui est donné à la fois

³⁹ Expression célèbre du peintre, philosophe et mathématicien italien Léon Battista ALBERTI (1404-1472) connu étant « le créateur du Tableau ».

⁴⁰ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 32.

au même moment. En peinture, le tableau immortalise le temps alors que la vignette l'étale : « *la force de la grande peinture [...] reposait souvent sur une condensation : résumer par un seul moment une situation complexe. La force de [vignette] dépend de sa part d'une segmentation : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement.* »⁴¹. Alors, la case est une image qui ne prend sens - ou donne sens - que seulement quand elle est associée avec d'autres cases. La fragmentation est la plateforme sur laquelle la case régit tous les plans de la figuration narrative depuis le plan purement plastique jusqu'au plan sémio-narratif passant par l'iconique et le thématique. Dans ce cadre, une nomenclature ou plus théoriquement dit une syntaxe de vignettes régissant la relation qu'elle entretiennent dans une planche est mise en place. Prenons en compte leurs dimensions, leur emplacement – leur site dans le cadre, ce qu'elles et comment elles *montrent* le tout dans un cadre sémio-narratif qui respecte, primo les codes de la représentation graphique et secundo, le fil de l'histoire racontée - montrée : « *La case constitue [...] une variable dans un ensemble, un instant dans une continuité [...] chaque case se doit de contenir à la fois un rappel de la précédente et un appel de la suivante.* »⁴².

Commençons par le plan purement *syntactique*. Selon COHN, les cases sont deux grandes catégories narratives : active et inactive. Les cases inactives sont des cases qui décrivent des objets ou les éléments qui ne contribuent pas dans le mouvement actionnel de la fragmentation comme les objets d'arrière-plan : la case Amorphique. Les cases actives, en l'occurrence, sont des cases qui présentent des personnages, des actions entre autres des éléments séquentiels de la diégèse, cette représentation actionnelle se fait selon trois autres catégories :

- La case Macro : c'est une case qui représente un ensemble d'actions.

⁴¹ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 23-24.

⁴² PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 36 -37.

- La case Mono : représente une seule action.
- La case Micro : représente un fragment d'une action ;

« Ces catégories se distinguent par la quantité d'informations qu'elles contiennent par rapport à la séquence. Le montant d'informations diminue successivement : les macros contiennent plus d'informations actives que les Monos, qui en montrent plus que les Micros [...]. »⁴³

La combinaison de ces quatre types de case – évidemment selon plusieurs critères mais principalement narratives – est ce qui définit même la technique de la fragmentation du cadre. Par exemple, une combinaison mettant en œuvre successivement : deux cases monos de deux personnages différents conduit automatiquement à une troisième case macro qui met en scènes les deux personnages précédents, c'est ce que COHN appelle : la construction convergente*. SAOUTER Catherine explique plus plastiquement le découpage en vignettes dans le récit en images. Elle distingue trois techniques de fragmentation qui sont la juxtaposition, la superposition et l'insertion :

La juxtaposition signifie que l'entièreté des bords des cadres est visible sans discontinuité [...], la superposition, qu'un des cadres de l'opération de fragmentation empiète sur un autre cadre et rompt l'un ou l'autre de ses bords et l'insertion, qu'un cadre est entièrement entouré par l'espace composé d'un autre cadre.⁴⁴

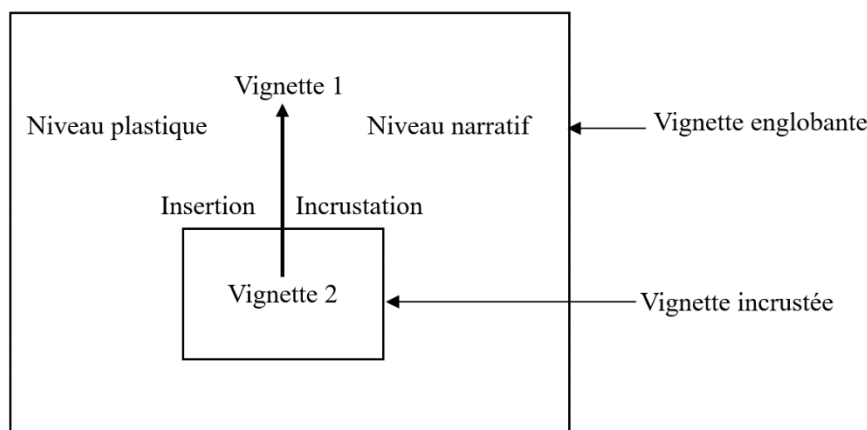
Cette disposition de cases dans le cadre est l'essence même de la figuration narrative parce qu'elle établit la plateforme de tout le récit en images ; et étant un récit *monstratif* en premier lieu, le manga n'échappe pas à cette distinction. Initialement, la juxtaposition constitue la technique la plus récurrente et basique du récit imagé : la forme régulière du gaufrier. Cependant, le manga - grâce à sa diversité générique et thématique - diversifie les techniques fragmentaires sur la base de la juxtaposition.

⁴³ COHN, *the visual language of comics*, 56.

* L'expression exacte en anglais : convergence construction.

⁴⁴ SAOUTER, *Le langage visuel*, 36.

Dans un cadre plus profond, GROENSTEEN entreprend la question de fragmentation de cases en se basant sur la dernière technique : l'insertion. Pour lui, c'est plutôt de *l'incrustation* : une figure singulière de la fragmentation. La différence entre les deux est le niveau d'exploitation : pour l'insertion nous sommes au niveau plastique alors que pour la l'incrustation nous sommes au niveau narratif :



L'incrustation est une technique narrative qui joue sur la relation entretenue entre deux vignettes : une première de fond et une deuxième de premier plan, c'est la technique cinématographique du Zoom, contrairement à cette dernière, le roman graphique l'exploite différemment. Au Cinéma, c'est une question de différents plans qui se succèdent en flux, dans la monstration narrative, ce sont des cases l'une à l'intérieure de l'autre - ou en juxtaposition et/ou en superposition avec d'autres vignettes voisines – d'où la vignette incrustée représente une scène elliptique extraite de la vignette de fond, en d'autres termes, l'incrustation est une extraction temporelle qui ne peut se matérialiser sans la présence de toutes les vignette de l'hypercadre :

Cette sorte de vignette [la vignette incrustée] a donc fréquemment pour fonction de planter à priori le décor dans lequel adviendra l'action relatée, ou de ménager un recul a posteriori, pour s'abstraire de l'action, quitter les protagonistes, clore une séquence [...] Au regard de découpage, l'incrustation est donc, généralement, de l'ordre du surcroit, du renchérissement.⁴⁵

⁴⁵ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 101-105.

L'insertion par contre n'est qu'une technique de découpage, elle n'assure aucune relation narrative entre vignette englobante et celle insérée, en réalité, la vignette insérée n'est pas une partie d'une autre vignette de fond. En usage général, la vignette insérée est complètement indépendante de celle avec laquelle elle est attachée graphiquement dans l'hypercadre. La figure suivante illustre les trois techniques dans une seule et même planche : juxtaposition, superposition et insertion (figure 27). La juxtaposition est respectée dans la disposition des trois premières cases (cases 1, 2 et 3), la disposition de superposition est établie entre les cases : 1 et 4 d'une part et les cases 2 et 3 d'autre part, alors que la case 3 est une insertion dans la case 4. Remarquons que la vignette 3 ne présente pas une partie zoomée de la vignette 4 :



Figure 27 : *Fuyu no sémi*, NITTA Yuka, planche 16, Volume 5, Chapitre 24.

En matière de fragmentation le point central n'est pas de savoir comment ou en combien de cases la planche doit se diviser, cette question est élaborée par la dimension éditoriale du support et le mode de publication, mais en diégèse, la fragmentation de vignettes est une technique monstrative narrative qui prend en considération les relations entretenues entre la planche et la case. Selon FRESNAULT-DERUELLE⁴⁶, la fragmentation est la réponse à la question « *comment concilier surface et espace* » dans une planche. Pour lui la question dépasse les simples exigences éditoriales et diégétiques, elle est l'ingéniosité manifestée par l'auteur à « *susciter un espace-temps fractionné et perspectif* », cependant, il est pour le quadrilatère indifférencié car c'est dans ce dernier que les contraintes plastiques - en premier lieu - et esthétiques - en dernier lieu - s'abolissent au profit des exigences narratives et diégétiques, qui, selon lui toujours, constituent les parties élémentaires de la figuration narrative : « *le quadrilatère indifférencié peut[...] garantir la discursivité iconique souhaitée.* »⁴⁷. Avant d'entamer plus en profondeur la question de fragmentation, fallait d'abord expliciter les conditions de cette dernière. La mise en page est une pratique qui assure au récit visuelle ses dimensions figuratives et narratives : « *[...] elle s'élabore généralement à partir d'un contenu sémantiquement déterminé, dont le découpage a déjà assuré la discrétisation en énoncés successifs appelés à devenir autant de vignettes.* »⁴⁸. Or, la disposition et les dimensions des cases, la composition des bulles et leur emplacement, ainsi que l'hypercadre et sa *consistance* sont les différents compartiments de la mise en page et ce qui détermine son découpage en vignettes. PEETERS Benoit, dans cette dimension, identifie quatre techniques de fragmentation qui mettent en exergue, à tour de rôle, les différentes relations (linéaire et tabulaire) entretenues entre le cadre et la case : technique conventionnelle, décorative,

⁴⁶ FRESNAULT-DERUELLE, "Du Linéaire Au Tabulaire,".

⁴⁷ FRESNAULT-DERUELLE, "Du Linéaire Au Tabulaire," 18.

⁴⁸ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 108.

rhétorique et productrice. Le tableau⁴⁹ suivant explique ces quatre *opérations* et comment elles entretiennent les différentes relations plastiques et narratives :

Opération	Relation plasticité / narration	Apport plasticité / narration
Conventionnelle	Neutralité	Dominance de Narration
Rhétorique	Expressivité	
Décorative	Émancipation	Dominance de Plasticité
Productrice	Engendrement	

Dans l'élément précédent, nous avons déjà élaboré la première technique : la conventionnelle ou régulière (le gaufrier) en fonction d'une basique représentation de la totalité d'une planche. Là, nous allons essayer d'expliquer et illustrer dans la mesure du possible, la relation soutenue entre la narration et la figuration et comment cette relation se matérialise dans la planche par le biais de la case. Mais avant d'aller plus loin il faut noter que, selon PETEERS, cette classification n'est pas chronologique, en d'autres termes, ce sont des techniques qui dépendent d'auteurs et de textes non pas de période ou d'écoles : « [...] *il ne s'agit pas de demander si une mise en page est extravagante ou banale, il est question d'examiner la manière dont une œuvre tire parti du dispositif qu'elle met en place.* »⁵⁰

La première opération, la conventionnelle, est la technique classique, si nous nous permettons de dire, une opération issue des conventions antécédentes de la mise en page dans des quotidiens qui marquaient les débuts de la prépublication de roman graphique moderne. La technique conventionnelle a tendance d'insinuer une forme fixe et simple ou la case n'a pas de rôle que d'encadrer une image dans le but de raconter une histoire et d'assurer une lecture fixe et linéaire au lecteur-spectateur, certes, mais techniquement c'est une forme extrêmement complexe :

Il s'agit d'un system fortement codifié, où la disposition des cases dans la planche à force de se répéter tend à devenir transparente. Les utilisations les plus intéressantes de ce principe sont d'ailleurs celles qui, loin de l'atténuer, poussent jusqu'au bout cette constance du cadre pour aboutir à une sorte de plan fixe sur la page.⁵¹

⁴⁹ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 49.

⁵⁰ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 60.

⁵¹ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 52.

La deuxième opération, la décorative comme c'est illustré dans le tableau ci-dessus, l'aspect esthétique devance la narration, l'auteur ici se veut avant tout un artiste avant d'être un conteur ! C'est une technique émancipatrice qui met en avant-garde l'aspect plastique sur l'aspect narratif. Cette tendance artistique de la planche est rare et même les quelques exemples (principalement en BD et en Comics) qui existent tendent à surprendre plus que raconter en usant la planche comme *une unité indépendante, dont l'organisation esthétique prime toute autre préoccupation*⁵². Le Manga étant principalement un art figuratif dont la narration prime, use de cette technique en fonction d'une intention toujours diégétique. Nous pouvons qualifier tel manga en tant que beau style, ce qui est réel par rapport à la B.D, toutefois cette beauté reste au service de la narration. Le mangaka japonais ne dessine pas pour dessiner, il dessine pour raconter et il ne le fait le plus esthétiquement possible – pas pour tous les mangakas, assurément.

L'avant dernière opération selon PEETERS est la rhétorique. La plus répandue et la plus recourue par les auteurs de roman graphique. C'est la mise en page où la case et la planche s'accoutument à la narration, en termes simples, cette forme se sert d'une mise en page - quelconque régulière ou irrégulière - dans le seul but de raconter : *« La case et la planche ne sont plus des éléments autonomes ; elles sont soumises à un récit qu'elles ont pour principale fonction de servir. La tailles des images [vignettes], leur disposition, l'allure générale de la page, tout doit venir appuyer la narration. »*⁵³

La dernière catégorie est la productrice. Dans cette mise en page, la narration se plie à la case qui se charge de raconter. En d'autres termes, la productrice est une mise en page où la planche *est une surface dont toutes les parties sont investies*. La figure 27 tirée du Manga *Devilman*, illustre le recourt à la mise en page productrice au niveau de la dernière vignette de

⁵² PEETERS, *Lire la bande dessinée*.

⁵³ PEETERS, *Lire la bande dessinée*, 60.

la planche. Une case non rectangulaire ou le mangaka a choisi la forme étoilée – qui est généralement propre aux bulles non pas aux cases – pour décrire le visage décisif du personnage principal qui vient de réaliser la solution d’une fin proche de l’humanité, cette case s’avère particulière d’une part parce qu’elle avance une décision tant crainte par Akira (l’homme démon) et d’autre part, une forme particulière de la mise en forme introduisant un événement crucial dans l’histoire : la fin de l’humanité.



Figure 28 : Planche 46, volume 4, *Devilman*, Go NAGAI, Black Box, 2015. Edition française

GROENSTEEN voit en la classification de PETEERS une tentative ambitieuse qui mérite plus d’analyse mais qui reste lacunaire surtout qu’elle ne prend pas en considération la réception - le lecteur-spectateur. GROENSTEEN renvoie ces lacunes principalement au fait que cette classification s’est élaborée selon un point de vue d’un scénariste. Deux majeurs critiques ont été portées par GROENSTEEN à la classification de PETEERS :

- La forme conventionnelle- qui lui préfère le terme régulière - pour GROENSTEEN n'est pas un hypercadre au nombre déterminé de cases qui ont les mêmes dimensions, parce que quelconque découpage qui respecte une certaine autonomie et qui s'étale sur tout le livre est une forme conventionnelle. Cependant les deux théoriciens se mettent d'accord sur le fait que malgré la régularité des dimensions de l'hypercadre régulier, elle est une pratique plus au moins codée : « [...] il conviendrait de réhabiliter la grille orthogonale régulière comme un modèle à la fois rigoureux et qui offre de multiples possibilités intéressantes au découpage comme au tressage. »⁵⁴. L'aspect codifié de cette forme se manifeste en le maniement de la scène dans les vignettes, dans l'exemple suivant, la planche de ce manga est – presque - parfaitement conventionnelle respectant les règles de découpage en trois strips eux-mêmes découpés de deux à trois cases. Toutefois, la régularité de la planche a permis une mise en scène centralisée sur les personnages et leurs fonction dans la scène : répétition des cases du même personnage (le close-up) pour une profonde représentation psychologique ; gestes minimaux de personnages ; le tout dans un paysage inchangé pour que le lecteur-spectateur soit le plus possible immergé dans la le contexte psycho-narratif :

⁵⁴ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 113.



Figure 29 : *Monster*, URASAWA Naoki, planche 07, volume 07, Edition Kana, 2012.

- La rhétorique pour GROENSTEEN est la forme banale - non pas conventionnelle comme l'a suggéré PETEERS. Ce dernier avance que la mise en page rhétorique : « *est la plus fréquente est la plus commode et la plus souple, et parce que, étant entièrement au service du récit, elle est parfaitement adéquate au projet narratif que poursuivent la plupart des auteurs.* »⁵⁵. L'intention présidentielle qu'occupe la narration est ce qui gouverne la mise en page rhétorique : les cases, leurs formes irrégulières, leurs sites et leur tressage au sein de la planche est dictée seulement par le flue narratif c'est *la case [qui] se plie à l'action qui est décrite.*

Nonobstant sa mise en question de la classification de PETEERS, GROENSTEEN n'en propose pas une autre, laissant la question des formes de mise en pages une notion qui accepte toute fragmentation dans la mesure où elle *exprime* une narration monstrative. Cependant, il a

⁵⁵ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 110.

proposé un premier questionnement en la matière se basant sur deux majeures interpellations : la *régularité* - ou non - de la planche et la *clarté* - ou non - de cette dernière.

- **L'irrégularité conventionnelle** de la mise en page est ce qui caractérise les planches d'un manga. En d'autres termes, les dimensions variées des cases et leurs représentations qui changent non seulement au long du chapitre ou du livre mais au sein de la même planche - toujours et avant tout pour une intention primaire de narrativité - est la caractéristique principale de cette narration visuelle : « [...] dès l'instant où elle se répète tout au long d'un récit, une mise en page, même remarquable, subit un processus de naturalisation progressive qui la banalise. »⁵⁶. Le lecteur du manga se voit très rapidement dans la mesure de suivre le flux de l'histoire en dépit des tailles et des dimensions différentes de cases ; certes c'est une compétence acquise durant l'aventure de la lecture mais la concentration sur la narration par le biais des cases rend la tâche facile pour ce dernier – qu'il soit amateur ou non. Le manga est un genre où nous trouverons du tout : cadre irrégulier et/ou irrégulier rhétorique.

⁵⁶ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 115.

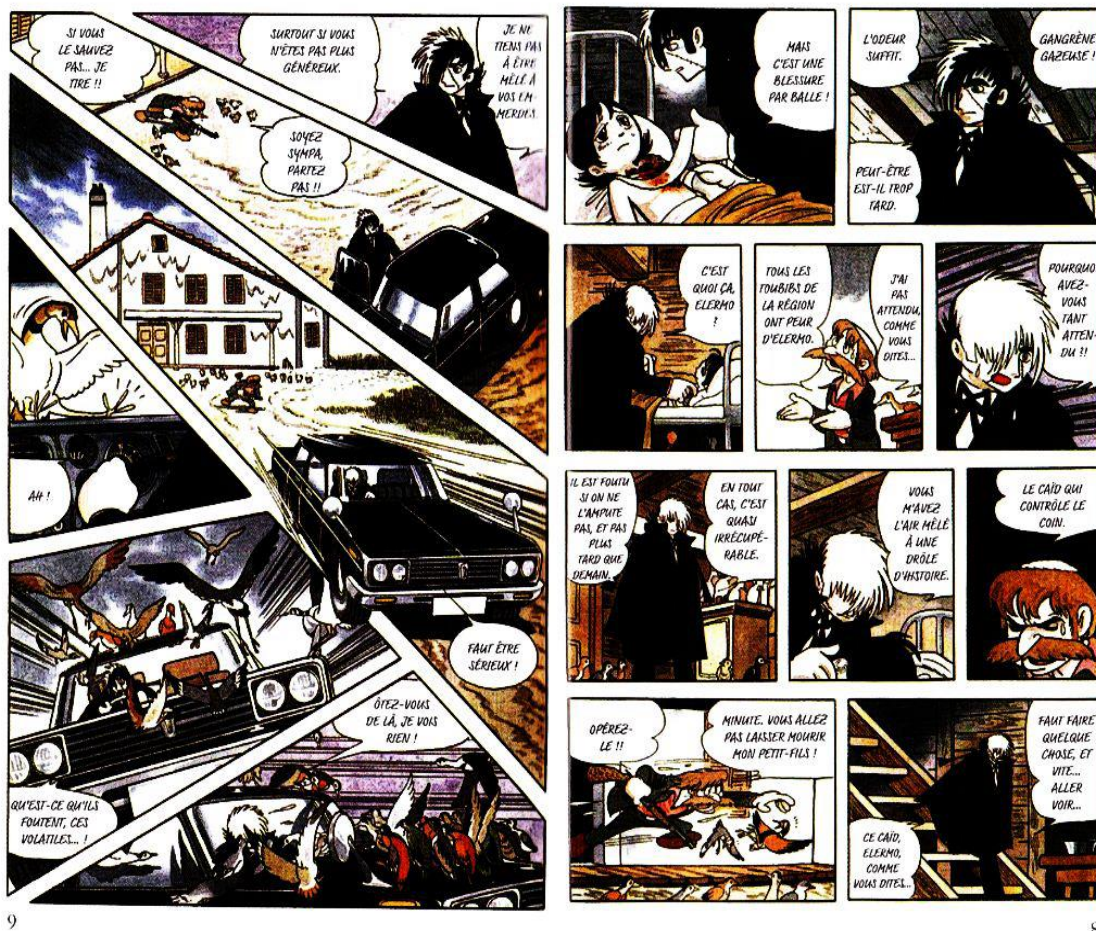


Figure 30 : planches 08 et 09, volume 07, Black Jack, TEZUKA Osamu, Glénat, 2004.

Et même la productrice et /ou rhétorique



Figure 31 : Planches 44 et 45, volume 05, *Devilman*, NAGAI Go, Black box, 2015.

2. Composantes discursives

2.1. Les Bulles ou Phylactères

Phylactère : nm, petite boîte carrée renfermant des parchemins sur lesquels sont inscrits des versets de la Bible que les Juifs orthodoxes portent sur le bras gauche et sur la tête pendant la prière. Le mot désigne par extension les bulles de discours des personnages dans la narration visuelle. Le mot également est substitué par bulle, ballon. C'est l'espace langagier et – principalement - discursif de l'histoire : dialogues, monologues... : « *ils s'affichent comme langage et méta-langage.* »⁵⁷. Message langagier par son contenu langagier de paroles, idées...et méta-langagier par sa forme (contours) et sa disposition (site dans la vignette).

⁵⁷ Pierre FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," *Communications* 15, no. 1 (1970) : 146, <https://doi.org/10.3406/comm.1970.1219>.

La bulle constitue un élément indispensable de l'espace-topique d'une planche d'un roman graphique parce que c'est elle qui assure la gestion architecturale de cette dernière et oriente sa lecture : « à l'instar de la vignette, la bulle est, en règle générale, un espace fermé, compact [...]. La bulle en soi est la fois information et porteuse d'information. »⁵⁸

2.1.1. Formes de bulles

Selon COHN la bulle (carrier en anglais) est ce qui assure la relation entre l'image et le texte dans la monstration narrative⁵⁹. Elle est généralement attachée directement au personnage ; cependant elle varie de formes, de fonctions et de représentations. Commençons par ces différentes composantes. La bulle se compose de quatre parties :

- L'origine : C'est le personnage qui prononce – ou non comme le cas de la pensée – un discours qu'il soit un monologue, une réplique, une pensée ou autre.
- Le ballon : le contour, la bordure de la bulle qui diffère de formes et d'expressivité.
- Le texte : c'est l'ensemble de paroles, de mots que contient une bulle qui dans certains cas assure *une fonction imageante*⁶⁰, c'est-à-dire, il contribue à la narrativité non seulement par la langue mais également par son lettrage.
- L'appendice* : c'est une espèce d'extension graphique du ballon indiquant l'origine de la bulle : « *c'est un signe-outil [...]. Il réalise une translation entre deux codes (en l'occurrence, code iconique et code linguistique). Cette translation [...] est une des forces de ce moyen d'expression.* »⁶¹. La figure suivante représente les majeures composantes de la bulle :

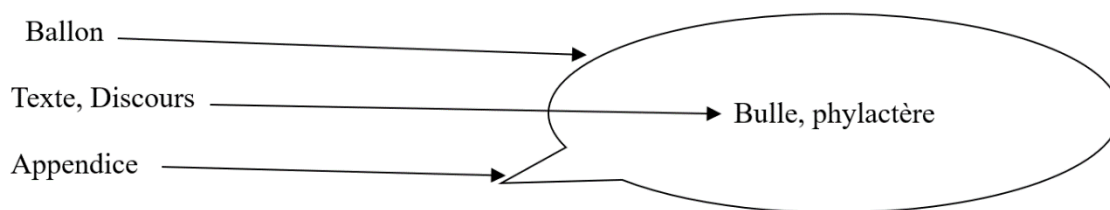
⁵⁸ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 80-81.

⁵⁹ COHN, *the visual language of comics*, 56.

* Le mot exact utilisé par COHN en Anglais est : Tail.

⁶⁰ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées,".

⁶¹ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 149-150.



COHN qualifie les bulles comme des unités semi-productives qui changent de sens et de fonction par conséquent de formes selon deux variables : l'origine de la bulle (le personnage qui prononce le discours) et ces adjacents (les autres personnages de la situation discursive) présents dans la scène. Le degré de connaissance de chacun de ces deux variables donne naissance à quatre catégories de bulles qui changent de formes selon la situation narrative⁶² :

Degré de connaissance	Connaissance de l'origine +	Type de bulle	Méconnaissance de l'origine -	Type de bulle
Connaissance de l'adjacent +	++	Bulle public	+ -	Bulle sensitive*
Méconnaissance de l'adjacent -	- +	Bulle privée	--	Bulle satellite

Les bulles publiques sont les bulles où l'origine et l'adjacent du discours connaissent ou plus précisément, sont conscient du contenu du texte de la bulle, comme le cas du dialogue : un discours prononcé par le personnage à son destinataire, un autre personnage.

- Les bulles privées sont les bulles où seulement l'origine est consciente et connaît le texte de ces dernières, l'exemple typique sont les pensées et les monologues.
- les bulles sensibles sont les bulles où l'origine ne sait pas le contenu de la bulle, exemple les bulles qui contiennent des onomatopées.
- les bulles satellites sont les bulles où ni l'origine ni l'adjacent sont en mesure de connaître le contenu de la bulle, par exemple : les bulles qui contiennent le discours

⁶² FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 149-150.

* Le mot en anglais est : non-sentient.

narratif dans le cas où le narrateur n'est pas un des personnages de la scène, ou un narrateur omniscient - GROENSTEEN emploie le terme récitatif pour désigner la catégorie des bulles rectangulaire qui contiennent le discours narratif. COHN explique la différence entre ces quatre catégories de bulles en fonction de la relation entretenue avec leurs sources :

Les bulles publiques, privées et sensibles émergent toutes de leurs racines, la parole, les pensées et les sons proviennent de leurs sources. En revanche, bulles satellites pointent vers leurs racines. Ils commentent à quoi ils sont liés. De cette manière, la relation entre ces éléments peut varier en fonction de leurs caractéristiques sémantiques, bien que tous utilisent la même interface générale.⁶³

« *La relation entre ces éléments peut varier* » en d'autres termes, la relation entre l'origine et le discours présenté dans la bulle bien qu'elle soit bilatérale, elle accepte de différentes représentations ou plus précisément différentes figures. Dans cette perspective les bulles publiques fournissent un champ riche en la matière ; par exemple : comme c'est déjà expliqué, dans la bulle publique, l'origine et l'adjacent sont deux conscients du contenu de la bulle, toutefois, ce contenu change d'intonation alors de forme. Entre juste parler, crier et murmurer la bulle change de traits :

⁶³ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 37.

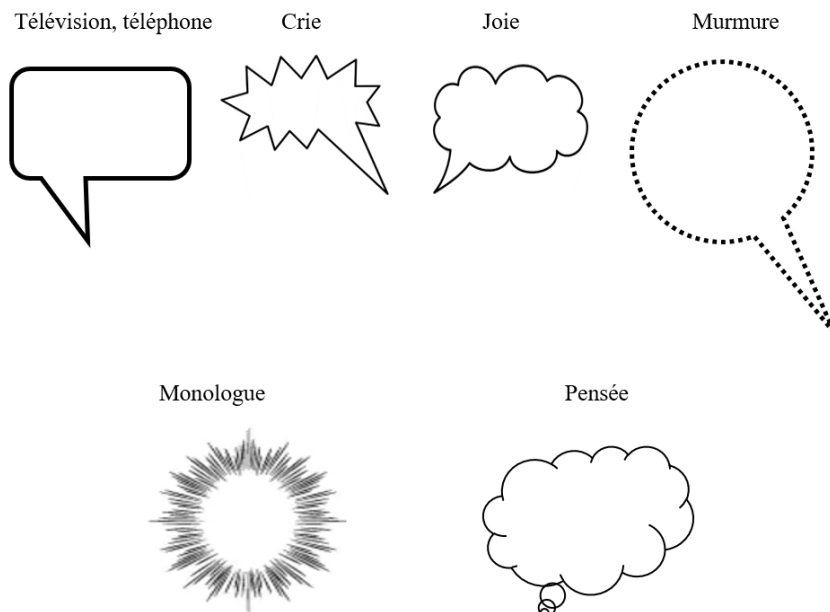


Figure 32 : Quatre formes de bulle publique et deux formes de bulle privée.

Les recherches de COHN Neil que nous venons d'exploiter fournissent les bases théoriques sémantiques surtout de la fonction et le rôle de la bulle dans la narration visuelle, ces principes sont généraux et les dictionnements mentionnés plus haut se généralisent sur la majorité des genres monstratifs. Le manga par ailleurs, fournit une classe plus ouverte en la matière, étant des éléments semi-productifs selon COHN, nous pouvons trouver une multitude de bulles de formes, de tailles et de fonctions différentes.

Dans ce cadre nous allons faire référence à un manga cité pas mal de fois jusqu'à maintenant dans la présente recherche : *HaruwoDeitaita* de NITTA Youka. La mangakas durant tous les 14 volumes de la série qui se sont étalés sur huit ans, n'a jamais utilisé une bulle avec appendice, toutes les bulles sont une espèce de cercle fermé contenant les textes. Aussi, les bulles dans ce manga ne respectent pas la catégorisation standard sur laquelle les recherches sur le langage visuel narratif surtout en la matière de la bulle se sont basées. La mangakas n'a jamais utilisé la forme étoilée pour désigner le crie ni la forme cadrée pour désigner le discours médiatique (télévision, radio ou téléphone) ; elle avait recours à une

sorte de forme fantaisiste de bulle dont les traits, dimensions et le site dans la vignette expriment un impact et une tonalité différente :

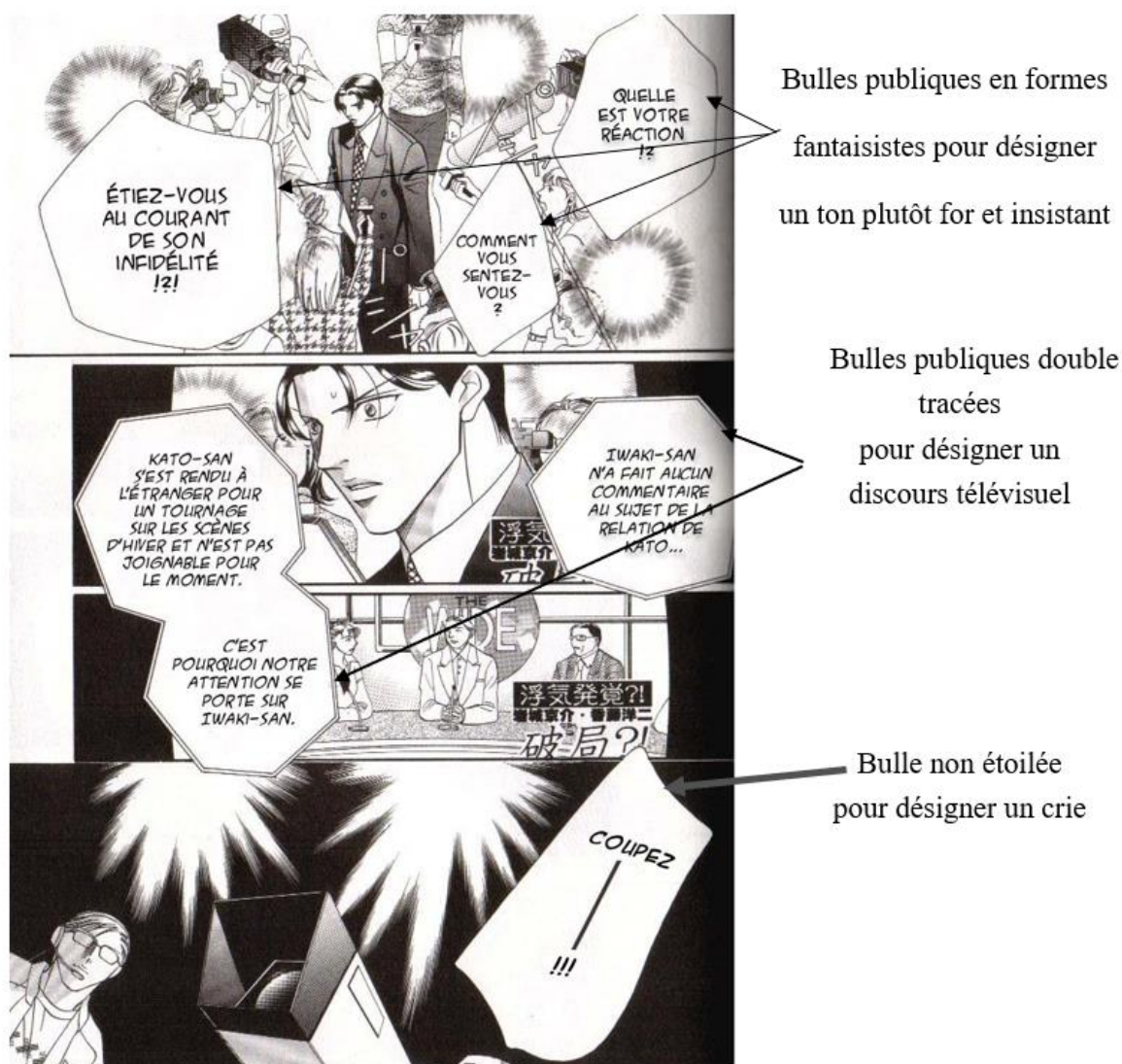
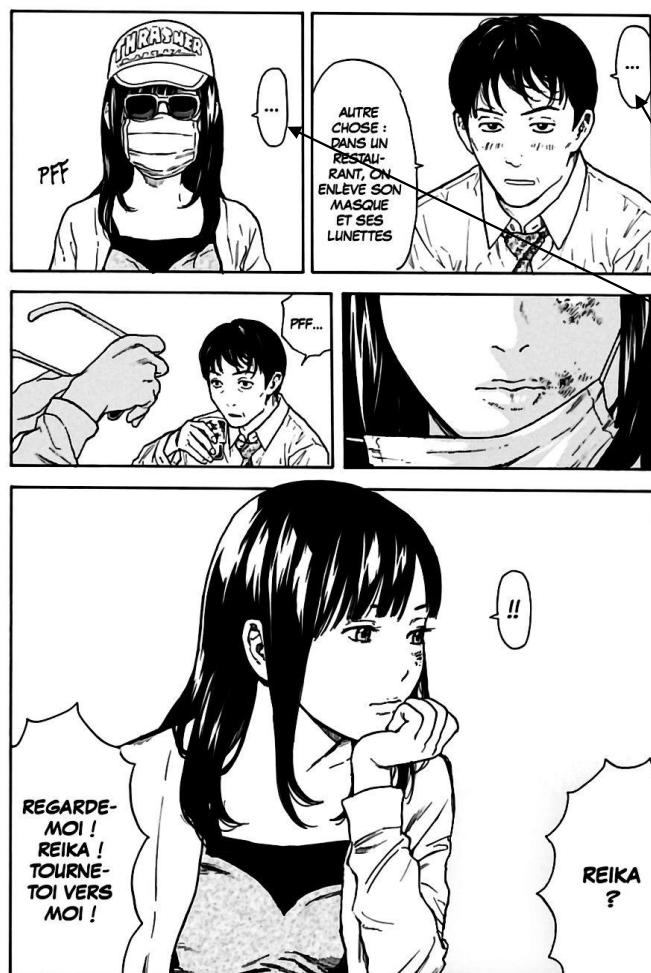


Figure 33: *Haru wo Deitaita*, NITTA Yuka, volume 2 chapitre 04, planche 09.

Une autre forme de bulle est utilisée par les mangakas qui n'a pas été catégorisée par COHN : la bulle silencieuse, c'est une bulle qui ne contient pas de texte mais des signes de ponctuation comme : les points d'interrogation, d'exclamation ou des pointillées. Ces bulles ont pour fonction d'insister sur l'état psychique déjà illustré par le dessin ou pour insister sur une réaction, une surprise, un moment de réflexion...etc. Généralement, ces sentiments sont priorisés par la dimension graphique de la narration visuelle, toutefois, certains genres de

mangas - le Yaoi, le Shôjo, le Josei, le Seinen, le Gekiga...brefs les genres destinés à un public mature – utilisent ces formes de bulles pour plus de description sentimentale et psychologique.



11

Figure 34 : *My home hero*, ASAKI Masashi, Volume 1, Chapitre 1, planche 11, Univers Poche, 2017.

Une dernière forme de bulle qui conclue cette liste plus au moins exhaustive est ce que FRESNAULT-DERUELLE appelle le *ballon-zéro* : c'est une bulle dont le ballon ou plus précisément les contours sont absents, transparents si nous nous permettons de la qualifier ainsi :

Les ballons-zéros se manifestent dans le dessin par la présence d'un texte non entouré. Ces textes sont d'ailleurs réduits à un monème [...] ou alors, ils traduisent un cri [...] ou un bruit [...]; ces bruits sont en libertés dans l'atmosphère (hors des ballons). Leur graphismes, anarchique comme celui de certains ballons, est encore souligné par une disposition typographique variable d'où toute recherche symétrique (donc contrôlable) semble exclue.⁶⁴

La bulle zéro est un texte placé au-dessus de l'image dans la vignette qui représente plusieurs situations dont quelques-unes sont descriptives : comme les sons ou les onomatopées, ces derniers n'adhèrent pas une bulle pour exprimer un caractère incontrôlable à la situation décrite, alors que d'autres sont narratives : comme les longs monologues ou récitatifs dans les mangas Shôjo, Josei, Seinen, Gekiga...etc. :

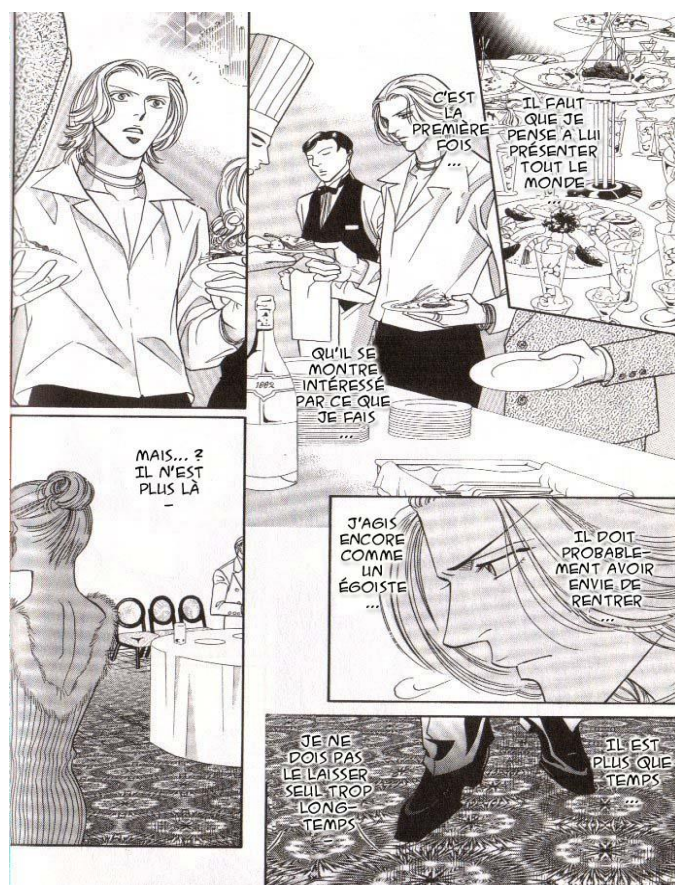


Figure 35 : *Haru wo Deitaita*, NITTA Youka, Volume 2, Chapitre 5, planche 20.

⁶⁴ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 148.

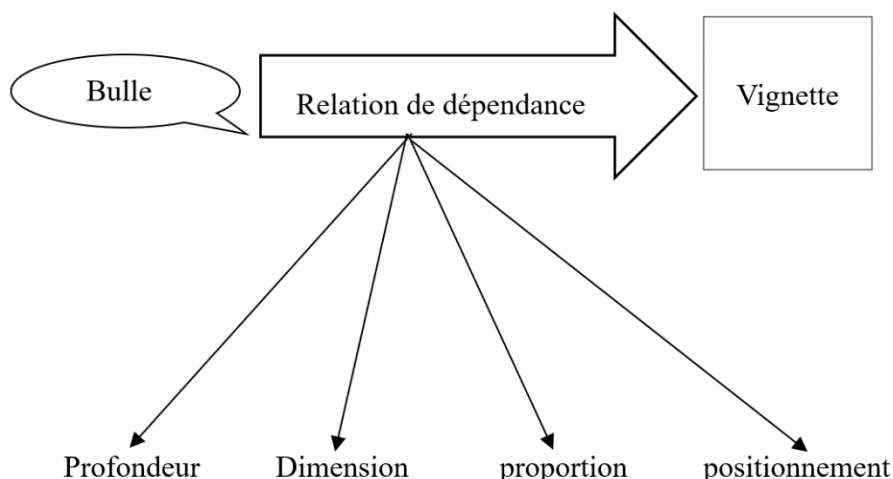
2.1.2. Site et architecture des bulles

La bulle est un espace fermé, compact de forme elliptique qui est loin d'être seulement une tranche textuelle présentant des discours. Elle assure avec l'image des relations qui gèrent leurs fonctions à deux dans la dimension plastique comme dans les dimensions diégétiques et même imaginaires, mais il faut insister sur deux concepts avant d'entamer l'explicitation de ces relations.

Premièrement, dans le roman graphique en générale et dans le manga en particulier, la fiction est **montrée**, alors il n'est pas question du tout de la primauté du texte sur l'image. Deuxièmement, l'importance de la bulle dans la vignette dépend principalement de la dimension plastique de cette dernière, c'est-à-dire, que la bulle n'existe pas sans l'image, parce que c'est dans l'image que nous nous référons à une composante de prime abord de cette dernière qu'est son origine, qu'il soit présenté ou seulement mentionné antérieurement – c'est le cas où dans une vignette nous trouvons une bulle seulement sans image ou plus directement sans référence directe à son origine.

Selon GROENSTEEN⁶⁵, l'analyse spatio-topique entame la relation entre bulle et vignette au sein de l'architecture générale de la planche. Toutefois, quelque soient les rapports qu'elles maintiennent, il faut les étudier par rapport à leurs présences dans l'hypercadre de la planche non pas isolément l'une par rapport à l'autre :

⁶⁵ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*.



- La relation de profondeur : au niveau de cette relation, la bulle et l'image sont en opposition bilatérale : la première contradictionnelle et la deuxième dissimulatrice. La zone image et la zone texte sont en contradiction plastico-fictive parce que le premier produit un effet tridimensionnelle illusoire contraignant la planéité bidimensionnelle du support alors que la deuxième la trahit en exploitant justement cette planéité pour placer le texte qui est lui aussi bidimensionnel. Cette contradiction est plastique par le biais de plusieurs effets et techniques graphiques dont la perspective en constitue le majeur outil, cette dernière garantie la *profondeur* graphique de la scène ; et elle est également fictive parce que le prolongement fictionnel de la dimension plastique est ce qui assure le déplacement spatio-temporel de la diégèse :

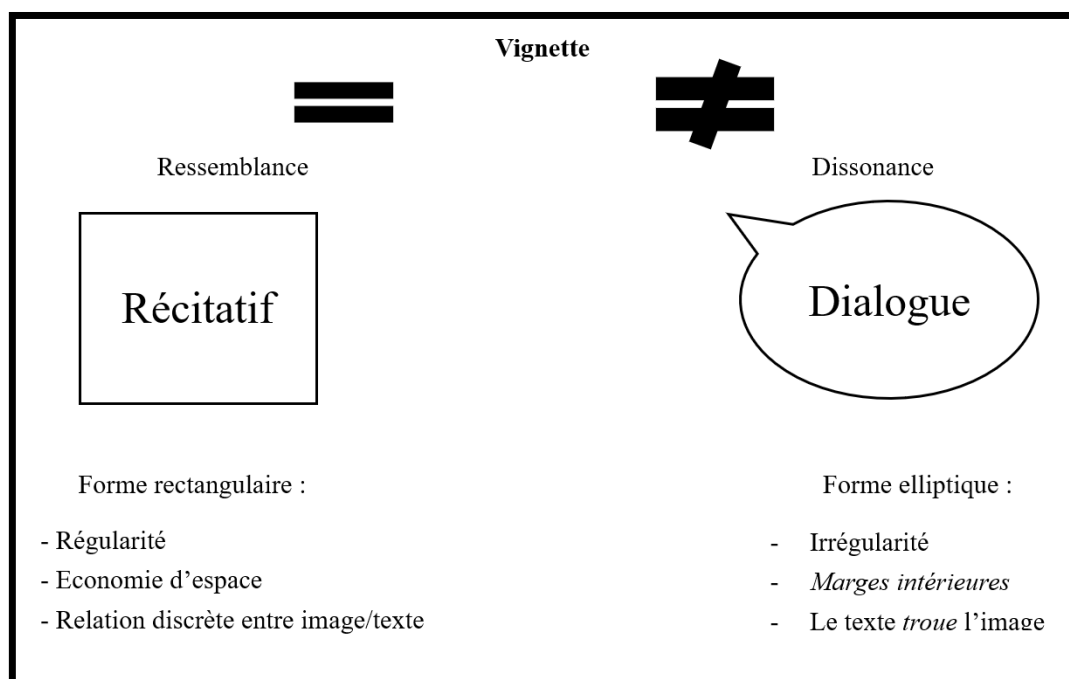
La bulle ne désigne pas une cavité naturelle de l'espace représenté, elle inscrit dans une zone d'opacité à l'intérieur du plan transparent auquel nous identifions la vignette [...] ce mode d'appréhension de la vignette se construit sur la fois de la perspective et des autres codes analogiques qui, faisant l'image à la ressemblance du réel, nous invitent à la traverser pour nous projeter dans [...] l'univers diégétique.⁶⁶

Le deuxième rapport qui assure la profondeur entre bulle et vignette est la dissimulation. Ce rapport part des principes de son premier : la contradiction entre bi et tri dimensionnel. Les bulles, en règles générale, sont placées dans la planche après l'image, le

⁶⁶ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 84.

dessinateur gomme les parties de l'image pour placer les bulles donnant l'impression que ces dernières **dissimulent** une partie de l'image alors une partie de l'histoire. Dans les figures présentées jusqu'à maintenant, nous pouvons facilement se référer à ce rapport de dissimulation parce que les bulles cachent toujours une partie de l'image donnant l'illusion d'une zone *désémantisée qui neutralise le décor* : « zone image et zone texte sont comme deux pièces de puzzle. L'espace dévolu au texte est un espace retiré au dessin, mais situé sur le même plan. »⁶⁷

- La relation de dimension : c'est la relation entre les bordures de la bulle et le cadre intérieur de la vignette :



La relation dimensionnelle entre bulle et vignette est plus complexe qu'elle peut paraître. Le schéma ci-dessus expose deux des dimensions et formes que la bulle occupe dans le cadre, cependant, elles ne sont pas exclusives. Une étude quelconque sur la question de la proportion et la forme de la bulle dans la vignette s'avérera difficile à instaurer techniquement et stylistiquement vu qu'elle doit prendre en compte non seulement les caractéristiques générales de la relation mais également l'empreinte et le style de chaque dessinateur. En outre,

⁶⁷ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, p 85.

le jeu sur la proportion entre bulle et vignette est ce qui permet l'apport de la tonalité textuelle à la monstration narrative qui permet au lecteur de suivre la diégèse dans le moindre détail :

Il est permis d'utiliser conjointement plusieurs sortes de bulles, pour jouer de leur différence. Les oppositions de formes traduiront alors des oppositions de statut ; elles renverront à des instances énonciatrices ou à des voix différentes. [...] Conformément à l'usage dominant, le rectangle est réservé aux cartouches de récitatif, il dénote l'intervention du narrateur. Pour les dialogues, en revanche, la bulle est soit ovale [...] soit d'un tracé fantaisiste.⁶⁸

Éventuellement, ce jeu peut créer une multitude de bulles de formes et de dimensions différentes exprimant toutes tonalités et décrivant toutes les situations discursives possibles. S'y ajoute le lettrage de la bulle qui constitue également un des éléments de jeu sur la dimension et la forme de cette dernière ; par exemples : une bulle étoilée contenant un texte en grandes lettres et en gras est une bulle exprimant la colère ou la surprise ; un récitatif contenant un texte en gras majuscule exprime une révélation, un texte qui se trouve sur les bords de la bulle exprime un discours d'arrière-plan... etc.

- La relation de proportion : c'est la relation entre d'une part le texte et l'image – une œuvre bavarde ou muette, le flux de bulles au sein d'une planche – et entre les segments discursifs eux-mêmes – c'est-à-dire le flux de bulles dans une vignette. Cette relation est gérée par plusieurs facteurs, narratifs essentiellement, par exemple : la fonction du personnage parlant dans la narration (un personnage principal jouit d'une proportion discursive abondante par rapport aux personnages secondaires), ou une œuvre dont les planches sont pleines de récitatifs est une œuvre doublement descriptive (dans une mesure plastique et langagière).

- La relation d'emplacement (le site de la bulle) : cette dernière relation gouverne principalement le locuteur et ses paroles (personnage et sa bulle) et elle se fait selon deux axes relationnels : bulle / vignette et bulle / planche. Commençons par le premier plan. Comme nous

⁶⁸ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 86.

l'avons déjà mentionné, la bulle n'existe pas sans son origine qu'est le personnage, ce dernier peut être présent ou seulement référencié, alors l'aventure de la lecture commence dans cette double interprétation effectuée par le lecteur entre dessin et texte : le texte interprète verbalement la situation narrative du dessin et le dessin explicite le texte par une forte accentuation plastique. Pour cela, la place de la bulle et son site topographique dans la vignette contribuent majoritairement à diriger la lecture alors à assurer la propulsion du lecteur dans l'échange discursif :

[...] si le personnage interprète le texte, il est moins vrai que le texte, en retour, interprète le personnage. Entre les deux termes du binôme s'accomplit ainsi un réglage réciproque, un filtrage des diverses lectures possibles séparément. Cet aller-retour est essentiel à la production du sens.⁶⁹

L'appendice de la bulle dans cette perspective joue un rôle primordial, quel que soit le nombre de personnages présents dans une vignette (un dialogue par exemple), l'appendice oriente explicitement la lecture. Cependant, dans le cas où ce dernier n'est pas exploité (comme nous l'avons vu c'est une technique assez présente dans le manga) une espèce d'hierarchie de sites de bulles dans la vignette est recourue pour indiquer l'échange de paroles par les personnages (une première bulle supérieure par rapport à une deuxième qui lui est inférieure).

En deuxième plan, la place de la bulle dans l'hypercadre se fait en quatre sites : *enclavé, accolé, ouvert, et débordant*.⁷⁰

A- Bulle enclavée : complètement détachée du cadre de la vignette et/ou de la planche, elle est enclavée dans le dessin (la forme connue et classique de la bulle).

B- Bulle débordante : une bulle que ses limites dépassent les péri-champs et surplombe sur les vignettes voisines.

⁶⁹ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 90.

⁷⁰ Thierry GROENSTEEN, "Système 1 : Résumé en 36 propositions," le site de Thierry Groensteen, <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1>

C- Bulle ouverte : une bulle dont une partie chevauche avec le péri-champ entre vignettes ou l'hypercadre lui donnant l'illusion d'être une bulle ouverte sans bordures – au moins en une partie : « *Le tracé du cadre est interrompu sur toute la longueur de la zone de contact. Tout se passe alors comme si c'était le blanc intericonique qui bourgeonnait formant des excroissances à l'intérieures des vignettes, où le texte viendrait prendre place.* »⁷¹

D- Bulle accolée : une bulle collée au cadre de la vignette (en usage général, la bulle n'en fait qu'un avec le plafond de la vignette supérieure alors avec l'hypercadre).

La figure suivante illustre les quatre sites que peut occuper une bulle :

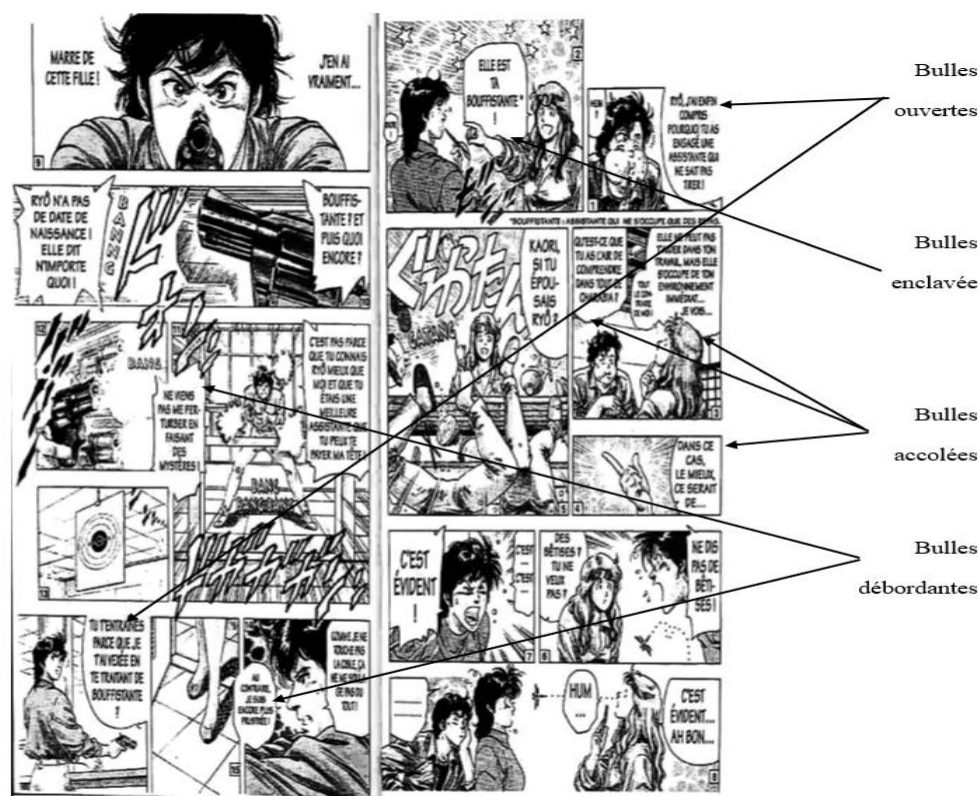


Figure 36 : *City Hunter*, HOJO Tsukasa, volume 23, Chapitre 01, planches 10-11, J'ai lu, 1999.

Cette architecture de sites s'avère une opération de calcul de la part du mangakas. Elle se fait certes après le dessin, cependant elle régularise la lecture. Cette régularité dirige la

⁷¹ GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 92.

lecture en mettant en exergue toute l'expérience de lecturabilité du lecteur-spectateur. Une planche riche en bulles et une autre qui ne contient aucune bulle ne demandent pas certes la même proportion temporelle de la part du lecteur, or elles mettent en exergue deux compétences indispensables à la lecture du Manga : le décodage de texte et la contemplation du dessin. Pour que les deux soient réellement exécutées le dessinateur joue, entre autres, sur la disposition des bulles dans l'hypercadre d'une manière à garantir au lecteur la satisfaction picturale et l'aventure narrative :

Mille détours sont évidemment possibles sur le trajet qui mène d'une bulle à la suivante ; les positions des bulles n'indiquent pas tant un chemin à suivre que des étapes à respecter, [...] les tensions dynamiques qui animent l'image, l'agencement de ses parties constituantes, les rapports de couleur et de valeur qui s'établissent entre motifs, les mouvements suggérés par le trait entrent aussi en jeu, parmi d'autres paramètres, quand il s'agit d'attirer ou de diriger le regard.⁷²

2.1.3. Fonctions de la bulle

Le dessin et le texte dans la vignette entretiennent un jeu de pouvoir entre eux. La question de primauté du dessin sur le texte est ce qui fait l'essence même de la monstration narrative. Cependant, selon FRESNAULT-DERUELLE le texte peut avoir une fonction plus importante qu'un simple commentaire :

[...] le texte semble peser sur le dessin ; à tel point qu'il enfonce ce dernier. Les personnages ne nous apparaissent qu'en plan américain, ou ne montrent plus que leur visage : il faut laisser place au texte ; cependant le dessin ne peut perdre ses droits, et il contre-attaque en mordant sur les ballons. [...] nous avons alors affaire, contrairement à la fonction imageante du texte évoquée plus haut ; à la fonction linguistique de dessin.⁷³

⁷² GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, 95.

⁷³ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 154-155.

Alors, le texte et le dessin assurent à tour de rôle, selon des contextes descriptifs, narratifs et même imaginaires des fonctions reposant sur le pouvoir qu'ils exercent l'un sur l'autre dans la case.

GROENSTEEN, en l'occurrence étudie ce jeu de pouvoir dans un cadre purement et initialement spatio-topique laissant aux auteurs le souci de son exploitation narrative et fictive. Pour lui, il est presque impossible d'établir une liste quelle qu'elle soit qui peut rassembler toutes les situations imaginaires que peuvent procéder texte et image dans une vignette.

La bulle étant un espace fermé dans un espace également fermé (la vignette) à l'intérieur d'un troisième espace fermé (l'hypercadre) remplit les mêmes fonctions que nous avons déjà élaboré pour ces deux derniers et surtout l'hypercadre, cependant, par rapport à la bulle il faut prendre sa double signification sémiotique en tant *qu'information et porteuses d'informations*

Commençant par les fonctions en relations avec son caractère d'espace fermé. Ça va sans trop insister sur les fonctions de séparation et de clôture. La bulle est un espace homogène englobant une matérialité homogène : un texte, interjection, signes de ponctuation...etc. Les bordures de la bulle séparent entre le niveau plastique et le niveau discursif et enclore entre le dessin et le texte dans une vignette en premier lieu et dans la planche en second lieu.

La fonction rythmique en l'occurrence est la fonction la plus soutenue par la bulle. Cette fonction est assurée selon deux plans : bulle / vignette et bulle / hypercadre. Les bulles de discours d'un ou des personnages représentés dans une case que ces discours soient longs ou courts assurent à la vignette un certain pouls temporel, c'est-à-dire que la longueur des bulles accélère ou ralentit le temps que le lecteur-spectateur lui accorde. Une autre technique de pulsation à l'intérieur de la vignette est les répliques scindées, le mangaka divise le même discours du même personnage sur plusieurs bulles, elle a pour but : « *inscrire un temps d'arrêt dans l'émission de la parole et/ou produit l'effet d'un discours improvisé, complété, à mesure que le personnage trouve de nouvelles idées, des arguments supplémentaires ou simplement les*

mots qui conviennent. »⁷⁴. Ceci va sans le dire autant pour la planche, le nombre de bulles et le pouls déjà assuré dans la vignette régularise le rythme de la lecture de toute l'œuvre. Par exemple, une planche qui contient seize bulles et une autre qui ne contient que la moitié de ce nombre ne demandent pas la même attention ni le même temps de la part du lecteur-spectateur comme c'est le cas dans la double planche de *Black Jack* de TEZUKA Osamu figure.

La fonction lectorale est LA fonction essentielle de la bulle. La présence de la bulle dans une vignette indique automatiquement quelque chose à dire c'est-à-dire un texte à lire par le lecteur spectateur - dans la quasi-majorité des cas de toute façon.

La fonction structurante de la bulle ne met pas en exergue son contenu. Le nombre de bulle et leurs longueurs contribuent certes dans la structure générale de la planche ; toutefois il ne s'agit pas d'un trait propre à cette dernière vu qu'il ne prend pas en charge son contenu. Cette structure est une caractéristique propre à tout le récit visuel séquentiel.

La dernière fonction est la fonction expressive. La bulle et comme nous l'avons déjà explicité n'est pas un simple espace fermé qui englobe un texte, la forme et la dimension et même le site de cette dernière est une marque de sa fonction expressive (figure 33 à titre d'exemple). Mais pour illustrer davantage la fonction expressive de la bulle, on s'attardera sur son site au sein de la vignette.

Dans la figure suivante, nous remarquons que les bulles silencieuses, en plus de leur contenu vide en texte qui exprime une pause dans le discours du personnage, leurs sites dans la planche révèle plus sur leurs expressivités. La deuxième bulle de la première vignette (ou strip selon les anglo-saxons) est située un peu loin de la première bulle. Premièrement, la bulle vide en discours exprime que le personnage endormi, Kato, est en train d'ignorer l'autre personnage, Iwaki. Or, le site de cette dernière à l'autre côté de la vignette exprime les sentiments de frustration et de colère que Kato ressent à ce moment. La même analyse pour la

⁷⁴ FRESNAULT-DERUELLE, "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées," 89.

deuxième bulle silencieuse qui intercale entre l'avant-dernière et la dernière case. Ici, la mangaka a insisté sur non seulement une action mais également un sentiment dont l'expressivité de la bulle a permis de réaliser par sa forme, son contenu et son site :

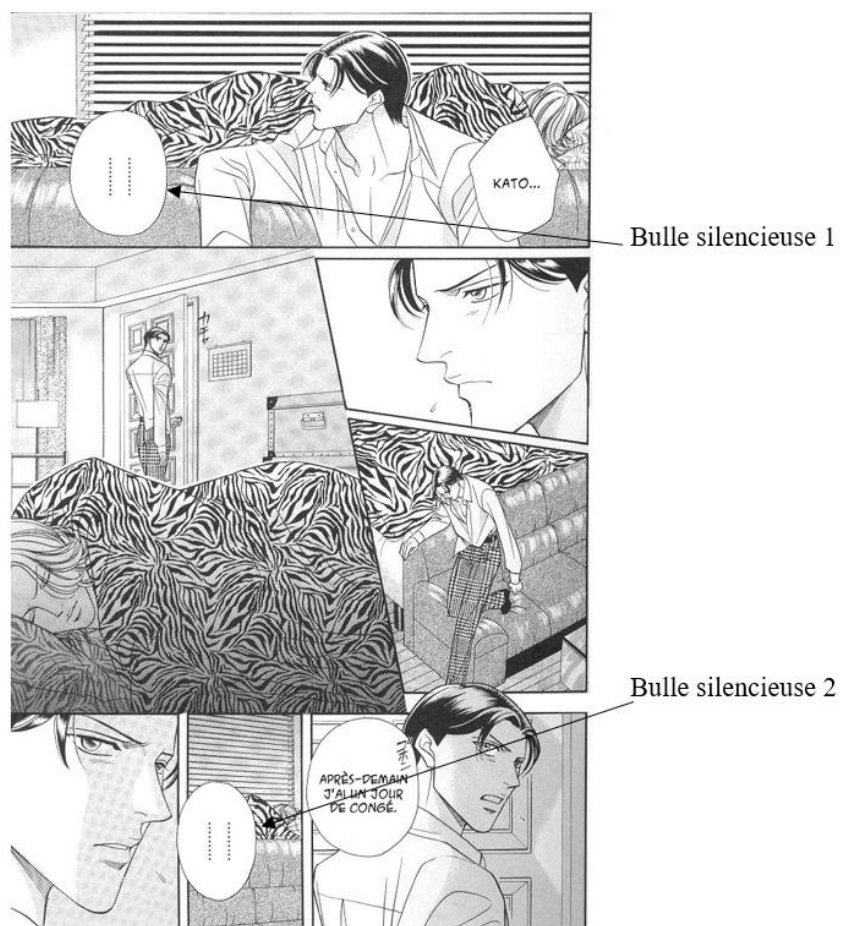


Figure 37 : *Haru Wo Deitaitta*, NITTA Youka, volume 03, Chapitre 01, planche 11.

L'étude spatio-topique s'avère une analyse plus au moins nouvelle. Toutefois, elle constitue la plateforme dans laquelle les éventuelles analyses qu'elles soient sémitiques ou autres de la fiction visuelle trouvent leurs ingrédients. Dans ce chapitre, nous avons essayé de décortiquer les différentes composantes d'une planche de manga et d'étudier chaque élément soit isolément soit en sa relation avec les autres compartiments. Dans le chapitre suivant, l'analyse spatio-topique continue, cependant, dans un cadre plus profond exploitant les éléments découverts dans le présent chapitre.

2.2. Les Onomatopées

Les Onomatopées sont la transcription graphique et visuelle de sons sonores dans les romans graphiques, c'est un « *Processus permettant la création de mots dont le signifiant est étroitement lié à la perception acoustique des sons émis par des êtres animés ou des objets. [...] Unité lexicale formée par ce processus.* »⁷⁵

Ce sont des mots créés pour simuler un bruit ou un son. Ces derniers sont associés à des objets ou des personnages ou même des actions de la narration. Le débat primaire pour les linguistes est leur nature : ils se présentent comme une synthèse narrative parce qu'ils combinent entre élément graphique, linguistique et sonore. Une synthèse parce que le japonais comme langue est insinuatif plutôt que déclaratif :

En japonais, le plus souvent, dans la langue parlée, on préfère suggérer plutôt qu'expliquer ou affirmer. La parole est une évocation où l'on préfère l'imprécis, l'inachevé, le doute ou la prudence. En témoignent ces phrases laissées en suspens, comme abandonnées au silence ou plutôt au gré du destinataire ; à lui de poursuivre ou de conclure à sa convenance pourvu que la qualité de la relation n'en soit pas altérée.⁷⁶

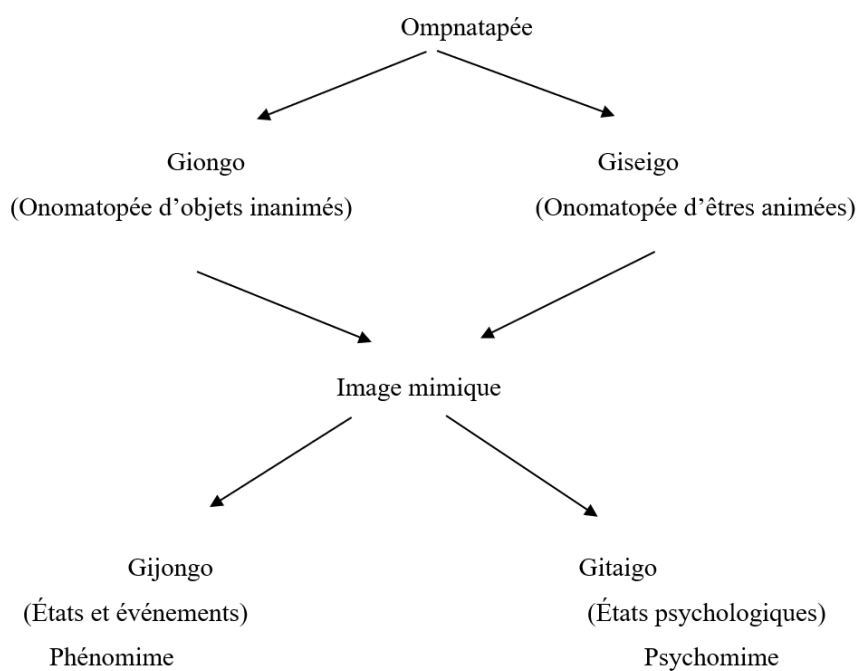
Les Onomatopées sont des effets graphiques hybrides associant texte et image à la fois ce qui les laisse difficiles à toute catégorisation et à toute traduction. Ils sont propres à toute langue, chaque langue a sa propre liste d'onomatopées en fonction du son système phonétique, par exemple en français le mot qui signifie l'action du chuchotement se transforme en *sayasaya* en japonais, prenons en considération d'autres constructions lexicales propres à chaque langue : la tendance à verbaliser les sons en japonais, exemple : ドキドキする (*dokidoki suru*) est le verbe qui décrit les battements de cœur.

⁷⁵ Éditions Larousse, "Définitions : onomatopée - Dictionnaire de français Larousse," Larousse.fr, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/onomatop%C3%A9e/56061>.

⁷⁶ Joëlle NOUHET-ROSEMAN, "Majimaji, regard sur les onomatopées," *Cliniques méditerranéennes* 81, no. 1 (2010) : 177, <https://doi.org/10.3917/cm.081.0167>.

Les onomatopées sont une pratique graphique très fréquente dans les récits imagés, peu importe la tradition qu'elle soit franco-belge, américaine, japonaise ou autre, cependant elle est omniprésente dans le manga japonais au point que certaines planches peuvent ne contenir que ces derniers. Selon Berque, cette pratique relève d'un aspect culturel que linguistique assez incrusté dans la culture japonaise : « *les onomatopées ne sont devenues si fréquentes en japonais qu'à une époque relativement récente (à partir du XVIème siècle environ). Leur foisonnement dans le lexique n'est pas un signe de primitivité, c'est le signe d'une option Culturelle.* »⁷⁷

Les onomatopées dans le Manga sont cataloguées selon deux notions, certains chercheurs reprennent le terme onomatopée alors que d'autre lui ajoutent l'expression image mimique⁷⁸ :



Les deux premières catégories sont : *Giongo* et les *Giseigo*. Les *Giongo* sont les onomatopées qui transcrivent les sons des objets inanimés : comme le son d'une casserole qui

⁷⁷ Augustin BERQUE, "Vivre l'espace au Japon," (Paris : puf, 1982) cité dans NOUHET-ROSEMAN, "Majimaji, regard sur les onomatopées," 167.

⁷⁸ Cathy Sell et Sarah Pasfield-Neofitou, "The sound of silence: translating onomatopoeia and mimesis in Japanese manga." *Manga Vision: Cultural and Communicative Perspectives*. Monash University Publishing, Victoria: Australiawith Queenie Chan, manga artist (2015).

tombe dans une cuisine, ou le son de la pluie sur le toit de la maison...etc. Les Giseigo sont les onomatopées de sons des êtres humains et les animaux, par exemple : les sons des rires et les voix des animaux...etc.

Pour ces deux catégories d'onomatopées, leur emplacement dans la planche ainsi que leurs impacts dans le récit relèvent d'autres questions techniques. Les Giongo qui sont les sons des objets sont placés très souvent au-dessous de l'objet qui émet le son, ils sont utilisés très fréquemment dans le manga d'action surtout dans les planches qui illustrent les combats et les tensions alors que les Giseigo qui sont les sons et les voix des êtres vivants sont placés dans des bulles :

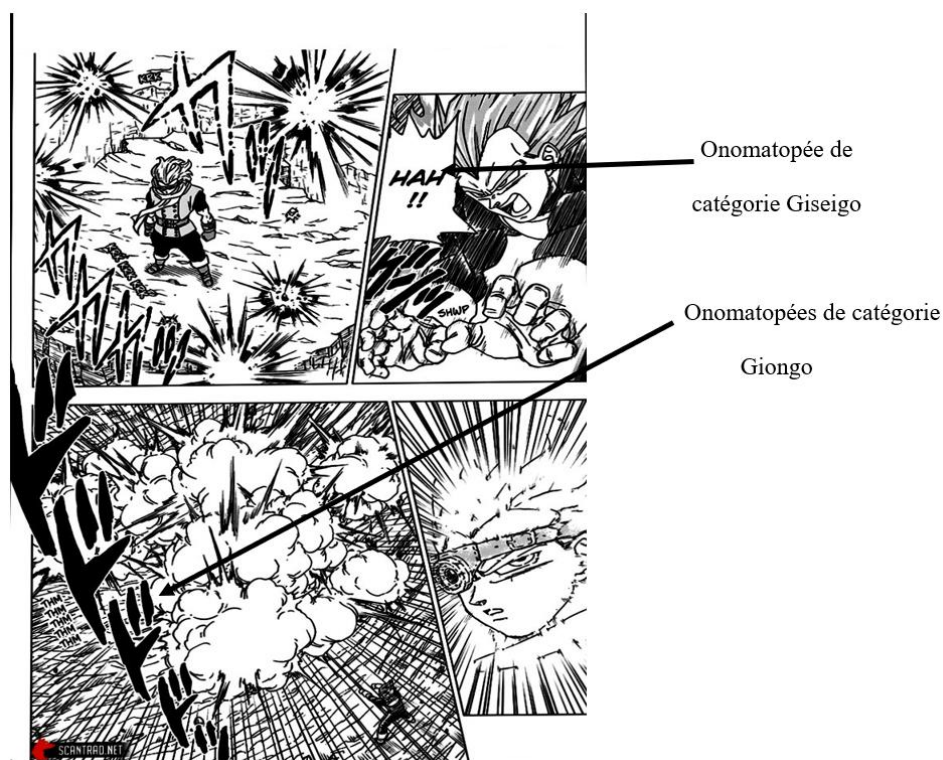


Figure 38 : *Dragon Ball Super*, chapitre 75, planche 07.

Comme nous le constatons dans la figure, les onomatopées Giongo sont de formes grandes que celles autres ; là également, il s'agit d'une technique graphique propre à ces dernières. Elles prennent des proportions différentes selon leur impact et leur *volume* : plus haut le son plus grand son espace dans la vignette ou la planche ; comme elles peuvent changer

catégoriquement de graphie, par exemple : une faible lumière fait un *kirakira*, une lumière forte et éblouissante donne *gira gira*. Les Giseigo aussi suivent cette règle, cependant les mangakas jouent sur la taille du caractère et sa police (petit, grand, gras, etc.).

S’y ajoutent aux deux premiers, deux autres sous-catégories d’onomatopées spécifiques à la langue et au manga japonais :

Témoignage du génie créatif de la langue japonaise, les onomatopées dans le manga ne se limitent pas à de simples bruitages mais ponctuent les récits en BD pour souligner la charge émotionnelle d’une situation, pour accentuer la puissance d’une action en se fondant dans l’image, pour engendrer une synesthésie ingénieuse propre à chaque auteur.⁷⁹

Les deux dernières catégories sont : les *Gitaigo* et les *Gijogo* : les premiers transcrivent les états et les événements (phénomime) : « *Jirojiro évoque un regard fixe et sans gêne et “majimaji” un regard fixe, persistant, à l’image de celui d’un enfant les yeux rivés sur un écran de télévision, captivé par ce qui s’y déroule.* »⁸⁰, les derniers transcrivent les situations psychologiques et psychiques (psychomime).

⁷⁹ BOUNTHAVY, S., “L’assourdissant bruit du silence : les onomatopées dans le manga,” Difficile d’écrire sur des futilités (bounthavy, April 20, 2020), <https://bounthavy.com/assourdissant-bruit-du-silence-les-onomatopees-dans-le-manga/>.

⁸⁰ NOUHET-ROSEMAN, “Maji maji,” 169.



Figure 39 : *Negima*, AKAMATSU Ken.

Dans la figure précédente la première onomatopée qui se situe dans la deuxième case ; se traduit par *kaa* qui signifie devenir rouge, ce qui s'accéléra dans la case centrale par l'onomatopée *こく* (*koku*) qui signifie profondément ou complètement. Comme nous le remarquons dans cette figure, les onomatopées ne sont pas toujours traduites en d'autres langues pour plusieurs raisons. Initialement parce qu'ils sont justement difficiles à traduire vu que leurs équivalents dans ces langues n'existent pas ou parce que les éditeurs japonais demandent à leurs confrères de ne pas les traduire pour ne pas affecter l'essence de l'histoire originale.

Le recourt aux onomatopées relèvent d'une développée du néologisme, les mangakas souvent se concourent les uns aux autres pour créer les onomatopées les plus graphiquement

sonores ; creusant les situations et les états les plus profondes de l'esprit humain et créant les batailles les plus ardentes pour en faire une tendance créatrice propre non seulement aux artistes mais aussi aux japonais d'une manière générale :

Les onomatopées font partie intégrante de la langue japonaise et sont employées aussi bien dans des textes littéraires qu'à l'oral. À celles, innombrables, que répertorient les dictionnaires, on peut ajouter celles qu'improvisent au quotidien des millions de Japonais pour exprimer une sensation, un sentiment, une situation ou une idée. Informelles mais spontanées et évocatrices, elles sont immédiatement saisies par l'interlocuteur et constituent une forme d'expression très vivante qui évolue sans cesse. Images du sonore ou verbalisation du perçu, les onomatopées jouent avec les sons et ignorent les limites⁸¹

⁸¹ NOUHET-ROSEMAN, "Maji maji," 167.

Chapitre Quatrième
Analyse sémio-narrative

1. Problèmes contemporains de la Narratologie

Le récit a été depuis toujours le porteur de nos réalités, le berceau de nos émotions et nos vies et l'incarnation de notre imaginaire. Il peut perdre quelques-unes de ces fonctionnalités théoriques et académiques dû aux contraintes historiques et littéraires, certes, mais éventuellement, il réinvente de nouvelles *vagues narrativistes* afin de creuser davantage dans l'imaginaire et percer les profondeurs de l'âme humaine.

Selon BARONI¹, La théorie du récit en général et la narratologie en particulier connaissent ces dernières décennies leurs phases de déclin sinon de stagnation après le triomphe des années structurales, des soixantaines aux années quatre-vingts. Cette discipline s'est repliée sur certaines pratiques théoriques et académiques dépassées : « *une analyse narratologique confinerait le commentaire à une description des structures narratives* »².

La narratologie est accusée actuellement d'être rigide, se focalisant sur la description, passant à côté du plus important « *l'expérience immersive dans le monde raconté* » et ignorant l'analyse contextuelle des différentes facettes du texte surtout le contexte culturel. Nonobstant le reflux théorique, la narratologie reste LA théorie du Récit (qui lui-même ne cesse de se métamorphoser en donnant naissances à de nouveaux types et genres) et la plateforme des études littéraires, modernes et classiques :

À côté des études de plus en plus sophistiquées de textes narratifs incluant des domaines de plus en plus larges – historiographie, littérature, cinéma, psychanalyse- nous assistons au développement en plein essor d'appropriations disciplinaires ou de médiations [...] sans parler des innombrables approches interdisciplinaires qui ont été récemment négociées.³

¹ Raphaël BARONI, "L'empire de La Narratologie, Ses Défis et Ses Faiblesses," *Questions de Communication*, no. 30 (2016) : 219–38, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10766>.

² BARONI, "L'empire de La Narratologie," 221.

³ Martin KREISWIRTH, "Trusting the tale: The Narrativist Turn in the Human Sciences," *New Literary History* 23, no. 3 (1992) : 629 cité dans Raphaël BARONI, "L'empire de La Narratologie, Ses Défis et Ses Faiblesses," *Questions de Communication*, no. 30 (2016) : 221.

La narratologie a été confinée dans des approches que ses accusateurs qualifient de naïves, d'une part, et vicieuse, d'autres part. Naïve parce qu'elle s'est accroupie sur l'empirisme en ignorant le pragmatisme et vicieuse parce qu'elle s'est orientée - dans une tentative désespérée au modernisme - vers l'analyse du discours qui oscille vers le perversement politique et publicitaire. Jusqu'à maintenant, les chercheurs et les scholars ont ignoré les caractères : transhistoriques, transculturels et trans-médiaux que le récit offre, ce qui explique l'hostilité des structuralistes et sémioticiens modernes. En ce qui concerne ses accusations, le moindre que nous pouvons dire c'est qu'elles sont fondées et compréhensibles. D'une part, le manque des recherches exclusives sur le récit et sa structure, et le peu des travaux qui existent se référant à ce dernier seulement sans autant le prendre comme problématique centrale. D'autre part, les narratologues eux-mêmes qui ne se proclament pas comme autant et qui se sont mis au service d'approches interdisciplinaires. Ces derniers récemment, ne font que fournir les outils narratologiques aux autres disciplines sans autant y impliquer le récit directement : « *cette tendance de la narratologie se résume à une boîte d'outils autorisant une forme de "distant reading" au lieu de poursuivre le chemin d'une connaissance plus fines des phénomènes narratifs.* »⁴. Ceux-là justifient leurs positions par le fait que cette théorie est déjà accomplie et ne nécessite pas d'avantage travail théorique ou pratique.

Une théorie accomplie est, selon Raphael BARONI, la majeure déstabilisation qui fait que la narratologie est dans son état actuel. Le déficit d'une « identité narratologue » aux acteurs de cette théorie est la source de la confusion et le malentendu par rapport à l'interdisciplinarité de cette dernière, beaucoup sont les chercheurs en narratologie : comme les linguistes, les comparatistes, les sémioticiens, les journalistes...etc., mais rares sont les proprement dits Narratologues. MAINGUENEAU renvoi ce déficit au contexte académique

⁴ BARONI, "L'empire de La Narratologie," 227.

* Terme employé par MAINGUENEAU sans sa « valeur péjorative ».

et surtout universitaire. Les universités - en fonction d'une hiérarchie préétablie fonctionnelle et disciplinaires - sont divisées en facultés et départements exigeant un savoir structurel et *bureaucratique** où une théorie vaste et *interdisciplinaire* comme la narratologie ne peut y être *institutionnalisée* en une matière enseignable :

[...] Même si le partage n'est pas toujours facile à faire, il faut déjà distinguer les disciplines au sens institutionnel, celle que reconnaissent les pratiques de l'administration, et les disciplines qui structurent les recherches, celles qui permettent aux acteurs des champs scientifiques d'organiser leurs activités.⁵

Une discipline de recherche est une catégorisation plus au moins fidèle à la réalité littéraire parce que la narratologie est interdisciplinaire et institutionnellement vaste et ne peut y être résumé une matière ou un module universitaire que TODOROV le père fondateur du terme n'a manqué de signaler en 1969 :

La narratologie est un phénomène que l'on rencontre non seulement en littérature mais aussi dans d'autres domaines qui pour l'instant relèvent, chacun, d'une discipline différente (ainsi contes populaires, mythes, films, rêves, etc.) [...] une théorie de la narration telle qu'elle puisse s'appliquer à chacun de ces domaines.⁶

De là nous concluons que la narratologie est une institution riche et vaste pour qu'elle s'y classe en discipline : raconter depuis la nuit des temps n'était pas seulement verbal mais également imitatif (le Théâtre tragique antique et l'épopée jusqu'au Cinéma et roman graphique moderne). Cependant, la dominance du verbal comme soi-disant l'expression mature et codifiée a fait que la mimésis soit écartée du projet narratologique alors que c'est elle l'essence de la monstration narrative. Le récit n'est pas seulement diégétique, il est initialement mimétique, l'homme a dessiné avant de parler, et a présenté avant d'écrire. Le fait que la

⁵ Dominique Maingueneau, "Les deux cultures des études littéraires," *A contrario* 4, no. 2 (2006) : 8, <https://doi.org/10.3917/aco.042.0008>. cité dans BARONI, "L'empire de La Narratologie," 230.

⁶ Tzvetan TODOROV, *Grammaire du Décaméron* (Mouton : La Haye, 1969), 10 cité dans BARONI, "L'empire de La Narratologie," 231.

mimésis refait surface durant la fin du XX^{ème} siècle et les débuts du siècle actuel revient à la ré-actualisation du champ représentatif initié par : le Théâtre et le Cinéma, également à la naissance de plusieurs nouvelles représentations médiatiques à l'essor technologique contemporains : télévision, roman graphique (Comix et Manga surtout), jeux vidéo, web-séries et webcomics, etc.

Toutefois pour une assertion maximale de la théorie du récit au sein du paysage académique, littéraire et culturel ; il faudrait, selon BARONI, commencer par admettre le caractère *méta-disciplinaire* de la narratologie et en permettre à ses acteurs d'en bénéficier d'un statut et d'une place spécifique de Narratologues et non pas de Chercheurs en narratologie :

La solution la plus viable à court terme pourrait être de revaloriser, au sein des départements de littérature, le statut des théoriciens du récit. [...] ce qui impliquerait d'être prêt à accueillir des recherches dont une partie des travaux pourrait aussi bien porter sur des romans que sur des feuilletons médiatiques, des séries télévisées, des récits e bande dessinée ou des formes narratives numérique, interactives ou transmédiatiques [...] chaque département de littérature devrait compter au moins un théoricien du récit susceptible d'animer un séminaire de « narratologie contemporaine ». ⁷

Sur la base du travail critique de BARONI dans cet article, différentes critiques – convergentes et adhérentes – ont été menées que nous signalons les plus pertinentes. La première critique est celle de Marc MARTI⁸, qui s'accorde avec BARONI dans le désir d'institutionnaliser la narratologie, cependant il voit qu'une ambition pareille peut s'avérer plus difficile que propose ce dernier. Il voit que l'interdisciplinarité de la narratologie est un avantage certes, mais justement, c'est ce qui rend la tâche de son institutionnalisation difficile vue qu'il ne s'agit plus d'une narratologie mais de plusieurs « *narratologies singulières* », celles-là peuvent ne pas toutes tomber dans le seau littéraire de la discipline qu'est la théorie du récit : « *le récit est le lien ou s'articulent le Social et*

⁷ BARONI, "L'empire de La Narratologie," 234.

⁸ MARTI Marc : enseignant-chercheur à l'université Nice Côte d'Azur, directeur de la revue électronique : *Cahiers de la narratologie*.

l'Individuel. ». Ce que BARONI considère comme interdisciplinarité (qui a fait que la narratologie s'est perdue dans le champ scientifiques) MAERTI la considère comme un pluriel disciplinaire qui a enrichi la source. Éventuellement, ce dernier s'est distancié de son collègue en affirmant que l'institutionnalisation de la narratologie peut ne pas s'avérer nécessaire :

Éviter l'institutionnalisation disciplinaire pourrait être bien plus un avantage qu'un inconvénient, permettant de conserver la dynamique d'affrontement propre aux limes, mais aussi la richesse de l'échange qui en résulte, une fois que les barbares – nous les sommes tous, car l'empire n'a plus de centre - arrivent à (presque) tous parler la même langue.⁹

La deuxième étude que nous étalerons est celle d'Arnaud SCHMITT¹⁰ qui partage tout aussi l'idée d'une institution de Narratologie en affirmant que c'est urgent afin de la préserver. Ce dernier se réfère, en l'occurrence, à sa propre expérience dans le domaine académique français en étant un francophone spécialiste d'une littérature étrangère qu'est la littérature américaine :

Je suis chercheur en littérature américaine contemporaine. [...]. Cette classification laisse entendre qu'il y a forcément plus de liens entre deux auteurs américains [...] qu'entre un auteur britannique et un auteur américain appartenant à la même génération et étant rattachés au mêmes mouvement littéraire. Selon moi, cela correspond à une logique fortement déficiente, mais c'est pourtant celle-ci qui régit les modes de recrutement des enseignants-chercheurs en littérature dans notre pays.¹¹

Cependant sur la question de l'interdisciplinarité de la Narratologie, ce dernier voit que les relations que gère cette dernière avec le structuralisme (moderne surtout la pragmatique) d'une part, et l'impact de la théorie du réception (*reader-oriented narratology*) sur le texte

⁹ Marc MARTI et Nicolas PELISSIER (dirs), *Le storytelling. Succès des histoires, histoire d'un succès* (Paris : Éd. L'Harmattan, 2012) cité dans Béatrice FLEURY and Jacques WALTER, "La Narratologie Dans Tous Ses États," *Questions de Communication*, no. 31 (2017) : 187, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11109>.

¹⁰ Arnaud SCHMITT : professeur des Universités à l'université de Bordeaux, spécialiste en Philosophie et Littérature américaine.

¹¹ Arnaud SCHMITT, "La Pratique Narratologique," *Questions de Communication*, no. 31 (2017) : 226, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11117>.

littéraire, d'autre part, c'est ce qui donne essence à la narratologie et en l'occurrence ce qui doit définir son champ d'investigation. Suivant ce raisonnement, SCHMITT arrive à la conception d'une différenciation entre narratologie et théorie du récit parce que, dans une perspective scientifique, c'est la première qui guide la deuxième, en terme simple, la lecture immanente du récit est celle qui oriente sa théorie.

Le troisième est Jan BAETENS¹², ce dernier débat la question du champ d'étude de la narratologie exposée dans l'article de BARONI. Pour lui, le récit et en fonction de son essaiment interdisciplinaire ne doit pas être le centre d'intérêt de la narratologie mais plutôt les différentes interactions menées avec les disciplines cibles : « *l'objet de la narratologie est moins le récit en soi que le récit en action.* »¹³. Le *récit en action* est censé être le centre de la recherche en narratologie, selon BAETENS, car en fonction de son caractère interdisciplinaire cette dernière risque de perdre du terrain sa supériorité narrative pour être submergé pas ses angles – narratifs bien évidemment. Cela dit, les narratologues sont demandés : « *de promouvoir une théorie du récit sur un mode critique et prendre au sérieux la diversité des récits.* »¹⁴

Alain RABATEL de sa part ne manque pas à ce rendez-vous narratologique – que BARONI n'a manqué de citer le nom dans son article). Ce dernier pense que la crise identitaire dont souffre la narratologie ainsi que ces acteurs n'est pas que son problème à elle seule, tant d'autres disciplines tendent à être marginalisées par faute de *mode* ou de *facilité*. Ce dernier refuse de se réclamer narratologue nonobstant « *ses travaux stimulants pour l'évolution du cadre théorique de la narratologie* » selon les propos de BARONI, mais se voit en tant que tranlinguiste qui s'intéresse à la narratologie.

¹² Jan BAETENS : Poète, critique et professeur belge à l'Université de Leuven spécialiste en Études culturelles.

¹³ Jan BAETENS, "Nouvelle Narratologie, Nouveau Récit," *Questions de Communication*, no. 31 (2017) : 223, <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11126>.

¹⁴ FLEURY and WALTER, "La Narratologie," 189.

Pour lui, l'institutionnalisation d'une discipline - narratologie ou autre - en une matière ou un module universitaire ne règle pas - *forcément* - sa crise identitaire ; pour la narratologie, RABATEL voit que la notion du storytelling précisément qui s'est étendue à des champs souffrant d'*inquiétudes théoriques* - comme la politique- est ce qui a fait générer cette crise identitaire ou pour être plus exacte une crise culturelle.

Alors, en synthèse par rapport à ces recherches, pour une revalorisation de la narratologie et pour une critique immanente de La Théorie du Récit comme l'unique théorie du récit il faut premièrement redéfinir le récit comme champ d'étude et prendre en considération ses transformations et ses mutations contemporaines sans autant craindre les nouvelles formes narratives - ou même non narratives ; ensuite, faire appel à l'Histoire Littéraire comme contexte de critique littéraire ; admettre le rôle de ses acteurs Narratologues comme étant les Spécialistes de la théorie du récit (peu importe ses directions) et finalement mettre la théorie en exergue pour étudier ses limites institutionnelles et surtout interdisciplinaires et transmédias contemporaines.

2. Le récit visuel entre narration, monstration et graphiation

La situation dont se trouve la théorie du récit maintenant, qui pour des décennies, s'est stagnée dans les préceptes du formalisme structural en inspirant à la théorie elle-même une signification vague entravant son développement, s'est vue obligée de redéfinir son champ d'analyse et de reconstituer ses limites théoriques et expérimentales. Les chercheurs en narratologie ou selon l'expression de BARONI, les narratologues se doivent une remise en cadre de la notion du récit, essentiellement, ainsi que de ces pratiques littéraires. Raphael BARONI, entre autres chercheurs contemporains dont nous avons déjà mentionner quelques noms, n'a pas manqué de remettre toute la théorie en question ainsi que sa dimension pragmatique.

Ce dernier dans son ouvrage *Tension narrative* s'est posé la question que J.M. SCHAEFFER¹⁵ a qualifié de centrale et qui devait occuper les problématiques actuelles sur le récit et sa théorie : qu'est ce qui nous poussent à lire, écouter et regarder un récit ? Mais avant cela : qu'est ce qui nous pousse à écrire ? Cette question résume toutes les anciennes conceptions sur le récit (structurales principalement) et prend en considération une autre dimension du récit que les études classiques négligeaient : la dimension pragmatique, le rôle du récepteur et comment la relation entre récit et son récepteur se doit une relation bilatérale, mutuelle, émotionnelle se considérant comme le noyau de toutes recherches narratologiques contemporaines.

BARONI dans son livre revient, évidemment, aux principes structuraux classiques de la théorisation du récit, cependant il n'essaye pas de les étayer d'avantages mais plutôt de les continuer. Ce dernier propose une nouvelle lecture du récit narratif initialement en sa matière première : le récit n'est plus seulement écrit mais également écouté et regardé, ces nouvelles formes narratives nécessitent une réintégration des préceptes classiques et une re-dimensionnalisation de ces limites interdisciplinaires contemporaines y commençant par le cognitif. Ce dernier constitue le point de départ de l'analyse de BARONI qui se centralise sur les émotions par lesquelles il explique les relations tissées entre le récit, son producteur et son récepteur.

Le récepteur est maintenant un agent actif dans le processus créatif également du récit, non pas seulement un simple narrataire à qui l'auteur raconte mais une entité dirigeante de tout le récit : comment l'auteur peut garder l'attention du lecteur ? comment le lecteur conçoit l'histoire ? Que faut-il faire pour assurer le suspens de la fiction ? Mais essentiellement : comment l'auteur puisse surprendre son lecteur ? La question du récit et ses métamorphoses,

¹⁵ « Il faut compter la question centrale à laquelle une théorie générale du récit doit répondre : qu'est ce qui nous motive à écrire et plus encore à écouter, lire ou regarder des récits ? » Jean-Marie SCHAEFFER, Avant-propos dans *La tension narrative. Suspense, curiosité et surprise*, par Raphaël BARONI (Paris : Seuil, 2007), 12.

la question d'attachement et de curiosité narrative sont les nouvelles dimensions analytiques en narratologie : « *Le récit est ainsi défini comme une relation d'interdépendance entre tension et intrigue.* »¹⁶

Pour une meilleure explication des concepts de la théorie du récit en fonctions de ces dites conditions actualisées, il faut d'abord se situer par rapport à la notion du récit. Parmi les définitions proches à celle de BARONI, J.M. ADAM présente le récit comme étant la description d'événements impliquant des sujets tout en assurant un changement situationnel par le biais d'une mouvance actionnelle. Cette mouvance est assurée selon deux moments : celui représentatif (le temps de l'histoire) et celui communicationnel (le temps déictique). Et pour qu'il ait différenciation entre le récit narratif et autres types de discours actionnel, ADAM ajoute les conditions d'une « *mise en intrigue* » et une « *évaluation finale* » permettant ainsi la finalité interprétative effectuée par le destinataire étant déjà régit par une certaine « *tension narrative* » (la montée et la décente des événements, bref, le changement actionnel du récit). Tout en se reliant à lui, BARONI continue dans cette définition en mettant l'accent sur la notion de l'intrigue.

Le récit est régi par l'intrigue qui ne prend sens que dans la relation *interlocutive* entre lui et la conscience du destinataire ou principalement ses émotions, son acceptation et sa compréhension de ce dernier (ce que ADAM a décrit d'évolution finale) : « *L'intrigue, en tant qu'enchaînement de faits, repose sur la présence d'une tension interne entre ces faits qui doit être créée dès le début du récit, entretenue pendant son développement et qui doit trouver sa solution dans le dénouement.* »¹⁷. STERNBERG de sa part explore cette direction définitoire en insistant sur les moments qui gèrent les deux temps du récit :

Je définis la narrativité comme le jeu de suspens, de la curiosité et de la surprise entre le temps représenté et le temps de la communication. [...]. En suivant les mêmes lignes

¹⁶ SCHAEFFER, 14.

¹⁷ Roland BOURNEUF et Réal OUELLET, *L'univers du roman* (Paris : PUF, 1972), cité dans BARONI, *La Tension narrative*, 41.

fonctionnelles, je définis le récit comme un discours dans lequel un tel jeu domine : la narrativité passe alors d'un rôle éventuellement marginal ou secondaire [...] au statut de principe régulateur, qui devient prioritaire dans les actes de raconter/lire.¹⁸

La tension qui gouverne le nouement et le dénouement actionnel - ou l'intrigue tout simplement- et qui sera perçue par le destinataire et en conséquence donnera forme finale au récit narratif, est *structuré* dans la relation entre les deux temps de ce dernier, alors un autre aspect d'analyse se rajoute : c'est bien les moments de régularisation entre le temps diégétique et celui communicationnel assurant à tout deux, la dynamique actionnelle du récit. REVAS Françoise en continuation à ce qui a été expliqué s'allie à cette notion de *tension* tout en insistant sur sa composante sémantique ainsi que la composante compositionnelle du *nœud*. Or, BARONI y ajoute *le rythme* comme modulateur essentiel entre ces deux composantes :

Nous suivrons donc REVAS quand elle définit strictement le récit par la présence d'une *intrigue* [...] et par celle d'une *tension*, [...] nous pensons également qu'elle a raison « d'insister sur la nécessité de distinguer très clairement deux notions d'ordres différents : la *tension dramatique*, notion essentiellement sémantique et le *nœud* [intrigue] notion compositionnelle ». Néanmoins, il nous semble malgré tout que cette distinction nécessaire d'un point de vue logique, ne se traduit pas par une indépendance des deux termes : au contraire, c'est bien la tension qui *rythme* l'intrigue en contrastant ses temps « forts » et ses temps « faibles ». ¹⁹

Cependant, BARONI remplace l'expression la « *tension dramatique* » par « *tension narrative* » pour ne pas catégoriser cette notion à un genre précis - le genre scénique : théâtre, télévision ou Cinéma : « *même si la tension narrative apparaît avec moins d'éclat dans les autres formes (par exemple dans la Bande dessinée ou dans la Littérature) nous ne pensons pas qu'il faille en conclure qu'elle serait d'une nature fondamentalement différente.* »²⁰. Or, le récit (qui est un terrain plus large que les traditionnelles conceptions du structuralisme formaliste considérant ses composantes non seulement linguistiques, mais également

¹⁸ Meir STERNBERG, "Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity," *Poetics Today* 13, no. 3 (1992): 463, cite dans BARONI, *La Tension Narrative*, 42.

¹⁹ BARONI, *La Tension narrative*, 52.

²⁰ BARONI, *La Tension narrative*, 56.

cognitives, littéraire est surtout narratives sur laquelle toutes les précédentes en font référence) est avant tout une composition narrative – c'est ce qui a été dit depuis même avant le structuralisme, toutefois, une réinitialisation du récit même jusqu'à ses fondements ne nécessite pas une autre pour sa finalité narrative ? Certainement oui, surtout à l'entrée en jeu de nouveaux récits narratifs figuratifs : films, série télévisées, romans graphiques, Manga, Animé...

Le récit visuel (le Cinéma initialement) depuis son apparition, posait un véritable problème théorique pour les chercheurs en littérature, principalement les chercheurs en théorie du récit, surtout en ce qui concerne la question du narrateur. En littérature, traditionnellement parlant (la littérature écrite, verbale) cette composante est plus au moins claire et identifiable : *quand il y a narration, il y a narrateur*. Le narrateur est l'instance qui manipule, structure, et organise le fil narratif. Dans le récit visuel, le Cinéma par exemple, cette entité est loin d'être claire ou identifiable : qui raconte dans un film ? Pour André GAUDREAULT²¹, et pour pouvoir répondre à cette question, il faut tout d'abord faire la distinction entre *narration* et *monstration* dans le récit visuel : « *le récit écrit (verbal) n'est véhiculé que par le mode de la narration, alors que le récit théâtral est véhiculé uniquement par le mode de la monstration.* »²², alors par extension le Cinéma également *montre*, ce qui la rapproche de la représentation théâtrale que la narration verbale.

Toutefois, et contrairement à ce dernier, le Cinéma jouit plus au moins d'un certain pouvoir sur la notion de temporalité narrative. La représentation du temps dans le Cinéma se situe entre la figuration théâtrale et la narration scripturale, par exemple, la mise en abyme, les souvenirs, etc. Pour certains critiques, le Cinéma manipule le temps présent seulement sans autant y avoir le même pouvoir sur le passé, c'est une représentation *mimésis* que son agent est un monstateur– dépourvu de toute aptitude narrative. Au contraire, GAUDREAULT voit que

²¹ André GAUDREAULT, "Narration and Monstration In The Cinema," *Journal of Film and Video* 39, no. 2 (1987) : 29–36. <http://www.jstor.org/stable/20687768>.

²² GAUDREAULT, "Narration and Monstration," 29.

le récit visuel cinématographique est une représentation *mimèsis diégétique*, que son agent est un monstrateur -avant tout- et narrateur à la fois. Dans cette perspective, il argumente que la monstration dans la représentation théâtrale ne peut se faire que dans le temps présent, même s'il s'agit d'un événement passé, sa représentation se fait ici et maintenant, alors que dans le récit visuel cinématographique la notion du temps est plus maniable grâce à la technique du montage « est l'activité qui permet d'articuler des segments spatio-temporels ensemble. »²³. Le montage est ce qui effectivement différencie entre la représentation théâtrale et le récit visuel cinématographique et il est également ce qui différencie entre le monstrateur du théâtre et le monstrateur-narrateur du film. Un monstrateur parce qu'il montre le maintenant et le ici par le biais des différents plans et scènes filmés au cours de la production, et narrateur parce qu'il manipule, structure et oriente le récit ainsi que son spectateur là où il veut - la question de focalisation exclusive au narrateur en littérature verbale. Le croisement du point de vue de narrateur et celui du narrataire (entre celui du monstrateur-narrateur et celui du spectateur) est ce qui permet la subordination temporelle du récit :

Je vois maintenant (indirectement dans le cas du récit écrit, directement dans le cas du récit filmique) de l'extérieur, ce que le monstrateur a vu avant moi, de l'intérieur. C'est le narrateur qui replace devant mes yeux les événements qui se sont déjà produits dans l'ordre qui lui convient.²⁴

Le récit visuel cinématographique ou quelconque autre genre de récit visuel narratif – combine entre deux niveaux d'instances narratives ainsi que leurs composantes temporelles, le premier micro - narratif ou monstratif – celui des plans et de scènes filmées pendant le tournage - sur lequel se fait après tout le travail narratif global -la projection finale :

Le narrateur prend ce matériau [les micro-narrations] y inscrit son propre point de vue ensuite le transpose en une lecture guidée au bénéfice du spectateur [...] ce qui rend le Cinéma un genre complexe de mimésis et de diégésis [...]. Le monstrateur-narrateur au

²³ GAUDREAUULT, "Narration and Monstration," 31.

²⁴ GAUDREAUULT, "Narration and Monstration," 32.

Cinéma réalise syncrétiquement l'union et la fusion des deux modes de base de la communication narrative : la narration et la monstration²⁵

Sur la base du travail de monstration que GAUDREAULT a initié en la matière du récit visuel, Philippe MARION, un chercheur en narratologie médiatique, discute plus en affinité la notion de monstration en affirmant qu'elle ne peut pas être applicable sur tout genre du récit visuel : « *le processus de monstration s'efface derrière le tout puissant simulacre analogique qu'il tend à produire. Or [en récit visuel séquentiel], la matière graphique fait toujours résistance, opacité et elle empêche la monstration d'être pleinement transitive.* »²⁶. Philippe MARION, dans le cas de narration séquentielle par le biais d'images fixes (Roman graphique et ses différentes traditions graphiques, interculturelles et surtout transculturelles) évoque le terme de *graphiation*. Ce dernier se rapproche de la notion de *style*, où il s'agit d'une « *énonciation spécifique de celui ou de celle qui trace aussi les dessins que les textes et des planches de l'œuvre*²⁷ ». Les traits, les couleurs et les images pour MARION sont les marques où subsistent les particularités du *génie médiatique* de l'auteur qui sont des particularités d'ordre graphiques, expressives et notamment narratives (se relatant au récit narratif visuel de l'œuvre).

La graphiation étant une notion fondée sur la double articulation, en Cinéma, de monstration-narration de GAUDREAULT ainsi que le concept d'ocularisation (ce dernier est stimulation de la question du point de vue dans le récit visuel) de JOST, pose certains problèmes sur les plans théoriques et analytiques selon BAETENS, surtout en la question du *graphiateur*. Le graphiateur selon MARION est : « *la marque d'une identité graphique responsable d'un trait unificateur spécifique. Cette identité constitue une instance énonciatrice*

²⁵ GAUDREAULT, "Narration and Monstration," 34.

²⁶ Philippe MARION, *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur* (Louvain-la-Neuve : Academia, 1993), 36.

²⁷ Jan BAETENS, "Sur La Graphiation. Une Lecture de 'Traces En Cases,'" *Recherches En Communication* 5 (1996) : 225, <https://doi.org/10.14428/rec.v5i5.46223>.

fondamentale. »²⁸ que le lecteur-spectateur identifie tout au long de l'œuvre orientant et contrôlant ainsi sa vision et même sa lecture. BAETENS, voit dans l'implication du lecteur au niveau primaire de la lecture une difficulté d'ordre identitaire. La subjectivité fondée, que Marion évoque en la matière, menace de prendre élan et alors l'œuvre se limitera en une case d'individualisme arbitraire qui ne fera que désavantager l'aventure de la lecture :

[...] il est clair qu'à trop insister sur la trace comme émanation d'un graphiateur unique, fortement individualisé, on risque d'enfermer l'œuvre dans une logique de l'expression de soi qui facilite à son tour la venue d'une lecture subjectivante, narcissique comme échange et dialogue entre deux individus.²⁹

En conclusion, la distinction entre monstration et graphiation est faite sur la base du trait stylistique spécifique au graphiateur (qui n'est pas une personne mais une entité créée par le lecteur-spectateur) rapportant que dessiner est une compétence individuelle propre au dessinateur en distinction avec le monstreur qui ne fait que nous montrer ce qui existe (ou a existé) pendant la projection finale du film. MARION se base sur le *génie créateur* du dessinateur pour expliquer son terme de graphiation. Cependant parlant de monstration, le projet cinématographique menée par le réalisateur commence depuis les toutes premières opérations de sélections de personnages, le choix des décors et les sites de tournages, les costumes et le maquillage, le tournage et finalement le montage ; toutes sont des traits distinctifs de la vision cinématographique du réalisateur pour son film, alors nous pouvons aussi distinguer la monstration comme l'ensemble de traits stylistiques propre au réalisateur, toutefois nous comprenons le choix de MARION en le terme de graphiation selon que le récit visuel du Cinéma et le récit visuel d'images fixe est certainement deux genres distinctifs de ce dernier que chacun demande ses propres outils.

²⁸ MARION, *Traces en cases*, 30.

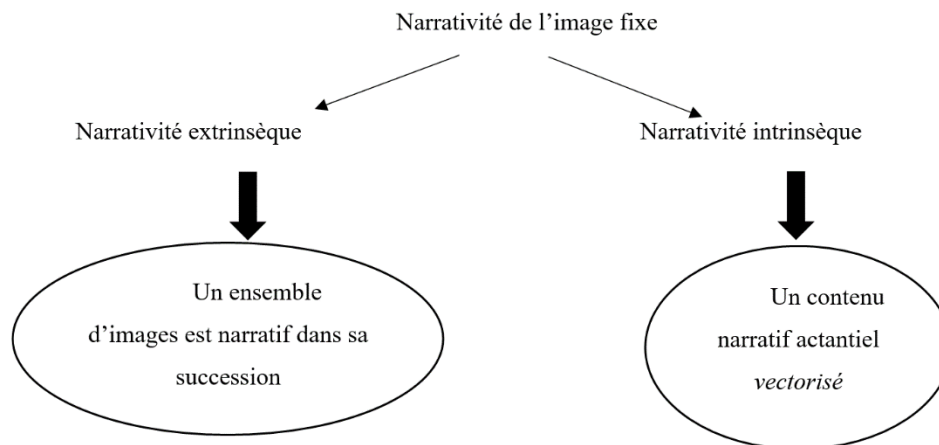
²⁹ BAETENS, "Sur la graphiation," 230.

3. La mise en scène du récit graphique :

Nous avons vu dans le chapitre précédent principalement les différents aspects d'une mise en page d'un récit graphique, avec toutes ces techniques et règles ; maintenant et à partir de cette séquence, nous allons examiner comment le récit est construit et mise en action, et quelles sont les modalités d'un récit graphique séquentiel en images fixes.

En premier lieu, nous devons nous situer par rapport à certaines questions d'ordre structurales. La question de narrativité dans ce genre de récit : qui raconte, l'image, le texte ou les deux ensembles ? Dans cette perspective les chercheurs se discernent en la matière narrative d'un récit graphique, METZ Christian voit que l'image fixe seule ne raconte pas. Pour lui la seule image qui raconte est bel et bien l'image mouvante, animée, en un mot l'image filmique : « *passer d'une image à deux images (ou plus) c'est passer de l'image au langage.* »³⁰. ODIN Roger, contrairement au précédent, admet que l'image raconte mais seulement dans la mesure d'une mise en action de deux personnages ou plus, ou dans le cas d'une quête d'un objet (en référence au schéma actantiel de GREIMAS). GAUDRAULT empreinte les termes de *succession* et de *transformation* que TODOROV employait pour initier la plateforme narrative de chaque récit. Or, l'image est narrative quand elle présente une *succession* de fait qui *se transforme* au fur et à mesure de l'avancement du récit (changement d'un état stable à une situation problématique) :

³⁰ Christian Metz, "Le Cinéma : Langue Ou Langage ?," *Communications* 4, no. 1 (1964) : 52–90, cité dans Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée* (Paris : PUF, 1999), 122.



GROENSTEEN affirme que parlant de l'image fixe dans le cadre d'une narration visuelle séquentielle, il est difficilement concevable qu'elle soit intrinsèquement narrative parce qu'elle est une partie intégrante d'une architecture globale d'un cadre dont lequel la construction narrative du récit est prolongé par l'auteur. Dans le cadre général de l'étude, la narrativité interne de l'image fixe nous importe peu ce qui est important est la technique de découpage : raconter par images fixes c'est avoir recourt à cette technique qui met en exergue le binôme : image / texte. Cependant, il ne faut pas prendre comme narrative toute ensemble d'images (la différence entre une série d'images et un récit visuel séquentiel).

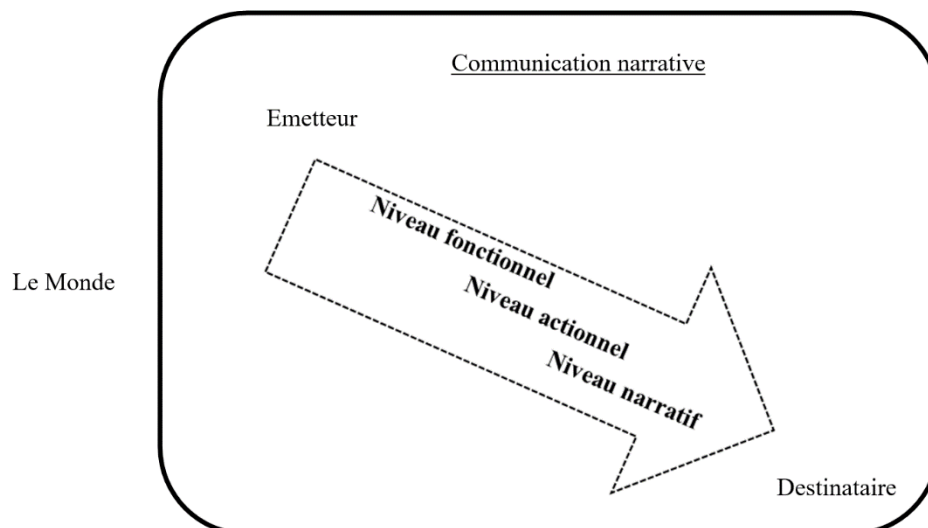
Dans cette perspective, DELEUZE voit qu'une suite d'images fixes qui exprime un changement dans la mesure où elles entreprennent des intervalles entre elles (l'espace intericonique : le péri-champs mentionné dans le chapitre précédent) est ce qui caractérise cet ensemble en tant qu'une matière *sémiotiquement, esthétiquement et pragmatiquement* narrative : l'étude spatio-topique en est la preuve. Alors, la narrativité dans ce cas est assurée par le sens existant entre les images dans les deux directions, il ne se construit pas dans la suite mais dans le vas-et-le vient entre les vignettes d'un cadre. Ce dernier est élaboré dans plusieurs plans de lectures qui se construisent au fur à et mesure des lectures *plurivectorielles* d'une page (planche). Le premier sens général est véhiculé par une lecture globale, le regard récapitulatif que le lecteur-spectateur pose sur le la page le situe déjà par rapport à la densité de la planche,

le sens de lecture, le nombre de bulles, etc. ; en deuxième lieu vient la lecture immanente de chaque case en référence, bien évidemment, à celle précédente et celle ultérieure. Là, le lecteur-spectateur est pleinement dans le récit (une lecture rétrospective non seulement figurale mais également verbale). Le troisième niveau est celui de la séquence. À ce niveau-ci, la lecture est amplement narrative parce que le lecteur-spectateur ici situe la séquence dans le cadre générale du récit.

À partir de ces notions élémentaires sur le récit visuel séquentiel, les éléments qui seront présentés dans la séquence suivante relèveront d'une étude sémio-narrative d'éléments constitutifs du récit en images fixes ; commençant par la notion problématique du narrateur (et plus précisément du monstateur) passant par la technique du découpage pour en terminer avec les personnages dans un récit en images fixe dominé par le figuratif : le Manga.

3.1. Narrateur, monstateur et récitant

La narratologie a suscité depuis son avènement sur le terrain analytique de la théorie du récit un ensemble de questions et de positions surtout par rapport à son sujet de recherche : le récit. En cette matière, l'approche structurale prenait le dessus sur toute autre étude ; cependant, cette dernière n'arrivait pas à un certain moment de son application, à faire la distinction entre les mots clés de la théorie en dehors des limites du texte. Elle n'en sortait pas du cadre purement *déductif* du texte narratif, elle décrit les structures internes de ce que fait d'un texte une narration. Pour BARTHES et GENETTE, le texte narratif est avant tout une communication entre deux pôles : émetteur, ou énonciateur et un destinataire (où nous pouvons faire référence à l'approche communicationnelle de JAKOBSON) cette communication s'articule en un ensemble de niveaux linguistiques qui dépendent l'un de l'autre hiérarchiquement, en d'autres termes : le texte narratif est avant tout un texte *fonctionnel*, ensuite *actionnel* et finalement *narratif* – fonctionnel et actionnel :



Cette disposition prend comme point de départ la polysémie du terme récit en lui-même.

GENETTE l'explique selon trois notions :

- Le récit qui est – selon une vision linguistique de départ- le « *signifiant, énoncé, discours ou texte narratif en lui-même.* »³¹
- L'histoire ou la diégèse : le signifié ou contenu narratif.
- La narration : « *ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle il prend place* »³²

Ce dernier ne considère le récit narratif qu'en relation avec les deux premières notions : la première fournit la matière narrative : l'ensemble d'événements (fictif ou non d'ailleurs) ; la deuxième qui nécessite LE détenteur de toute la situation narrative : **le narrateur**. Cette dernière a toujours suscité les interrogations des critiques et des théoriciens de la narratologie : qui raconte ? l'auteur, le narrateur ? et si c'est un narrateur qui est-ce ? Quelles sont les modalités de sa fonction : rapporteur, énonciateur, focalisateur, etc. Les interrogations ne font que se multiplier sans que la question principale n'en puisse trouver des réponses pertinentes sur le plan théorique, et elle se complique davantage avec le récit graphique.

³¹ Gerard GENETTE, *Figures III* (Paris, France : Éditions du Seuil, 1972), cité dans Sylvie PATRON, *Le narrateur, introduction à la théorie narrative* (Paris : Armand colin, coll. "U", 2009), 31.

³² GENETTE, *Figures III*.

Au retour aux sources, la question du narrateur a été étudiée depuis TODOROV (qui fut le créateur du terme) jusqu' à GREIMAS, GENETTE et BARTHES :« *c'est un concept absolument central dans l'analyse des textes narratifs* »³³. Pour GENETTE toujours, le narrateur est cet *énonciateur particulier* qui détient tout le pouvoir narratif dans le récit et qui a les caractéristiques suivantes :

- Il est « *à la première personne* ».
- Il est le responsable de tous les niveaux de la communication narrative.
- Il est fictif (dans le cas d'une narration non fictif, il est, *peut-être*, l'auteur).

PATRON Sylvie a remis toutes ses caractéristiques en question et elle a débattu la perspective théorique du GENETTE. Cette dernière, dans son livre intitulé : *Le Narrateur. Introduction à la théorie narrative*, s'est directement opposée à la théorie du narrateur de GENETTE, surtout en les questions de fonctionnalités. PARTON, voit que la deuxième caractéristique suscite une sérieuse et fondamentale confusion entre narrateur et auteur. Elle voit dans le statut de responsable de la narration – surtout le narrateur à la première personne – un statut très ambitieux et que ce dernier peut se mettre en même position que l'auteur (le véritable créateur de la diégèse). Elle considère également la troisième fonctionnalité du narrateur de GENETTE une complication excessive de la notion déjà complexe du narrateur. Le statut fictif de ce dernier est bien évidemment fictif, sans que GENETTE y insiste là-dessus. Le narrateur étant une composante d'une diégèse (terme insinuant déjà la notion de fiction) est fictif, toutefois GENETTE augmente d'avantage la confusion en proposant les termes hétérodiégétique et homodiégétique par lesquels il voulait caractériser le narrateur à la troisième personne et le narrateur à la première personne.³⁴

³³ Mieke BAL, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, 3rd ed. (Toronto, ON, Canada: University of Toronto Press, 1997), cité dans GENETTE, *Figures III*, 29.

³⁴ Sylvie PATRON, *Le narrateur, introduction à la théorie narrative* (Paris : Armand colin, coll. "U", 2009).

Dans une autre vision plus au moins différente de celle de GENETTE – sans autant l’être sur le plan théorique en réalité – STANZEL propose une nouvelle approche du fait narratif basée sur la notion de *médiateté* comme caractéristique du récit narratif par rapport aux autres genres littéraires. Cependant, il ne donne aucune définition précise sur cette notion (tout comme GENETTE avec la notion du narrateur) donnant l’impression que ça va de soi de parler de la médiateté dans le récit narratif par rapport à la présentation théâtrale qui s’inscrit dans la catégorie de la tradition d’immédiateté.³⁵ En d’autres termes, il classe le récit narratif selon deux modes : le mode direct (la médiateté du fait narratif) et le mode indirect (comme le théâtre par exemple).

STANZEL ainsi que la théorie narrative allemande à l’époque identifie trois situations narratives :

- Situation narrative à la première personne dont « *la médiateté de la narration appartient totalement au domaine fictionnel des personnages du roman.* »³⁶ , le médiateur (narrateur) est à l’intérieur du monde fictif des personnages.
- Situation narrative *auctoriale* : le narrateur-médiateur est hors monde fictif des personnages.
- Situation narrative figurale : dont laquelle un réflecteur est un personnage du récit qui vit dans le monde fictif mais qui ne s’adresse pas à un autre personnage (ou personne qu’elle soit réelle ou virtuelle): « *un personnage du roman qui pense, sent et perçoit mais qui ne s’adresse pas au lecteur comme le narrateur.* »³⁷

Les spécificités de ces trois situations narratives sont faites sur la base de rencontre de trois notions qui sont *la personne, la perspective et le mode*. *La personne* se réfère à l’identité du narrateur dans la narration à la première personne qui selon STANZEL, n’est pas une marque suffisante de son identité : le pronom personnel “**je**” identifie la présence d’un narrateur (ce qui est primordial dans le récit narratif !) mais pas son *identité* (qui raconte

³⁵ PATRON, *Le narrateur*.

³⁶ Franz. K. STANZEL, *A Theory of Narrative* (Cambridge, England: Cambridge University Press, 1984), cité dans PATRON, *Le narrateur*, 80.

³⁷ STANZEL, *A Theory of Narrative*.

exactement : un narrateur, un médiateur, un personnage ?). En conséquence, STANZEL oppose la narration à la première personne et narration à la troisième personne dont laquelle il insère la présence d'un narrateur (ou médiateur selon son terme) personnalisé. La perspective s'attarde à la visée limitée du narrateur et la visée illimitée du réflecteur (narration interne et externe de GENETTE). Le mode concerne éventuellement, la prise en charge du récit par un narrateur personnalisé qui signifie une narration médiante, indirecte et la narration directe prise en charge par le réflecteur.

Cependant, STANZEL insiste sur une différenciation fondamentale entre, d'une part le narrateur qui est l'intermédiaire entre le récit et le lecteur et le réflecteur qui ne l'est pas et, d'autre part, le réflecteur qui n'est pas forcément associé à la narration à la troisième personne. Dans ce cadre, la situation narrative à la première personne est caractérisée par la primauté de l'identité du narrateur, la situation narrative auctoriale par la perspective externe alors que la situation figurale par le mode du réflecteur. PARTON, en contrepartie, identifie les convergences et les correspondances entre le narrateur (à la première personne) et le réflecteur dans un premier lieu, ensuite le réflecteur. Premièrement, les deux premières situations narratives que STANZEL qualifie de « *deux narrateurs dans des rôles différents, se faisant face de part et d'autre de la frontière entre les romans à la première personne et à la troisième personne* »³⁸ :

Correspondances	Convergences
- Personnalisés (jugements, idées...)	- Narrateur à la première personne personnalisé : il fait partie du monde fictif de la diégèse.
- Fictionnels (des <i>personnages</i> créer par l'auteur)	- Narrateur auctoriale à la troisième personne : il ne fait pas partie du monde fictif de la diégèse.

³⁸ STANZEL, A Theory of Narrative, 91.

Deuxièmement, la situation figurale où le personnage-réflexeur, là STANZEL affirme que ce dernier ne raconte pas, il vit dans le monde fictif sans le transmettre ou même *le verbalisé* à qui que ce soit (le lecteur ou même le lecteur virtuel) et il - *peut* – coexister en échangeant de rôle avec une autre instance qui se charge de communiquer le récit à un lecteur. PARTON voit dans cette catégorisation une incohérence sur le plan théorique : si le réflexeur ne raconte pas alors qui assume cette fonction dans le récit figuratif, et s'il est pénétré lors de la narration par un médiateur alors pourquoi depuis le début le catégorisé comme une instance narrative à part entière ?

[...] on s'aperçoit que le statut du narrateur du récit figural par rapport au narrateur auctorial n'est pas stable : soit le narrateur du récit figural est opposé au narrateur auctorial (est accessoirement au narrateur du récit à la première personne, en tant que ces derniers sont des narrateurs personnalisés) ; soit le narrateur du récit figural est considéré comme une sous-catégorie du narrateur auctorial [...] ³⁹

Entre les diverses théories narratives classiques : communicationnelles, linguistiques, structurales, etc., qui inventent et réinventent la notion du narrateur et entre les différentes approches analytiques qui, soit elles implantent le narrateur dans l'univers narratif où elles lui dénie la dominance, GROESTEEN voit que la question doit se formuler autrement. L'identité du narrateur ou est ce qu'il est le maître du récit ou seulement son intermédiaire ne doit pas occuper l'espace central de la théorie narrative mais plutôt de savoir est ce que la théorie du narrateur que la littérature verbale n'en cesse d'exploiter est applicable sur tous les genres du récit ou non. Ce dernier voit que si la théorie narrative se prétend générale elle ne doit pas utiliser les mêmes techniques pour tous les genres du récit narratif (le récit graphique séquentiel et le récit monstratif par exemple) : « *Je crois que la question du narrateur peut être légitimement posée à tout type de récit, mais qu'elle doit l'être aux nouveaux frais pour chaque*

³⁹ PATRON, *Le narrateur*, 96.

média, parce qu'à chaque média correspond un dispositif énonciatif particulier et, partant, une configuration narratologique singulière. »⁴⁰.

Or, le vocabulaire narratif alimente d'avantage l'amalgame entre instances narratives et ses agents : destinataire, narrateur, monstateur... Pour ce fait, nous devons associer les principes de théorie narrative à *une entité fictive d'opérations concrètes*, cette dernière contribuera à élucider le malentendu existant entre ces instances narratives et également à instaurer une théorie analytique pour chaque genre narratif en respectant les aspects uniques de chacun d'entre eux. En d'autres termes, la théorie de la narration doit absolument adapter ses principes en fonction des conditions de chaque type de récit. À titre d'illustration, l'instance du narrateur, ce dernier en Cinéma est *techniquement* absent, effacé alors qu'il ne l'est pas dans la *monstration graphique*, nonobstant la même forme narrative (par images) ; cela est dû à la réalité matérielle du livre par rapport au Film – le spectateur d'un film n'a pas le film sous ses mains mais devants ses yeux alors que le lecteur-spectateur d'un Manga *lit** un livre avant tout.

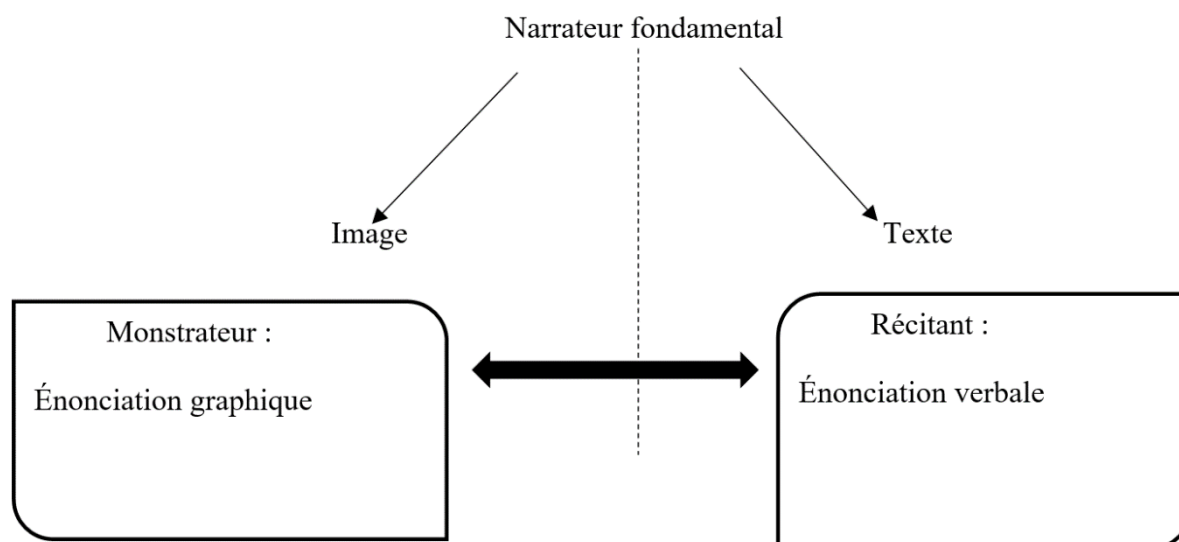
Alors évoquer l'absence de narrateur en récit graphique (le Manga par exemple) est infidèle à la réalité graphique de cette dernière parce que : premièrement, la narration graphique est portée essentiellement dans les images, certes, toutefois une séparation tranchante entre le texte et l'image est presque impossible car l'image parle et le texte montre. Dans le cadre de narrateur et son point de vue que GENETTE appelle focalisation, GROENSTENN parle plutôt de *foyer perceptif* qui est propre à tout le domaine de l'image y compris le Cinéma et le roman graphique et qui est également pris en charge par une instance identifiable–ou non : le narrateur. Ce dernier reconnu comme *narrateur fondamental* se détache en deux modulateurs :

⁴⁰ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration* (Paris : PUF, 2011), 87.

* Nonobstant que les emplois du verbe lire pour désigner une narration graphique sont différentes d'une langue à l'autre. En japonais on utilisait le verbe *voir* et non pas *lire* en parlant de Manga.

le monstateur⁴¹ : « *Hypostasier, dans le cadre d'une théorie narratologique, l'instance du monstateur, c'est isoler, à l'intérieur du processus de création [...] ce qui ressortit spécifiquement au dessin en tant qu'il est animé par une intention narrative et en tant qu'il est traversé par une subjectivité.* »⁴² ; et le récitant. Ce dernier est *l'instance responsable de l'énonciation* (au sens strictement verbal) c'est la *voice-over** de l'instance narrative, elle est *l'équivalent* de la notion du monstateur dans le récit graphique séquentiel :

Le narrateur est l'instance ultime responsable de la sélection et de l'organisation de toutes les informations qui composent le récit. Récitant et monstateur ne font qu'exercer, par délégation, une partie de ses prérogatives. [...] qui à leur tour, ne font sens que dans leur rapport de délégation par rapport à un narrateur fondamental. »⁴³



Avant d'entamer l'instance du narrateur fondamental plus en profondeur (ainsi que le monstateur et récitant) nous nous voyons dans la nécessité d'expliquer d'abord les différentes fonctions que le texte (le verbal, selon GROENSTEEN) joue dans cette narration. Le texte assure deux fonctions structurales selon BARTHES : une fonction d'ancrage : « *description*

⁴¹ GROENSTEEN s'allie avec la nomenclature monstateur de GAUDREAUT parce qu'elle est, pour lui plus, représentative du foyer perceptif dans la mesure où monter insinue automatiquement subjectivité (la principale identification de la nomenclature de graphiation de MARION).

⁴² GROENSTEEN, *Bande dessinée*, 93.

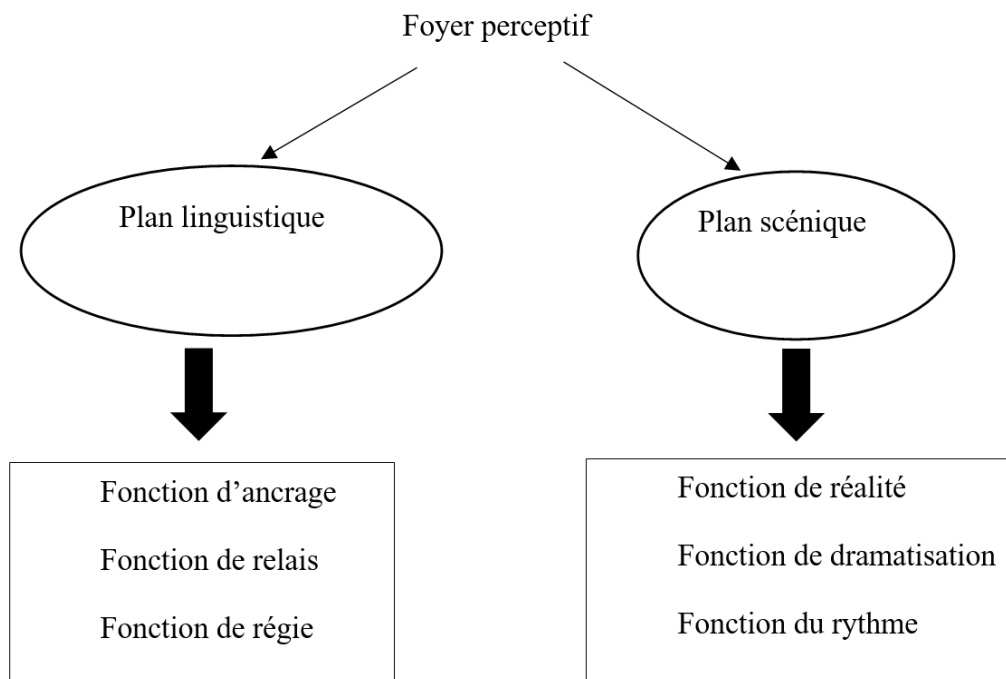
* GROENSTEEN insiste sur la différence entre les expressions anglaise : voice-off et voice-over dans cette démarche.

⁴³ GROENSTEEN, *Bande dessinée*, 103-104.

dénotée de l'image » et une fonction de relais : « la parole et l'image sont dans un rapport de complémentarité. »⁴⁴. GROENSTEEN en identifie quatre autres :

- Fonction de dramatisation : le dialogue est moteur de la transformation et du l'avancement du récit narratif – la composante de transformation qui bâtie son essence même.
- Fonction de réalité : les dialogue sont une référence au vraisemblable du récit narratif : les gens parlent entre eux en vie réelle !
- Fonction de régie : Gérer le cadre spatio-temporel de la monstration narrative. Dans le Manga, cette fonction est rarement attribuée au verbal – elle est plus assurée par le graphique. Nous dirons plutôt qu'elle est exploitée différemment : il ne s'agit pas de *la gestion du temps narratif* mais de la contextualisation du récit narratif.
- Fonction rythmique : cette fonction assure l'équilibre temporelle entre le temps de contemplation (plan graphique) et le temps de la lecture (plan linguistique).

Alors selon cette contribution, GROENSTEEN sépare ces six fonctions en deux catégories :



Le manga étant une narration à dominance monstrative, les fonctions du verbal sont présentes dans le stricte nécessaire - la fonction d'ancrage par exemple est plus présente dans

⁴⁴ Roland BARTHES, "Rhétorique de l'image," *Communications* 4, no. 1 (1964) : 40–51, cité dans Roland BARTHES, *Barthes, textes choisis et présentés par Claude Coste* (Paris : éditions Points, 2010), 277.

le dialogue que les récitatifs, alors que les fonctions de la mise en scène en l'occurrence diversifient de techniques et de modèles. Le manga, selon GRAVETT Paul⁴⁵, et par rapport aux autres traditions culturelles et graphiques européennes et américaines, opte pour une monstration au présent qui fait plonger le lecteur-spectateur dans l'univers diégétique contrairement aux autres qui optent pour une narration antérieure principalement d'où le recours important au récitatif. Dans le manga, le monstateur est le maître du récit par référence à la dominance graphique de ce dernier. La figure 26 dont laquelle nous avons présenté le Manga de *Devilman* de Go Nagai qui *raconte* pendant plus de 30 planches, sans aucun recours aux verbal, comment le monde fictif de l'histoire a commencé. Toutefois, le récitant est récurrent -moins que la Bande dessinée et le Comix - surtout au début de la fiction : les premières pages du premier chapitre d'une série. Il a comme fonction soit situer le lecteur-spectateur dans le cadre de la fiction soit introduire ou expliquer quelques éléments initiaux de cette dernière :

⁴⁵ Paul GRAVETT, (presentation, Academic Perspectives on Comics, Manga and Graphic Novels as Intercultural and intermedial Phenomena, Växjö University, Sweden, 17 Avril 2009) in BARTHES, *Barthes*, 94.



Récitants mettant en contexte L'histoire du Manga qui raconte les aventures d'un jeune garçon à la recherche du titre du « Roi des Pirates ».

Figure 40 : La première planche du premier chapitre de *One Piece*, ODA Ichiro.

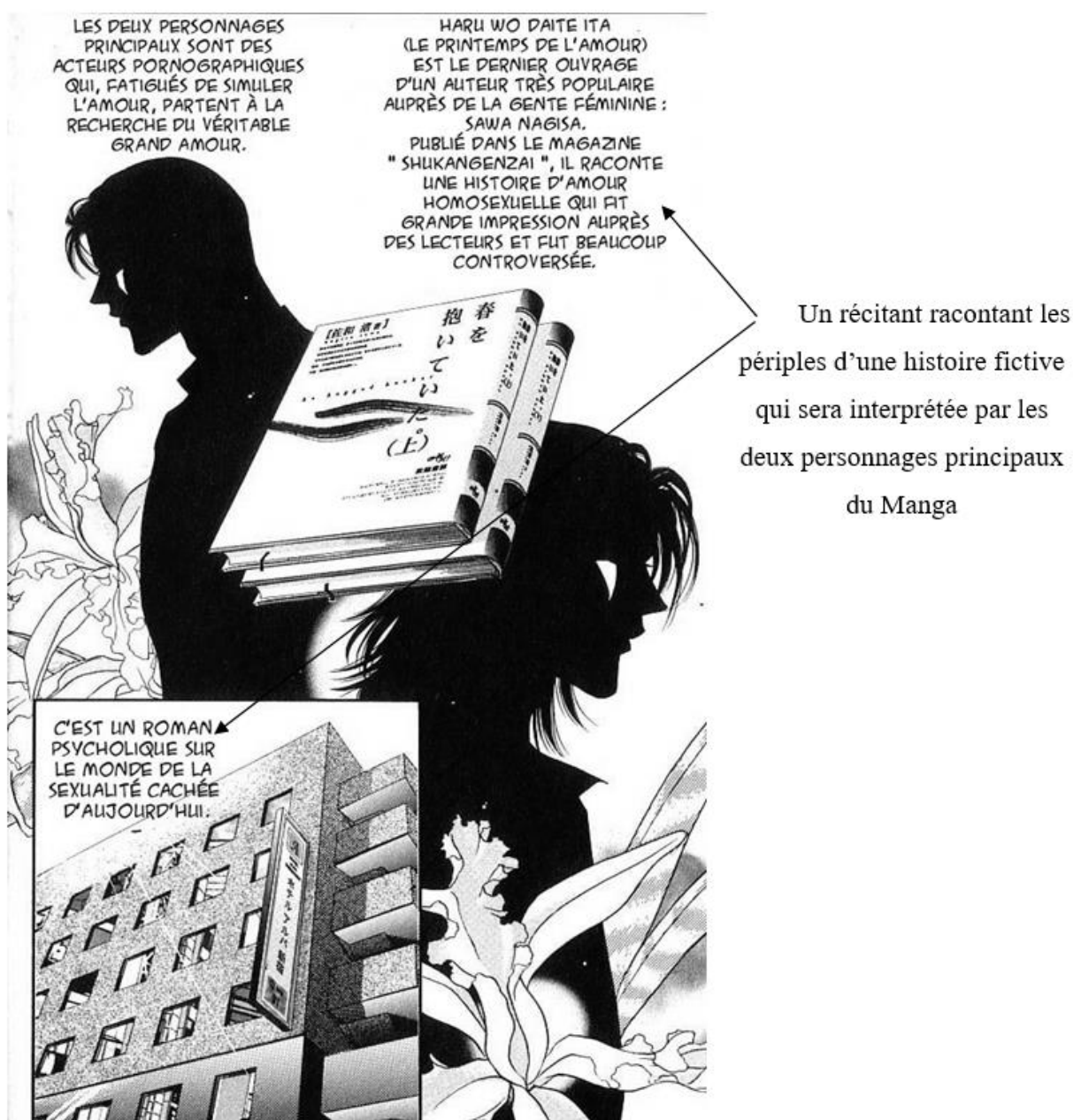


Figure 41 : la première planche du premier chapitre de *Haru wo daite itta*. NITTA Youka.

Le récitant peut en l'occurrence changer de statut, il peut s'identifier comme il peut rester anonyme : « *il se dévoile mais ne se nomme pas [...] être en retrait ou interventionniste, neutre ou impliqué, loyal ou trompeur [...]* »⁴⁶. Le récitant peut changer d'affectation (de posture selon le terme de GROENSTEEN); il peut être assuré par une entité neutre anonyme comme il peut s'identifier par quelque dénominateur :

⁴⁶ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 98 – 101.



Le récitant ici s'est identifié en employant un *vous* - insinuant la présence d'un *je* ou d'un *nous* - pour s'adresser aux lecteurs-spectateurs

Figure 42 : la première planche du premier chapitre du Manga *Black Butler* de TOBOSO

Yana.

La question de position du récitant paraît logique est concevable parce que nous analysons l'énonciation verbale, le côté linguistique de cette narration. La monstration et son agent, en l'occurrence, se voient difficilement *en retrait*, dans le Manga particulièrement. Cependant et parfois, le monstateur peut changer de posture : tous comme le récitant, il peut lui-même se montré ou non comme il peut être impliqué ou non. La figure suivante représente

les trois dernières planches de premier chapitre de l'un des chefs-d'œuvre de TEZUKA. Le monstre est passé sous *silence narratif*, la planche noire n'est que la continuation de la dernière case de la planche précédente qui montre la conséquence d'un coup de bâton que le personnage principal a reçu de la part du policier, pour montrer finalement dans la dernière planche ce qui s'est passé après ce coup :



Figure 43 : *L'histoire des 3 Adolf*, TEZUKA Osamu, planches 48 ,49, 50, premier chapitre.

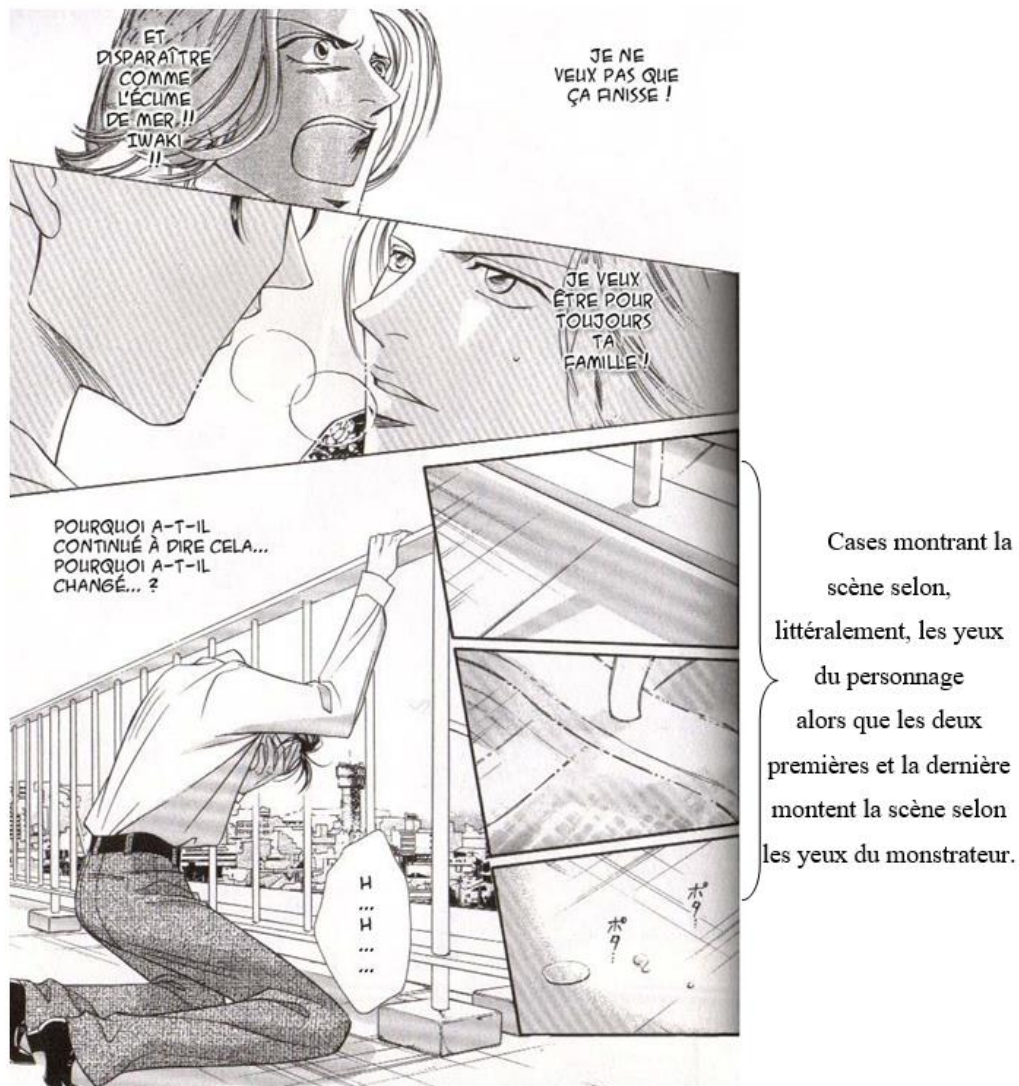


Figure 44 : *Haru wo Deita itta*, planche 13, chapitre 04, volume 02. NITTA Youka.

Dans la figure précédente, le monstreur, qui depuis le début de la fiction s'est montré neutre se fusionne complètement – dans l'espace de quelques vignettes - avec le personnage principal dans l'intention de montrer plus profondément les sentiments de ce dernier à ce moment précis (un personnage caractérisé par sa froideur et son indifférence pour tout autre sujet excepté son travail d'acteur).

Nonobstant les exemples de narrateur fondamental (monstreur est récitant) que nous venons de monter, reste que le Manga est prédominé par un autre type de narrateur fidèle plus à sa dominance monstrative : *le narrateur actorialisé*. Ce narrateur est à l'opposé du premier dans la mesure où il est impliqué parce qu'il est un des *acteurs* du récit ; il : « *Ce narrateur*

peut être également désigné comme narrateur explicite, par opposition au narrateur fondamental qui, en tant que tel, reste toujours masqué, [...] »⁴⁷. Tout comme son équivalent explicite, le narrateur actorialisé implicite s'exprime de deux façons parallèles : une expression graphique (quand il s'agit du monstration narrative) et une autre verbal (par conséquent, la dimension verbale du récit).

Ce détachement de fonctions entre verbal et graphique pour le narrateur actorialisé peut paraître complexe sur le plan monstratif, une question se pose pour nous : comment le narrateur actorialisé, qui est lui-même un personnage, peut montrer son propre récit – ou un récit dont il fait partie ? la réponse est bien simple : il ne montre pas mais il se montre à la manière d'un miroir reflétant le parcours d'un individu (qui, comme par hasard parle, aussi !) : « *le narrateur actorialisé habite les images dans lesquelles il intervient comme montré.* »⁴⁸. Habiter les images est une autre reformulation du fait que le personnage ou le narrateur actorialisé est présent dans tout le récit, comme c'est le cas du chef-d'œuvre de TANIGUSHI Jiro : *Le Gourmet Solitaire*, qui retrace les expériences alléchantes d'un homme d'affaires lors de ces randonnées quotidiennes à la recherche d'un *bon restaurant*. Dans ce manga, le narrateur-personnage est quasi-dominant dans toutes les cases soit sur le plan graphique, soit sur le plan récitatif (les récitatifs ne sont que des espaces pour reporter ce qu'il pense) soit, bien évidemment, par les deux dimensions ensemble :

⁴⁷ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 106.

⁴⁸ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 109.



Figure 45 : la première planche de *Le Gourmet Solitaire*, TANIGUSHI Jiro.

Cependant, le Manga est un genre très technique, et plus-ou-moins long et périodique, ce qui le rend le terrain propice aux multiples choix narratifs. TEZUKA dans *L'Histoire des 3 Adolf* a très bien signalé depuis le début l'identité de son narrateur : c'est bien un des personnages : *je m'appelle Sohei Togué, je suis un acteur de ce récit et j'en serai aussi le narrateur*. Planche 07 du premier chapitre. Cette affirmation se voit contredite dans l'espace de quelques planches ultérieures, donnant la parole à une autre entité masquée ; un récitant : *À cet instant, un événement remontant à six mois revient à la mémoire de Togué*. Planche 18, premier chapitre toujours. Cette tournure de rôles entre narrateur actorialisé et récitant révèle que la faculté de raconter n'est pas une question de programme préétabli ou d'une règle qui

Narrateur actorialisé s'identifiant par le pronom personnel *je* et le possessif *mes* et dont le discours intérieur occupe les récitatifs consacrés au discours narratif.

doit se respecter, mais selon le récit et selon son évolution, la fonction narrative peut prendre de différentes formes et soit assurée par plusieurs entités :

Dès l'instant où [le manga] de fiction fait de l'un de ces acteurs le narrateur de sa propre histoire, le récitant extradiégétique est, quant à lui, condamné au silence. Un transfert de la voix narrative s'opère en faveur de narrateur-personnage [...] Les romans graphiques se prêtent particulièrement bien à une structuration de l'intrigue par une alternance entre régimes d'énonciation différents : interventions de voix narratives multiples, récitant tour à tour interventionniste et muet, narration au passé ou au présent, etc.⁴⁹

3.2. *Le découpage spatiotemporel*

Le processus créatif du récit visuel quel que soit son genre, sa tradition, sa culture, etc., est un processus complexe de production non seulement sur le plan plastique et/ou iconique mais principalement interprétatif et narratif. C'est l'association de deux dimensions différentes en matériaux qui doivent se fusionner pour finalement *raconter une histoire*. Ce processus est géré par la coprésence de l'image et du texte dont la technique du découpage rend possible la continuité et la simultanéité spatiotemporelle.

Dans le chapitre précédent, nous avons expliqué comment la mise en page (la fragmentation de la planche et la juxtaposition de strips et de cases) est une pratique indispensable qui permet la matérialisation – et implicitement la temporalisation – d'une narration graphique par le biais de vignettes (dimensions et site) ainsi que les bulles (formes et fonctions). Le découpage est la dimension *hyper*-fragmentation, c'est la technique qui permet qu'espace et temps se rencontrent et se fusionnent pour donner naissance à une narration visuelle séquentielle : *la chrono-topie*. Dans l'espace de l'unité minimale de la case se traduit un fragment initial et minimal de la fiction qu'est la scène :

Le découpage répartit les informations : il leur attribue un mode d'énonciation (iconique ou linguistique), puis les distille dans le temps en organisant leur coprésence diachronique et leurs déterminations réciproque. Il commande enfin la mise en scène,

⁴⁹ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 116 -129.

c'est-à-dire l'utilisation coordonnée de tous les paramètres de l'énonciation iconique, dans la mesure où elle participe de la narration et conditionne la perception et l'interprétation par le lecteur.⁵⁰

Comme le récit visuel séquentiel est avant tout un récit évènementiel actantiel, une nomenclature de base de *représentations* permettant le fusionnement de la dimension temporelle s'est avérée indispensable : les plans de la représentation et la perspective (points de vue). Cette nomenclature tire ses origines des principes de la peinture classique et également du Cinéma : « *La nature morte nous a familiarisé avec le grand plan-objet, le paysage avec le plan de grand ensemble, la scène de genre avec le plan d'ensemble, le portrait avec le gros plan-personne et le plan rapproché. Le cinéma a imposé le plan américain qui coupe le corps à mi-cuisse.* »⁵¹. Cette liste - qui n'est pas exhaustive – permet à la narration graphique de saisir en premier l'élément de l'espace pour ensuite le mettre- avec les différentes dispositions des cases – sur l'axe temporel. La figure suivante rassemble toutes les possibilités de la représentation et leurs différents plans⁵²:

⁵⁰ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 167-168.

⁵¹ Catherine SAOUTER, *Le langage visuel* (Montréal : XYZ, 2000), 50.

⁵² [Atelierbdtournefeuille.org](http://www.atelierbdtournefeuille.org), consultée Janvier, 2021,
<http://www.atelierbdtournefeuille.org/technique-bande-dessinee/les-valeurs-de-plan>.

Plan général

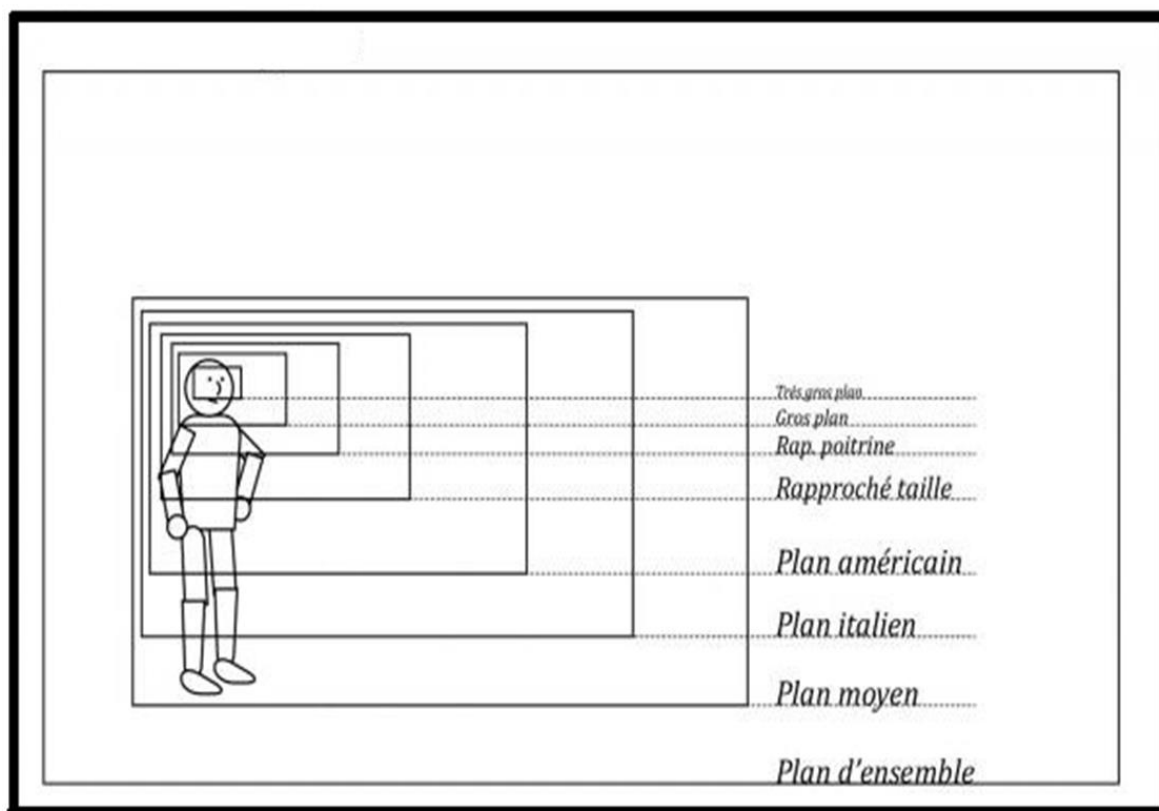
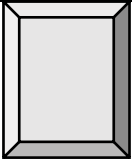
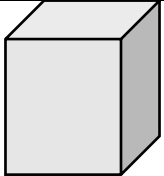
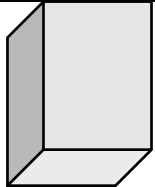


Figure 46 : les Types de plans dans le roman graphique et le Cinéma.

À ces types de plans s'y ajoute la notion de perspective qui les implante davantage dans la dimension spatiale. La perspective est une technique classique qui permet l'imprégnation dans la présentation du point de vue de celui qui dessine. En termes techniques, elle montre la place de dessinateur par rapport de ce qu'il est entrain de présenter. Trois majeurs points de vue commandent le processus créatif d'une représentation :

- Frontale : quand l'artiste se met en face de sujet ou de l'objet présenté.
- Plongée : quand il se met en dessous de celui-ci.
- Contre plongée : quand il se met en dessus.

Perspectives	Exemples	Origines
Perspective frontal		La tradition du tableau
Perspective plongée		La tradition du Cinéma
Perspective contre-plongée		La tradition de la photographie

Cette technique permet l'imprégnation du sujet représenté et du représentant (le point de vue du producteur qui par conséquent gère celui du spectateur). Dans le cas de plusieurs sujets ou objets représentés, les espaces avant-plan et arrière-plan trouvent leurs essences : le premier objet occupe l'avant-plan alors que le second, l'arrière-plan. En combinant ces rhétoriques représentatives ensemble une dimension spatiotemporelle se met en place : le temps entre en matière par le biais d'une certaine codification d'actions soit *successive* soit *simultanée* soit les deux ensemble ce qui fait passer la représentation au stade narratif : « *la coprésence des actions peut renvoyer à une relation. Elle peut servir à suggérer une durée de l'action. L'inscription de la simultanéité par l'exploitation de l'échelle des plans peut donner lieu [...] à une reconstitution de la successivité.* »⁵³.

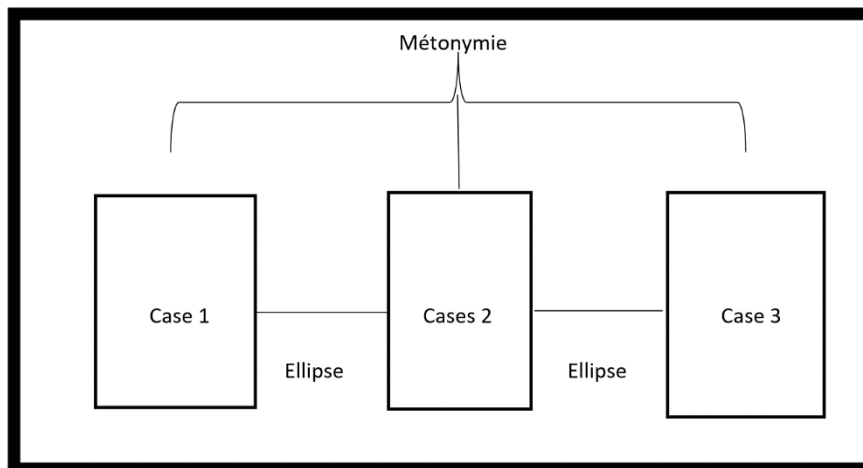
Dans le chapitre précédent, nous avons expliqué les différentes techniques de la fragmentation qui permettront la segmentation de la fiction en des compartiments donnant naissance, par la suite sur un plan interprétatif, la compréhension narrative du texte : la

⁵³ SAOUTER, *Le langage visuel*, 55-56.

juxtaposition, la superposition et l'incrustation. Ces techniques - surtout celles de la juxtaposition-consistent la base de tout l'Art séquentiel. Alors en combinant la nomenclature de plans et de perspectives avec les techniques de fragmentation de juxtaposition, superposition et/ou incrustation le récit visuel séquentiel peut prendre une première configuration.

Le cadre fragmenté en cases, la juxtaposition de ces cases, la métonymie de ces mêmes cases, etc., sont toutes des étapes préliminaires qui construisent un récit visuel qui peut ne pas être séquentiel (dans le sens d'une certaine chronologie temporelle diégétique). Ce qui assure à ce récit la séquentialité est la figure de l'ellipse, cette dernière permet le saut temporel chronologique entre les cases du cadre. En d'autres termes, la dimension temporelle ne doit pas être seulement présentée dans la case mais également par la case. Cette dernière condition est ce qui fait naître la séquence, l'unité hyper-scène d'un récit visuel séquentiel : « *plusieurs scènes peuvent être regroupées pour former une partie du programme narratif est donc une séquence.* »⁵⁴

Séquence



L'ellipse est le moment ou la durée que le producteur veuille instaurer à son récit visuel tout en manipulant par conséquent le temps de lecture du lecteur-spectateur. Elle se matérialise dans la monstration narrative sous différents aspects permettant plusieurs situations

⁵⁴ SAOUTER, *Le langage visuel*, 126.

narratives rassemblant deux cases au moins que nous résumons comme : l'*ellipse contingente* qui assure le saut temporel initial entre une case et la case qui la suit. Le *Flash-back* qui assure le saut temporel lointain dans l'histoire racontée : le cas des souvenirs. Le *Flash-forward* qui assure la projection temporelle futuriste dans l'histoire racontée : le cas des prémonitions et des prophéties

L'ellipse et ses figures mettent en évidence la construction d'une interface entre la narration et la diégèse. La narration a son espace propre, celui de la représentation, qui formalise des figures temporelles selon diverse solutions rhétoriques. Elle renvoie à une diégèse constituée d'actions et d'évènements dont on reconstitue l'ordre logique et chronologique en fonctions d'un espace et d'une temporalité représentées, identifiables par un mécanisme de référentialisation inscrit dans la narration.⁵⁵

Plusieurs théoriciens ont essayé d'étudier les différents aspects qui permettent la transition temporelle d'une case à une autre. Scott McCLAUUD, un comicologue américain, introduisit sa théorie de transition ou ce qu'il préfère d'appeler « *filling in the gaps* » qui se base sur la compétence cognitive du lecteur à remplir le vide temporel entre les cases. Pour ce dernier, la figure de l'ellipse instaurée par le producteur ne trouve pas de difficulté à trouver sa finalité dans le cerveau du lecteur-spectateur :

J'ai peut-être dessiné une hache en train d'être levée ... mais je ne suis pas celui qui l'a laissé tomber ou qui a décidé de la force du coup, ou qui a crié et pourquoi il l'a fait. C'était là, chers lecteurs, votre crime spécial, chacun de vous l'a commis de son propre gré. Vous avez tous participé au meurtre.⁵⁶

GROENSTEEN de sa part élargit la sémiotique de temps dans le récit visuel séquentiel à un stade *hyper-chronique* : il introduisit la notion du *tressage* qui débat que la relation entre cases dépasse la sphère spatiale de la planche – sur un plan formel, de la scène et même de la

⁵⁵ SAOUTER, *Le langage visuel*, 121.

⁵⁶ Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York, NY: William Morrow Paperbacks, 1994), in Neil Cohn, "The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension," *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 136, <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.127/1>.

séquence. Cette dernière a été également discuté par Kai MIKKONEN en la qualifiant de *network* : « *Le récit graphique peut jouer sur un réseau de connexions visuelles disposées spatialement entre différentes cases sur la même page ; sur les doubles spreads ultérieurs ; ou même sur des parties plus éloignées de l'histoire.* »⁵⁷

Toutes ses techniques rassemblées donnent essence dans le cas du récit visuel séquentiel à la mise en scène actionnelle qui permet la progression de ce dernier dans son cadre purement narratologique. La mise en scène ou le récit - pour choisir un terme narratologique - est avant tout une *historia* qui « *repose sur la composition constituée de deux parties, l'invention et la disposition.* »⁵⁸. L'opération de l'invention est **le choix** d'objets, d'**attitudes*** et des personnages effectués par le *metteur en scène* (qu'il soit un peintre, un mangaka ou un directeur de films) en fonction de raconter une histoire ; c'est en l'occurrence, le choix d'attitudes montrés dans le champ d'un cadre et d'attitudes non montrés dans l'hors-champ- régie par la figure de l'ellipse - pour assurer le saut spatiotemporel entre une attitude et l'attitude qui la suit :

La mise en scène de l'action soulève deux questions [...] : qu'a-t-il été choisi de montrer ? qu'a-t-il choisi de ne pas montrer ? là réside le travail de l'invention, qui rassemble tout ce qu'elle juge pertinent à la représentation. Cette invention justifiait chez les académiciens l'exigence d'un grand savoir, d'une grande culture et d'une bonne méthode.⁵⁹

En d'autres termes, la mise en scène qui est essentiellement une intrigue et qui se compose d'un ensemble d'actions se réalisant pendant un certain moment donné chacune est ce qui laisse représenter la notion du temps dans ce genre de récit. Dans la narration graphique

⁵⁷ Kai MIKKONEN, "Remediation and Sense of Time in Graphic Narratives," in *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, ed. Dan Hassler-Forest Joyce Guggin (London and Jefferson, North Carolina: McFarland, 2010), 80.

⁵⁸ Roger DE PILES, *Cours de peinture par principe* (Paris : Gallimard, 1989), 30-31.

* Ici l'autrice a distingué entre attitude dans la représentation de l'image fixe et le mouvement dans la représentation de l'image cinématique.

⁵⁹ SAOUTER, *Le langage visuel*, 179.

séquentielle, l'action est représentée en un ensemble d'image découpées que l'artiste : « sélectionne et prélève sur une action supposée continue les moments qui doivent être représentés, les moments qui feront image, dont la mise bout à bout suffira pour que le lecteur accède à l'intelligibilité complète de la chose racontée. »⁶⁰. L'opération du découpage est gérée par deux éléments temporels : la durée dans les cases et la durée entre les cases (les plans et les ellipses mentionnée plus haut) et par cette dernière, l'auteur contrôle l'élasticité de son récit dans une perspective qui peut dégénérer au fantastique (une élasticité qui peut paraître invraisemblable même pour un récit fictif).

La temporalité dans le récit graphique séquentiel est l'intersection de, plus au moins, trois éléments : l'action, le(s) case(s) représentant cette action et les déictiques temporels présentées dans le texte (ce dernier élément n'est pas toujours présent surtout dans le Manga). Le nombre de cases surtout est le principe d'élasticité que ce soit d'une manière accélérée (peu de cases pour une série d'actions) ou d'une manière ralentie (plusieurs cases pour une seule action ou même un fragment d'action). Ce dernier cas est ce que GROENSTEEN appelle *l'hyperdécoupage*. Cependant, il faut prendre en considération que l'hyperdécoupage est le stade suivant de *l'hyperfragmentation* qui se matérialise sur le plan spatial avant le plan temporel : « [...] Si l'hyperdécoupage est une dilatation du temps, l'hyperfragmentation apparaît, en première analyse, comme une exploration méthodique de l'espace : l'espace mondain de l'action et l'espace de la page comme surface d'inscription. »⁶¹.

Dans, le Manga cette opération est très utilisée surtout dans les genres d'action et de sport : le Shonen manga. Dans le Manga Fairy Tail, le mangaka donne beaucoup d'importance aux batailles entre les mages (les sorciers de ce monde fictif). Dans l'arc des Grands Jeux Magiques, les guildes du pays se sont rassemblées pour faire partie d'une espèce de jeu

⁶⁰ Thierry GROENSTEEN, "L'élasticité Du Temps Dessiné," *Todas as Letras Revista de Língua e Literatura* 21, no. 1 (2019) : 16, <https://doi.org/10.5935/1980-6914/letras.v21n1p15-27>.

⁶¹ GROENSTEEN, "l'élasticité du temps dessiné," 21.

Olympiques mais entre mages. Les épreuves se divisent en deux : la première un certain test d'endurance alors que la deuxième est un combat de quatre minutes entre deux membres de deux guildes différentes. Le combat le plus important et le plus anticipé que le mangaka a laissé pour la fin est le combat entre les pourfendeurs de Dragons : l'équipe Natsu et Gajeel de Fairy Tail et les jumeaux Sting et Rogue de Sabertooth. Selon la règle de quatre minutes, nous avons vu des combats divers entre les différents membres de guildes qui se sont étalés sur soit un chapitre ou moins d'un chapitre la moyenne est d'entre 15 à 20 planches. Toutefois le dernier combat censé durer quatre minutes également, s'est étalé sur trois chapitres, en somme de 79 planches ; et jusqu'à la fin du combat nous lecteurs-spectateurs ne savons pas (jusqu'à maintenant) est-ce le combat a pris plus de quatre minutes ou est-ce que Natsu l'a gagné avant le temps ou est-ce que comme il s'agit de combat de l'année les règles ont été changées (cette hypothèse s'avère improbable vu qu'il s'agit d'une compétition officielle), etc.

Peu importe l'hypothèse, un combat de quatre minutes qui s'étale sur presque 80 planches est invraisemblable parce que la simple lecture de trois chapitres dépasse quatre minutes sans évoquer l'ellipse entre chapitres qui était d'une semaine (Fairy Tail a été prépublié dans le magazine *Weekly Shonen*). Pour ce combat, le mangaka a eu recours à l'hyperfragmentation pour dilater le temps pour deux objectifs : le premier est de satisfaire la curiosité non seulement des lecteurs-spectateurs du manga mais également le reste des personnages qui attendaient cet affrontement avec impatience, le deuxième est d'introduire les nouveaux pouvoirs de Natsu le personnage principal du Manga que nous ne nous connaissons pas encore.

Un autre cas de manipulation de temps est le contraire de l'accélération : le résumé. Ici le mangaka par le biais d'une seule case présente le passage du moment plus au moins long. Dans la figure suivante, la première case (ou strip) présente le changement du temps du jour à la nuit et pour plus de précision la case suivante montre sur un réveil le moment exact où le

Mononoké décide de quitter son sauveteur après une journée passée avec lui. Le passage du temps est montré premièrement par le monstateur en tant que paysage noir avec la lune comme indice, ensuite le réveil qui indique l'heure 11 : 25 minutes :



Figure 47 : *Black Torch*, TAKAKI Tsuyoshi, planchet 31, Chapitre 1, volume 1, Ki-oon

Shonen, France, 2016

Pour résumer, le découpage est la plateforme qui combine entre la technique de fragmentation est la figure de l'ellipse d'une part, et entre la dimension spatio-topique et chrono-topique du récit, d'autre part ; c'est : « *la corrélation entre le travail sur l'édification du champ diégétique (rhétorique du cadre) et sa fragmentation (rhétorique de l'ellipse) [qui] permet l'articulation du plan de représentation [le cadre] et le plan représenté [la scène].* ». Le maniement de ces techniques et figures est ce qui fait naître le récit visuel séquentiel, le nombre

de possibilités qu'offre ce jeu est illimité laissant au producteur la liberté totale de créer son récit tout en manipulant ses lecteurs-spectateurs. La case, la scène, la séquence et finalement le récit, visuel bien sûr, se construisent dans les limites d'une feuille bidimensionnelle préétablies pour ouvrir une fenêtre sur un monde figuratif *illimité*.

3.2.1. *Les motion lines*

Représenter l'action dans le récit visuel séquentiel comme nous l'avons ultérieurement défini se fait par la case (par l'ellipse) et dans la case (les différents plans, les notions d'avant plan et arrière-plan). Toutefois une autre technique ou plus précisément toute une liste de signes symboliques en est l'outil que le récit graphique visuel en use en abondance dans la représentation de l'action— surtout le Manga qui est une monstration graphique du présent.

Les *motion lines* ou les lignes de mouvements sont une technique graphique particulière de l'image fixe pour représenter le mouvement, le déplacement et, en conséquence, l'action. Ils peuvent également représenter une posture, une attitude ou un sentiment, etc. Le rôle de ces lignes varie selon leurs origines et leur but narratif mais leur objectif est de faciliter la compréhension de la monstration et clarifier la relation entre les composantes de la scène :

Les lignes de mouvement facilitent la compréhension et mémorise les événements représentés plus que lorsque ces mêmes images manquent de lignes de mouvement car ces dernières aident à clarifier l'interaction entre ses entités qui, autrement, pourraient rester sous-spécifiées.⁶²

COHN Neil dans son ouvrage catégorise les signes symboliques de la narration graphique en un langage spécifique de la narration visuelle séquentielle, dans cette perspective, il catégorise deux genres de signes de mouvements : *indexical lines* (lignes indexicales) et *deictic lines* (lignes déictiques). Dans la première catégorie nous trouvons les lignes de mouvements sous différentes formes : les flèches de directions, les courbes de mouvements

⁶² Neil COHN, *The visual language of Comics*, (London : Bloomsbury, 2013), 108.

obliques, les lignes de vibration, etc. COHN dans son ouvrage explique que les lignes de mouvement peuvent indiquer plusieurs situations par leurs formes et leurs accentuations : par exemple la longueur d'une ligne de mouvement attachée à une balle exprime sa direction, le nombre de lignes attachées à cette même balle exprime sa vitesse...

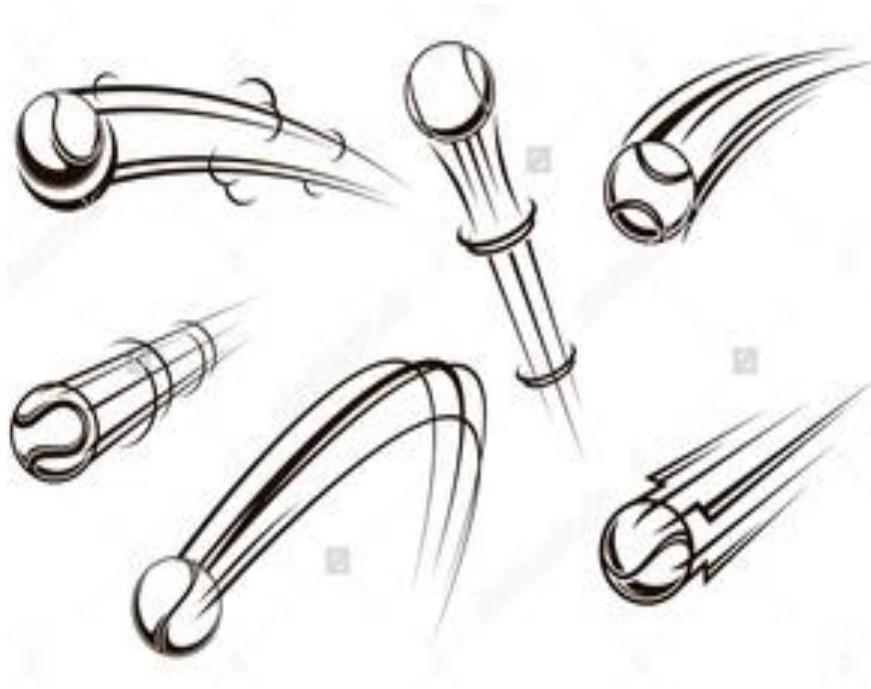


Figure 48 : Exemples de lignes de mouvements ou *motion lines*.

Le Manga japonais, pour COHN, reste un genre où les *motion lines* prédominent par rapport au Comix et Bande dessinée, cependant ils sont perçus différemment. Dans les mangas les lignes de mouvements sont plus expressives et plus denses. Selon McCLAUD⁶³ les lignes de mouvements dans le manga sont utilisées non pas pour décrire un mouvement mais aussi sa vitesse parce qu'ils s'attachent plutôt à l'arrière-plan que de l'objet qui bouge. Là, le but de décrire un objet en mouvement passe à celui de donner l'illusion que le lecteur-spectateur bouge aussi avec le mouvement : « *ces lignes ne sont plus des lignes de mouvement supplétives car elles ne s'attachent pas réellement à l'objet en mouvement et elles ne montrent plus de*

⁶³ McCLAUD in COHN, The visual language of Comics.

chemin explicite. »⁶⁴. En d'autres termes, les lignes de mouvements sont des lignes de vitesse que des lignes de mouvement seulement. Dans la figure suivante, la scène présente une bataille entre un être humain possédé par un *mononoké* et un autre *mononoké*⁶⁵. Le mangaka, pour décrire au maximum la force du poignet du personnage possédé par l'esprit, a consacré toute une double page et une quantité énorme de lignes de mouvements :



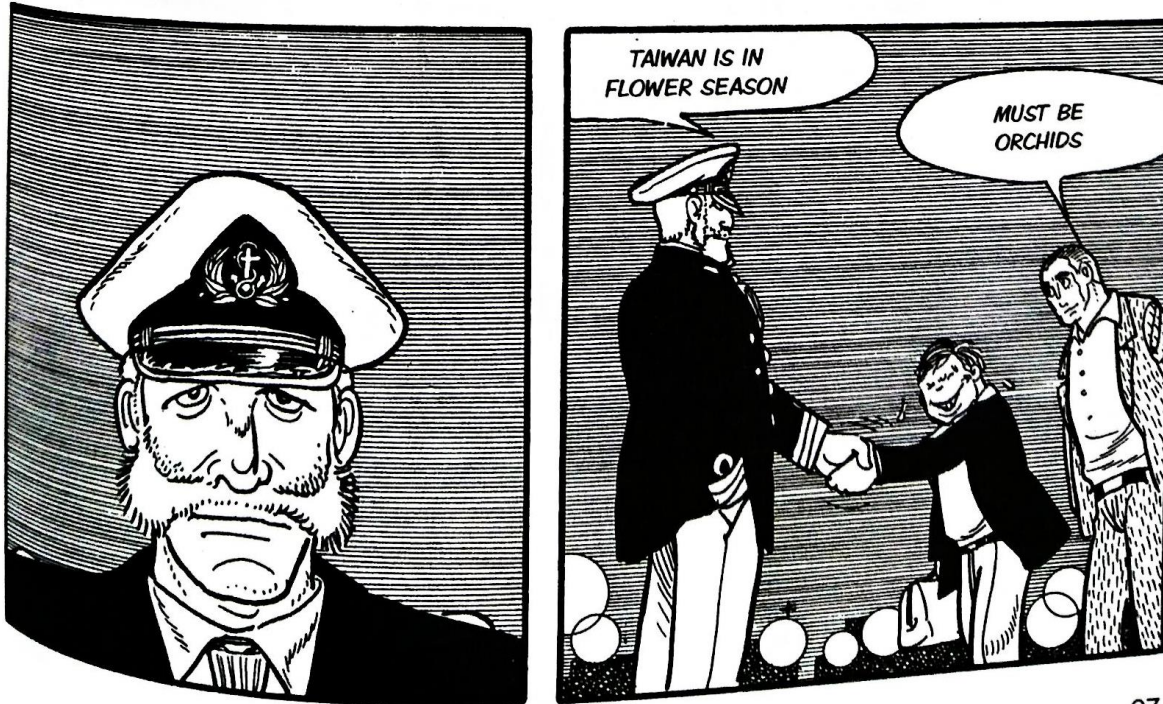
Figure 49 : *Black Torch*, TAKAKI Tsuyoshi, planches 68-69, Chapitre 1, volume 1, Ki-oon Shonen, France, 2016

Il faut noter également que par rapport aux Comix et à la Bande dessinée, le Manga japonais est dessiné en noir et blanc seulement, alors les couleurs et les nuances de la lumière et de l'obscurité se font par le biais des traits, donc pas tous les traits ou lignes dans le manga sont des lignes de mouvements. Aussi – et cela dépend de l'artiste - les traits peuvent insinuer d'autres situations narratives comme les flash-backs, les souvenirs...etc. Dans les figures

⁶⁴ COHN, *The visual language of Comics*, 159.

⁶⁵ « Spectre, fantôme, démon, esprit malin, les gens donnent toutes sortes de noms. », *Black Torch*, page 22. Le mot Mononoké veut dire littéralement: chose bizarre.

suivantes, les lignes sont utilisées pour deux objectif totalement différents mais spécifiques au Manga japonais par excellence ; la première est une scène qui se déroule la nuit, la deuxième est une scène ou le personnage, un photographe, est en train d'examiner les photos qu'il vient de prendre où les lignes se référant à l'écran de l'appareil photographique :



97

Figure 50 : *L'histoire des 3 Adolf*, TEZUKA Osamu, planches 97, chapitre 09. Tonkam,

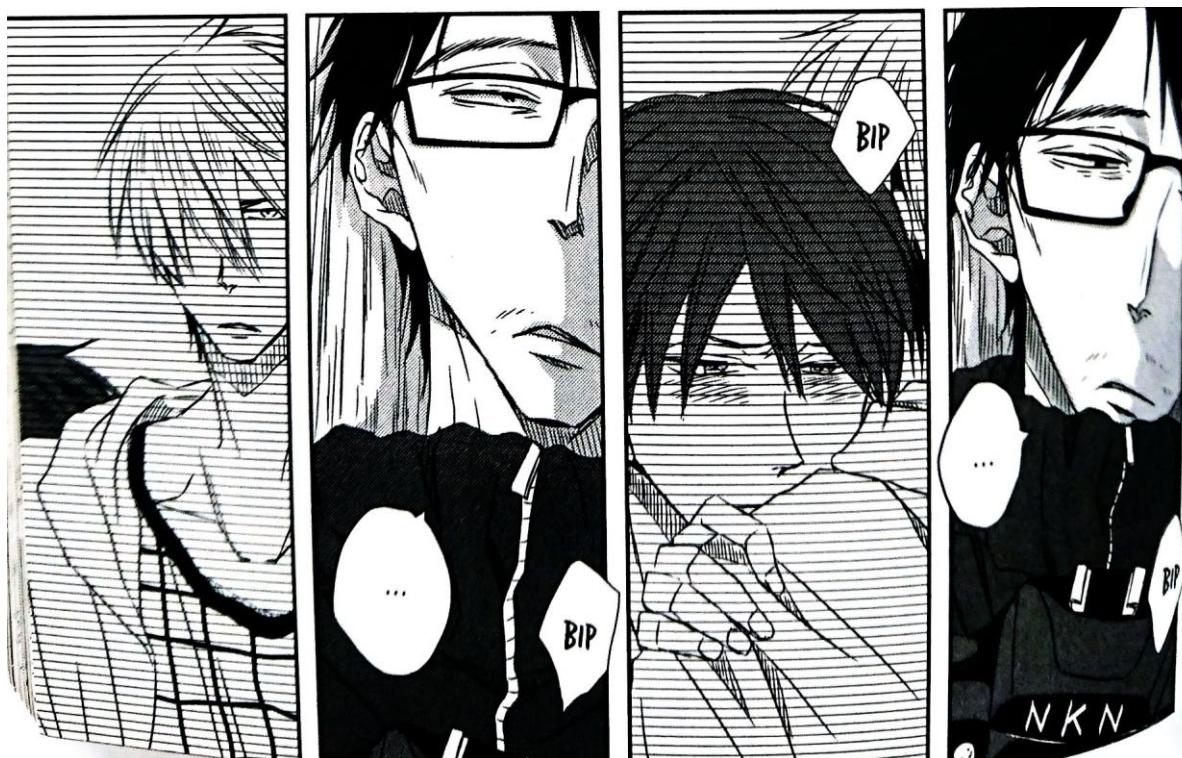


Figure 51 : My number 1, SAKURABI Hashigo, planche 57, Chapitre 9 volume 4, Libre, 2017.

Sur un plan purement structural, les lignes de mouvements sont les unités microstructurales (sur le plan plastique) qui assurent l'évolution macrostructurale du récit visuel sur un plan iconique ensuite interprétatif et par conséquent, narratif : « *La capacité de la ligne à générer du mouvement est examinée au niveau microstructural et ces micromouvements sont ensuite utilisés comme base pour l'examen du mouvement dans les structures plus larges de chaque support.* » chair ⁶⁶. Pour ATKINSON, l'attention portée récemment à ces microstructures du récit est dûe principalement aux travaux de MARION sur la notion de graphiation (expliquée antérieurement).

Cette théorie préconise le geste graphique du créateur non pas en un simple trait de dessin mais toute en une dimension créative subjective de l'artiste. Pour ce dernier, il ne faut pas concentrer l'analyse de la dimension temporelle dans le récit visuel séquentiel dans la

⁶⁶ Paul ATKINSON, "Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books," *Animation* 4, no. 3 (2009): 265, <https://doi.org/10.1177/1746847709344790>.

relation entre cases seulement mais également dans la case. Notons que les lignes de mouvements n'étaient pas considérées comme une technique structurale du temps dans le récit mais plutôt un symbole de cette dernière, un symbole dicté par la dimension conventionnelle du genre :

Il ne fait aucun doute que [l'ellipse] est une caractéristique importante de [l'Art séquentiel] mais de l'adopter comme principal moyen de compréhension du mouvement conduit à supposer que [ce dernier] est massivement constitué entre cases plutôt que dans les cases et que ça se produit après que l'œil se déplace d'une case à la case suivante.

Les lignes de mouvements certes sont une composante fondamentale de la narration visuelle séquentielle non pas seulement comme une entité structurale ou sémiotique mais également comme un facteur culturel propres à chaque tradition sémio-narrative. COHN- et al- dans une étude⁶⁷ établie sur la base d'une comparaison entre les Comix et les Manga dans la question de *motion lines* confirma que ces derniers sont culturellement perçus différemment, par exemple : les Américains tendent à se concentrer sur l'objet en mouvement lui-même alors que les japonais tendent à se focaliser sur la relation qu'entretient cet objet avec les autres composantes de la scène. Cela est expliqué par COHN par la différence dans la perception plastique des deux cultures ; les Japonais sont les maîtres du Paysage alors que les occidentaux excellent en Portrait.

Le temps dans la narration visuelle séquentielle est la composante qui assure la relation entre les niveaux de lecture : plastique, iconique et éventuellement interprétative. Quelle soit entre cases par cases ou dans la case, le temps est le modulateur de tout l'univers fictif ; sa manipulation se réfère aux choix créatifs de l'auteur mais également au degré d'implication du

⁶⁷ Neil COHN, Amaro TAYLOR-WEINER, and Suzanne GROSSMAN, "Framing Attention in Japanese and American Comics: Cross-Cultural Differences in Attentional Structure," *Frontiers in Psychology* 3 (2012) : 349, <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00349>.

lecteur-spectateur qui dans le cas de la narration visuelle participe pleinement au processus créatif.

3.3. *Le personnage dans le Manga*

Les expressions visuelles ont été et sont - toujours d'ailleurs - perçues depuis un point de vue humain, c'est bien l'œil de l'être humain qui rapporte toute édifice visuelle : tableaux, photographies, sculptures, etc. La notion de la perspective en rajoute à la primauté de la notion de point de vue humain dans ce genre de représentation qui se base sur non pas seulement l'œil mais également le traitement de l'environnement par ce même œil. La dominance du point de vue soit lors du processus créatif soit dans l'œuvre elle-même est ce qui a caractérisé tout le domaine de la représentation depuis la Renaissance jusqu'à nos jours :

Dans les expressions visuelles, l'humain est le centre du monde et son image est notre plus parfait fétiche [...]. La mise en scène de la personne, au statut extrêmement individualisé et individualisant, est un geste fondamental de notre inscription dans le monde et du rapport que nous entretenons avec lui.⁶⁸

Un fétiche expliqué par les millions de portraits, de photographies, d'album de photos, etc. que l'être humain n'en cesse de produire égocentriquement se rapportant seulement à ses désirs et complexes. Dans cette perspective, l'entité du personnage dans le récit représente la parfaite forme de ce fétiche égocentrique.

Dans le domaine littéraire, cette question n'en cesse d'être au centre d'intérêt des critiques et théoriciens. Le personnage est le pivot du récit, il constitue une des plateformes du génie créatif - avec le narrateur et la diégèse. C'est lui qui donne vie à l'imaginaire littéraire et c'est lui qui accouche de ces formes et de ces complexes. En études littéraires classiques, son comportement au sein du récit donnait accès à des questions existentialistes essayant d'expliquer le monde, ce qui contraignait sa nature diégétique imaginaire : le personnage est

⁶⁸ SAOUTER, *Le langage visuel*.

un être de papier qui vit dans le papier et n'est pas censé avoir accès à la réalité. Dans cette perspective, le personnage dans la narration graphique n'en sort pas de cette vraisemblabilité, cependant et surtout dans le manga, il est LE berceau de toute une tradition narrative et culturelle.

3.3.1. Représentations et traits sémiotiques

La représentation graphique des personnages dans le manga est de visée graphique c'est-à-dire monstrative (étant le manga un genre monstratif par excellence). Les mangakas donnent plus d'importance à la représentation des psychés que de critères physiques de leurs créations. Comme nous l'avons mentionné tout au long de cette recherche, le manga moderne surtout à partir des années cinquante, a établi les plateformes de son Art depuis la dimension graphique jusqu'à la dimension culturelle passant par la dimension générique. L'Atelier du Gekiga a utilisé un style plus adulte se focalisant sur la psychologie des personnages et ce qu'ils ressentent durant l'aventure fictive en introduisant la proportion 1 :7 appelé *le Canon* par opposition à celle recourut par TEZUKA : la proportion 1 :3. Ce style graphique est ce qui sera connu ultérieurement le style à facette la marque déposée du manga japonais. Le style à facette : « *consiste à créer un contraste graphique entre les personnages schématiques et caricaturaux et des fonds réalistes.* »⁶⁹.

⁶⁹ Álvaro NOFUENTES, "Le Style Graphique Composite Dans La Bande Dessinée : Histoire, Théorie et Applications Narratives" (Université de Poitiers École Européenne Supérieure de l'Image, 2010-2011), http://neuviemeart.citebd.org/IMG/pdf/memoire_nofuentes_basse.pdf.



Cases entières
représentant une partie
du visage du personnage
pour une monstration
maximale des sentiments
de ce dernier (regard
interrogatif et bouche
serrée de colère)

Figure 52 : *Haru wo Deita itta*, NITTA Youka.

Ce contraste sert, premièrement, à assurer l'immersion maximale du lecteur-spectateur dans la fiction en le faisant s'attacher émotionnellement aux personnages et même à s'identifier à eux. Deuxièmement, les mangakas par le style à facettes et ses grandes proportions se veulent le plus possible vraisemblable, ces derniers en mettant en action des sujets et des objets – par une description monstrative – se veulent le plus possible réalistes. Finalement, le style à facette constitue une approche unique dans le cas d'une narration à dominance monstrative comme le manga, qui n'use pas trop les récitatifs consacrés justement à la description - par le verbal- des

émotions et conflits intérieurs des personnages dans les autres narrations graphiques comme le Bande Dessinée franco-belge.

À partir de là, le manga comme industrie pluri-générique se normalise donnant naissance aux différents styles graphiques caractérisant chaque genre. Les mangas : Shôjo, Seinen, Josei, slice of life, Yaoi, etc., seront désormais reconnus par un simple survol du livre (si nous dépassant la question de magazine qui se spécialise dans tel ou tel genre). Les genres connus comme les genres pour adultes sont les plateformes de cette visée de narration graphique, les mangas moins de 18 ans (pas nécessairement pornographiques) sont des mangas caractéristiques dans la matière : initialement une fragmentation irrégulière qualifié de libre, des recourt au Gros et Très gros plans, des sujets matures tirés de la vie quotidienne, une description réaliste et principalement, un style graphique sérieux et averti. Toutefois, ce qui assure au manga japonais sa primauté transnationale est le mélange entre tous des styles sans autant dégénérer à la qualité de la fiction ni dévalorisé le genre en question, nous trouvons dans le même titre des scènes sérieuses avec de gros résolutions à des problèmes d'adultes et des scènes comiques usant du style caricatural.

Toujours dans la question de représentation de personnage, GROENSTEEN distingue une caractéristique propre à un genre de manga : le Shôjo. Ce genre de manga est le précurseur en la question de ce qu'il appelle : *l'effet Podium* qui sert à représenter le personnage de la tête aux pieds dans un plan agrandi qui peut occuper toute une planche : « *ce dispositif n'a pas apparemment pas d'autres fonction que de permettre à la lectrice d'apprécier tous les détails du costume raffiné [...]. L'héroïne [...] est devenu un mannequin.* »⁷⁰. Cependant, cette constatation est préliminaire, les caractéristiques graphiques de ce genre sont singulières, GROENSTEEN les résume en ces points suivants :

- Recours aux cases strip (les case longues allongées aux bords du cadre).

⁷⁰ Thierry GROENSTEEN, *L'Univers des mangas* (Belgique : Casterman, 1996), 47.

- Bordures de cases et de cadres ouvertes.
- L'utilisation récurrente de la technique de l'incrustation.
- Les espaces blancs au sein des cases et des cadres.
- Absence de décors et prédominances de traits symboliques se référant aux différents états d'âme des personnages.⁷¹

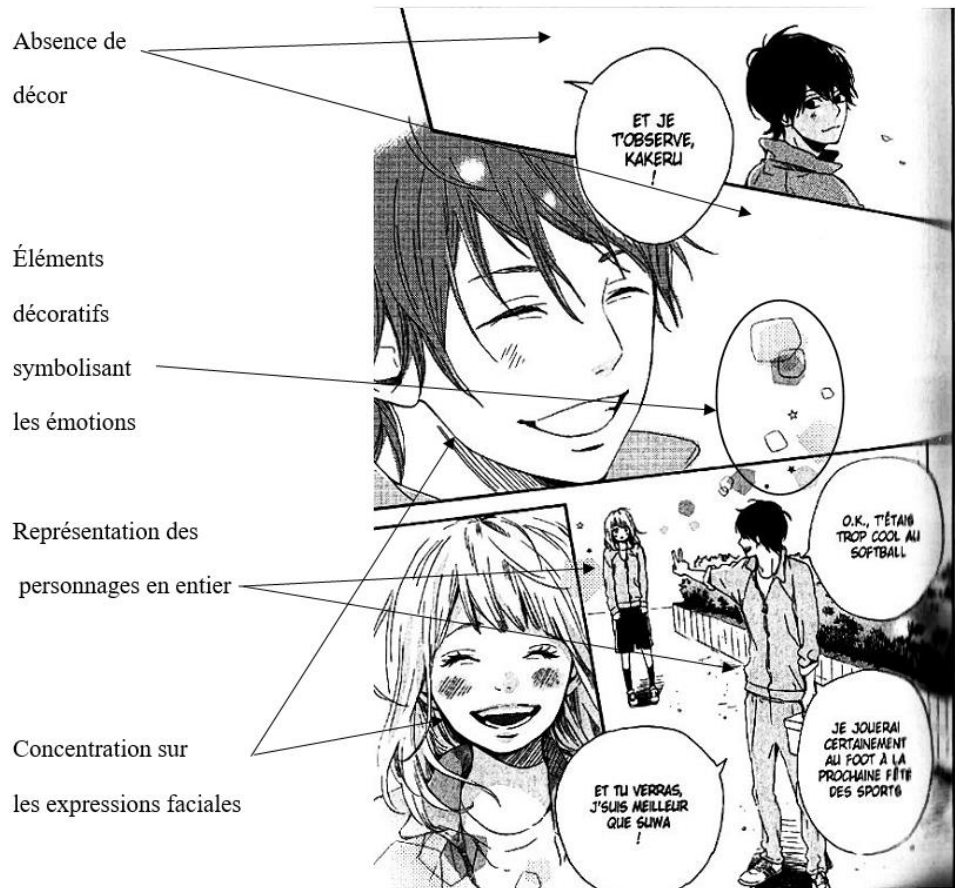


Figure 53 : *Orange*, Volume 1, Chapitre 1, planche 47, TAKANO Ichigo.

Ces éléments s'y ajoutent à d'autres procédés de mise en scène qui préconisent les sentiments et les émotions de ces personnages, la marque principale de cette mise en scène est les grands yeux (une tradition tezukienne toutefois qui trouve son essence dans les Shôjo). Les yeux sont considérés les « *fanaux et les miroirs de l'âme* » où les lectrices de ces mangas s'identifient. Ces caractéristiques de mise en page et de mise en scène sont propres à tous les mangas adultes cependant le Shôjo reste le terrain propice :

⁷¹ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 61-62.

A l'exception de l'effet podium et du recours à des éléments décoratifs, tous les procédés décrit ci-dessus se rencontrent aussi dans les mangas pour adultes, mais ils constituent (avec l'image occupant une pleine page ou une double page) des procédures de soulignement, d'accentuation d'un moment fort de l'action, par exemple un coup de théâtre, un mouvement rapide, un déchainement de violence. Utilisés de façon plus parcimonieuse, ils gardent leur statut de phénomènes remarquables, d'écarts par rapport à une mise en page standard.⁷²

Le Shôjo est un genre narratif qui favorise la mise en scène du personnage comme entité angulaire du récit narratif graphique, sa mise en page ouverte à toutes les conceptions n'est que le prolongement d'une visée principalement délicate (vue que ce genre est dessinée majoritairement par des femmes et lu majoritairement par des femmes également) à explorer les profondeurs de l'âme humaine. Une exclusivité que le manga japonais donne aux femmes (par rapport aux autres traditions culturelles du roman graphique)

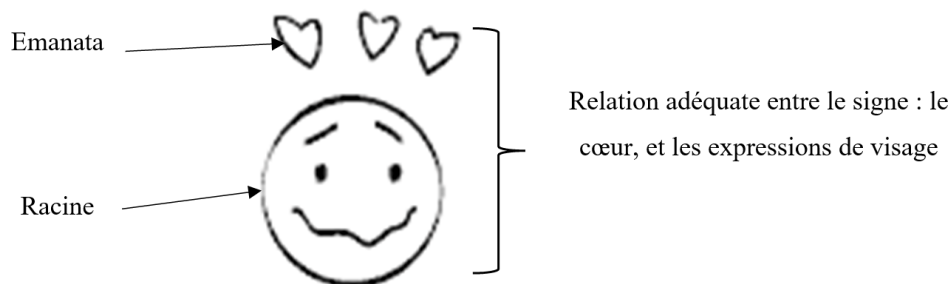
3..3.2. *Emanatas*⁷³

En japonais le terme combine entre « man » de mot manga : 漫 et le Kanji : 符 qui se lit : pù, qui signifie signe ; alors le mot est manpù : 漫符 (littéralement : symboles de manga) : « *Maintenant que nous avons nos personnages , il y a beaucoup plus que nous pouvons faire avec eux pour montrer ce qui se passe à l'intérieur d'eux. Ceux de vous qui croient en mentale télépathie ne devrait pas être du tout surpris par les choses que les caricaturistes ont émanant de leurs personnages.* »⁷⁴ .Ce sont des symboles que les mangakas (cartoonistes et des bédéistes également) utilisent pour exprimer les différentes émotions des personnages sans autant avoir recourt au verbal. Pour COHN, les emanatas sont des morphèmes du lexique des comics (tous comme les bulles d'ailleurs), qui doivent se placer au-dessus de la tête du personnage. Ils sont composés en les éléments suivants : le morphème, sa racine et la relation existante entre les deux :

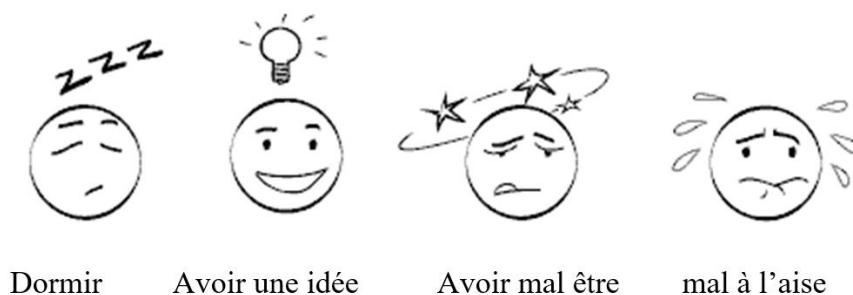
⁷² GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 63.

⁷³ Mot proposé par MORT Walker dans son livre sur le sujet.

⁷⁴ Walker MORT, *The Lexicon of Comicana* (New York : Comicana books, 1980), 28.



Quelques exemples d'Emanatas, entre autres, les plus fréquents et les plus connus⁷⁵ :



Ces morphèmes font partie d'une liste plus au moins exhaustive, cependant les nouvelles créations peuvent être considérées si elles respectent deux conditions : le caractère conventionnel du signe graphique et la relation entre emanata et personnage. Cette relation est l'essence même de l'interprétation de ce dernier : « *Cette relation est un type d'accord entre racine et emanata déléguée par la liaison morphologique en tant que morphème.* »⁷⁶ ; par exemple : un visage souriant associé à un emanatas de forme de ZZZZZ (le signe du sommeil) est significativement inadéquat parce que tout simplement quand on dort on ferme les yeux et on ne sourit pas !!! Ou vice versa, en voici une illustration :

⁷⁵ MORT, *The Lexicon of Comicana*.

⁷⁶ COHN, *The visual language of Comics*, Bloomsbury, 43.



Dans cet exemple, la signification est non respectée entre les expressions du visage du personnage et entre le signe de la colère qui lui est accolé sur la tête. Le personnage n'est pas censé, d'une part se mettre en colère en étant endormi ou simplement en fermant les yeux et, d'autre part les sourcils ici sont dans la mauvaise direction (le signe de la colère utilise des sourcils d'en bas en haut).

Quelques-unes de ses emanatas ont été créés par TEZUKA dans son célèbre manuel sur comment dessiner un manga qui constitue une encyclopédie pour les mangakas contemporains. Les deux emanatas qui nous semblaient spécifiques au système symbolique japonais sont celui de la colère et celui de l'excitation sexuelle. Ces deux signes sont de signes que le manga employé en premier et qui sont ultérieurement répandus dans le reste du monde comme telles. Le premier est la représentation d'une vaine qui sort de la tête du personnage et est généralement placé sur son front et sa taille et son nombre signifient le taux de la colère éprouvé par ce dernier. Cependant, il peut aussi être mis à l'intérieur de la bulle de dialogue dans le cas où la case n'est pas graphique (pour exprimer que le discours est dit sur un ton coléreux).

Veine surgissant sur le front du personnage pour exprimer la colère, s'y ajoute un agrandissement de la tête comme signe d'une extrême colère. Ici nous pouvons se familiariser avec le caractère caricatural du manga.



Figure 54 : *Détective Conan*, Volume 1, chapitre 03 planche 75, AOYAMA Goshō.

Pour le deuxième signe, nous avons réalisé qu'il est principalement connu par les Japonais et qu'il fait partie de leur culture, c'est seulement dans le manga – d'après mon humble expérience- que ce signe signifie l'excitation sexuelle. Cette métaphore graphique ne semble pas avoir une certaine source, toutefois certains amateurs du domaine l'expliquent par la tension artérielle qui s'accroît quand on voit des choses érotiques, d'autres remontent au premier conte japonais érotique qui a été adapté en Manga (dont on ne connaît pas d'ailleurs le titre !); d'autres comme une tournure intelligente sur la censure, etc. Cet élément est la caractéristique des personnages pervers et coureurs de jupons. Dans la figure suivante, le personnage de Seiji n'a pas pu se retenir de ressentir de l'excitation malgré qu'ils soient en train de jouer la comédie; lui et la prétendue mariée (qui est à l'origine une ennemie); et pire, malgré qu'il sait très bien qu'elle ne ratera pas la première occasion pour le tuer.

Saignement de nez dû à l'excitation sexuelle.



Figure 55 : *One Piece*, volume 86, chapitre 861, planche13, ODA Eiichiro.

Selon COHN, cette catégorie de signes est appelée « Upfixes » et elle se divise en sous-genres dont *les umlaut* et *les eye-umlaut* (les emanatas placé dans les yeux au lieu du haut de la tête), cependant sémiotiquement et narrativement elles n'en sortent pas de leur principale fonction graphique qu'est l'expression des différentes émotions dans les différents contextes. La combinaison de ces différentes catégories de langage visuel de la narration monstrative est ce qui permet une exploration maximale et presque illimitée du vaste imaginaire graphique.

3.3.3. La représentation de la subjectivité

Les recherches sur la représentation de l'entité du personnage dans le domaine de la narration se sont centralisées sur sa fonction et son rôle dans le processus progressif du récit (sur la base d'une tradition structurale d'ailleurs). Mais ces dernières années elles se sont orienter vers la dimension cognitive de la représentation surtout la construction mentale et bien évidemment psychique du personnage : « [...] la narrativité, un ensemble de propriétés qui caractérisent le récit, implique fondamentalement la présentation d'une conscience qui

*réfléchit, réagit et évalue les événements de ce récit. »*⁷⁷. Selon MIKKONEN Kai, une recherche sur l'essence et l'expérience narrative du personnage dans le récit peut s'avérer plus productive dans le cas du récit graphique ; d'une part, étudier une narration graphique c'est aller au-delà du verbal, qui est toujours le centre de recherches sur la narration ; et de l'autre, cette dernière est une plateforme transmédiatique ouverte aux différentes possibilités « [elle] *stimule l'engagement du lecteur- spectateur avec l'esprit des personnages en recourant à un large éventail de modes verbaux de narration dans une relation dynamique avec des images qui montrent des esprits en action. »*⁷⁸.

Traditionnellement, la construction affective du personnage se fait par la narration verbale (le principal rôle du récitatif, ce que GROENSTEEN qualifie de behavioriste) ce qui établit une potentielle redondance informative entre texte et image. Toutefois, cette redondance se voit massivement atténuée dans le roman graphique moderne et surtout le manga japonais parce qu'il se concentre sur la monstration pour relater l'histoire. S'y ajoute l'usage des bulles de pensées et des discours internes avec leurs formes et leurs sites calculés qui permettent au lecteur-spectateur d'avoir un : « *accès direct et absolument privilégié à l'intériorité du personnage. »*⁷⁹. Ce recours favorise d'une part la complémentarité entre texte et image et de l'autre atténue l'emprise du récitatif tout en donnant au personnage (le narrateur actorialisé) plus d'espace et plus de fonctionnalités.

La subjectivité du personnage est la dimension de focalisation des deux délégués du narrateur dans la narration visuelle : le monstateur et le récitant, c'est dans le positionnement de ces deux agents que le personnage construit sa singularité dans le récit : « [...] *parce que la*

⁷⁷ Monika FLUDERNIK, *Towards a Natural Narratology* (London: Routledge, 1996) cité dans Kai MIKKONEN, "Presenting Minds in Graphic Narratives," *Partial Answers Journal of Literature and the History of Ideas* 6, no. 2 (2008): 301, <https://doi.org/10.1353/pan.0.0022>.

⁷⁸ MIKKONEN, "Presenting Minds in Graphic Narratives," 302.

⁷⁹ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 133.

façon dont un auteur s'y prend sans une identification précise des interventions respectives du récitant et du monstateur, et de leurs modalités croisées »⁸⁰.

En règle générale, le récitant fournit les informations et le monstateur illustre par le biais de l'image même quand il s'agit de discours interne ou de pensée ; par exemple : la figure 45, page 187, dans la troisième case quand il commence de pleuvoir le deuxième récitatif contenant le discours interne du personnage (dimension verbale du récitant) ainsi que l'expression du visage inquiet du personnage et les gouttes de pluies (la dimension graphique du monstateur) se combinent parfaitement. Cependant, cette harmonie n'est pas toujours en place. Dans le manga qui est genre ou domine le narrateur actorialisé, monstateur et récitant ne sont pas toujours sur la même longueur d'ondes, les deux peuvent prendre une position différente de l'autre, c'est ce que REMIGIRAUD Sylvianne qualifie de métaphore visuelle et que GROENSTEEN appelle la *pensée-image*. Nous parlons ici d'une double métaphore entre discours du récitant et images du monstateur : « *Nous nous trouvons en face à une synthèse qui peut être décrite comme relevant d'un régime d'objectivation subjectivée : nous voyons les personnages de l'extérieur, mais à la façon dont eux-mêmes perçoivent le monde et s'y projettent* »⁸¹.

Dans la figure suivante, le récitant est présent seulement dans le discours de deux personnages à la fois : le deux *Kato* prononcé par Iwaki qui en train d'appeler ce dernier et dans le discours des sauveteurs qui sont en train de le tirer des débris de son studio suite au séisme qui vient juste de frapper Tokyo (le grand séisme de 2011). La deuxième case (en partie incrusté) et la quatrième case sont en parfaite harmonie entre récitant et monstateur : Iwaki qui appelle Kato et ce dernier qui en train d'ouvrir les yeux petit à petit. Mais la case la plus dominante dans la planche et qui occupe un grand espace est la première case.

⁸⁰ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, 144.

⁸¹ GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*.

Celle-là nous montre un bras tremblant tenant un cailleux constituant un arrière-plan métaphorique qui présente un ciel plein de nuages qui commencent de s'éclaircir (ou vice versa : un ciel clair qui s'engouffre de nuages !). Cette image a une double signification, d'un côté elle présente l'état psychique de personnage entre inconscience et réveil, mais aussi présente l'état général de tous les Japonais à l'époque et de tout un pays après un grand séisme comme celui de 2011. Ce chapitre fait partie du dernier arc du manga (qui contient quatre chapitres dont celui-ci), la mangakas a probablement voulu une fin aussi dramatique qu'heureuse pour ses personnages que pour son pays, en hommage aux malheurs qu'a connu son peuple ainsi qu'à la forte violence et la passion de ce dernier à surmonter ce drame.



Figure 56 : *Haru wo Deitat itta*, volume 14, Chapitre 02, NITTA Youka.

C'est dans le récit narratif graphique seulement qu'une possible fusion entre réalité et imagination peut se matérialiser. La dimension monstrative de l'image en combinaison avec la dimension verbale du récit constituent une perspective capricieuse pour s'incruster davantage dans le vraisemblable sans autant le présenter comme étranger : « *[elle] a cette capacité unique de pouvoir illustrer avec la même force de conviction le réel et l'imaginé, le pensé et le senti, elle peut passer sans heurt, d'une case à l'autre, du registre de l'objectivité à celui de la subjectivité.* »⁸²

⁸² GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*.

Chapitre Cinquième

Le manga : un objet transculturel ?

1. Pluri, multi, inter et trans– culturalités : les données contemporaines

« *L’interculturel paraît tiraillé entre le multicultural de différences peu compatibles, et le transculturel prometteur d’unité de la société* »¹. Ces termes sont les clés d’un champ de recherche immanent que les sciences humaines n’en cessent d’explorer depuis la fin du XX^{ème} siècle. Cependant, leurs visées et leurs limites ainsi que leurs territoires restent flous pour la majorité des adeptes de certaines disciplines.

Entre préfixes et racines, la culture reste le seuil où toutes les notions y parviennent. La culture comme notion n’en cesse de susciter les questions dans tous les domaines de la vie : Sociologie, Psychologie, Éducation et surtout Littérature. C’est l’ensemble de différents faits qui caractérisent un groupe social, l’UNESCO, en 1982, l’a défini comme suit : « *la culture peut aujourd’hui être considérée comme l’ensemble des traits distinctifs, spirituels, matériels, intellectuels et affectifs qui caractérisent une société ou un groupe social.* ». De là, la première étape est d’essayer d’examiner ces caractéristiques qui rassemblent un groupe et qui en même temps le séparent d’un autre groupe social distinct. L’UNESCO a insisté que tout ce qui peut rassembler un groupe qu’il soit spirituel, social, littéraire ou scientifique fait partie de la notion de la Culture. Selon cette perspective, les préfixes multi, pluri inter et trans peuvent se rapprocher comme ils peuvent s’altérer, leurs visées et leurs champs d’investigation peuvent se corréler comme ils peuvent se converger.

Dans ce chapitre, la première nécessité relève du désir de se positionner par rapport à ces notions en premier lieu, les définir si c’est possible ; ensuite à clarifier leurs étendus et leurs champs d’étude réciproquement ; pour en fin se focaliser sur la dernière (le transculturel) par rapport à la littérature dans un premier plan et par rapport au Manga en deuxième lieu.

¹ Jacques Demorgon, “L’interculturel Entre Réception et Invention. Contextes, Médias, Concepts.” *Questions de Communication*, no. 4 (2003): 43–70.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.4538>.

1.1. *Les premières apparitions de l'interculturel*

Les débuts de la notion entre culture ou interculture étaient au Etat-Unies dans les années après la Deuxième Guerre Mondiale avec la création du *Foreign Service Institute* en 1947 à Pittsburgh. Ce dernier a été mis en place pour assurer la formation des diplomates après une prise en compte d'une nécessité pressante après la deuxième guerre mondiale : la nécessité de connaître l'Autre. Les Etats-Unis ont réalisé la grande facture dans leur système politique des affaires étrangères surtout face au japonais à l'époque. Cet institue avait pour rôle de former les futurs diplomates sur le plan langagier comme sur le plan culturel en se focalisant sur les questions d'échanges et d'interculturalité. Après, les limites de ce dernier se sont propagées aux champs éducatif et social ; les universités américaines commençaient de mettre en place des programmes assurant l'adaptation des étudiants étrangers dans ces universités. Suite à cette propagation, le champ économique également bénéficiait des études faites sur l'interculturel surtout durant la concurrence de l'après-guerre et la volonté d'exploitation des nouveaux marchés dans le monde.

De là, les recherches sur l'interculturel deviennent non seulement un moyen mais une discipline à part entière, des publications et des périodiques voient le jour : *International and Intercultural Communication Annual* en 1974 ainsi que la fondation du SIETAR (*Society for Intercultural, Education, Training and Research*) la même année : « *Dans le quart de siècle qui va suivre, la communication interculturelle se construit comme discipline scientifique, tout en étant à la base de formations pratiques dans multiples domaines.* »².

L'extension du SIETAR en Europe s'est faite en France en 1979, ensuite au reste des pays du continent comme : l'Allemagne en 1982, la Hollande en 1983 ainsi que la Grande-Bretagne et l'Autriche. Ce dernier a contribué à la réception de l'interculturel d'une manière plus méthodique et plus pragmatique. La France constitua le premier atterrissage du

² Demorgon, "L'interculturel Entre Réception et Invention," 44.

l'interculturel en Europe pour une raison : elle constitue un champ fertile d'expérimentation en la question surtout dans le milieu scolaire qui commença de prendre conscience de sa diversité culturelle dus à l'immigration. La présence de plusieurs cultures d'arrière-plan diversifiées nécessita l'installation de différents instituts qui prenant en charge cette diversité. Dans ce cadre, le *Centre de Recherche et d'Étude pour la Diffusion du Français* (CRÉDIF) et les *Centres de Formation et d'Information pour la Scolarisation des Enfants de Migrants* (CEFISEM) voient le jour et les séminaires et colloques consacrés à la question interculturelle seront à partir de là une tradition académique périodique.

Le mot *interculturel* fait son entrée dans les circulaires ministériels et les manuels éducatifs à partir de 1978 et sera reconnu comme une discipline intégrante du paysage universitaire, pédagogique et surtout social européen. Une autre filiation a contribué à la reconnaissance de l'interculturel en Europe : l'*Office Franco-Allemand de la Jeunesse* - qui fut une des conséquences du traité de l'Élysée de 1963- et surtout son université binationale UFA, qui a mis en exergue plusieurs méthodes et approches dans les champs de ludique et des expressions verbales et non verbales se focalisant sur l'interculturel, initialement, dans le cadre des échanges franco-allemande pour s'élargir par la suite à toute l'Europe : le Belgique, Luxembourg, la Suisse, l'Italie et l'Espagne.

Dans le domaine de la didactique des langues, le mot interculturel- et ses substituts multi et pluri culturel – n'a pas adhéré les dictionnaires de langue et de spécialités que très tardivement par rapport à leurs créations aux États-Unis. Dans le *Dictionnaire historique* de 1977 nous trouvons seulement le mot multiculturel, dans *Le Petit Larousse* de 1989 nous trouvons les trois termes sous les définitions suivantes : multiculturel : « *concerne plusieurs cultures* » ; interculturel : « *contacts entre cultures* » ; Transculturel : « *relations entre cultures* ». Le dictionnaire *Hachette Encyclopédique illustré* par contre marque un retard remarquable, parce que le terme interculturel ne figure dans ses pages qu'avec l'édition de

1993. Pour les dictionnaires de spécialités dans les domaines de l'éducation, de la psychologie et de l'anthropologie, ils connaissent le même retard. Le dictionnaire de *l'ethnologie et de l'anthropologie* de 1991, le mot interculturel seulement y figure dans l'expression « *comparaison interculturelle* », dans celui de la psychologie : le *dictionnaire encyclopédique de la psychologie* de 1980 dans l'expression « *psychiatrie interculturelle* ». Dans le domaine de la sociologie, le mot multiculturalisme figure dans l'édition du *Dictionnaire de sociologie* de 1999, alors que dans le domaine de l'éducation, le *Dictionnaire encyclopédique de l'éducation et de la formation* de 2000, les mots transculturel et multiculturel n'y figurent pas³.

1.2. Multi et pluri culturel : des synonymes ?

Dans un premier temps, nous allons essayer de procéder par binôme. Le premier groupe et les notions pluriculturel et multiculturel qui sont perçus, pour certains chercheurs, comme plus au moins analogues avec une différenciation en matière des situations culturelles multiples.

Le multiculturalisme est défini dans les dictionnaires de Langue étant *la coexistence de plusieurs cultures dans un même pays*. Le préfixe *multi* donne au radical *culture* une définition supposée être différente d'un autre préfixe (par exemple le préfixe pluri) vu que le l'association d'un préfixe à un mot donne carrément un nouveau mot. Ce dernier contient l'idée de la multitude, il implique une pluralité de groupes culturels selon des suggestions externes (principalement dans des espaces déterminés) aux groupes concernés : « *Le multiculturalisme relie dans un espace donné, territorial notamment, plusieurs catégories de personnes réunies en autant de groupes dont les caractéristiques sont ordonnées à partir d'une certaine perception de la culture.* »⁴. Cependant, pour cerner le plus possible la portée du terme et sa soi-disant familiarisation avec d'autres notions du même radical, il faut se situer par rapport à ses débuts dans les sociétés.

³ Demorgon, "L'interculturel Entre Réception et Invention," 44.

⁴ Geneviève Koubi, "Brèves Remarques à Propos d'une Distinction Entre Multiculturalisme et Pluriculturalisme," *Revue Hellénique Des Droits de l'homme*, no. 28 (2005), <http://koubi.fr/spip.php?article836>.

Le multiculturalisme est une notion polémique qui a suscité de vifs débats dans le monde, elle est menaçante pour les européens et principalement pour les français. Selon LE COADIC Ronan⁵, sociologue et professeur à l'université Rennes 2, elle est suscitée dans trois contextes : philosophique, culturel et politique.

Commençant par le contexte philosophique que les États-Unis en constituent le premier véritable terrain. Cette dernière était la première nation à considérer sociologiquement et officiellement la situation multiculturaliste. L'idée a commencé en tant qu'une discussion, un débat en ce qui concerne *les relations entre les principes démocratiques et les revendications des minorités*, entre deux de ce qui seront par la suite les pôles originels du multiculturalisme : les *liberals* et les *communitarians*. Ces deux derniers sont nés d'après La Théorie Libérale qui prévaux la liberté individuelle et ses différentes 'interprétations' : l'interprétation que donne chacun des pôles à la nouvellement conçu notion est ce qui a alimenté le débat en premier lieu. Les libéraux voient que l'individu est ce qui contribue à la composition d'une communauté, certes ; mais avant, il faut qu'il se valorise séparément de l'autre selon le principe de : *la communauté tire son importance de sa contribution au bien-être des individus qui la composent*. En l'occurrence, la communauté n'est pas censée dicter quelconque pratique culturelle sur l'individu ni même le catégorisé comme tel. Contrairement aux premiers, les communitariens refusent l'autonomie individuelle et attestent que les individus forment la communauté et c'est cette formation entrelacée qui définit les relations sociales et leur rapport à la culture - ou aux cultures – de cette dernière. Selon ces derniers, les pratiques sociales sont le produit d'une certaine formation communautaire et non pas aux choix d'individus : « *Une communauté vigoureuse doit maintenir un équilibre entre le choix individuel et la protection*

⁵ Sociologue, chercheur et Professeur à l'université de Rennes II. Ses travaux se centrent autour de la question des minorités dans le monde et principalement en Bretagne.

du mode de vie communautaire et, pour ce faire, cherche à limiter que le premier peut infliger au second. »⁶

À priori, ce qui a alimenté le débat, depuis le début et pendant presque deux décennies, est l'incompréhension de la question de *minorité*. Le problème pour les libéraux – principalement – est qu'ils accusent les minorités de ne pas être volontaires ni prêtes de se rassembler sous les principes de la démocratie et de la Nation. Cette interprétation est bel et bien déplacée : les minorités affirment vouloir appliquer et être soumises aux principes démocratiques et nationales mais en considérant leur singularité - plurielles dans certains cas – par les forces majoritaires : « *Il ne s'agirait donc pas d'une mise en cause des principes dans leurs fondements mais dans leur application. »⁷*

Le contexte culturel est la phase initiale de l'étude de multiculturalisme en sociologie. Cette dernière ne considérait pas, encore, le phénomène multiculturel comme un fait qui suscite une place dans son agenda de recherche. La raison est simple : son approche classique n'envisage pas une *Société National multiculturelle* ; pour elle, une société est homogène, unie dans toutes ses facettes : ethnique, politique, économique et culturelle ; ce qu'a résulté en un État National qui en a le contrôle. Néanmoins, cette situation change dans le temps et dans l'espace. L'idée d'homogénéité d'une société se voit éclater en pièces avec les États-Unis – comme nous l'avons déjà mentionné - d'après la Deuxième Guerre Mondiale : une nation plurielle qui admet, assume et gère son multiculturalisme. La réalité d'une société hétérogène, ethniquement et culturellement mais en même temps unies et Nationale, commence de prendre place dans les recherches sociologiques. Cependant, et malgré le fait accompli américain, la France reste hostile à cette réalité. Le multiculturalisme était nié et même dédaigné par les élites françaises ; ceux-là accusaient l'Open mind et la diversité plurielle des Américains de

⁶ Ronan Le Coadic, "Le multiculturalisme," Débats sur l'identité et le multiculturalisme : Actes du 11e colloque annuel du Réseau de suivi ethnologique et de prévention des conflits, 2-8 octobre 2004, Rennes., 2005, 6, <https://hal.univ-brest.fr/hal-00498464>.

⁷ Le Coadic, "Le multiculturalisme," 08.

périlleuse qui va à l'encontre de leurs valeurs de la Civilisation Française. Dans ce cadre LE COADIC infirme :

On évoque, en effet, volontiers Le Culturalisme américain, comme si c'était un système de pensée unifié, alors qu'il s'agit d'un courant composite ; on le présente souvent comme substantialiste, alors que, la plupart du temps, il ne réifie pas la culture ; on lui reproche de figer cette dernière, alors qu'il en a généralement une vision évolutive.⁸

La France qui pour longtemps est restée mélancolique face au multiculturalisme, s'est vue obligé de l'admettre et de l'accepter (selon une autre perspective néanmoins !) se rassemblant ainsi aux restes des pays développés surtout. Dans cette perspective, la France est passée par trois phases ou périodes :

- La première phase ou « *Les nouveaux mouvements sociaux* »⁹ : a duré deux décennies entre 1950 et 1970 et a été marquée par les mouvements de révolutions et les luttes de décolonisation dans les pays sous-développés. Quant aux pays développés, cette phase était caractérisée par un certain équilibre économique où les questions de minorités et leurs cultures n'étaient pas encore officiellement un champ de pratique – il s'agissait seulement d'une constatation.
- La deuxième phase : a duré entre 1980 et 1990, elle prend en charge essentiellement les sociétés marquées par un taux plus au moins important d'immigrés. Ces derniers, et suite au déséquilibre économique qu'a connu le monde à la fin des années 70, cherchaient dans les cultures de leurs origines ce qui leurs éloignent de leurs sociétés contemporaines.
- La troisième phase qui a été déchainé pendant la dernière décennie du siècle passé, se centralisait dans les régions périphériques des grandes villes toujours de masse immigrée. Cette dernière phase caractérise principalement la deuxième et la troisième génération des immigrés : les descendants directs et indirects de la génération de la deuxième phase ou selon l'expression en vogue à l'époque les minorités nationales ; celle-là : « *consiste à affirmer l'existence de singularités irréductibles au sein de la société englobante et à revendiquer leur connaissance publique* »¹⁰. Une identité

⁸ Le Coadic, "Le multiculturalisme," 02.

⁹ Selon l'expression d'Alain Touraine.

¹⁰ Le Coadic, "Le multiculturalisme," 04.

singulière, certes, qui sert également à tisser des relations pareilles avec d'autres minorités nationales au sein d'une globalité ; considérant les cultures de ces minorités pour en assurer à la fin une culture mixte.

Le dernier contexte est le contexte politique. Après la considération de la situation multiculturelle comme réalité avec quoi il faut faire face, de grands pays multiculturels ont inaugurés des Lois et des juridictions pour la gérer. Plusieurs exemples peuvent nous fournir des modèles. Dans ce cadre, le modèle américain constitue un des plus réussies. Les Etats-Unis ont pratiqué ce que les sociologues appellent la discrimination positive (*Affirmative Action*). Cette dernière cible principalement la réintégration des minorités dans leurs sociétés tout en assurant la prospérité économique : les membres de groupes minoritaires sont employés selon la règle de quotas, les universités formulent les tests d'entrée en prenant en considération l'origine ethnique des étudiants ; même les circonscriptions électorales envisagent les pratiques culturelles et religieuses minoritaires dans leurs programmes.

Le multiculturalisme a été appliqué un petit peu partout dans le monde, selon les minorités et leurs singularités : en Inde, le pays a officialisé toutes les langues de ses communautés ; la Malaisie a accordé des droits financiers à ces communautés selon le besoin économique du pays ; l'Afrique du Sud, qui après la lutte contre l'apartheid, a instauré des lois et des réglementations pour lutter contre les inégalités sociales entre les blancs et les Noirs. Certains de ces modèles ont été critiqués par les élites sociales respectives l'accusant de non fiabilité ou incompetence : le cas américain a favorisé le fossé racial surtout envers les Afro-américains, les Lois financières des malaisiens ont causé des tensions intercommunautaires, et les Indiens connaissent depuis un moment maintenant des violences religieuses contre d'autres minorités religieuses. Que le multiculturalisme assure son but ou non reste une question relative propre à chaque pays et à chaque minorité, mais ce qui est sûr est que l'application du

multiculturalisme reste une question de volonté communautaire et une pratique sociale qu'il faudrait encourager et respecter.

Voyons maintenant la notion du pluriculturalisme. Le préfixe *pluri* désigne le pluriel que caractérise toute culture à l'ère moderne. Contrairement aux premier, le préfixe *pluri* contribue au facteur unificateur dans la pluralité : « *il signale l'existence d'une unité globalisante qui comporte plusieurs éléments distincts et pourtant liés ou rassembler dans un ensemble général unique et unitaire.* »¹¹. Dans la situation pluriculturelle, l'accent est mis non pas sur la diversité, la pluralité, la différenciation comme moteurs de caractérisation mais plutôt sur ce que ces termes y combinent ; en d'autres termes, le pluriculturalisme rend compte des différences culturelles en situation d'interaction des leurs groupes selon une intention et une visée de solidarité et de fraternité. Le pluriculturalisme est cette situation sociale marquée par la pluralité mais qui ne nécessite pas des juridictions pour ni la définir ni la présenter ni la protéger : « *le pluriculturalisme ne préconise pas de formes de juxtaposition de ces groupes ; il contribue [...] à un décroisement des référents culturels trop souvent dits identitaires.* »¹².

Le pluriculturalisme est une situation unifiée d'éléments qui s'est organisée- principalement en Europe- selon certaines données historiques que nous résumons en quelques aspects. Selon Bernard POCHE, le pluriculturalisme est présenté, dans un article sur l'Histoire de la situation pluriculturelle en Europe¹³, comme *le modèle spécifique à l'Europe*. Selon ce dernier, l'Europe constitue le terrain premier du pluriculturalisme en vue de conditions historiques et géopolitiques qui datent du XVIIème siècle ; commençant par la territorialisation de tous ce qui est chrétien Romain de tous ce qui est musulman Ottoman, jusqu'au XXème siècle avec la fin de la Deuxième Guerre Mondiale :

¹¹ Koubi, "Brèves Remarques,".

¹² Koubi, "Brèves Remarques,".

¹³ Bernard Poche, "La pluriculturalité européenne et sa logique historique: Un schéma de la diversité," *Hermès* n° 23-24, no. 1 (1999): 49, <https://doi.org/10.4267/2042/14713>.

On dira donc que la première caractéristique de l'Europe est d'être un espace profondément divers et subdivisé. Cette fragmentation héritée du flux et du reflux incessant des peuples historiques et de la construction des États monarchiques que le mode patrimonial, a travaillé cet espace jusqu'à rendre cette subdivision consubstantielle aux sociétés.¹⁴

Le pluriculturalisme est une particularité européenne, selon POCHE, parce qu'il s'agit d'une situation caractérisée également par une omniprésence langagière spécifique : la richesse des contextes linguistiques dans ce continent est sans équivalent ; ces différentes formes expressives européennes sont justement la marque déposée d'une volonté *d'affirmation d'une culture, d'une conscience identificatoire* non dictée par les frontières historiques et /ou géopolitiques. Ce contexte, en revanche, est singulier en pratiques culturelles originales, il est *la cohabitation entre systèmes culturels non seulement distincts mais fort éloignés*. L'idée de cohabitation ici implique la méconnaissance des pratiques culturels d'autres groupes non pas dans une dérive hostile ou malsaine ; au contraire, en étant un signe de respect à l'autre préservant, ainsi, la singularité de chaque pratique culturelle. Selon Pierre LANTZ, la France est selon cet aspect géo-historique a évolué vers la situation pluriculturelle, parce que c'est selon un certain *paradoxe de la pluriculturalité* que les différentes pratiques culturelles sont classées : premièrement par rapport à leurs groupes respectifs ensuite à leur Nation englobante : *« affirmer sa spécificité tout en modifiant le contenu au contact qui doivent reconnaître cette spécificité. »*¹⁵

Or, la différence entre le multiculturalisme et le pluriculturalisme se distingue selon deux niveaux : le premier dépend de la question comment percevoir la différenciation culturelle ; le deuxième c'est de savoir se positionner par rapport au quand et où exactement parler de ces pluri et multi culturelle. L'association des notions 'différent' et 'culturel' est la base de la distinction entre les deux situations : dans la société multiculturelle, la différenciation culturelle

¹⁴ Poche, "La pluriculturalité européenne et sa logique historique," 50-51.

¹⁵ Pierre Lantz, "Les Paradoxes de La Pluriculturalité," *L'Homme et La Société* 84, no. 2 (1987): 111-16, <https://doi.org/10.3406/homso.1987.2291>.

d'un certain groupe social est perçue comme une *totalité*, c'est-à-dire que ce groupe culturel est doté d'une identité globalisante en cohabitation avec d'autres groupes culturels d'une autre distinction identitaire à l'intérieur d'une société ou Nation. Cette distinction peut dégénérée, selon Geneviève KOUBI, à la discrimination et à la ségrégation de différents types parce que cette distinction est faite sur une base culturelle : « [...] il apparaît que le multiculturalisme conduit à des catégorisations sociales discriminantes fondées sur des mécanismes de reconnaissance des différences culturelles. »¹⁶.

La pluriculturalité, en revanche, est une situation où le groupe culturel est perçus non comme une *totalité* mais comme une partie intégrante et corrélante d'un *Tout* social : « le multiculturalisme s'attache aux logiques de la (non)discrimination et le pluriculturalisme demeure ajusté au principe d'égalité. »¹⁷.

En résumé, nous ne pouvons pas parler de synonymes ou autre dans la mesure où les deux notions sont gérées par de différentes contextualisations qui mènent à des différentes représentations sociales, économiques et politiques. Ces contextualisations dépendent de plusieurs autres facteurs qui sont aussi importants que la culture : la religion par exemple.

1.3. La Transculturalité : l'interculturel littéraire !?

Le Petit Robert, définit le transculturel comme : « *influences réciproques entre plusieurs cultures* ». Le préfixe *trans* vient du latin et veut dire *par-delà* : c'est l'au-delà des cultures et du nationalisme¹⁸. Selon CHAMMOSEAU Patrick, le transculturel est une situation multiculturelle où le changement et l'hybridation sont les majeures caractéristiques du groupe en question :

Dans le multiculturel, on a la présence dans un même espace de plusieurs imaginaires, alors que, dans le transculturel, on a une corrélation, une inter-réaction aux

¹⁶ Koubi, "Brèves Remarques,".

¹⁷ Koubi, "Brèves Remarques,".

¹⁸ Eva Lemaire, "Approches Inter, Trans, Pluri, Multiculturelles En Didactique Des Langues et Des Cultures," *International Journal of Canadian Studies*, no. 45-46 (2012): 205, <https://doi.org/10.7202/1009903ar>.

différents imaginaires. On peut donc avoir dans un espace un processus de multiculturalité juxtaposé, et on peut également avoir un espace et des mécanismes de transculturalité dans lesquels une culture est mise en relation ouverte et active, est affectée, infectée, inquiétée, modifiée, conditionnée par l'autre.¹⁹

Le transculturel est une notion créée par l'anthropologue cubain Fernando Ortiz FERNANDEZ à partir du mot *transculturation* dans les alentours de 1940. Cependant, ce fut le philosophe allemand Wolfgang WELSH qui la promut. Ce dernier conçoit le transculturel en accusant les notions précédemment présentées dans ce chapitre de – multiculturalisme et interculturalisme - de borner la notion de la culture dans son cadre *fermé*²⁰. Dans son approche sur le transculturel, WELSH insiste sur l'actualisation de la notion de culture ainsi que son caractère hybride :

La transculturalité est [...] une conséquence de la différenciation interne et de la complexité des cultures modernes. Celles-ci englobent [...] un certain nombre de modes de vie et de cultures, qui eux aussi s'interpénètrent ou émergent les uns des autres. Les cultures d'aujourd'hui sont en général caractérisées par l'hybridation. Pour chaque culture, toutes les autres cultures ont tendance à être des contenus internes ou des satellites. [...] Le travail sur l'identité devient de plus en plus un travail sur l'intégration de composantes d'origine culturelle différente.²¹

Cette définition est, certes, moderne et prend en considération le caractère hybride de la notion de culture mais elle est ‘too good to be true’. Selon BOSSE Anke, la transculturalité de WELSH est trop *idéale* et *générale*, elle choisit d'ignorer des questions qui sont aussi bien indispensables à la reconnaissance même de cette dernière : le pouvoir, le conflit, la ségrégation, la question des minorités, etc. BOSSE voit dans la notion de transculturalité non pas une extension de l'interculturel et du multicultural (comme les conçoit WELSH), mais leurs complémentarités. Or, pour savoir se situer par rapport au transculturel d'une part et sa relation

¹⁹ Patrick Chamoiseau, L'imaginaire de la diversité, Interview by Michel Peterson, n.d., <https://www.potomitan.info/divers/imaginaire>.

²⁰ Selon la définition de Johan Gottfried Herder qui présente la notion de culture comme *une sphère close*.

²¹ Wolfgang Welsch, "Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today," in *Spaces of Culture: City, Nation, World*, ed. Scott Lash Mike Featherstone (London: Sage, 1999), 4.

avec les situations multi et interculturelles, nous devons par ailleurs se focaliser sur l'apport de cette dernière avec la langue d'abord.

La communication comme action et réaction se base sur la fiabilité et la souplesse d'un échange par le biais d'un code commun entre un émetteur et un récepteur : là nous parlons d'une basique situation de communication. Néanmoins, quand cette situation de communication fait recours à un code lui-même problématique en matière de compréhension et de partage – ce qui est pris comme évidence globale dans quelconque situation de communication – cela la rend confuse. En d'autres termes, quand deux interlocuteurs ne partageant pas le même code s'engagent dans une communication dont laquelle un interlocuteur (alloglotte) use une langue intermédiaire pour arriver au stade de la compréhension, cette dernière est interlangue : « *la langue qui se forme chez un apprenant d'une langue étrangère à mesure qu'il est confronté à des éléments de la langue cible, sans pour autant qu'elle coïncide totalement avec cette langue cible* »²².

L'interlangue est une production linguistique unique à l'alloglotte qui, en fonction du statut vernaculaire de cette dernière, est en perpétuelle perfectionnement. Amélioration continue par laquelle ce dernier veut atteindre le plus possible la compréhension globale avec le locuteur natif sans autant prétendre l'exactitude avec la langue cible. Dans cette situation de communication (exolingue), au moins deux langues ou codes (même plus) entrent en jeu, quelles soit directement impliquées dans la communication ou aidant à finaliser cette dernière : la langue première (native pour l'interlocuteur et cible pour l'alloglotte) ; l'interlangue et, dans un cadre référentiel plus au moins restreint, la langue première de l'alloglotte qui constitue un des repères du processus évolutif de cette dernière.

²² Klaus Vogel and Sylvette Cormeraie, "Du Rôle de l'autonomie et de l'interculturalité Dans l'étude Des Langues Étrangères," in *Le Transculturel : Sémantique, Pragmatique, Axiologie*, ed. Bert Peeters (La linguistique, 2003), 121.

Pour PEETERS Bert, la question de l'interlangue est ce qui définit à priori le transculturel. Pour ce dernier, ce sont les situations de malentendu²³ qui mesurent la dimension pragmatique culturelle de l'interlangue. Les malentendus sont : « *quand un locuteur natif se fait attribuer par un alloglotte des intentions communicatives qu'il n'a pas ou l'inverse.* »²⁴. Le malentendu – ou plus précisément *l'échec pragmatique*- est très souvent déterminable surtout si le sujet alloglotte est un expert en linguistique. Par contre ce qui peut s'avérer un sérieux *échec pragmatique* est quand ce dernier risque de ne pas se situer exactement dans le cadre culturel de la langue cible ; ici nous parlerons plutôt d'*échec sociopragmatique* : « *des différences culturelles fondamentales se manifestent sous formes linguistique et (où) cet encodage culturel n'est pas déchiffré par l'interlocuteur.* »²⁵.

Selon PETEERS, il sera très ambitieux de notre part de pouvoir faire la distinction entre ce qui est pragmalinguistique et sociopragmatique, néanmoins la majorité des incompréhensions d'ordre linguistique ne justifie pas toujours les malentendus d'ordre culturel : les normes communicatives, par contre, les justifient. Selon WIERZBICKA Anna les malentendus s'identifient par rapport aux normes communicatives que chaque Culture embrasse. Pour elle, les écarts ou divergences communicatives entre Cultures, ou ce qu'elle identifie comme *pragmatique transculturelle*, se résument en quatre *postulats* :

- « *Speaking differently* », le parler différemment qui se rapporte à parler une langue différente mais plus précisément parler dans une Culture différente, c'est-à-dire selon des formes et des codes culturels différents : « *Si les façons de parler, c'est-à-dire les habitudes communicatives d'un groupe s'opposent à celles d'un autre, c'est en dernière analyse ; parce que les deux groupes respectent – ou plutôt tendent à respecter- des normes communicatives contradictoires.* »²⁶

²³ Par rapport aux problèmes d'incompréhensions qui sont d'ordre linguistiques.

²⁴ Bert Peeters, "Le transculturel : Sémantique, Pragmatique, Axiologie," *La linguistique* 39, no. 1 (2003): 122, <https://doi.org/10.3917/ling.391.0119>.

²⁵ Vogel and Cormeraie, "Du Rôle de l'autonomie et de l'interculturalité," 125.

²⁶ Peeters, "Le transculturel," 127.

- La nature des différences entre ces normes : plus elles sont profondes plus elles entravent la compréhension : essayer de les expliquer ou les catégoriser relève de l'impossible, ou au moins, du difficile parce qu'elles relèvent des particularités culturelles de chaque langue.
- La relativité des valeurs culturelles qui caractérisent les différences profondes déjà mentionné dans le deuxième postulat.
- La hiérarchisation de ces valeurs communicatives ainsi que leurs différences selon chaque culture.

En ce qui concerne ces deux derniers postulats, il faut noter qu'il expliquent -ou tentent d'expliquer- les différences entre les normes communicatives selon la valeur et la perception de cette dernière dans sa culture.

Pour nous, le travail constant sur la dimension culturelle qui se fait sur l'inter-langue par le sujet alloglotte est ce qui nous importe surtout dans la dimension littéraire. Quelconque changement qui s'opère dans le contexte social est un aspect d'étude selon le transculturel : « *Trans- suggère l'idée d'une acceptation à se transformer dans une fécondation réciproque qui, déterritorialisant en permanence thèmes et sujets, déplacent les frontières langagières et culturelles pour former des identités métisses composites, c'est-à-dire double, triple ou quadruple* »²⁷. La mise en exergue de ce dernier oblige avant tout l'expérience interculturelle : les interactions et les confrontations associées à l'identité comme conception alliée et combinatoire devient changeante, mouvante ; « [elle] *n'est pas un état mais un processus et une fonction variable conséquence des identifications successives et des situations dans lesquelles le sujet se trouve engagé.* »²⁸

L'approche transculturelle s'étend au-delà des cultures cible, elle permet une étude principalement patronne. En d'autres termes, le transculturel peut être estimé comme le niveau supérieur aux échanges interculturels dans un contexte pluriculturel. Ce dernier considéré dans

²⁷ José Yuste Frías, "Interculturalité, Multiculturalité et Transculturalité Dans La Traduction et l'Interprétation En Milieu Social," Ull.es, n.d., <http://cedille.webs.ull.es/M4/07yuste.pdf>.

²⁸ René Kaës, "Comment Penser Le Transculturel Aujourd'hui," Plexus, n.d., <http://www.rivistaplexus.eu/index.php/plexus/article/view/158>.

son statut élémentaire comme milieu favorable au multiculturel, d'où l'idée de résultat et de finalité.

En Littérature l'identification de l'identité culturelle dans le texte s'effectue selon, en premier lieu, les institutions littéraires officielles qui classes les textes selon tel ou tel littérature se basant, essentiellement, sur la langue étant la première identité d'un texte et d'une Culture. Selon DERIVE Jean, cette identification est loin d'être réelle ou même pratique :

D'une part, parce qu'une langue peut souvent être fortement dialectalisée et que chaque variété dialectale lui donne justement une coloration culturelle ; d'autre part, parce qu'un ensemble linguistique peut correspondre à une unité plus vaste que celle de l'identité culturelle mise en scène par l'auteur (cas fréquent dans les littératures d'expression anglaise, espagnole, française...) ou correspondre à une unité plus petite (plusieurs communautés ethnoculturelles se reconnaissant comme telles pouvant pratiquer une certaine polyglossie).²⁹

Cependant, le facteur linguistique est la plateforme de la coexistence interculturelle dans une intention soit souhaitée ou non de la part de l'auteur. En d'autres termes, l'auteur s'identifiant intentionnellement ou non dans un cadre ou plusieurs cadres culturels peut certainement jouer un rôle important pour l'identification interculturelle de son œuvre. Les auteurs pareils veulent projeter, aux lecteurs, leurs situations *multiculturelles* dans leurs œuvres par le biais de plusieurs techniques *idioculturelles*, linguistiques et narratives afin de présenter une *problématique interculturelle*. C'est cette collaboration littéraire entre auteur et lecteur qui nourrit le texte sur divers contextes dont celui interculturel, et par extension au texte littéraire ou le transculturel : « *C'est dans cette recherche de complicité ludique que résident les identités culturelles en jeu dans un texte littéraire. Et c'est dans le décalage plus ou moins grand entre la réception recherchée et la réception réelle [...] que vont se situer, avec des malentendus plus ou moins féconds, les problèmes de l'interculturel.* »³⁰

²⁹ Jean Derive, "La question de l'identité culturelle en littérature," 2007, 2. <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00344040>.

³⁰ Derive, "La question de l'identité culturelle en littérature," 04.

2. Le Manga et le transculturel

« *Il n'y a que le manga qui peut secouer la société.* »³¹ Yukichi FUKUZAWA.

Dans la relation entre l'art et la Culture où s'inscrit la littérature comme première plateforme, Bernard LAHIRE, sociologue français, a rectifié le concept de Culture et a insisté sur sa dimension autonome loin des conventions sociales traditionnelles : « *Chaque individu est caractérisé par une série de comportements non nécessairement homogènes sous l'angle de degré de légitimité des pratiques et des préférences culturelles.* »³². Ces pratiques culturels peuvent combiner facilement des formes artistiques soi-disant bourgeoises avec d'autres pas trop classé comme tel. Les années soixante en France ont connu l'apogée de cette idéologie quand un ensemble d'artiste anonymes de bande dessinée ont commencé leur combat pour la reconnaissance de cette dernière. Durant les années qui suivent, les partisans de ce courant ont beau essayer de faire comprendre au grand public qu'on peut aimer l'Opéra tout en lisant des bandes dessinées et des Comics. Pour certains adeptes de cette idéologie, ces pratiques culturelles s'inscrivent dans ce qu'ils appellent la *Contre-Culture* : une conception née aux USA désignant : « *tout autres contenus qui vont du cyberpunk au hip-hop passant par les tags et les webzines.* »³³.

La Bande dessinée, selon Groensteen, n'est pas autant une forme de cette Contre-culture qu'une rupture avec la notion de Culture traditionnellement définis. Viennent Les années quatre-vingt-dix qui ouvrent une nouvelle porte pour ces pratiques culturelles en les catégorisant comme des *culturelles médiatiques* que Marc LITS présente : « *l'hypothèse d'un imaginaire narratif d'une collectivité s'inscrit autant, sinon plus, dans les productions*

³¹ Karyn Nishimura-Poupée, *Histoire Du Manga* (Paris, France : Éditions Tallandier, 2016), 62.

³² Bernard Lahire, "La Culture Des Individus," in *La BD Un Objet Culturel Non Identifié*, ed. Thierry Groensteen (Angoulême : édition de l'An 2, 2006), 81.

³³ Thierry Groensteen, *La BD Un Objet Culturel Non Identifié* (Angoulême : édition de l'An 2, 2006), 83.

médiatiques de masse que dans les chefs-d'œuvre de quelques individus d'exception »³⁴.

Parallèlement et durant la même période, « la Bande dessinée asiatique » fait son entrée au marché européen : l'Angleterre en premier ensuite l'Espagne et le Portugal, et finalement le marché Français en 1989 avec la publication d'*Akira* de Katsuhiro OTOMO.

Le Manga japonais, par le biais des animes que toute une future génération d'amateurs qui se construira par la suite s'est amusé à regarder, augmente la vente de ses titres de quasiment rien à 40% en moins de vingt ans. Les éditions Glénat fut la première maison d'édition française qui se lance dans la publication du manga et qui constitue actuellement la plus grande maison d'édition en France (ainsi que les pays francophones) avec plus de 120 titres de manga occupant plus de 25 % du marché commercial. Plusieurs autres maisons d'édition se lancent également dans ce marché soit en éditant de titres de mangas directement soit en créant carrément des rubriques consacrées à la publication du manga. Ces derniers, remportent un succès dépassant même celui de son original, l'exemple connu est celui de la célèbre maison d'édition Dargaud qui créa en 1996 Kana : la maison d'édition la plus connue pour les lecteurs de manga en France et en Belgique.³⁵ GROENSTEEN revois ce phénomène de *manga mania*, ou ce qu'il appelle le *péril manga*³⁶, à plusieurs facteurs prioritairement commerciaux :

- La périodisation régulière et autonome régit par un seul artiste (ce qui minimise amplement les coûts de production).
- La diversité et la richesse des genres et des sous genres qui cible toutes les couches de la société et éventuellement multiplie les ventes.
- Le style graphique esthétique et les procédés narratifs inaccoutumés qui attirent la curiosité des lecteurs.

Cependant le facteur primordial est bel est bien culturel : les lecteurs français se sont initiés à toute une nouvelle Culture avec ses astuces commerciales uniques et ses pratiques

³⁴ Marc Lits, "Le Concept de Culture Médiatique," in *La BD Un Objet Culturel Non Identifié*, ed. Thierry Groensteen (Angoulême: édition de l'An 2, 2006), 84.

³⁵ Nishimura-Poupée, *Histoire du Manga*.

³⁶ Pour lui, le manga constitue ; à ce stade là et avec des chiffres pareils ; une menace pour la production originelle : la bande dessinée franco-belge.

littéraires inédites. GROENSTEEN insiste sur le fait que le Manga n'a pu pénétrer le marché français que par curiosité culturelle avec qui les jeunes français se sont familiarisés par l'animation :

Il s'agit bien et bien de l'importation de toute une culture avec ses rites festifs [...], ses synergies particulièrement étroites et efficaces avec les industries de l'animation, du jeu vidéo et du jouet. [...] Les mangas constituent précisément une littérature générationnelle, que les jeunes peuvent revendiquer comme leur appartenant en propre [...]. A l'époque de la mondialisation et de la diversité culturelle, l'intérêt pour une culture lointaine peut être ressenti et valorisé comme un signe d'ouverture au monde, une curiosité positive, une forme de xénophilie.³⁷

S'y ajoutent que les mangas sont des récits de la vie quotidienne dont le lecteur européen et français surtout n'avait pas l'habitude de lire en *bande dessinée*, contrairement au lecteur japonais qui, en l'occurrence, est nourri psychologiquement, affectivement, socialement, et même sexuellement par et dans le manga : « [...] le lecteur est propulsé dans un ailleurs régi par d'autres règles que celle en vigueur dans sa vie quotidienne. Il s'agit bien d'une littérature de divertissement [...] puisqu'elle nous détourne de notre réalité »³⁸.

Le caractère hybride du manga, en particulier et le roman graphique en général, non seulement du point de vue esthétique mais également culturelle, contribue massivement à son accrédition en France ainsi que le reste du monde. Selon, BERNDT, le manga constitue avec la bande dessinée franco-belge et les Comics américains les trois grandes expressions de la narration graphique ou le *graphic storytelling*. Ces trois grandes traditions ne vont pas à l'encontre de leurs caractérisations *impurs* et *parasitiques* s'acquittant les unes aux autres les moyens et les fondements tout en marginalisant les unes aux autres - par manque de collaboration et recherches académiques qui doivent assurer le pont entre eux non pas les considérer comme des mediums culturellement self-métissés :

³⁷ Groensteen, *La BD un objet culturel non identifié*, 90 -91-92.

³⁸ Groensteen, *La BD un objet culturel non identifié*, 93.

Le manga, en particulier, a toujours emprunter et concrètement approprié aux diverses arts picturaux commençant depuis la peinture avec l'ancre chinoise ; la technique de la perspective et l'art de caricature européennes et les super héros américains [...]. Le tout a été médiatisé par la photographie et le Cinéma après la deuxième guerre mondiale. Ce qui est actuellement connu comme le *style manga* est en vérité le résultat d'un échange interculturel.³⁹

Il faut noter que cet échange interculturel n'est pas opéré seulement entre cultures mais au sein de la même et unique culture. Pertinemment, l'échange entre le manga et les autres formes artistiques étrangères a favorisé une ouverture interne sur quelques questions génériques et thématiques que le manga a connu, par exemple : la question du productions élitistes qui peuvent se publier dans des magazines pas trop conçus comme tel ou vice versa des productions destinées à un public jeune et qui peuvent discuter des questions sociales et identitaires complexes.⁴⁰

Cependant, reste que le manga japonais est spécial par rapport aux autres traditions mentionnées antérieurement par la prépublication dans des magazines spécialisés. Cette spécification a résulté en diverses contributions esthétiques et culturelles que nous résumant en :

- La diversité des canaux et des moyens de publication comme le *tankobon* (le livre collector).
- Les mangakas qui, voulant satisfaire leurs lecteurs, n'insistant pas trop sur leur statut de seul auteur (cependant rester pour autant le seul et unique créateur).
- l'évaluation des productions sans autant ne se focaliser sur ni leurs sources ni sur leurs moyens ou formes de publications.

Ces diverses constatations renforcent l'idée que le manga japonais est loin d'être relié complètement avec les autres formes de romans graphiques dans le monde : « *Ce sont des aspects spécifiquement japonais découlant de conditions historiques particulières, et qui*

³⁹ Berndt Jacqueline, "Considering Manga Discourse, Location, Ambiguity, Historicity," in *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. MacWilliams (New York: Routledge, 2008), 299.

⁴⁰ Jacqueline, "Considering Manga Discourse", 299.

devraient amener à réaliser que manga et bandes dessinées [et Comics] évoquent des cultures d'édition, de distribution et de consommation complètement différentes. »⁴¹

2.1. LE Manfra et LA Nouvelle Manga : formes transculturelles françaises

2.1.1. Distinction entre LE manfra et LA manfra

Le manga japonais étant une distinction transculturelle n'était pas le résultat d'un fait accompli régit par l'avarice commerciales des éditeurs, mais s'inscrit dans une intention transnational japonaise pour faire connaître au monde une facette de sa culture. L'exportation massive à l'étranger des volumes et des titres de mangas a commencé durant les années 2000 dans le cadre d'une politique appelé *Kokusaika* : « *la politique d'internationalisation* » ou « *l'acceptation volontaire de la globalisation* ». La diversité des canaux de productions et leurs dérivations commerciales sont les premiers atouts de la mondialisation du manga. Ce dernier, par le biais d'une coordination parfaite entre les différentes productions originelles (manga et animes) et leurs produits dérivés (jeux vidéo, cosplay, figurines...) a réussi la formule du succès international que le reste des grandes traditions de roman graphique n'ont pas pu le réaliser.

La France actuellement - et ce depuis 2008 – est *la deuxième patrie du manga*, elle est le plus grand marché de Manga dans le monde, après le Japon et avant les États-Unis, avec plus de 48 millions d'exemplaires vendus touchants un chiffre d'affaires de 381 millions d'Euros en 2022⁴². *Le phénomène manga* a marqué l'industrie du livre en France non seulement par les mangas japonais traduits en français mais également par l'apparition d'autres genres - où sous genres - dans le cadre de littérature graphique, l'exemple le plus connu est : le manfra (une combinaison entre le mot « manga » et l'adjectif « français » : un jeu de mot caractérisant la langue japonaise). Cependant, avant de s'étaler sur cette forme transculturelle française : il

⁴¹ Jacqueline, "Considering Manga Discourse", 300.

⁴² Tifenn Clinkemaillié, "Le Marché de La BD En 5 Chiffres Fous," *Les Échos*. January 26, 2023, <https://www.lesechos.fr/tech-medias/medias/le-marche-de-la-bd-en-5-chiffres-fous-1900771>.

nous est nécessaire de distinguer l'utilisation du genre masculin dans la manfra, ainsi que le féminin pour la même combinaison, la manfra :

LE manfra est le manga français populaire tandis que LA manfra est la manga française d'auteur, plus expérimentale et plus élitiste, même si elle est tout aussi internationale puisque ces nouvelles mangas sont traduites et lues dans le cadre du mouvement transnational des romans graphiques desquels elles sont proches.⁴³

Le terme manfra pris dans son genre masculin est un genre hybride de l'art séquentiel narratif japonais ainsi que le créateur et la production française. Le manfra est le : « *le manga français populaire* ». Selon BOUNTHAVY Suvilay les manfras sont : « *des séries élaborées par des artistes français fortement influencés par le graphisme ou la narration des mangas [japonais].* »⁴⁴. Le succès qu'a connu l'animation japonaise auprès du jeune public français durant les deux dernières décennies du XXème siècle a créé toute une génération de futurs mangakas à la française qui ont contribué et contribuent toujours à l'enrichissement de la scène culturelle française. Ce dernier n'a pas été bien accueilli de la part du lectorat français durant ses débuts, il était vu comme une tentative désespérée pour concurrencer avec la vague de mangas japonais qui faisait le buzz à l'époque – selon le point de vue des amateurs ardents du manga japonais. De l'autre côté, selon certains critiques et artistes, il était considéré comme une pratique saine d'un interculturelisme réussi par les Japonais comme par les français parce qu'il est la preuve que les français pouvaient s'acquérir des *innovations étrangères* en dépit des différences culturelles déterminantes. Toutefois, le manfra n'a pas connu le succès à ses débuts ; à part les différences culturelles qu'il a pu surmonter ; il a été difficile pour ce genre de dépasser les traditions éditoriales et les pratiques commerciales sévères du manga japonais.

⁴³ Christian Reyns-Chikuma, "Introduction," *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 3, <https://doi.org/10.29173/af28221>.

⁴⁴ Bounthavy Suvilay, "Manfra et Prépublication : Équation Impossible ?," *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 23, <https://doi.org/10.29173/af28188>.

Le manfra a été officiellement reconnu en France, avec la publication des premiers tomes de *Dreamland* de Reno LEMAIRE, mais avant lui plusieurs tentatives ont échoué à se voir publier par les éditeurs. Les Français suite au succès phénoménal du manga en France ; ont voulu suivre – ou copier – le modèle japonais de prépublication : le premier magazine destiné à la publication de chapitres de manga en dehors du Japon était fondé en Suisse la fin des années 70 par un immigré japonais nommé ATOSS Takemoto : *le Cri qui tue*. Ce dernier a vu la publication des travaux de grands mangakas japonais comme TAKAO saito, YOSHIHIRO Tatsumi, FUJIO Akatsuka et Osamu TEZUKA. Cependant le magazine s'est éteint après seulement six numéros faute de faible rentabilité. Néanmoins, elle a permis aux amateurs européens de prendre contact direct avec le manga japonais et a permis également aux éditeurs européens et surtout français de se situer par rapport aux difficultés de la tradition de la prépublication.⁴⁵ Par la suite ; les éditeurs se lancent dans la publication de collections consacrés aux mangas, le premier fut Glénat qui a publié *Akira* et *Dragon Ball Z* (un succès expliqué par la popularité de leurs versions animées qui ont été diffusé à la télévision française). De là, le manga commence de gagner de l'espace de plus en plus dans la scène éditoriale française ce qui encourage Glénat à se lancer dans l'aventure du magazine de manga : *Kaméha* en 1994. Contrairement au *Cri qui tue*, *Kaméha* se voulait un espace international consacré au « global manga »⁴⁶. Or les titres japonais qu'elle publiait, le magazine s'est aventuré à publier des titres européens et américains (en forme manga) : « [...] *Kaméha* ne vise pas tant à faire découvrir la bande dessinée japonaise qu'à rentabiliser des séries de manga dont Glénat a les droits ou à faire connaître de nouveaux dessinateurs français inspirés des mangas, car ceux-ci coûtent moins cher que leurs homologues nippons. »⁴⁷.

⁴⁵ Pauline Riché, "Le Manga Français : Étude d'un Genre Émergent En France, Entre Influences Japonaises et Spécificités Françaises," Univ-tlse2.fr, September 2019, <https://dante.univ-tlse2.fr/access/files/original/8d4c83ff92ac56d9a0852ef1f3fd9f5f5972a79f.pdf>.

⁴⁶ L'expression anglophone pur désigner le phéno=mène manga dans le monde.

⁴⁷ Suvilay, "Manfra et Prépublication," 24.

Cette dernière, et malgré le succès modeste qu'elle a connu se voit disparaître après seulement quatre ans faute toujours de rentabilité. Une décennie après, deux autres maisons d'éditions se lançaient dans la prépublication de titres de mangas mais cette fois en essayant d'être ; primo, plus fidèle au modèle japonais (sens de lecture de droite à gauche, contrairement à kaméha qui a gardé le sens de lecture occidental) ; et secundo, en essayant une nouvelle alternative pour assurer le succès commercial : la collaboration avec les grands éditeurs japonais. Dans cette perspective, deux magazines ont vu le jour en 2003 : *Shonen Collection* de Pika édition en collaboration avec Kodensha et *Magnolia* de Tonkam en collaboration avec Hakusensha. Malheureusement, ces deux magazines disparaissent peu de temps après, faute d'échec commerciale parce que, apparemment, les conditions de publication à la japonaise sont difficile à être copier hors du contexte de production originel.

Toutefois, la manfra était le seul gagnant dans cette affaire car les premiers chapitres de deux manfras étaient publiés dans *Shonen Collection* : *DYS* de MOONKEY⁴⁸ et *Dreamland* de Reno LEMAIRE. Le succès de ces deux manfras encouragea un des pionniers des éditeurs de BD de ressayer⁴⁹ le marché du manga ; c'est bel et bien la maison d'édition co-fondée par MŒBIUS appelé : *les Humanoïdes Associés*. Cette dernière prend le risque dans le sens français ; elle se consacre à la publication de manfra seulement dans son magazine *Shogun Mag* : « [...] le magazine propose des créations françaises dans un style évoquant les mangas et un format qui se rapproche des mangashis, magazines de prépublication sous forme de recueils volumineux composés de plusieurs séries paraissant dans la presse. »⁵⁰

Cette dernière se dispatche en trois autres magazines pour cibler plus de lecteurs en prenant le modèle japonais d'ajustement de lecteurs comme référence : le *Shogun Shonen*, le

⁴⁸ La majorité des mangakas français suivent la tradition japonaise de pseudonyme. Celui-là de son vrai nom Sébastien Daumerie.

⁴⁹ Sa première tentative était la réédition du célèbre manga de Keiji NAKAZAWA : *Gen d'Hiroshima* en 1983.

⁵⁰ Suvilay, "Manfra et Prépublication," 26.

Shogun Seinen et le *Shogun Life* ; chacun ciblant un public différent. Toutefois, elle aussi ainsi que ces dérivations n'assure pas la longévité souhaitée par leur éditeur et disparaissent successivement l'un après l'autre peu de temps après.

L'échec commerciale des magazines de manga en France renvoi principalement aux différenciations éditoriales des deux pays. Selon Laurent PENDARIAS, le problème réside dans la culture éditoriale japonaise accélérée et la tradition commerciale lente de la bande dessinée qui régit la scène française :

Aux yeux d'un Européen, habitué aux codes de la bande dessinée franco-belge, considérée comme un objet artistique, le manga semble être une autre forme de bd qui différencierait seulement par ses codes graphiques et ses références culturelles. Cependant l'arrêt de *Shogunmag* et le petit nombre de manfra — manga français — à succès, conduit à considérer la thèse opposée selon laquelle le manga ne serait pas une autre forme d'art facilement reproductible, mais un système industriel et commercial rationnellement organisé.⁵¹

Ce dernier avance quelques hypothèses tentant d'expliquer cet échec dont nous citons les plus pertinentes selon notre point de vue. En premier lieu, le code graphique complexe et très différent de la tradition franco-belge de la BD. Les artistes français suivant une logique temporelle n'ont pas pu en quelques décennies s'assimiler aux exigences narratives du manga et ils n'ont pas pu également assumer la liberté spatio-topique et formelle de cette dernière. En deuxième lieu ; la loi française sur les publications destinées à un public jeune et mineurs entravent fortement l'artiste français par rapport à son équivalent japonais, ce dernier est protégé par la loi peu importe de quoi il parle. Encore, le lecteur français de sa nature (et ce n'est pas seulement son défaut à lui seul) est un lecteur très exigeant en matière d'authenticité, un nombre considérable de manfra n'ont pas pu résister faute de ne pas raconter des histoires qui se déroulent au Japon : « *souvent les lecteurs de mangas français sont très attachés au côté*

⁵¹ Laurent Pendarias, *Le manga est-il nécessairement lié à un contexte de de production in Alternative Francophone* vol.1, 10(2016) : 39-66

exotique et au style atypique des mangas. (Le fait que cela se passe au Japon par exemple...)
 »⁵².

Finalement, la part de l'éditeur français dans le processus de production. Ce dernier outre sa méfiance envers le manga en premier lieu et ensuite envers le manfra, ne s'impliquait pas du tout dans le processus de création de la série destinée à la publication ; il ne fait qu'attendre le produit final ensuite soit le refuser soit le rediriger vers la BD : « *au Japon l'éditeur accompagne, corrige et guide l'apprenti mangaka tandis qu'en France l'artiste, isolé, est sommé de produire immédiatement une œuvre comparable aux classiques japonais.* »⁵³. Sur ce dernier point nous devons marquer un arrêt, le degré d'implication de l'éditeur dans le travail artistique au Japon est un aspect propre à leur culture ainsi que leur savoir-faire général non seulement dans le manga. Le manga est une industrie, un travail d'équipe, une entreprise régit par une culture spécifique qui se résume en un « *management des connaissances comme l'interaction organisée de savoirs tacites [personnel, intransmissible] et explicites [communs, transmissible]* »⁵⁴. Le savoir tacite est la base du management japonais ; c'est l'ensemble d'expériences que cumule la personne durant un certain apprentissage. Toutefois, il est demandé de sa part de les transmettre aux autres, ce qui n'est pas facile à faire pour le reste des cultures industrielles dans le monde. Là réside le problème pour les européens en ce qui concerne l'industrie du manga :

Pour un Occidental les mots « data », « information » et « knowledge » semblent interchangeables. Les compagnies japonaises ont une approche différente : l'explicite n'est que le sommet de l'iceberg du savoir, car le tacite, par définition personnel et non formulable, ne peut se communiquer ou se partager. [...] on peut facilement transmettre à une tierce personne une information explicite comme une formule mathématique, '2+2 = 4', toutefois il ne suffit pas de dire à quelqu'un comment 'cuire une omelette'

⁵² Deruyck Vincent (Ancestral Z), "Entretien du 27 janvier 2016," quoted in Laurent Pendarias and Adrien Pendarias, "Le Manga Est-Il Nécessairement Lié à Un Contexte de Production ?," *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 44, <https://doi.org/10.29173/af28182>.

⁵³ Aerinn, "Entretien du 1er février 2016," quoted in Pendarias and Pendarias, "Le Manga," 46.

⁵⁴ Laurent Pendarias, and Adrien Pendarias, "Le Manga Est-Il Nécessairement Lié à Un Contexte de Production ?," *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 39–66, <https://doi.org/10.29173/af28182>.

pour qu'il acquière ce savoir, parce que le tacite est personnel, propre à la personne qui le pratique.⁵⁵

Ce savoir personnel est le point de différence entre les deux cultures industrielles, c'est pour cette raison que certains théoriciens voient que le transfert de toute une pratique industrielle d'un contexte culturel à un autre contexte culturellement différent est difficile et demande une certaine « *capacité à comprendre les limites de notre connaissance et à adapter cette connaissance à un environnement différent de celui dans lequel elle a été développée.* »⁵⁶

Dans une parallèle perspective, BOUNTHAVY Suvilay renvoie l'échec de la pratique de la prépublication en France à d'autres facteurs. Le premier est purement commercial. L'écart dans le nombre de lecteurs dans les deux pays est très grand : le Japon compte plus de population que la France, alors le rendement matériel ne serait pas le même. Les Français en s'aventurant dans ce terrain d'une part, n'ont pas bien calculé la petitesse du marché français, et en contrepartie, le fait qu'il est partagé avec la Bande dessinée franco-belge ; les deux chaponnées par le marché du livre : « *le succès ne se calcule pas de la même manière dans les deux pays* »⁵⁷. S'y ajoute les politiques différentes d'impression et de distributions qui, en France sont très sévères et couteuses et qui diffèrent entre la presse et le livre. Cependant et nonobstant les risques commerciaux liées aux différences sociales, culturelles et commerciales, le manfra a pu dépasser les obstacles de la double publication. Les éditeurs français ont opté finalement pour la forme livre relié pour éviter et rattraper les pertes de la prépublication ce qui a été un point de repère pour le manfra. En premier lieu, les quelques titres qui ont été prépublié dans les magazines comme *Kaméha* et *Shogun Collection* ont pu continuer en format livre ouvrant les portes aux futurs manfras. En deuxième lieu, les éditeurs français face aux couts élevés des licences de titres japonais ont commencé de chercher l'alternative française

⁵⁵ Pendarias and Pendarias, "Le Manga," 50.

⁵⁶ Tarun Khanna, "L'intelligence contextuelle," *Harvard Business Review*, no. 11 (September 16, 2015): 70–80.

⁵⁷ Suvilay, "Manfra et prépublication," 28.

essayant ainsi un marché petit, certes, mais prometteur. Toutefois, cette ouverture sur le manfra ne passe pas sans faire remarquer qu'elle est ni innocente ni patriotique :

[...] il est clair que la prépublication de manfra a été le fait de petits éditeurs ayant cherché à imiter le système de double publication des industries médiatiques japonaises sans en avoir les moyens économiques ni financiers. Ces titres hybrides sont plus liés à des opportunités, des créneaux inexploités dans le marché qu'à une réelle volonté éditoriale de promouvoir les jeunes artistes. Plus encore, ces divers échecs montrent qu'il est très difficile de reproduire le rythme et le volume de production des magazines de prépublication japonais⁵⁸

Le retour à la publication de tomes et non pas de chapitres dans des livre relié, a permis aux mangakas français de jouir d'une liberté assez importante pour produire leurs œuvres sans nuire à la tradition de régularité éditoriale qui a fait le succès du manga japonais et sans autant la suivre à la lettre ; par exemple : l'auteur de *Dreamland* Reno LEMAIRE est actuellement le mangakas français le plus durable comptant 21 chaque tome comptant plus de 200 pages moyennant un tomes (plus de 10 chapitres) chaque année.

En guise de conclusion, le manfra est une forme hybride né au carrefour des techniques narratifs et graphiques japonaises avec l'imaginaire français. Comme un point de départ, le manfra ne cherche pas *l'innovation ou l'expérimentation* mais la réappropriation de codes graphiques et narratifs qui ont déjà fait preuve de succès dans le manga, sans autant être pris favorablement du point de vue du public - pour le moment en tout cas. D'autant plus, du métissage culturel qui peut paraître pas trop réussi sur l'aspect commercial reste clairvoyant sur les aspects interculturels et littéraires en enrichissant davantage non seulement la scène artistique française et européenne mais également mondiale. Cependant parler de réussite complète ou d'échec flagrant est prématuré, il faut attendre encore des années :

Si les artistes français ont su copier ou se réapproprier les codes graphiques et narratifs, la reproduction du système japonais de création n'a pas encore été effectuée et il est

⁵⁸ Suvilay, "Manfra et prépublication," 36.

impossible de conclure, en l'absence d'observation, si oui ou non, les Français pourraient réussir au même titre que les Japonais avec un contexte équivalent.⁵⁹

Parlons maintenant de la Manfra ou la *Nouvelle Manga*. L'usage du féminin ici n'est pas totalement nouveau ni exclusive, cette distinction féminine a fait le point plus d'un siècle avant quand un certain GONCOURT en finalisant son livre sur HOKUSAI lui a demandé son avis sur le titre, ce dernier a répandu par le mot manga sans référence du genre (vu que le japonais n'a pas la catégorisation du genre). Edmond DE GONCOURT ne connaissant pas trop cet aspect de la langue japonaise a attribué presque aléatoirement le genre féminin. Cependant, pour Frédéric BOILET le genre féminin ici n'est pas choisi d'une manière hasardeuse : il l'emploi pour faire le point de différence avec ce qu'il considère purement une commercialisation et un popularisme du Manga. Frédéric BOILET⁶⁰ dans son *Manifeste de la Nouvelle Manga*, n'utilise que le féminin pour parler du manga qu'il soit japonais ou qu'il soit français - en faisant le point avec la BD bien sûr. Toutefois, le reste d'amateurs, de chercheurs et critiques font la distinction entre le féminin et le masculin par rapport à son manifeste étant une nouvelle tendance, une nouvelle appropriation du code et du style et du narratif manga :

En m'appuyant sur les racines historiques et sociologiques de l'emploi du mot *manga* au féminin, je pense qu'il est possible d'en changer la perception : au-delà "du" *manga*, une BD japonaise essentiellement grand public pour ados, il y a "la" *manga*, une BD japonaise d'auteur, adulte et universelle, parlant des hommes et des femmes, de leur quotidien, une *manga* plus proche, par exemple, des films d'Ozu, de Doillon ou des romans de Yasushi Inoue, que des *Chevaliers du Zodiaque* ou de Luc Besson.⁶¹

La nouvelle manga s'inscrit, selon BOILET dans une intention : premièrement de distinction artistique entre deux *Mangas*, et deuxièmement comme une tentative de légitimation d'une forme artistique méritante. Cette légitimation commence dans son caractère hybride qui rassemble les codes de l'art plastique de la BD franco-belge, les techniques de la

⁵⁹ Pendarias et Pendarias, "Le manga," 63.

⁶⁰ Mangaka, bédéiste et dessinateur français.

⁶¹ Nicolas Perez-Prada, "La « Nouvelle Manga » et Autres Vicissitudes de La Légitimation Du Manga En France," *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 73, <https://doi.org/10.29173/af28183>.

narration du manga japonais ainsi que le quotidien et le banal du cinéma français. BOILET appelle à *une* manga plus élitiste, *une manga d'auteur* et une *bande dessinée d'auteur* en faisant le point successivement sur la BD et le Manga. Il voit dans la BD comme dans le Manga des **genres** artistiques dépassées. Il voit que l'univers de la BD s'est stagné dans l'imaginaire fantastique ou science fictionnel ainsi que le manga – importé par les français - n'est qu'un produit commercial bon marché. La question de codes génériques différents entre le manga d'auteur et la bande dessinée d'auteur d'une part et la BD et le Manga d'autre part n'est pas une constatation partagée par le reste de critiques et chercheurs. Nicola Perez PRADA voit que les différences entre ces tendances artistiques est *contre-productive* parce qu'elle n'atteint pas le statut générique mais simplement qualitatives permettant ainsi de nouvelles tendances artistiques et littéraires dans le genre lui-même.

2.1.2. Aspects interculturels dans quelques manfras

Dans cette rubrique nous allons analyser comment le manfra, cette forme hybride, assume son hybridité. Pour ce faire, deux manfras constitueront notre corpus : *Dreamland* de Reno LEMAIRE et *Radiant* de Tony VALENTE.

Le manfra comme nous l'avons signalé précédemment a réussi dans une partie grâce à sa fidélité aux codes spatio-topique et narratif japonais : sens de lecture de droite à gauche, couleur en Noir et Blanc, découpage et disposition de vignettes à la japonaise, concentration sur les personnages.... Cela constituera notre premier repère, s'y ajoute un deuxième repère : c'est bel et bien le transfert interculturel français dans un genre littéraire japonais.

Commençant par le premier manfra : *Dreamland* est un Shonen français qui raconte l'histoire de Terrence Meyer un jeune garçon bachelier dans le lycée Jules Guesde à Montpellier dans le sud de France. Chaque nuit, il rêve (ou plus précisément cauchemarde) de sa mère décédée quand il avait 07 ans lors d'un incident. Une nuit, dans son rêve, il arrive - contre toute attente - à surmonter sa peur phobique du feu en le manipulant et devient un

« voyageur ». *Dreamland* est l'univers des rêves ou tout le monde s'en va chaque nuit. Toutefois, seulement les personnes qui arrivent à dépasser leurs peurs deviennent conscient de cet univers et peuvent y voyager. Terence étant un des voyageurs, chaque nuit lors de son sommeil se transporte au Dreamland où il rencontre des personnes de son entourage et commence une aventure « de rêves ».

Ce manfra compte 194 chapitres rassemblés dans 20 volumes et il est toujours en cours. Reste à signaler que, selon les commentaires de ses lecteurs, ce dernier atteste de sérieux ressemblances avec le méga-manga international *One Piece* de Eiichiro ODA.

Sur les aspects spatio-topique et narratif, *Dreamland* n'est pas très différents d'un Shonen ordinaire japonais : le découpage des cases est très loin du gaufrier de la bande dessinée franco-belge, des dessins en noir et blanc avec des proportions de personnages différents entre le sérieux et l'humour, la caractéristique principale des personnages ainsi que leur représentation sont également respectés (des adolescents à la recherche d'aventure, d'identité ou d'amour) et de scènes de combats détaillées, etc :

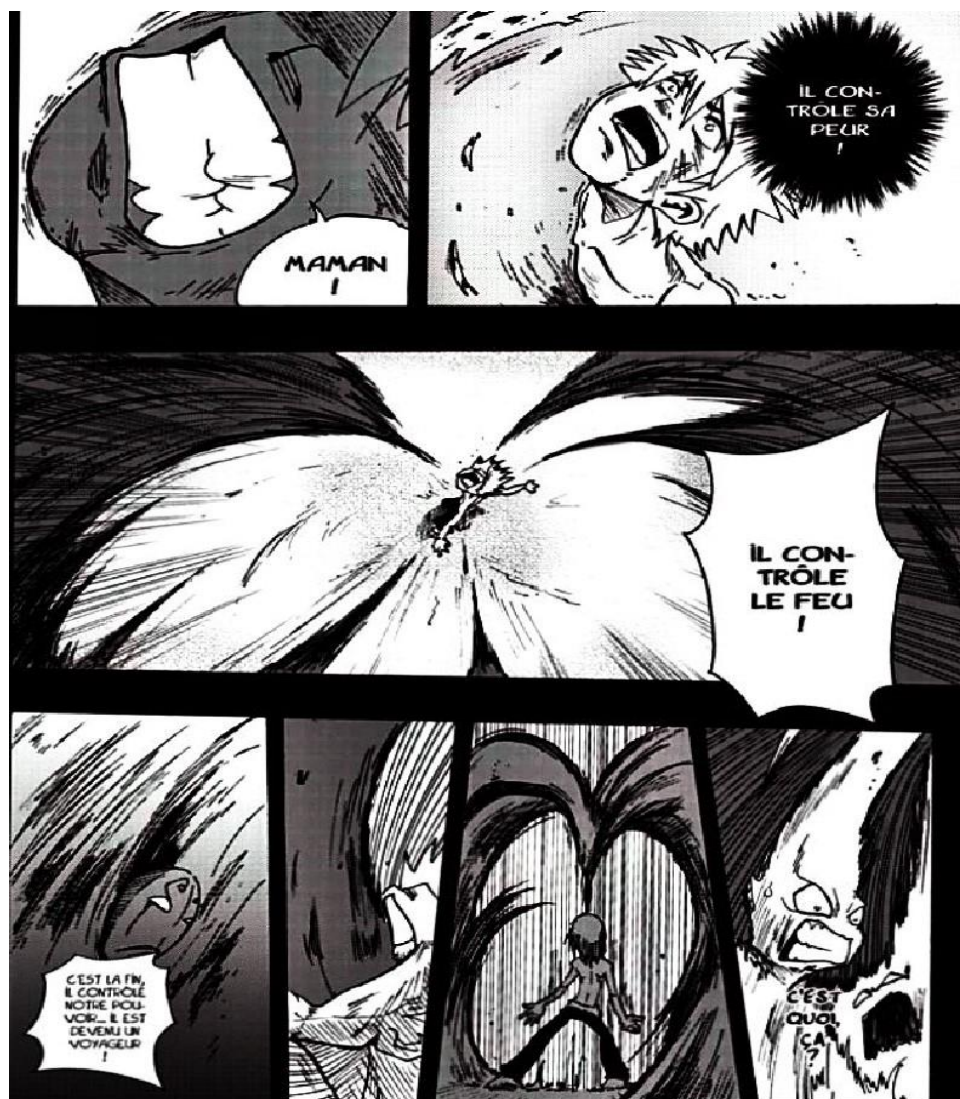


Figure 57 : *Dreamland*, planche 16, volume 1, Reno Lemaire

Comme nous le constatons dans la figure précédente, les codes graphiques du manga sont fortement respectés, le mangakas ici a recouru au découpage scénique sous plusieurs angles ainsi que le recourt également à l'arrière-plan noir pour déterminer l'univers de Dreamland, l'univers de la nuit et l'arrière-plan blanc pour désigner l'univers de la vie réelle, l'univers du jour.



Figure 58 : *Dreamland*, Planche 28, volume 4, Reno Lemaire

La figure précédente nous est intéressante pour deux raisons. Premièrement, elle atteste notre hypothèse que le mangaka a choisi d'identifier les deux univers ou passe l'action selon deux arrière plans différents. La deuxième caractéristique intéressante dans cette planche se trouve dans la troisième vignette. Cette dernière contient un récitant contenant la phrase suivante : « *3 bises à Montpellier* ». La bise est une pratique culturelle française par excellence que le mangaka (un français) n'a pas manqué de signaler. S'y ajoute qu'au Sud français, les gens la font à trois reprises et non pas à deux reprises comme le Nord.

Cependant, la fidélité générique n'était pas vraiment conservée. *Dreamland* est un Shonen, ce dernier est un genre destiné aux adolescents garçons qui sont sensé se préoccuper d'aventure, de sport ...et de filles ! Le Japon est une société conservatrice où la pudeur est cruciale. C'est vrai que les mangakas au Japon sont plus libres pour raconter leurs histoires, mais également doivent se plier aux codes sociaux conservateurs ainsi qu'aux codes éditoriaux du genre.

Dans *Dreamland*, le mangaka étant un français, racontant une histoire française qui se déroule en France s'est permis de raconter une scène de sexe entre les personnages principaux de la série. Une scène le plus qu'on peut dire détaillée et longue : elle s'étale sur 12 planches (de la planche 53 jusqu'au 57 pour la reprendre de la planche 57 jusqu'à la planche 64 du chapitre 70 du volume 9). La description du sexe pour les adolescents français relève de l'apprentissage voire même de l'indispensable et du "normal français" ce qui n'est pas le cas pour les japonais. Pour eux la représentation du sexe a ses espaces adultes : le Seinen , le Josei , l'érotique, le pornographique mais en aucun cas le Shonen.



Figure 59 : *Dreamland*, planche 50, chapitre 70, volume 9, Reno Lemaire.

Le deuxième manfra de notre analyse, *Radiant* est également un Shonen fantastique qui raconte les aventures d'un jeune garçon appelé Seth. Seth est un jeune sorcier qui, jadis a survécu l'attaque d'un Némésis - des monstres qui, pour une raison inconnue, tombent du Ciel. Dans ce monde fantastique, les sorciers (des rejetés de la société) comme Seth luttent contre ses monstres pour protéger le reste de l'humanité. Pour le faire, ils doivent trouver leur nid : le Radiant et le détruire pour s'en débarrasser définitivement.

Ce manfra est très connu dans le monde parce qu'il est le seul manga non japonais (jusqu'à maintenant) traduit au japonais, distribué au Japon et même mise en anime par un studio japonais. Le manfra compte 132 chapitres rassemblés dans 17 volumes alors que la série d'anime compte deux saisons : la première 21 épisodes déjà diffusé au Japon entre Octobre

2018 et Février 2019, la deuxième est en cours de préparation qui doit elle aussi contenir 21 épisodes.

Le manfra ressemble exactement au manga japonais au point que certains mangakas japonais ont fait l'éloge. Hiro MASHIMA l'auteur de *Fairy Tail*, qui était chargé de dessiner la page de couverture du deuxième tome de *Radiant* pour son édition japonaise, a écrit : « *À première vue, et de façon surprenante, on dirait un manga japonais. Mais après lecture, on retrouve une histoire entraînante et on ressent bien la touche européenne* ». ⁶²

Deux caractéristiques ont attiré notre attention en lisant ce manfra, comme nous l'avons mentionné, le respect des codes graphiques et narratives japonais est constatable non seulement dans la dimension spatio-topique mais également culturelle.

⁶² "Hiro Mashima recommande Radiant," AnimeLand, November 7, 2015, <https://animeland.fr/2015/11/07/hiro-mashima-recommande-radiant/>.



Figure 60 : Radiant, planche 18, chapitre 1, volume 1, Tony Valente.

La troisième vignette présente le personnage principal, Seth entrain de répondre à la question de son instructrice en utilisant le geste qui signifie la négation, ce geste qui consiste à faire bouger la main de droite à gauche est la façon japonaise de dire non. Cette référence au *body langage* japonais montre le taux d'allégeance qu'ont certains mangakas – anciens amateurs de manga et d'animes japonais - dans le monde envers la culture et les pratiques sociales japonaises.

Toutefois, la touche européenne mentionné par Hiro MASHIMA concernant *Radiant* est constatable non pas sur la dimension spatio-topique ou autre, mais elle est fortement présente dans son imaginaire surtout mythologique.



Figure 61 : *Radiant*, planche 20, chapitre 1, volume 1, Tony Valente.

Dans cette planche nous pouvons voir qu'Alma, l'institutrice de Seth se fait jeter des pierres par les paysans en colère à cause des actions de son petit protégé en la traitant de *sorcière* - qui dans cet univers sont maltraité et accusé de nuire à la vie des gens normaux. Cela nous rappelle la chasse aux sorcières qui eut lieu en Europe durant le Moyen Âge : des femmes vivant à l'écart se voyaient accusé de sorcellerie ensuite condamnée et exécutée pour la simple raison qu'elles étaient soupçonnées par leur concitoyens.

2.2. Manga DZ : le nouveau-né algérien

« Considérée comme la plus ancienne, la plus avancée et la plus connue de tous les pays arabes, musulmans et africains, la bande dessinée (Bd) algérienne est récente ».⁶³

La bande dessinée a été présente sur la scène culturelle algérienne depuis les soixantaines de la décennie précédente. La première BD se date de 1967 intitulé : *Naar : la sirène de Sidi Fredj* dans l'hebdomadaire *Algérie Actualité* par l'illustrateur algérien Mohamed ARAM⁶⁴. L'année suivante 1968, dans le même journal, SLIM de son vrai nom Menouer MERABTINE publié la deuxième bande dessinée algérienne : *Moustache et les frères Belgacem*. Cette dernière ainsi que la précédente également, étaient les premières véritables tentatives d'artistes algériens de sortir de la prise idéologique française et de créer une bande dessinée algérienne par ces personnages ; ses histoires et ses créateurs : « *La série de Slim va 'algériannise' la BD dans sa forme et ses contenus, racontant notamment des événements de la glorieuse Révolution avec des personnages vêtus de Haïk, de gandoura et de chachia, et évoluant dans les quartiers algériens.* »⁶⁵.

Toujours dans cette intention d'*algérianniser* la BD, la série de SLIM a mis en œuvre un personnage emblématique de la culture algérienne : *Bouzid* qui constituera un des personnages de ce qui sera considéré, par la suite, la première revue de la bande dessinée en Algérie, *M'quidèch*. Cette dernière commence la publication en 1969 par Abderrahmane MADOUÏ tout au long avec : Djade (pseudonyme de Mohamed ARAM), Ahmed HAROUN, SLIM, Mohamed BOUSLAH dit Mémèd, et Mohamed MAZARI dit Maz. La revue qui était

⁶³ Sara Kharfi, « « M'Quidèch » de Lazhari Labter : La fabuleuse aventure d'une revue de bande dessinée, » Algérie Littéraire, July 27, 2020, <https://sarrakharfi.wordpress.com/2020/07/27/mquidech-de-lazhari-labter-la-fabuleuse-aventure-dune-revue-de-bande-dessinee/>.

⁶⁴ Dessinateur et illustrateur algérien (1934-2020) connu étant le doyen des bédéistes et père de la bande dessinée algérienne.

⁶⁵ « Naar, Sirène de Sidi Fredj, M'kideche, Bouzid... : La Bande Dessinée, Moyen d'expression de l'identité Nationale, » El Moudjahid - Culture, November 26, 2022, <https://www.elmoudjahid.dz/fr/culture/naar-sirene-de-sidi-fredj-m-kideche-bouzid-la-bande-dessinee-moyen-d-expression-de-l-identite-nationale-192247>.

publié en français et en arabe, mettait en action le personnage de M'quidèch (créé par HAROUN), parmi d'autres personnages mythiques, féminins, patriotiques, etc :

Ainsi, Haroun créé le personnage de « M'quidech », Djinn à l'esprit espiègle et malin qui délivrera ses cousins captifs d'un ogre. Amouri raconte les aventures de « Richa », une héroïne pachydermique mais sympathique qui vivra beaucoup de situations du fait de son... obésité. Au fil des numéros, l'équipe se renforce [...] et les personnages se multiplient : « professeur Skolli », « Le grand Babah », « Si grelou », « Si loubia », « La famille M'barek » etc... Une rubrique, intitulée « De nos montagnes » retrace les hauts faits de la guerre de « libération nationale », célébrant l'héroïsme des Fellagahs face aux Français violents et sadiques.⁶⁶

La revue continua pendant cinq ans, éditant 31 numéros, mais disparaît en 1974 ; reprend la publication de 1978 à 1982 en arabe seulement mais malheureusement sans connaître le succès des premières années. L'année 1969 constitua un tournant dans l'histoire de la bande dessinée en Algérie, cette année connu la première version du *Festival de la BD et de la Caricature* de Borj El Kiffan qui donna un sérieux coup de pouce à la production bédéiste algérienne. Cependant, les conditions politiques que connu le pays durant la fin des années 80 et toute la décennie des 90 a marqué négativement la scène culturelle algérienne ainsi que bien évidemment le 9ème art. La majorité des illustrateurs et artistes quittent le pays, les non chanceux se sont faits exécuter par le FIS nous citons : Saïd MEKBEL, abattu d'une balle dans la tête, Brahim GUERROUI jeté au pied de son immeuble, SLIM qui échappa de justesse à trois tentatives d'assassinat se fut contraint de quitter l'Algérie pour la France, et bien d'autres.

La nouvelle décennie du XXIème siècle redonne à la bande dessinée algérienne le souffle de la production. Avec le début du Festival International de la Bande Dessinée en Algérie (FIBDA) qui s'inaugure en 2008, la scène culturelle algérienne ainsi que la BD reprend l'activité de l'édition et s'enrichit davantage de tendances et genres propre à ce nouveau siècle (entre jeux vidéo et Manga). Le festival fut la première exposition dans son genre depuis 1986,

⁶⁶ ToutenBD, "ZOOM SUR LA BD ALGERIENNE," Toutenbd.com, November 17, 2004, <https://www.toutenbd.com/dossiers/zoom-sur-la-bd-algerienne/>.

date de la dernière version du Festival de la Bande Dessinée et de la Caricature de Borj El Kiffa. Ce dernier est dirigé par Salim BRAHIMI, journaliste et chef des éditions Z-LINK qui édite la première revue consacrée à la bande dessinée et au Manga en Algérie : *Laabstore*.

Le festival se tient chaque année la première semaine d'Octobre (la dernière version qui s'est tenu entre 04 et le 08 Octobre 2023 constitue la quinzième version) fut un espace d'échange, de partenariat, d'innovation et de promotion de la bande dessinée mais surtout (et ce depuis son inauguration) du Manga algérien. Les concours et les prix organisés lors de ce festival ont permis à plusieurs jeunes talents entre bédéistes et mangakas algériens de connaître le succès et d'avoir la possibilité d'être publiée et sérialisé (par exemple :KOUZA Houria Khaoula qui gagna le premier prix national de l'édition 2011 pour son titre *Prix d'une souffrance* et S. Ahmed qui gagna le prix international du meilleur manga lors de l'édition de 2019 pour son titre : *Atakor*) Le festival a commencé avec deux maisons d'éditions, lors de la dernière version 36 nationalités de partout dans le monde ont en fait part: Japon, Mexique, France, Congo le Festival présente également des promotions sur les nouveautés des jeux vidéo, gaming, animations ainsi que des concours en cosplay⁶⁷.

2.2.1. *Laabstore et Bendir : deux fenêtres sur le Manga algérien*

Laabstore est un titre qui retrace l'actualité de la bande dessinée mais surtout du Manga algérien. Inauguré en 2008 à l'occasion de FIBDA, ce magazine est le premier espace par excellence de la BD, du manga, du Comics, des jeux vidéo, de la pop culture, bref, de tout ce qui se rapporte du près ou de loin de l'art séquentiel graphique et ses périphériques. Le titre⁶⁸

⁶⁷ C'est un activité qui consiste à jouer le rôle d'un personnage de fiction en reproduisant son costume, ses cheveux et son maquillage. Cette activité s'insère dans le cadre de certaines festivités comme le FIBDA ainsi que Le championnat du Cosplay qui est organisé chaque année à Nagoya au Japon depuis 2005.

⁶⁸ Selon ma propre interprétation.

est un jeu de mot associant la mot arabe لعب qui veut dire ‘jouer’, et le mot anglais *store* qui veut dire ‘magasin’⁶⁹

Le magazine est édité par Z-LINK : une maison d’édition qui s’est voulu la maison d’édition du DZ manga. Ce dernier est un mensuel de 46 pages, contenant des rubriques, des articles et des reportages et interviews avec des spécialistes et amateurs du domaine, citons en guise d’exemples ;

- *Laabnews* : cette rubrique se focalise sur les nouveautés du monde éditorial et publicitaire dans le domaine de jeux vidéo entre autres : festivals, séries télévisées, films...
- *Laabmanga* : cette rubrique s’intéresse aux dernières nouveautés du manga dans le monde surtout au Japon et en Algérie. On y publie quelques planches de manga algériens en cours de parution par les éditions Z-LINK en guise de promotion.
- *Laabdossier* : une rubrique qui analyse des problématiques de différentes catégories : Cinéma, animation, et bien d’autres. (Par exemple le numéro 36 d’Octobre 2012 contient un dossier très intéressant sur la Manhwa : le manga Sud-Coréen)
- *Laabjap* : cette rubrique comprend des articles concernant le Japon entre interviews et rencontres avec de célèbres mangakas, les dernières éditions de titres de mangas et de séries d’anime, etc.

En feuillets quelques numéros, nous avons remarqué le nombre de Manga DZ promus dans ce magazine : le nombre ne cesse d’augmenter et les rubriques disparaissent pour laisser l’espace aux planches de différents mangas de jeunes talents algériens. Par exemple, le numéro 33 de Novembre 2012 contenait deux titres : *Sinus Zero* de Yacine AIT-AHMED, Sid-Ali OUDJIANE et Riadh AIT HAMOU et *Roda* de Amir CHERITI (occupant une totalité de 08 pages du magazine) ainsi que le numéro 64 de Novembre 2019 contenait 06 titres : *Atakor* de S. Ahmed ; *Endeless burden* de Rachid SAIHIA ; *Cycle of war* de S. Rachid, S. Ahmed et A. Rassim ; *Lost Land* de BOULKABOUL Manel, *Lezard* de NATTIF et MIDORINA et *Twins*

⁶⁹ Deux autres interprétations :1) le mot Laabstore associe le mot *lab* et le store *store* du vocabulaire anglais. 2) le titre est la combinaison de mots arabes لعب et سطور qui veut dire lignes.

Legacy de Salaheddine CHELLI (le tout occupant 17 pages du magazine). Cette multiplication de titres prouve, d'une part l'intérêt porté par les responsables du magazine à la découverte et la promotion de jeunes talents algériens ; et d'autres parts, l'intérêt graduel que porte les lecteurs algériens à ce nouvel art séquentiel d'origine japonaise mais d'empreinte et de culture algériennes. Le magazine est également la porte de sérialisation en livre de manga les plus convoités, ce qui la rend en quelque sorte, un magazine de prépublication selon la tradition japonaise.



Figure 62 : *Laabstore*, numéro 33, édition Z-LINK, Juillet 2012.

À côté de *Laabstore*, un autre magazine se lance également dans la diffusion de la BD et du manga algérien. Débuté un an après le premier, *Bendir* est un magazine bimensuel de BD essentiellement, fondé par des noms connus sur la scène bédéiste algérienne comme SLIM et

HAROUN (anciens bédéistes du magazine *M'quidèche*) édité par la maison d'édition DALIMEN. Le choix du titre s'est fait sur la base d'un arrière-plan sociopolitique ce qui, effectivement, caractérise la production et l'équipe de l'édition : « *C'est pour pouvoir faire beaucoup de bruit [...] Mais graphiquement, dans Bendir il y a les deux lettres B et D, qu'on a mises en évidence dans le logo de la revue, et qui donne Bande Dessinée.*⁷⁰ »

Bendir embrasse la ligne éditoriale de *Laabstore* en ce qui concerne promouvoir la BD et le Manga algérien, sans autant s'intéresser au jeux vidéo et au gaming. Ses rubriques s'étalent sur les nouvelles publications en mangas et BD en Algérie et en Afrique, des dossiers et des reportages avec les précurseurs et les amateurs du domaine ; des illustrations et des caricatures de grands noms algériens comme le HIC (qui est déjà un des éditeurs du magazine) ainsi que des planches de bande dessinée en cours de parution ou celle en exclusivité.

⁷⁰ Mohamed Arezki Himeur, "El-Bendir : Un Magazine de BD Qui Promet de Faire Du Bruit," FOCUS ALGERIE - Des nouvelles - de tout un peu, April 26, 2010, <http://focus-algerie.blogg.org/el-bendir-un-magazine-de-bd-qui-promet-de-faire-du-bruit-a116340518>.



Figure 63 : *Bendir*, numéro 12, édition Dalimen, Septembre/Octobre 2014.

2.2.2. Analyse de quelques Manga DZ

Dans cette rubrique nous allons analyser sur plusieurs plans quelques mangas algériens, d'une part nous allons examiner le taux d'adhésion et de fidélité, sur les plans spatio-topique et graphique que marque ce dernier avec son précurseur japonais. Toutefois l'analyse se focalisera plus sur les aspects d'algérianité du manga DZ. La diversité linguistique et Culturelle ainsi que l'Histoire (la Guerre de Révolution plus précisément) algérienne constituent les berceaux de la création dans le Manga algérien. Les titres suivants constitueront notre corpus pour cette analyse :

- *Loundja* de Amir CHERITI : ce *one shot*⁷¹ de cinq chapitres édités dans un seul volume raconte l'histoire d'une jeune fille Loundja qui souffre d'un syndrome bizarre : pleurer quand elle est heureuse et rire quand elle est triste.
- *Le drapeau* de Hanane BENMEDIOUNI : ce *one shot* également de quatre chapitres édités et publiés à l'occasion de la cinquantaine de l'indépendance algérienne raconte l'histoire de deux jeunes garçons qui, par accident, voyagent dans le temps pour vivre des fragments de l'histoire algérienne durant la colonisation française.
- *Endless Burden* de S.A. RACHID : ce manga de science-fiction raconte l'histoire d'un homme qui suite à l'accusation portée contre lui d'assassinat de sa femme fut congelé pendant plus de 40 ans. Après son réveil il découvre une ville chaotique où il tente de survivre.

Commençant par le premier manga, *Loundja* est Shojô algérien mettant en scène une jeune adolescente au nom de Loundja. Le manga est écrit en français et respectant le sens de lecture occidental, de gauche à droite déjà une première différenciation avec le manga japonais.

Cependant, sur le plan graphique, il respecte le découpage des cases ainsi que la description des personnages. Dans les figures suivantes, nous remarquons que, premièrement (figure 64), le personnage principal féminin correspond aux caractéristiques descriptives des Shojô mangas japonais : de grands yeux, de longs cheveux et une petite tenue scolaire à la japonaise. Et deuxièmement (figure 65), les personnages de la mère, du père ainsi que la grande-mère sont dessinés selon la forme *chibi* (qui veut dire petit) pour signaler une situation humoristique comme dans le manga japonais.

⁷¹ Le *one shot* dans le domaine de l'édition japonaise, est un manga court en quelques chapitres qui se publie des fois dans un même numéro de magazine et qui peut se transformer en série s'il est apprécié par les lecteurs. C'est une technique que les éditeurs aient recours pour tester des nouveaux titres.

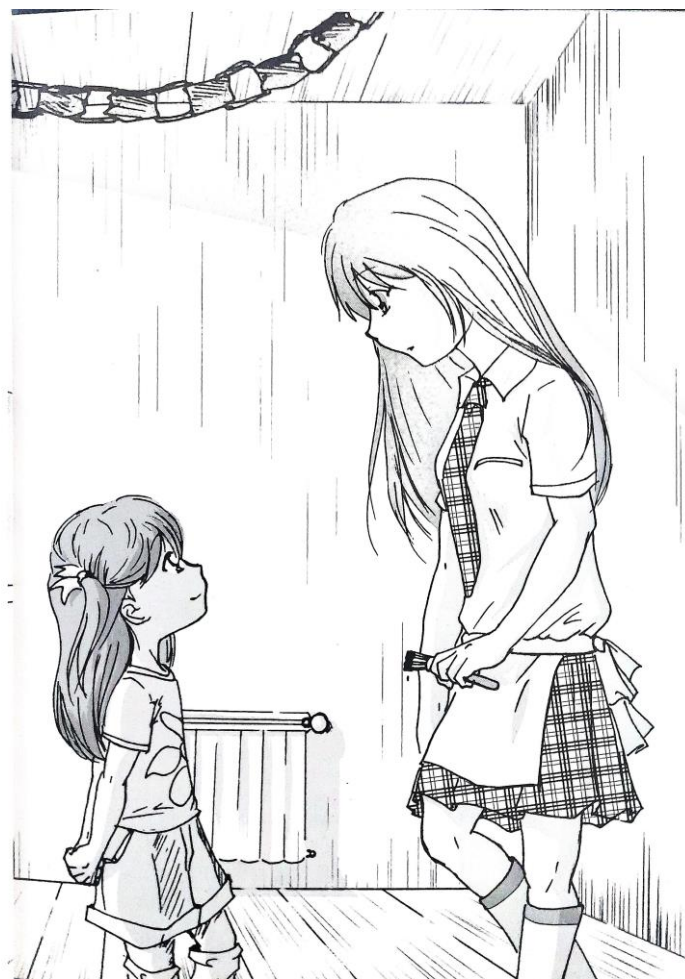


Figure 64 : *Loundja*, planche 18, chapitre 01, Amir Cheriti.



Figure 65 : Loundja ; planche 04, chapitre 02, Amir Cheriti.

Cependant les traces de notre culture et religion sont présentes dans ce manga. Le prénom du personnage principal fait référence directe à la mémoire culturelle contique de notre Algérie. Nous connaissons tous et toutes le conte populaire algérien *Loundja fille de l'ogresse* en arabe : لوندجه بنت الغولة . Dans le manga, le personnage principal, et pour expliquer l'étrangeté de son prénom, en a fait référence directe en restant toujours dans la description Shojoïque de ce dernier ; s'y ajoute la description de la tante de Loundja qui porte le foulard en dehors de sa maison comme l'indique notre religion :



Figure 66 : *Loundja*, planche 08, chapitre 03, Amir Cheriti.



Figure 67 : planche 02, chapitre 01, Amir Cheriti.

Passons maintenant au deuxième manga algérien de notre sélection : Le drapeau. Ce manga est écrit en arabe et se lit de droite à gauche ; comme c'est le cas de la langue arabe ainsi que le sens de lecture japonais. Il raconte l'aventure de deux jeunes amis qui se sont téléportés dans l'histoire de l'Algérie. Première constatation, le manga se balance entre arabe classique et dialecte algérien : la langue dans ce manga est purement algérienne révélant de la sorte la complexité de notre parler quotidien.



Figure 68 : Le drapeau ; planche 02 chapitre 01, Hanane Benmediouni.

Le drapeau est un croquis de la Guerre de Révolution algérienne racontant trois de ses grands évènements que probablement la mangaka en a voulu captiver : les évènements du 05 Mai 1945 comme incident clé pour l'éclatement de la révolution algérienne presque dix ans après, le Premier Novembre 1954, date du début de guerre de révolution et le 05 Juillet 1962 jour de l'indépendance. Le manga tout en relatant ces évènements n'en cesse de faire part au lecteur du paysage algérien contemporain, comme par exemple : la tenue vestimentaire des gens de l'époque et comment les moudjahidines ont créé cette expression **واعليكم** comme système d'alarme contre le colonisateur français.



Figure 69 : *Le drapeau*, planches 29 et 30, chapitre 02, Hanane Benmediouni.

S'y ajoutent la description des aspects de la vie quotidienne des Algériens durant la colonisation française, comme les arrestations impulsives (les deux personnages, en dépit de leur situation de simples voyageurs dans le temps et l'espace, étaient arrêtés parce qu'ils ont battus un citoyen français), par aussi les tentatives d'assassinat quotidiens ainsi que la description de la situation sociale des Algériens incarcérés dans leurs quartiers. Le manga (de son aspect historique) entre dans la catégorie du manga éducatif, *gakushu manga*, qui est caractérisé par la simplicité de la langue dans une intention didactique et instructif.

Finalement, vient le dernier manga de notre sélection. *Endless Burden*. Ce dernier est un Seinen mettant en scène un jeune homme au nom de Adam Ensom qui fut congelé à vie pour l'assassinat prétendu de sa femme. Le jeune homme fut réveillé par un robot étrange 42 ans après les faits. Adam ainsi qu'un ensemble de cinq autres personnes (ou plus précisément criminels) réveillés avec lui découvrant qu'ils sont les seuls survivants de la race humaine après une Guerre Mondiale nucléaire. Le manga est écrit en français respectant le sens de lecture japonais, il nous rappelle la représentation du cataclysme célèbre d'*Akira* de Katsuhiro ŌTOMO. Ce dernier est connu pour son univers apocalyptique qui se voit référencier clairement dans *Endless Burden*.

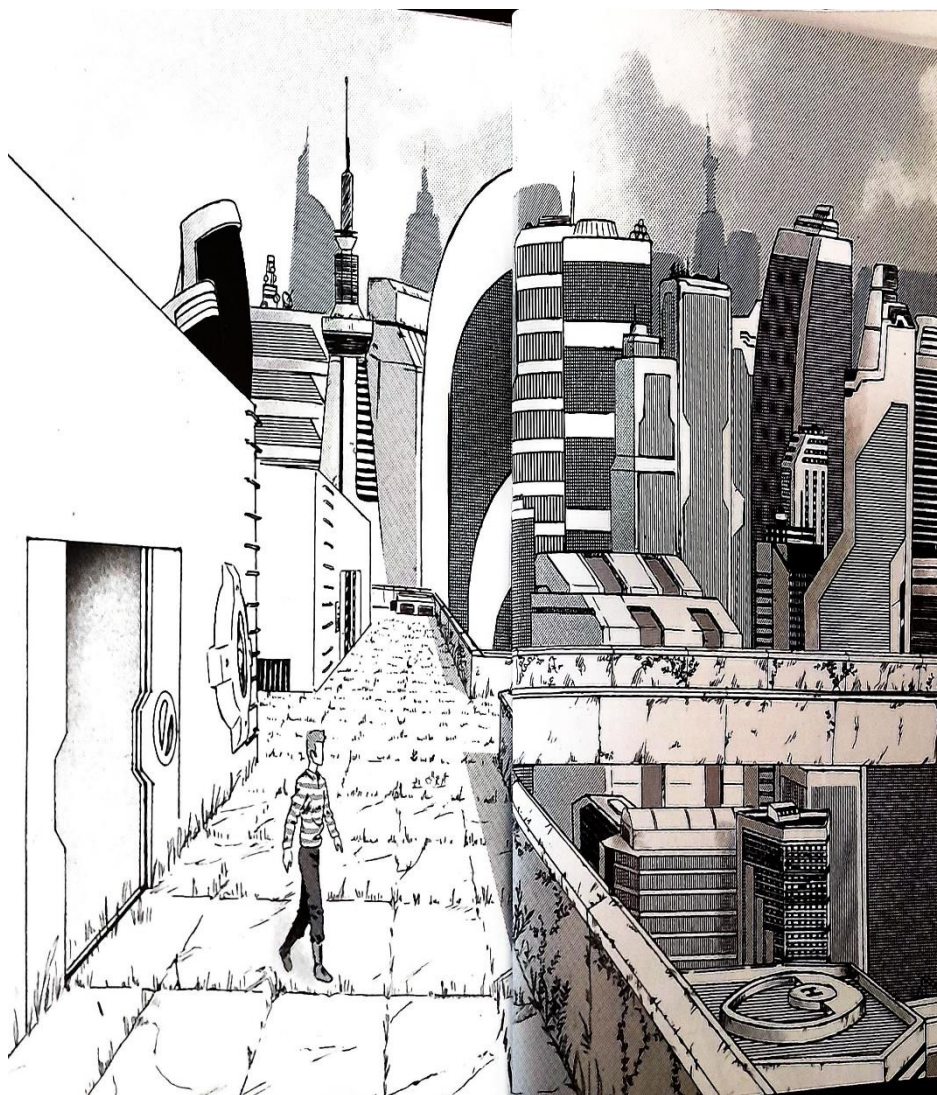


Figure 70 : *Endless Burden*, planches 07 et 08, volume 01, S.A. Rachid.

L'histoire du manga se passe dans un monde fictif proche aux adaptations cinématographiques hollywoodiennes de films de science-fiction ; le mangakas ici a élaboré un contexte intéressement fusionnant :

- L'art séquentiel japonais par la fidélité au cadre spatio-topique ainsi que l'adaptation d'un des genres japonais en vogue depuis les années 90 : le mecha manga.
- L'imaginaire hollywoodien qui se voit dans le choix de la description ainsi que leurs descriptions physiques proches des occidentaux.
- Et le talent algérien qui a su mettre dans le même moule toutes ses traditions graphiques tout en laissant par ci par là quelques nuances de son algérianité



Figure 71 : *Endless Burden*, planche 36, volume 01, S.A.Rachid.

Le manga DZ certes est un nouveau-né dans le domaine du roman graphique en général et dans le cadre du manga en particulier. Selon AOYAGI Etsuko⁷², qui n'a pas manqué d'exprimer sa surprise lors de sa découverte du manga algérien :

Je n'ai jamais imaginé que le style élaboré par les mangakas japonais puisse donner chez les Algériens le moyen de l'expression de leur propre culture. [...]. En particulier, le fait que les auteurs concernés soient une très jeune génération, principalement âgée de moins de 30 ans, présente un grand potentiel, presque introuvable dans d'autres domaines existants.⁷³

Elle signale également l'écart que le manga algérien marque avec celui japonais en matière de commercialisation qui, selon elle, est un atout pour sa maturation. L'amateurisme qui se remarque dès les premières lectures, le jeune âge des mangakas ainsi que le contexte culturel initialement riche et diversifié sont ce qui permettra la maturité de ce genre dans son cadre littéraire. Le manga algérien est en train de faire ses premiers pas, certainement mais également doucement et sûrement.

⁷² Professeur à l'université de Tsukuba au Japon intéressé au maga DZ.

⁷³ Aoyagi Etsuko, "Le Manga Algérien vu Du Japon, Pour La Création d'une Nouvelle Conscience Civique - Festival International de La Bande Dessinée d'Alger," (2022).

Conclusion générale

« *Le discours de fiction oscille constamment entre nous montrer ce qui s'est passé et nous le raconter.* »¹

Littérature graphique, narration visuelle, monstration narrative, figuration narrative, roman graphique, Comics, Manga, Bande dessinée, etc., toutes ces expressions renvoient à cette nouvelle mutation littéraire entre conceptions traditionnelles et réalités sociales, technologiques et culturelles contemporaines. Cette mutation multiplie les nominations et jongle les conceptions comme c'est le cas de toute nouvelle forme ou tout nouveau genre en littérature. Pour ce faire, nous avons restreint le champ de recherche en adoptant une seule nomenclature car c'est la seule qui nous convoque à en approfondir l'explication : le roman graphique. Tout au long de la présente recherche, nous avons opté pour cette nomination parce qu'elle est, selon nous, la seule option adéquate qui décrit la nature de notre genre étudié qu'est le Manga :

Dans le romans graphique, la double forme d'expression littéraire et graphique articule le récit dans un système intégré extensif et immersif. Ils utilisent les caractéristiques de la matérialité visuelle qui sont renforcées par les développements récents de la technologie d'impression et d'autres formes de culture visuelle de masse. En portée et en intensité, ils suggèrent une nouvelle dimension de la narration. Les romans graphiques synthétisent le langage du cinéma, les sensibilités de la littérature contemporaine et les attraits des mass media dans un format qui attire l'attention sur l'art et la technique.²

La polémique sur la relation texte/image paraît interminable, la dominance du verbal sur le graphique reste toujours le majeur prétexte qui l'alimente. Cependant, plusieurs chercheurs et critiques contemporains considèrent la question différemment : « *Si les images limitent notre imagination, alors de même font les mots, et la seule alternative sûre sera des*

¹ David Lodge, *L'art de La Fiction* (Espagne: Rivages Poche, 2008), 191.

² Johanna Drucker, "What Is Graphic about Graphic Novels?," *English Language Notes* 46, no. 2 (2008): 39, <https://doi.org/10.1215/00138282-46.2.39>.

*pages blanches. En fait, les mots et les images agissent sur notre imaginaire en nous donnant quelque chose de défini et de nouveau à considérer »*³.

Avant de défendre le choix opéré dans la présente recherche de l'expression Roman graphique, il paraît essentiel d'élucider la confusion entre les différentes expressions citées ci-dessus. Au sein de ce que nous pouvons appeler La littérature graphique, différentes formes et genres peuvent susciter la curiosité du lecteur ordinaire ; par contre un lecteur amateur de telles œuvres – romans graphiques – peut, en toute facilité, en connaître la différence⁴. Entre Manga, Bande dessinée et Comics la question principale est celle de la Culture, ensuite celle l'idéologie. Ces deux derniers se manifestent dans ces œuvres selon une certaine forme et créent certaines techniques narratives (ce que nous avons démontré dans le chapitre troisième sur le plan spatio- topique surtout). Entre ces trois d'une part, et l'Album illustré (Pictures books en anglais) ainsi que les Strips la question principale est le public ciblé.

Ces derniers sont principalement édités pour des lecteurs jeunes (enfants). En outre, ils associent image/texte dans une perspective différente des trois premières (l'image dans les Albums illustrés d'enfants joue le rôle d'illustration au récit textuel) ; alors que dans les Strips, le texte joue le rôle de commentaire à l'image. Certes pour en faire la distinction cela paraît délicat - même pour les acteurs du domaine littéraire. Toutefois le terrain commun entre toutes les représentations de la littérature graphique combine les mêmes outils : vignettes, bulles, séquentialité ...

Les romans graphiques n'ont pas besoin de se limiter à illustrer des histoires, parce que certains éléments de l'histoire sont inhérents à la structure la plus élémentaire de la narration séquentielle du médium. Le rythme, la mise en page, le jeu de couleurs le potentiel séquentiel de panneaux et leur rythme ont tous été exploités pour créer de solennelles fictions et de puissants arcs narratifs.⁵

³ Perry Nodelman, "How Picture Books Work," *Children's Literature Association Quarterly* 1981, no. 1 (1981): 57–68, <https://doi.org/10.1353/chq.1981.0013>.

⁴ Sur cette affirmation je resterais plus au moins sceptique parce que le Manga comme phénomène transnational échappe à cette conception.

⁵ Andrei Molotiu, ed., *Abstract Comics: The Anthology 1958-2008* (Seattle, WA: Fantagraphics, 2009).

Pour ces raisons, le choix de l'expression roman graphique comme genre spécifique de la littérature générale nous a paru le plus fidèle à la réalité littéraire, critique et éditoriale actuelle : « *Ces différentes œuvres ont chacune une histoire longue et complexe, mais elles ont aujourd'hui un profil plus ou moins original parmi les éditeurs, les distributeurs, les critiques et les consommateurs.* »⁶.

Le choix opéré en cette expression revient également à ces composantes même : roman et graphique, associant le bâtard de longue durée (le roman) et graphique qui renvoi à image. Cet alien des magazines et des journaux qui a été considéré depuis ces débuts comme une simple illustration du dominant TEXTE ne le restera pas pour longtemps. Un pseudo reconnaissance lui a été reconnue au milieu du siècle précédent surtout après les travaux de quelques narratologues et sémioticiens (dont BARTES et ECO) sur l'image et l'interprétation du signe iconique. L'association avec le terme roman est considérée comme un gain dans la mesure où elle permet un rapprochement plus que souhaitable au domaine littéraire. En conséquent, répondre à la question de la littéarité du roman graphique conduira en conséquence à la reconnaissance de de la littéarité du Manga.

Dans cette perspective nous nous référent à certaines recherches contemporaines sur la question. Dans son article consacré à la littéarité du « *graphic novel* » comme un nouveau genre paradigme⁷, Christophe KUIPERS, professeur en littérature comparée et chercheur en Théories Littéraires à l'université Indiana en Pennsylvanie, discute la vision littéraire du roman graphique en le considérant comme un exemple accompli d'une mutation littéraire en cours de maturation. Il commence par exempter l'expression roman graphique de ces autres corrélatifs comme Comics, Strips, et Album illustré. Les études littéraires contemporaines entament la question de la littéarité d'une forme selon sa dominance dans ses contextes : idéologique et

⁶ Pascal Lefvre, "Intertwining Verbal and Visual Elements in Printed Narratives for Adults," *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 38, <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.35/1>.

⁷ Christopher M. Kuipers, "The New Normal of Literariness: Graphic Literature as the next Paradigm Genre," *Studies in Comics* 2, no. 2 (2012): 281–94, https://doi.org/10.1386/stic.2.2.281_1.

culturel, s’y ajoutent les traits – et nous voulons dire par traits les concepts formelles - littéraires transmise par les formes antérieures (la topologie littéraire de CURTIUS⁸). Certains théoriciens européens en contestent cette idée, OPACKI⁹ dans son article Royal genre sur le roman affirme : « *Les genres n'ont pas de formes constantes et fixes [...] au cours d'évolution, non seulement un genre change, mais ils le font tous, constituant de contexte pour le genre dominant.* »¹⁰.

Alors dans l’association de ‘roman’ avec ‘graphique’ nous détectons les ascendances génétiques du Roman (novel) qui est actuellement considéré comme le genre dominant de la littérature. Cependant, le roman graphique n’est pas encore - entièrement - considéré comme une forme littéraire accomplie, alors que personne ne peut nier qu’il offre de complexes aventures lectorales et fictives dont l’expérience seule peut en décoder les périples (comme nous l’avons montré dans l’analyse spatio-topique et dans l’analyse sémio-narrative) .Les romans graphiques : « [...] exigent un ordre d’alphabétisation différent. Ils ne sont jamais transparents, mais interpellent leurs lecteurs de manière spécifique, souvent complexe, en générant des tensions entre leurs éléments formels. »¹¹

Le genre Roman (Novel) a mis beaucoup de temps à être considéré comme un genre littéraire, une partie de son statut mérité de genre Roi planétaire est dû à l’extension géographique et par conséquent idéologique et culturelle qu’a connu l’Europe suite à sa stratégie coloniale mondiale, s’y ajoute l’émancipation sociale de la Littérature des 18^{ème} et 19^{ème} siècles. C’est grâce et suite à ce parcours littéraire que le genre Roi est né : « *Le roman a également dépassé les dimensions monologiques de l'épopée pour une représentation vraiment polyphonique du monde.* »¹². Ces représentations polyphoniques sont d’ordre graphique, certes, mais également textuelle. MIODORG Hannah¹³ de sa part réinvoque la

⁸ Cette topologie admet qu’en littérature les récurrences de certains thèmes et situations se fait depuis l’origine grecques de la rhétorique. Ces récurrences sont les traces antiques de la littérature que toute forme ou genre amasse le long de sa maturité.

⁹ OPACKI, Ireneusz (1933-2005) : philologue et chercheur en littérature polonais.

¹⁰ Ireneusz Opacki, “Royal Genres,” in *Modern Genre Theory*, ed. David Duff (Routledge, 2014), 9.

¹¹ Kuipers, Christopher, “The New Normal of Literariness,” 286.

¹² Kuipers, Christopher, “The New Normal of Literariness,” 289.

¹³ Hannah Miodrag, “Narrative, Language, and Comics-as-Literature,” *Studies in Comics* 2, no. 2 (2012): 263–79, https://doi.org/10.1386/stic.2.2.263_1.

conviction que pour élaborer une plateforme solide d'étude sur ce dernier, il ne faut pas ignorer l'importance du texte : au lieu de poser la question sur quels sont les facteurs de littérarité ? il faut s'interroger sur comment ce dernier peut produire ces facteurs littéraires ?

Traditionnellement, les études littéraires caractérisant une forme ou un genre comme littéraire se réfèrent à l'originalité, la créativité et la structure de ce dernier. S'y ajoute la richesse thématique et les procédures narratives de la fiction qui associent narrativité et littérature en dehors du contexte artistique ; ce qui est infidèle à la réalité non seulement artistique mais également littéraire : « *un spectacle de ballet peut être narratif, un dossier hospitalier peut être narratif, un rapport boursier peut être narratif.* »¹⁴. En outre, les études sociologiques, psychanalytiques, thématiques et mêmes narratifs contribuent seulement à la portée méthodologique et non pas la réponse à la question de la littérarité. Pour en faire justement, MIODORG affirme que les études doivent se focaliser sur la langue et ne pas passer à côté du texte et ignorer ses fonctionnalités dans le processus créatif.

Si nous voulons considérer le roman graphique comme de la littérature, nous devons nous pencher sur la manière dont la forme emploie la langue et ces caractéristiques particulières, à la fois spécifiques au médium et partagées avec d'autres formes littéraires, rendant cette langue littéraire. [...]. Nous pourrions bien objecter qu'il n'est ni possible ni juste de juger cette écriture sur la base des mêmes critères que nous utiliserions pour analyser la littérature. Extraire le contenu linguistique de sa place enchâssé dans le médium mixte le décontextualiser et en altérer le sens c'est étudier un élément isolé qui n'a jamais été destiné à un examen littéraire.¹⁵

Certes, le manque des études sur le texte en Comico-logie est justifiable. Dans un domaine dominé par le verbale ignorant de la sorte sa portée littéraire n'en rajoute que du l'huile au feu. Le texte est une des techniques et choix stylistique de la création fictive et narrative du roman graphique. Quelconques études sur le roman graphique ou une de ses manifestations idéologiques, culturelles ou autres nécessitent une alternation entre éléments picturaux et textuels. Cependant, il faut insister sur la primauté de l'image sur le texte parce que c'est dans cette dominance que cette forme littéraire est née ; dans la rencontre de l'Art et

¹⁴ A. David Lewis, "The Shape of Comic Book Reading," *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 71–81, <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.71/1>.

¹⁵ Miodrag, "Narrative, Language, and Comics-as-Literature," 265-267.

de la littérature - l'Art dans sa dimension graphique et littérature dans sa dimension verbale. L'étape suivante est ce qui est train de se passer actuellement en le genre du roman graphique. La littérature est demandée de reconnaître que le raconter et le montrer se sont toujours associé, donnant naissance à une forme hybride caractérisant notre ère. Justifiée par son évolution graduelle, tout comme quelconque genre littéraire en l'occurrence, le roman graphique s'est évolué dans l'interaction de la littérature avec son environnement (technologique surtout) et avec l'Histoire Humaine (géographiquement et culturellement parlant), pour en finir en une littérature accomplie donnant figure à des systèmes et des variantes. Une des principales coordonnées corrélatives de cette évolution est qu'elle apparue presque simultanément dans les trois coins du monde : Etats-Unis (où on a commencé depuis 2009 d'enseigner dans les collèges : Teaching the Graphic Novel , un guide académique destiné aux instructeurs et étudiants des départements de Littérature), la France (où on a qualifié la Bande Dessinée de 9ème Art et pour laquelle on a consacré depuis 1996 Le Salon international de la Bande Dessinée d'Angoulême) et le Japan (où on a ouvert toute une université, Seika : l'université du Manga à Kyoto en 1979 ainsi que le Musée International du Manga en 2006).

Dans notre recherche nous avons essayé de rendre compte de cette littérarité du manga sur plusieurs plans : le premier était historique. La longue histoire du manga depuis les emakimono de 12ème siècle jusqu'à One Piece (en cours de publication depuis plus de 25 ans). Ensuite le passage aux Akahon et aux Kibyōshi qui n'en fait qu'attester le parcours de maturité qu'il a traversé pour se finaliser en ce phénomène méga global. Cette maturité était en l'occurrence, enrichie - à partir du 20ème siècle- par le contact du manga avec les autres traditions de littérature graphique dans le monde principalement la Bande Dessinée francobelge et le Comics américains. Sur un deuxième plan, l'étude que nous avons consacré aux caractéristiques formelles et narratives dans le troisième et le quatrième chapitres nous conduisent à confirmer que le manga - sur le plan littéraire - correspond à cette complexité de codes narratifs que doit manifester toute forme ou genre littéraire : lire un manga pour la première fois n'est pas une chose facile – ma propre expérience en atteste (lors de mes premières lectures, je ne savais d'où commencer la lecture, de gauche ou de droite, par exemple) . Dans le dernier chapitre, consacré aux aspects transculturels du manga, le choix opéré dans ce dernier ne s'est pas fait par hasard. Le manfra est le dénouement interculturel de la rencontre entre le manga japonais avec tous ses composantes idéologique, thématique, générique et commercial avec l'imaginaire français imprégné par la culture occidentale ainsi que les principes de la bande dessinée. Le manga algérien, en l'occurrence, entre dans le cadre de notre vécu culturel

actuel avec la remonté de FIBDA comme espace de partage et échange interculturel. Les deux exemples constituent les berceaux de la tradition graphique ainsi que la démarche transnationale japonaise et les Cultures autochtones assimilant un genre littéraire en perpétuelle renaissance.

Le roman graphique est le corrélatif du lectorat moderne et de ses besoins intellectuels régit par le développement social de toutes formes. Le Manga est un genre hybride mais avant tout c'est une adaptation médiatique oppressante. La littérature graphique et son roman ne sont pas un remplaçant permanent de genres antérieurs parce que nous lisons toujours de la littérature classique de HUGO et de WOLF. Cependant nous devons, en parallèle la reconnaître comme telle dans les domaines académiques et universitaires initialement, ensuite littéraires et artistiques.

Bibliographie

- Atkinson, Paul. "Movements within Movements: Following the Line in Animation and Comic Books." *Animation* 4, no. 3 (2009): 265–81.
<https://doi.org/10.1177/1746847709344790>.
- Baetens, Jan. "Nouvelle Narratologie, Nouveau Récit." *Questions de Communication*, no. 31 (2017): 231–43. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11126>.
- . "Sur La Graphiation. Une Lecture de 'Traces En Cases.'" *Recherches En Communication* 5 (1996). <https://doi.org/10.14428/rec.v5i5.46223>.
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 3rd ed. Toronto, ON, Canada: University of Toronto Press, 1997.
- Baroni, Raphaël. *La Tension Narrative. Suspense, Curiosité et Surprise*. Paris: Seuil, 2007.
- . "Le Récit Dans l'Image : Séquence, Intrigue et Configuration." *Image & Narrative* 12, no. 1 (2011): 272–94.
- . "L'empire de La Narratologie, Ses Défis et Ses Faiblesses." *Questions de Communication*, no. 30 (2016): 219–38.
<https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.10766>.
- Barthes, Roland. *Barthes, Textes Choisis et Présentés Par Claude Coste*. Paris: éditions Points, 2010.
- . "Éléments de Sémiologie." *Communications* 4, no. 1 (1964): 91–135.
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>.
- . "Introduction à l'analyse structurale des récits." *Communications* 8, no. 1 (1966): 1–27. <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1113>.
- . *Le Bruissement de La Langue*. Paris: Seuil, 1984.
- . "Rhétorique de l'image." *Communications* 4, no. 1 (1964): 40–51.
<https://doi.org/10.3406/comm.1964.1027>.
- . *S/Z*. Paris: Seuil, 1970.
- Beerens, Anna. *Friends, Acquaintances, Pupils and Patrons: Japanese Intellectual Life in the Late Eighteenth Century: A Prosopographical Approach*. Dordrecht, Netherlands: Leiden University Press, 2006.
- Berndt, Jacqueline. "Traditions of Contemporary Manga (1): Relating Comics to Premodern Art." *SIGNS: Studies in Graphic Narratives* 1 (2007): 33–47.
- Berndt, Jaqueline, and Bettina Kummerling-Meibauer, eds. *Manga's Cultural Crossroads*. London, England: Routledge Advances in Art and Visual Studies, 2013.

- Berque, Augustin. *Vivre l'espace Au Japon*. Presses Universitaires de France, 1982.
- Beyart, Anne Hénault et. *Ateliers de Sémiotique Visuelle*. Paris: PUF, 2004.
- Bouissou, Jean-Marie. *Manga. Histoire et Univers La Bande Dessinée Japonaise*. France: Philippe Picquier, 2013.
- Bourneuf, Roland, and Réal Ouellet. *L'univers Du Roman*. Paris: PUF, 1972.
- Canivet-Fovez, Chrysoline. *Le Manga*. Paris: Eyrolles, 2014.
- Chamoiseau, Patrick. L'imaginaire de la diversité. Interview by Michel Peterson, n.d.
- Clinkemaillié, Tifenn. "Le Marché de La BD En 5 Chiffres Fous." *Les Échos*. January 26, 2023.
- Cohn, Neil. "The Limits of Time and Transitions: Challenges to Theories of Sequential Image Comprehension." *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 127–47. <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.127/1>.
- . *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. New York: Bloomsbury Academic, 2013.
- Cohn, Neil, Amaro Taylor-Weiner, and Suzanne Grossman. "Framing Attention in Japanese and American Comics: Cross-Cultural Differences in Attentional Structure." *Frontiers in Psychology* 3 (2012): 349. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2012.00349>.
- De Piles, Roger. *Cours de Peinture Par Principe*. Paris: Gallimard, 1989.
- De Saussure, Ferdinand. *Cours de Linguistique Générale*. Bejaia: Éditions Talantikit, 2016.
- Demorgon, Jacques. "L'interculturel Entre Réception et Invention. Contextes, Médias, Concepts." *Questions de Communication*, no. 4 (2003): 43–70. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.4538>.
- Derive, Jean. "La question de l'identité culturelle en littérature," 2007, 2.
- Djebli, Safa. "Frontières Entre Manga et BD." In *Bande Dessinée in Extenso. D'autres Intermédialités Au Prisme de La Culture Visuelle*, edited by Alain Chante, Marie Vincent, Valérie Méliani, and Gérard Régimbeau. Paris: Le Manuscrit Savoirs, coll. Graphein, 2019.
- Drucker, Johanna. "What Is Graphic about Graphic Novels?" *English Language Notes* 46, no. 2 (2008): 39–55. <https://doi.org/10.1215/00138282-46.2.39>.
- Dubois, Jean, Mathée Giacomo, and Louis Guespin. *Dictionnaire de linguistique*. Paris: Larousse, 2001.

- Duus, Peter. "Presidential Address: Weapons of the Weak, Weapons of the Strong—the Development of the Japanese Political Cartoon." *The Journal of Asian Studies* 60, no. 4 (2001): 965–97. <https://doi.org/10.2307/2700017>.
- Eco, Umberto. "Pour Une Reformulation Du Concept de Signe Iconique." *Communications* 29, no. 1 (1978): 141–91. <https://doi.org/10.3406/comm.1978.1438>.
- Éditions Larousse. "Définitions : manga - Dictionnaire de français Larousse." Larousse.fr, n.d. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/manga/>.
- . "Définitions : onomatopée - Dictionnaire de français Larousse." Larousse.fr. Accessed September 1, 2022. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/onomatop%C3%A9e/56061>.
- Etsuko, Aoyagi. "Le Manga Algérien vu Du Japon, Pour La Création d'une Nouvelle Conscience Civique - Festival International de La Bande Dessinée d'Alger." 2022.
- Fleury, Béatrice, and Jacques Walter. "La Narratologie Dans Tous Ses États." *Questions de Communication*, no. 31 (2017): 183–97. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11109>.
- Fludernik, Monika. *Towards a Natural Narratology*. London: Routledge, 1996.
- Fresnault-Deruelle, Pierre. "Du Linéaire Au Tabulaire." *Communications* 24, no. 1 (1976): 7–23. <https://doi.org/10.3406/comm.1976.1363>.
- . "Le Verbal Dans Les Bandes Dessinées." *Communications* 15, no. 1 (1970): 145–61. <https://doi.org/10.3406/comm.1970.1219>.
- Frías, José Yuste. "Interculturalité, Multiculturalité et Transculturalité Dans La Traduction et l'Interprétation En Milieu Social." Ull.es, n.d. <http://cedille.webs.ull.es/M4/07yuste.pdf>.
- Fusanosuke, Natsume. "Kibyoshi o Manga Karamiru." In *Manga Culture and the Visual-Verbal Imagination*, edited by Adam Kern. Cambridge, 2006.
- Gaudreault, André. "NARRATION AND MONSTRATION IN THE CINEMA." *Journal of Film and Video* 39, no. 2 (1987): 29–36.
- Gauthier, Guy. *Vingt leçons sur l'image et le sens*, 1986.
- Genette, Gérard. *Figures II*. Paris: Seuil, 1969.
- . *Figures III*. Paris, France: Éditions du Seuil, 1972.
- Goethe.de. "Goethe-Institut." Accessed August 30, 2022. <http://www.goethe.de>.
- Groensteen, Thierry. *Bande Dessinée et Narration*. Paris: PUF, 2011.

- . *La Bande Dessinée, Un Objet Culturel Non Identifié*. Angoulême: édition de l'An 2, 2006.
- . *La Bande Dessinée, Une Littérature Graphique*. Milan: Toulouse, 2005.
- . “L'élasticité Du Temps Dessiné.” *Todas as Letras Revista de Língua e Literatura* 21, no. 1 (2019). <https://doi.org/10.5935/1980-6914/letras.v21n1p15-27>.
- . *L'univers Du Manga : L'univers Du Manga : Une Introduction à La Bande Dessinée Japonaise*. Belgique: Casterman, 1991.
- . *L'univers Du Manga : Une Introduction à La Bande Dessinée Japonaise*. Belgique: Casterman, 1996.
- . “Système 1, Résumé en 36 propositions.” Editionsdelan2.com. Accessed September 1, 2022. <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1>.
- . *Système de La Bande Dessinée*. Paris: PUF, 1999.
- . “Tendances Contemporaines de La Mise En Page.” *Neuvième Art*, no. 13 (January 2007): 43–51.
- GROUPE μ . *Traité Du Signe Visuel, Pour Une Rhétorique de l'image*. Paris: Seuil, 1992.
- Guignard, Jean-Baptiste. “Sémiotique Cognitive : Aspects d'une (Autre) Théorie Computationnelle.” *Revue-texto.net*. Accessed August 30, 2022. <http://www.revue-texto.net/docannexe/file/2479/guignard.pdf>.
- . “Sémiotique cognitive Aspects d'une (autre) théorie computationnelle,” n.d. Accessed August 30, 2022.
- Gunthert, André. “Iconogrammes. Le récit des images.” *L'image sociale*, July 13, 2019. <https://imagesociale.fr/7656>.
- . “Pour une analyse narrative des images sociales.” *L'image sociale*, June 9, 2017. <https://imagesociale.fr/4573>.
- Hénault, Anne. *Ateliers de sémiotique visuelle*. Presses Universitaires de France - PUF, 2004.
- . *Image et Texte Au Regard de La Sémiotique in Le Français Aujourd'hui*. Paris: Armand Colin, 2008.
- Himeur, Mohamed Arezki. “El-Bendir : Un Magazine de BD Qui Promet de Faire Du Bruit.” *FOCUS ALGERIE - Des nouvelles - de tout un peu*, April 26, 2010. <http://focus-algerie.blogg.org/el-bendir-un-magazine-de-bd-qui-promet-de-faire-du-bruit-a116340518>.
- AnimeLand. “Hiro Mashima recommande Radiant,” November 7, 2015. <https://animeland.fr/2015/11/07/hiro-mashima-recommande-radiant/>.

- Ingulsrud, John E., and Kate Allen. *Reading Japan Cool: Patterns of Manga Literacy and Discourse*. Lanham, MD: Lexington Books, 2010.
- Ito, Kinko. "Manga in Japanese History." In *Japanese Visual Culture*, edited by Mark MacWilliams, 26. Routledge, 2008.
- Jacqueline, Berndt. "Considering Manga Discourse, Location, Ambiguity, Historicity." In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, edited by Mark W. MacWilliams, 299. New York: Routledge, 2008.
- Jérôme, Schmidt. *Generation Manga*. Paris, France: EJM, 2004.
- Joly, Martine. *Introduction à l'analyse de l'image*. Paris: Armand Colin, 2013.
- . *L'image et Les Signes*. Paris: Armand Colin, 2008.
- Kaës, René. "Comment Penser Le Transculturel Aujourd'hui." Plexus, n.d. <http://www.rivistaplexus.eu/index.php/plexus/article/view/158>.
- Keene, Donald. *World within Walls: Japanese Literature of the Pre-Modern Era, 1600-1867*. New York, NY: Columbia University Press, 1999.
- Kern, Adam. *Manga Culture and the Visual-Verbal Imagination*. Cambridge, 2006.
- . *Manga from the Floating World: Comicbook Culture and the Kibyōshi of EDO Japan*. 2nd ed. Brill, 2020. <https://doi.org/10.2307/j.ctvrs8zkm>.
- Khanna, Tarun. "L'intelligence contextuelle." *Harvard Business Review*, no. 11 (September 16, 2015): 70–80.
- Kharfi, Sara. "« M'Quidèch » de Lazhari Labter : La fabuleuse aventure d'une revue de bande dessinée." *Algérie Littéraire*, July 27, 2020. <https://sarrakharfi.wordpress.com/2020/07/27/mquidech-de-lazhari-labter-la-fabuleuse-aventure-dune-revue-de-bande-dessinee/>.
- Tokyo.jp. "Kinkin-Sensei's Dream of Splendor (Kinkin Sensei Eiga No Yume)." Accessed August 29, 2022. https://www.library.metro.tokyo.jp/portals/0/edo/tokyo_library/english/modal/index.html?d=5380.
- Kinsella, Sharon. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. London, England: Routledge, 2015. <https://doi.org/10.4324/9780203347140>.
- Koubi, Geneviève. "Brèves Remarques à Propos d'une Distinction Entre Multiculturalisme et Pluriculturalisme." *Revue Hellénique Des Droits de l'homme*, no. 28 (2005).
- Kreiswirth, Martin. "Trusting the Tale: The Narrativist Turn in the Human Sciences." *New Literary History* 23, no. 3 (1992): 629. <https://doi.org/10.2307/469223>.

- Kuipers, Christopher M. "The New Normal of Literariness: Graphic Literature as the next Paradigm Genre." *Studies in Comics* 2, no. 2 (2012): 281–94. https://doi.org/10.1386/stic.2.2.281_1.
- Kyheng, Rossitza. "Le langage : faculté, ou généralisation des langues ? Enquête saussurienne," n.d. Accessed August 30, 2022.
- Lahire, Bernard. "La Culture Des Individus." In *La BD Un Objet Culturel Non Identifié*, edited by Thierry Groensteen, 81. Angoulême: édition de l'An 2, 2006.
- Lantz, Pierre. "Les Paradoxes de La Pluriculturalité." *L Homme et La Société* 84, no. 2 (1987): 111–16. <https://doi.org/10.3406/homso.1987.2291>.
- Larousse*, 2011.
- Difficile d'écrire sur des futilités. "L'assourdissant bruit du silence : les onomatopées dans le manga." bounthavy, April 20, 2020. <https://bounthavy.com/assourdissant-bruit-du-silence-les-onomatopees-dans-le-manga/>.
- Le Coadic, Ronan. "Le multiculturalisme." *Débats sur l'identité et le multiculturalisme : Actes du 11e colloque annuel du Réseau de suivi ethnologique et de prévention des conflits, 2-8 octobre 2004, Rennes.*, 2005, 25–51.
- Lefvre, Pascal. "Intertwining Verbal and Visual Elements in Printed Narratives for Adults." *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 35–52. <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.35/1>.
- Legrand, Stéphane. "Langage Ou Communication ? : (Les Arguments de Benveniste)." *Labyrinthe*, no. 40 (2013): 59–62. <https://doi.org/10.4000/labyrinthe.4312>.
- Lemaire, Eva. "Approches Inter, Trans, Pluri, Multiculturelles En Didactique Des Langues et Des Cultures." *International Journal of Canadian Studies*, no. 45–46 (2012): 205. <https://doi.org/10.7202/1009903ar>.
- Lewis, A. David. "The Shape of Comic Book Reading." *Studies in Comics* 1, no. 1 (2010): 71–81. <https://doi.org/10.1386/stic.1.1.71/1>.
- Lits, Marc. "Le Concept de Culture Médiatique." In *La BD Un Objet Culturel Non Identifié*, edited by Thierry Groensteen, 84. Angoulême: édition de l'An 2, 2006.
- Lodge, David. *L'art de La Fiction*. Espagne: Rivages Poche, 2008.
- Maingueneau, Dominique. "Les deux cultures des études littéraires." *A contrario* 4, no. 2 (2006): 8. <https://doi.org/10.3917/aco.042.0008>.
- "Manga Culture and the Visual-Verbal Imagination." In *Manga from the Floating World*, 129–80. Harvard University Asia Center, 2019.

- Marion, Philippe. *Traces En Cases. Travail Graphique, Figuration Narrative et Participation Du Lecteur*. Louvain-la-Neuve : Academia, 1993.
- Mathieu, Marc-Antoine. 3^e. Paris: éditions Delcourt, 2011.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. New York, NY: William Morrow Paperbacks, 1994.
- Metz, Christian. "Le Cinéma : Langue Ou Langage ?" *Communications* 4, no. 1 (1964): 52–90. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1028>.
- Mikkonen, Kai. "Presenting Minds in Graphic Narratives." *Partial Answers Journal of Literature and the History of Ideas* 6, no. 2 (2008): 301–21. <https://doi.org/10.1353/pan.0.0022>.
- . "Remediation and Sense of Time in Graphic Narratives." In *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, edited by Dan Hassler-Forest Joyce Guggin, 80. London and Jefferson, North Carolina: McFarland, 2010.
- Milner, Jean-Claude. *Introduction à Une Science Du Langage*. Paris, France: Éditions du Seuil, 1989.
- Miodrag, Hannah. "Narrative, Language, and Comics-as-Literature." *Studies in Comics* 2, no. 2 (2012): 263–79. https://doi.org/10.1386/stic.2.2.263_1.
- Molotiu, Andrei, ed. *Abstract Comics: The Anthology 1958-2008*. Seattle, WA: Fantagraphics, 2009.
- Mort, Walker. *The Lexicon of Comicana*. New York: Comicana books, 1980.
- El Moudjahid - Culture. "Naâr, Sirène de Sidi Fredj, M'kideche, Bouzid... : La Bande Dessinée, Moyen d'expression de l'identité Nationale," November 26, 2022. <https://www.elmoudjahid.dz/fr/culture/naar-sirene-de-sidi-fredj-m-kideche-bouzid-la-bande-dessinee-moyen-d-expression-de-l-identite-nationale-192247>.
- Nishimura-Poupée, Karyn. *Histoire Du Manga*. France: Tallandier, 2016.
- Nodelman, Perry. "How Picture Books Work." *Children s Literature Association Quarterly* 1981, no. 1 (1981): 57–68. <https://doi.org/10.1353/chq.1981.0013>.
- Nofuentes, Álvaro. "Le Style Graphique Composite Dans La Bande Dessinée : Histoire, Théorie et Applications Narratives." Université de Poitiers École Européenne Supérieure de l'Image, 2010-2011.
- Nouhet-Roseman, Joëlle. "Maji maji, regard sur les onomatopées." *Cliniques méditerranéennes* 81, no. 1 (2010): 167. <https://doi.org/10.3917/cm.081.0167>.
- Opacki, Ireneusz. "Royal Genres." In *Modern Genre Theory*, edited by David Duff, 9. Routledge, 2014.

- Panofsky, Erwin. *La Perspective Comme Forme Symbolique in Le Langage Visuel*. Québec: Les Éditions de Minuit, 2004.
- Pasfield-Neofitou, Sarah, Cathy Sell, and With Queenie Chan. "Manga Vision: Cultural and Communicative Perspectives." Monash University, August 18, 2020. <https://doi.org/10.26180/5F3C6998C2DD4>.
- Patron, Sylvie. *Le Narrateur, Introduction à La Théorie Narrative*. Paris: Armand colin, coll. "U," 2009.
- Peeters, Benoit. *Écrire l'image. Un Itinéraire*. Liège: les impressions nouvelles, 2008.
- . *Lire La Bande Dessinée*. Paris: Flammarion, 2003.
- Peeters, Bert. "Le transculturel : Sémantique, Pragmatique, Axiologie." *La linguistique* 39, no. 1 (2003): 122. <https://doi.org/10.3917/ling.391.0119>.
- Peirce, Charles-Sanders. *Écrit Sur Le Signe*. Paris: Seuil, 1978.
- Pélessier, Nicolas, and Marc Marti. *Le storytelling: succès des histoires, histoire d'un succès*. Paris: Éditions L'Harmattan, 2012.
- Pendarias, Laurent, and Adrien Pendarias. "Le Manga Est-Il Nécessairement Lié à Un Contexte de Production ?" *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 39–66. <https://doi.org/10.29173/af28182>.
- Perez-Prada, Nicolas. "La « Nouvelle Manga » et Autres Vicissitudes de La Légitimation Du Manga En France." *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 67–80. <https://doi.org/10.29173/af28183>.
- Phillipps, Susanne. "Characters, Themes, and Narrative Patterns in the Manga of Osamu Tezuka." In *Japanese Visual Culture - Explorations in the World of Manga and Anime*, edited by Mark W. MacWilliams. New York: Routledge, 2008.
- Poche, Bernard. "La pluriculturalité européenne et sa logique historique: Un schéma de la diversité." *Hermès* n° 23-24, no. 1 (1999): 49. <https://doi.org/10.4267/2042/14713>.
- Reyns-Chikuma, Christian. "Introduction." *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 1–7. <https://doi.org/10.29173/af28221>.
- Riché, Pauline. "Le Manga Français : Étude d'un Genre Émergent En France, Entre Influences Japonaises et Spécificités Françaises." Univ-tlse2.fr, September 2019. <https://dante.univ-tlse2.fr/access/files/original/8d4c83ff92ac56d9a0852ef1f3fd9f5f5972a79f.pdf>.
- Sauter, Catherine. *Le Langage Visuel*. Montréal: XZY, 2000.
- Schaeffer, Jean-Marie. "Narration Visuelle et Interprétation." In *Time, Narrative & the Fixed Image / Temps, Narration & Image Fixe*, edited by Mireille Ribière and Jan Baetens, 11–27. Amsterdam: éditions Rodopi, 2001.

- Schmitt, Arnaud. "La Pratique Narratologique." *Questions de Communication*, no. 31 (2017): 215–29. <https://doi.org/10.4000/questionsdecommunication.11117>.
- Sharon, Kinsella, and Adult Manga. *Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, n.d.
- Smolderen, Thierry. *Naissance de La Bande Dessinée*. Bologne: les impressions nouvelles, 2009.
- Stanzel, F. K. *A Theory of Narrative*. Cambridge, England: Cambridge University Press, 1984.
- Sternberg, Meir. "Telling in Time (II): Chronology, Teleology, Narrativity." *Poetics Today* 13, no. 3 (1992): 463. <https://doi.org/10.2307/1772872>.
- Suvilay, Bounthavy. "Manfra et Prépublication : Équation Impossible ?" *Alternative Francophone* 1, no. 10 (2016): 23–38. <https://doi.org/10.29173/af28188>.
- Tezukaosamu.net(EN). "Tezuka Osamu Official." Accessed August 30, 2022. <http://tezukaosamu.net/en/>.
- Thiberge, Marc. "Langage, Langue et Parole." *Empan* 88, no. 4 (2012): 69. <https://doi.org/10.3917/empa.088.0069>.
- Tisseron, Serge. *Psychanalyse de l'image*. France: Pluriel, 2010.
- Todorov, Tzvetan. *Grammaire du Décaméron*. Berlin, Germany: de Gruyter Mouton, 1969.
- ToutenBD. "ZOOM SUR LA BD ALGERIENNE." Toutenbd.com, November 17, 2004. <https://www.toutenbd.com/dossiers/zoom-sur-la-bd-algerienne/>.
- Vogel, Klaus, and Sylvette Cormeraie. "Du Rôle de l'autonomie et de l'interculturalité Dans l'étude Des Langues Étrangères." In *Le Transculturel : Sémantique, Pragmatique, Axiologie*, edited by Bert Peeters, 125. La linguistique, 2003.
- Welsch, Wolfgang. "Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today." In *Spaces of Culture: City, Nation, World*, edited by Scott Lash Mike Featherstone, 4. London: Sage, 1999.
- Zewanderer, Jeff. "L'histoire Des Comics." Comicsblog.fr, December 6, 2011. http://www.comicsblog.fr/9521-Lhistoire_des_comics.
- Atelierbdtournefeuille.org. Accessed October 26, 2022. <http://www.atelierbdtournefeuille.org/technique-bande-dessinee/les-valeurs-de-plan>.

Table de matière

Table de figures.....	1
Introduction Générale	1
Problématique	4
Objectifs	5
Méthodologie	5
Chapitre 1 : Langage Visuel VS Récit Visuel	7
I. Langage et Image.....	8
1. Dichotomie langue / langage.....	9
1.1. Le concept de langue.....	9
1.2. Le concept de langage.....	12
2. Langage visuel	16
2.1. Etats des Lieux	16
2.2. Signe et Image.....	17
2.2.1. Le Signe, de la linguistique à la sémiotique.....	17
2.2.2. L'image	22
II. Récit visuel.....	40
1. L'image texte.....	41
2. L'association Texte et Image.....	43
3. Récit en une seule image.....	50
4. Récit en plusieurs images.....	54
4.1. La Bande dessinée franco-belge	55
4.2. Le Manga japonais	57
4.3. Le Comic américain.....	58
Chapitre deuxième : Le Manga : histoire et contexte	60
I. Naissance et Histoire du Manga : le débat interminable	61
1. Les <i>e-maki-mono</i> (絵巻物).....	63
2. Les « Estampes japonaises » ou <i>U-kiyo-e</i> (浮世絵)	68
3. Kibyōshi, les livres Jaunes, (黄表紙)	74
4. L'ère Meiji, les débuts du <i>Manga</i> modern	82
4.1. The Japan Punch	85
4.2. Tôbaé.....	86
4.3. Le Marumaru Shimbun	88
4.4. Jiji Shinpō et le Jiji Manga.....	90
4.5. Tokyo Puck	92
5. La WWII.....	94

5.1. Les débuts d'une industrie	94
5.2. La Hijo jidai	98
6. L'après deuxième Guerre Mondiale WWII et le <i>Kindai Manga</i>	101
7. Le Manga aux alentours du XXIème siècle	109
II. Le Manga et Osamu Tezuka	119
1. TEZUKA Osamu : <i>Manga no Kamisama</i>	119
2. Innovations graphiques et narratives.....	122
Chapitre Troisième : Analyse descriptive du Manga	131
I. Analyse Spatio-topique.....	131
1. Les composantes graphiques du manga	134
1.1. La mise en page	134
1.1.1. Cadre, ou planche	134
1.1.2. Le Strip et la vignette	150
2. Composantes discursives	165
2.1. Les Bulles ou Phylactères	165
2.1.1. Formes de bulles	166
2.1.2. Site et architecture des bulles.....	173
2.1.3. Fonctions de la bulle	179
2.2. Les Onomatopées.....	183
Chapitre Quatrième : Analyse sémio-narrative.....	189
1. Problèmes contemporains de la Narratologie	189
2. Le récit visuel entre narration, monstration et graphiation	195
3. La mise en scène du récit graphique :	203
3.1. Narrateur, monstateur et récitant.....	205
3.2. Le découpage spatiotemporel.....	222
3.2.1. Les motion lines	232
3.3. Le personnage dans le Manga.....	238
3.3.1. Représentations et traits sémiotiques	239
3.3.2. Emanatas	243
3.3.3. La représentation de la subjectivité.....	247
Chapitre Cinquième : Le manga : un objet transculturel ?.....	252
1. Pluri, multi, inter et trans- culturalités : les données contemporaines	252
1.1. Les premières apparitions de l'interculturel.....	253
1.2. Multi et pluri culturel : des synonymes ?.....	255
1.3. La Transculturalité : l'interculturel littéraire !?.....	262
2. Le Manga et le transculturel.....	268
2.1. LE Manfra et LA Nouvelle Manga : formes transculturelles françaises.....	272

2.1.1. Distinction entre LE manfra et LA manfra	272
2.1.2. Aspects interculturels dans quelques manfras.....	281
2.2. Manga DZ : le nouveau-né algérien.....	290
2.2.1. Laabstore et Bendir ; deux fenêtres sur le Manga algérien	292
2.2.2. Analyse de quelques Manga DZ	296
Conclusion générale.....	307
Bibliographie.....	314
Table de matière	323

Dans notre recherche, nous examinons le manga (défini comme une tradition de narration graphique) dans le contexte global du roman graphique, qui représente à la fois un univers populaire et une niche codifiée dans la littérature mondiale. La thèse remet en question l'étiquette arbitraire du manga en tant que simple bande dessinée japonaise qui marque un sérieux éloignement avec la réalité artistique contemporaine. Cette recherche explore en premier lieu les origines profondes du manga dans l'histoire japonaise qui remonte au XIII^e siècle, elle prendra en charge également son adaptation artistique croisée entre la BD franco-belge, les Comics américains et la forme graphique traditionnelle japonaise : le Kibyōshi. Nous soulignons également l'aspect industriel et commercial du manga.

La problématique de l'étude se concentre sur la place du manga dans le monde littéraire contemporain, en particulier en France, le deuxième marché mondial après le Japon. Les interrogations portent sur la qualification du manga en tant que mode d'expression littéraire, sa nature et ses genres littéraires, ainsi les principes qui guident sa reconnaissance en tant que phénomène transculturel.

Les objectifs de la recherche incluent la clarification des relations entre le manga, la Bande Dessinée, et le Comic, l'identification du manga en tant que forme littéraire à part entière, et la reconnaissance de sa transculturalité. La méthodologie adopte une approche sémio-narrative, principalement, distinguant le manga comme une tradition littérairement et culturellement transnationale, tout en insistant sur les composantes techniques et graphiques, les questions narratologiques et sémiotiques, et enfin, les aspects de transculturalité avec des exemples tels que le manfra et le manga DZ. Finalement, nous mettons en évidence les paramètres de la littérarité du manga dans le contexte du roman graphique, répondant ainsi à la problématique et soulignant les dimensions littéraires et culturelles du Manga dans le paysage artistique mondial actuel.

Mots clés : Manga, Comix, Littérarité, sémio-narration, transculturalité.

في هذا البحث، سنفحص المانغا (التي يُعرف أنها تقليد في السرد الرسومي) في سياق الرواية الرسومية العالمية، ممثلة لعالم شعبي وفجوة مُرَمَّمة في عالم القصص المصورة على مستوى العالم. تطرح الرسالة تساؤلات حول التصنيف التعسفي للمانغا باعتبارها مجرد قصص مصورة يابانية، مما يشير إلى ابتعاد جاد عن الواقع الفني المعاصر. يستكشف هذا البحث أساساً أصول المانغا العميقة في التاريخ الياباني التي تعود إلى القرن الثالث عشر، ويأخذ على عاتقه أيضاً التكيف الفني المتبادل بين القصص المصورة الفرنكوبلجيكية والكوميكس الأمريكية والشكل الرسومي التقليدي الياباني الذي يُعرف باسم الكيبوشِي. سنسلط أيضاً الضوء على الجانب الصناعي والتجاري للمانغا، الذي يولد إيرادات هائلة، فضلاً عن المشاركة الفريدة للقراء في عمليات التحرير.

تركز اشكالية الدراسة على مكانة المانغا في العالم الأدبي المعاصر، خاصة في فرنسا، السوق الثانية عالمياً بعد اليابان. تدور التساؤلات حول تأهيل المانغا كوسيلة للتعبير الأدبي، طبيعتها وأنواعها الأدبية، وكذلك المبادئ التي توجه اعترافها كظاهرة عابرة للثقافات.

تشمل أهداف البحث توضيح العلاقات بين المانغا والقصص المصورة والكوميكس، وتحديد المانغا كشكل أدبي مستقل، والاعتراف بطابعها العابر للثقافات. تعتمد المنهجية على نهج عابر للحدود الوطنية، مميزة بين المانغا والقصص المصورة والكوميكس. يتناول البحث الأسس اللغوية والسردية، وتاريخ المانغا، ومكوناتها التقنية والرسومية والقضايا السردية والتعبيرية، وأخيراً، جوانب التعدد الثقافي مع أمثلة مثل المانغا والمانغا الجزائرية. في الختام، نسلط الضوء على معايير الأدب في المانغا في سياق الرواية الرسومية وعلى أبعادها الأدبية والثقافية في المشهد الفني العالمي الحالي.

الكلمات المفتاحية: المانغا، السيميائية، الكوميكس، الأدبيات، الثقافة.

This study examines the manga (defined as a tradition of graphic storytelling) in the broader context of the graphic novel, it also represents both a popular universe and a codified niche in the global comic book. Moreover, the thesis challenges the arbitrary label of manga as simply Japanese comics, marking a significant departure from contemporary artistic reality. It explores the deep origins of manga in Japanese history dating back to the 13th century. Likewise, it addresses its cross-cultural artistic adaptation, drawing influences from Franco-Belgian comics, American comics, and the traditional Japanese graphic form known as Kibyōshi. Therefore, the study emphasizes on the industrial and commercial aspects of manga, generating substantial revenues, as well as the unique involvement of readers in the editorial process.

The study mainly focuses on the place of manga in the contemporary literary world, particularly in France, the second-largest global market after Japan. Research questions revolve around qualifying manga as a literary mode of expression, understanding its nature and literary genres, and identifying the principles guiding its recognition as a transcultural phenomenon.

Research objectives include clarifying the relationships between manga, comic books, and graphic novels, identifying manga as a distinct literary form, and recognizing its transculturality. The methodology adopts a transnational approach, distinguishing manga from comic books and graphic novels. The research is divided into five chapters, exploring linguistic and narrative fundamentals, the history of manga, its technical and graphic components, narratological and semiotic considerations, and finally, aspects of transculturality with examples such as manfra and manga DZ. In conclusion, we highlight the parameters of manga's literariness within the graphic novel context, addressing the research questions and emphasizing its literary and cultural dimensions in the current global artistic landscape.

Keywords: Manga, Comics, literarity, semiotic, transcultural.