Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

École Doctorale Montaigne Humanités (ED 480)

THÈSE DE DOCTORAT EN « SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION »

Le Manga : un dispositif communicationnel

Perception et interactivité

Présentée et soutenue publiquement le 11 octobre 2013 par

Emilie LECHENAUT

Sous la direction de Patrick Baudry

Membres du jury

Patrick BAUDRY, Professeur, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

Eric DACHEUX, Professeur, Université Blaise Pascal Clermont Ferrand 2

Alain MONS, Professeur, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3

Yves WINKIN, Professeur, Ecole Normale Supérieure de Lyon

Remerciements

Mes remerciements vont tout particulièrement à Patrick Baudry pour son extraordinaire encadrement, sa disponibilité et son soutien. Merci de m'avoir guidée durant toutes ces années sur cette voie passionnante qu'est la recherche. Pour reprendre un terme japonais, merci d'avoir été mon *sensei*.

Je remercie les rapporteurs et les membres du jury qui ont bien voulu porter attention à mon travail.

Merci à ma famille, aux ami(e)s et aux collègues qui m'ont soutenue à chaque étape de ma thèse.

Table des matières

Introduction 6
Partie 1 : Une histoire du Manga 21
Chapitre 1 : Racines et mutations du manga 22
I. Prémices de l'image manga 22
II. De l'estampe au manga 35
III. L'ouverture sur l'Occident 43
Chapitre 2 : L'animation japonaise 54
I. Le cinéma d'animation japonais : histoire et spécificité 54
II. De l'image animée au dessin animé 59
II.1 Apparition technique de l'animation 59
II.2 Les pionniers du dessin animé japonais 62
III. De l'animation d'après-guerre au cinéma d'animation d'aujourd'hui 68
Chapitre 3 : Spécificités du Manga 74
I. Spécificités des thèmes 76
II. Spécificités graphiques 80
III. Spécificités visuelles-narratives 98
Partie 2 : Diffusion et mise en scène culturelle 107
Chapitre 1 : Marché et diffusion du manga 107
I. Le marché du manga au Japon 108
II. Développement du manga en France 113
II.1 Une apparition d'abord par la télévision 113
II.2 Marché de l'édition du manga 122
II.3 Un marché qui s'étend 128
Chapitre 2 : Logique de communication et transmission culturelle 135
I. Culture et manga 135
I.1 A propos de la culture 136
I.2 Une légitimité culturelle du manga ? 141
II. Le manga comme nouvel espace culturel 147
II.1 Mise en scène de la culture japonaise 148
II.1.1 La science-fiction 148
II.1.2 Les formes traditionnelles 151
II.1.3 Représentation du quotidien dans le manga 155

II.2 Manifestation et incarnation de la culture japonaise dans le manga 160
II.3 Le manga comme mélange culturel 171
Chapitre 3 : Influence du manga ? 176
I. Enjeux esthétiques et sociaux du manga 176
II. Le manga comme facteur de modélisation de la société 184
III. La question de l'identité dans le manga 189
Partie 3 : Perception de l'image manga et interactivité 198
Chapitre 1 : Le rapport à l'image manga 199
I. Enjeux visuels du manga 200
II. Les enjeux narratifs 210
Chapitre 2 : Flux et temporalité du manga 225
I. Les temporalités en jeux dans le manga 226
II. Le flux temporel : entre réel et imaginaire 244
Chapitre 3 : L'expérience de l'image 250
I. La relation manga / lecteur-spectateur 252
II. La page comme lieu d'exploration et de perception 264
Conclusion 277
Bibliographie 290
Index 305
Lexique 306

Introduction

Le travail réalisé dans le cadre de cette thèse a été précédé par deux mémoires de recherches. Le premier rédigé lors de ma Maîtrise en Communication Sociale portait sur « Les Représentations des différentes figures de l'autorité véhiculées dans les dessins animées américains et japonais ». Dans ce mémoire, je me suis intéressée aux figures d'autorité et à la dimension éducative de ces dessins animés. Dans mon mémoire de Master 2 Recherche en Sciences de l'Information et de la Communication, intitulé « La Transmission des représentations culturelles de l'animation japonaise », je me suis plus particulièrement intéressée aux représentations culturelles présentes dans le manga, à la manière dont elles sont véhiculées et aux influences qu'elles peuvent avoir sur le spectateur. Dans le cadre de cette thèse, nous nous sommes concentrée sur l'image manga elle-même et sur la lecture qu'elle provoque.

Le terme *manga* a été utilisé pour la première fois en 1814, par le peintre Hokusai Katsushika pour désigner ses travaux. Littéralement, ce terme signifie « esquisse rapide » ou encore « image dérisoire ». En France, le mot *manga* a perdu cette signification et désigne la bande dessinée japonaise au même titre que l'on nomme *comics* la bande dessinée américaine. Apparu véritablement en Europe dans les années 1990 avec *Akira* de Katsuhiro Otomo et *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, le manga a connu en une décennie un fort essor en France en important avec lui un système graphique et narratif propre à sa culture. D'abord publié en format périodique en kiosque sous la forme de petits fascicules à la manière des *comics*, dès 1993, l'éditeur Glénat transpose ce modèle à la librairie avec la publication bimestrielle régulière des volumes de *Dragon Ball*. Les éditeurs entrant sur ce segment de la bande dessinée vont adopter le format périodique mensuel, bimestriel ou encore trimestriel.

Cette périodicité est devenue le format standard de parution du manga. Elle va rythmer le nombre de parutions et ainsi favoriser la pénétration du manga sur le marché de la bande dessinée. Cette périodicité permet au manga d'être un segment à part entière du marché de la bande dessinée. La variété des mangas étant considérable, il est difficile de chiffrer exactement le nombre de séries qui paraissent par mois. On peut toutefois citer quelques exemples chiffrés afin de donner une idée du volume de parutions mensuelles du manga. Si

l'on se réfère au rapport de Gilles Ratier[1], nous pouvons comptabiliser en 2012, pour les tirages de mangas à plus de 20 000 exemplaires, 55 séries, soit 136 volumes pour un tirage total de 5 431 000 mangas. Nous pouvons également noter des nouveautés mensuelles qui varient de 95 à 164 mangas. Soit 1621 nouveautés annuelles pour une moyenne de 135 nouveaux titres par mois en plus des titres des séries qui se poursuivent. En 2011, selon l'institut Gfk, même si les ventes de mangas après une forte diminution commencent à se stabiliser[2], il s'est vendu environ 14 026 552 mangas. Cet institut estime les ventes de mangas suivant les sorties de caisse de milliers d'enseignes (grandes surfaces, magasins spécialisés ou encore librairies). Selon les éditeurs, les chiffres de l'institut Gfk sont globalement représentatifs des ventes effectives du marché du manga même si pour eux, il a tendance à les sous-estimer d'environ 20%[3]. On peut donner un autre exemple pour illustrer l'importance du rythme de parution du manga, celui de *Naruto* de Masashi Kishimoto. De 2006 à 2007, 13 volumes de cette série sont parus pour des ventes cumulées de 1 540 000 exemplaires selon Ipsos[4].

Selon les rapports annuels de Gilles Ratier pour l'ACBD[5], l'évolution du nombre de parutions de mangas met en évidence deux périodes : une période d'installation (2000-2006) et une période de stabilisation qui laisserait entrevoir un marché à maturité[6]. Pour Xavier Guilbert ce marché se caractérise par « l'augmentation du nombre de nouvelles séries mais aussi par une réduction progressive depuis 2008 du différentiel entre nouvelles séries et séries terminées, laissant néanmoins plus de 400 séries en cours fin 2011 »[7]. Ce marché se concentre principalement autour de quelques éditeurs tels que Glénat, Kana et Pika. En ce qui concerne le lectorat, on peut constater la présence d'un noyau réduit de très gros lecteurs. Selon Xavier Guilbert il y aurait au niveau du lectorat des mangas « les très gros lecteurs à plus de 120 volumes annuels (ou une vingtaine de séries) ; des gros lecteurs à 48 volumes annuels (ou huit séries) ; et le reste des lecteurs autour de 12 à 20 volumes (deux ou trois séries) » [8]. En sachant

[1] Voir www.acbd.fr/bilan/les-bilans-de-lacbd.html.

[2] On peut noter une évolution des ventes de manga de 2006 à 2008 de 13,9 à 15,1 millions d'exemplaires puis de 2009 à 2011 une diminution de 15,1 à 14 millions d'exemplaires. Toutefois cette diminution semble se stabiliser en 2011 puisqu'elle est de seulement -1,2% par rapport à 2010. In « Bilan manga 2011: accalmie et concurrence », http://www.total-manga.com/dossier-manga-bilan-manga-2011-accalmie-et-concurrence/ventes-et-les-series-les-plus-populaires-sont-hellip-105-4-2344.html.

[3] « Bilan manga 2011: accalmie et concurrence », http://www.total-manga.com/dossier-manga-bilan-manga-2011-accalmie-et-concurrence/ventes-et-les-series-les-plus-populaires-sont-hellip-105-4-2344.html.

[4] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

[5] ACBD : Association des Critiques et Journalistes de Bande Dessinée.

[6] Voir www.acbd.fr/bilan/les-bilans-de-lacbd.html.

[7] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

[8] *Idem*.

que le prix d'un volume peut varier entre 6.70 euros et plus de 15 euros, pour un très gros lecteur, le budget annuel peut varier entre 834 euros et 1800 euros environs. Cependant, les parutions à plus de 10-12 euros restent rares et le rythme de parution de ces volumes est plus espacé et concerne le plus souvent des séries courtes (3-4 volumes).

Le manga a souvent été évoqué comme la lecture d'une génération. Xavier Guilbert dit que les résultats de l'étude conduite en 2011 sous la direction de Jacques Bonneau et Vincent Guillaudeux sur « le lectorat de la bande dessinée »[9] confirment cette impression. On peut en effet voir dans les graphiques de cette étude un taux élevé, pour les lecteurs de mangas comme de bandes dessinées, dans la tranche d'âge des 11-14 ans. On peut également observer pour le manga un lectorat majoritairement âgé de moins de 40 ans. Ce recrutement correspond à l'introduction des mangas en France dans les années 1980. Bien que la lecture de bandes dessinées occidentales reste majoritaire en termes de vente en France, Xavier Guilbert dit que les données de l'étude sur « le lectorat de bandes dessinées » mettent « en lumière un marché d'environ 3,5 millions de lecteurs pour 100 millions de volumes lus dans l'année. Sur ce lectorat du manga global, un quart des lecteurs de mangas réalisent 61% des lectures »[10].

Ces gros lecteurs qui forment le noyau dur du marché sont, comme le dit Xavier Guilbert, « très impliqués, mais également très bien renseignés et vont chercher leurs informations à la source japonaise - allant même jusqu'à prendre les pratiques des éditeurs japonais comme référence, ignorant bien souvent les différences (tant économiques, structurelles ou culturelles) des deux marchés »[11]. Il ajoute que « les éditeurs français se retrouvent alors dans l'obligation d'une reproduction à l'identique des éditions japonaises, et tenus de respecter scrupuleusement le rythme bimestriel. Qu'un éditeur vienne à ralentir la parution d'une série sans excuse valable en provenance du Japon (rattrapage du rythme de publication ou interruption liée à des raisons diverses), il s'expose à une perte de confiance de ces lecteurs capables d'arrêter en masse leur investissement dans la série en question ». Afin de répondre à

[9] Cette enquête sur « le lectorat de la bande dessinée » a été lancée par la Bibliothèque publique d'information et le département des études, de la prospective et des statistiques du Ministère de la Culture et de la Communication. Elle a été réalisée par TMO Régions sous la direction de Jacques Bonneau et Vincent Guillaudeux, auprès de 4580 personnes, âgées de 11 ans minimum et représentatives de la population française. Comme le dit Guillaume Boudy, elle « apporte des éléments inédits en termes de taux de pénétration de la lecture de bande dessinée et de profil sociodémographique des lecteurs ». Cette enquête s'intéresse à l'image de la bande dessinée auprès du grand public, au profil des lecteurs et des non lecteurs, aux genres de bandes dessinées lues ou encore aux conditions d'accès à la bande dessinée. Les premiers résultats présentés dans ce rapport montrent la place qu'occupe la bande dessinée dans le paysage général des pratiques culturelles. In http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Les-publications/Culture-etudes/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2.

[10] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

[11] *Idem*.

la demande de ce lectorat, des stratégies éditoriales d'exploitation intensive de certains auteurs sont apparues. Ainsi en 2010, l'éditeur Glénat a fait paraître 17 volumes sur 3 séries d'Akira Toriyama (*Dragon Ball, Perfect Edition* et *Dr. Slump Ultimate Edition*). Chaque volume de ces séries sort le même jour, en alternance un mois sur deux avec les volumes de *Dragon Ball Z cycle 3*[12].

Le manga est également générateur de nouvelles pratiques économiques et socio-culturelles. On peut en effet relever autour du manga un important marché de produits dérivés qui touche aussi bien le marché de la presse (revues telles que *AnimeLand*, *Coyote Magazine*, *Japan Mag*, *Manga Kids Plus* ou encore *Japan Life Style* et *Planète Japon*), de l'audiovisuel, de l'alimentaire, des vêtements, des jouets ou encore de la décoration. Le manga devient un *media mix* qui se décline sur différents supports et démultiplie les branches de diffusion. Ces produits dérivés tels que les jeux vidéo, les *goodies* ou encore les *arts book* exploitent au mieux tout l'univers économique que peut générer un manga et plus spécifiquement un personnage. Ils permettent aux lecteurs de se rapprocher au plus près de l'univers d'un récit, d'assouvir la curiosité, l'intérêt que le lecteur peut avoir pour un titre. Durant notre recherche, on s'interrogera d'ailleurs sur la fonctionnalité de ces produits. Ne permettent-ils pas l'appropriation voire une forme d'identification à un personnage ? Nous resterons toutefois nuancée sur ce terme d'identification. Certes on a pu noter au cours de notre recherche qu'il existe des cas extrêmes d'identification à des personnages, d'intégration à des univers imaginaires comme c'est notamment le cas pour les *otakus*. Pour notre part, il s'agit plus de s'intéresser à la possibilité, au travers de ces produits et surtout d'une visualité particulière qui met en scène des personnages, une culture à la fois proche et éloignée de la nôtre, d'un rapprochement avec l'un des personnages (valeurs, morales), que d'une dimension pathologique.

Au-delà de cette dimension purement économique il se développe également autour du manga des nouvelles pratiques socio-culturelles. En effet, chaque année se déroule en France des conventions autour du manga telles que la « Japan Expo » ou encore « Paris Manga ». Véritables points de rassemblement de passionnés, ces conventions sont un lieu de rencontre de l'univers du manga mais aussi de la « culture pop japonaise ». L'intérêt des fans de manga a généré de nouvelles pratiques, notamment par Internet. Il existe ainsi de nombreux sites de passionnés qui partagent des informations, qui donnent la possibilité de regarder des séries en

[12] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

streaming ou de lire des mangas en *scantrad*[13], par exemple. Ces dimensions économiques et socio-culturelles nous paraissent importantes car elles nous permettent d'appréhender le caractère multiple, en termes d'usages, que peut avoir le manga. Elles renforcent l'interaction visuelle et culturelle du manga.

La bande dessinée a longtemps été considérée comme relevant d'une activité de loisir et bien peu comme un art à part entière. Par ailleurs, Eric Dacheux dit dès l'introduction du numéro de la revue *Hermès* intitulée « La Bande dessinée : Art reconnu, média méconnu » que s'il existe une très nombreuse littérature spécialisée sur la bande dessinée, on constate l'absence d'une recherche académique structurée et visible. S'il existe des recherches académiques sur ce sujet, elles restent éparses dans tous les domaines[14].

La bande dessinée est un art, un objet de plaisir, de divertissement mais c'est aussi un média. Eric Dacheux dit que la bande dessinée est « à la fois un art et un média, de même qu'un processus de communication créateur de plaisir individuel et constructeur de liens sociaux ». Il ajoute que la bande dessinée est aussi « un support de communication aux caractéristiques techniques spécifiques, une industrie culturelle particulière et une médiation singulière entre des auteurs et des publics »[15]. C'est un outil de communication souvent utilisé pour des campagnes d'informations et de préventions. Eric Dacheux affirme d'ailleurs que la bande dessinée « est le révélateur le plus puissant de ce qui constitue l'essence de la communication humaine : l'écart créateur entre production et réception »[16]. C'est dans cette perspective, dans ce qui se joue entre le manga et son récepteur, que nous avons travaillé. On peut appréhender la bande dessinée comme un outil de mise en relation entre le lecteur et ce qu'elle transmet socialement ou culturellement. Alain Chante et Bernard Tabuce disent que la bande dessinée « est aussi un médiateur, lien fort entre la société et ses éléments, témoin et acteur d'un monde qui n'existe que parce qu'il se transmet, que parce que les médias le modèlent »[17]. La bande dessinée devient un moyen d'expression ouvrant à la fois à un imaginaire et pouvant faire écho à des faits réels (par exemple, la bande dessinée de reportage). Sous sa forme

[13] « Un *scantrad* fait référence à une BD (comics ou mangas) numérisée grâce à un scanner, qui est ensuite traduit par des fans depuis sa langue originale. Ce phénomène est né avec la traduction de mangas », http://www.otakia.com/19757/dicotakia/lexique/scantrad-definition/.

[14] Eric Dacheux, « Introduction générale », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009, pp : 14, 15.

[15] *Idem*, p.11.

[16] *Ibidem*.

[17] Alain Chante, Bernard Tabuce, « La BD : plus qu'un média », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009, p. 44.

d'expression graphique, elle révèle des formes d'expression propre qui mettent en avant des pratiques sociales et culturelles de notre époque.

Si la bande dessinée peut être considérée comme un « miroir » de la société, qu'elle « donne à lire un témoignage sur le monde »[18], elle est aussi créatrice de lien social et outil de transmission de messages éducatifs ou encore plus globalement d'une culture. On retrouve dans le manga cette dimension communicationnelle de la bande dessinée. On peut d'ailleurs considérer qu'au-delà d'être un objet de loisir ou de plaisir, il est, comme nous l'avons déjà dit, un *media mix* pouvant se décliner sur différents supports. Le manga peut servir aujourd'hui de mode de communication stratégique. Le gouvernement japonais a par exemple publié en 2005 son rapport économique sous la forme d'un manga. Il possède une dimension économique, sociale, culturelle importante et il peut au Japon faire l'objet d'un enseignement[19]. Mais c'est aussi en France, qu'il peut être enseigné dans certaines filières. C'est le cas par exemple, à l'Université de Bretagne Occidentale de Brest où depuis 2008, la faculté de Lettres propose aux élèves de première année une unité d'enseignement optionnelle portant sur la bande dessinée japonaise. Composé de 11 séances, cet enseignement est intitulé « Introduction à la BD japonaise : aspects historiques, esthétiques et techniques ». Il existe également des écoles spécialisées telles que « AAA Paris » ou « Toulouse manga » ainsi qu'un séminaire de recherche en Sciences Politiques à Paris. En juillet 2012, la 6e université d'été d'Angoulême organisée par la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image et le Pôle Image Magelis portait sur le phénomène manga et s'intitulait « Mangaphilie, Mangafolie ? »[20].

L'esthétique du manga est sortie de la page imprimée et s'est diffusée dans notre environnement en investissant des secteurs divers : celui des loisirs, celui de l'habillement ou encore celui de la publicité. Le manga n'est pas qu'un genre graphique où se reflètent la curiosité et le goût des occidentaux pour l'exotisme japonais. Certes le manga au travers des histoires qu'il propose peut se positionner comme un miroir reflétant les mœurs et la culture de son pays. Que ce soit dans le manga ou dans l'*anime*[21], il existe une mise en scène de la

[18] Eric Dacheux, Sandrine Le Pontois (sous la dir.), *La Bande dessinée, un miroir du lien social. Bande dessinée et solidarités* », Paris, L'Harmattan, 2011.

[19] Depuis le mois d'avril 2000, le manga fait partie intégrante du nouveau cursus national d'arts plastiques au lycée. Dans la brochure explicative accompagnant les programmes, le Ministère de la Culture et de l'Education affirme d'ailleurs que le manga peut être considéré comme l'un des modèles d'expression traditionnel japonais. Voir Paul Gravett, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Monaco, 2005, p. 18.

[20] Voir http://www.citebd.org/spip.php?article3809.

[21] Le terme *anime* est couramment utilisé pour désigner l'animation japonaise.

culture japonaise qui nous renseigne sur ce pays et sur sa population. Cette vision est toutefois « réduite » puisqu'elle présente principalement des formes culturelles précises qui vont manifester des traits culturels spécifiques du Japon et qui répondent à la politique de *cool japan* mise en place par le gouvernement japonais. Cette notion de *cool japan*, qui s'inscrit comme le dit Jean-Marie Bouissou[22] dans un *soft power japonais,* vise à faire du manga un modèle culturel international. Le manga devient un outil d'information et de communication qui permet le transfert de la culture du Japon. Une diffusion culturelle toutefois maitrisée et contrôlée : étapes de production, couleur du papier de la couverture ou encore vérification de la plus petite ligne d'un argumentaire publicitaire. Selon Jean-Marie Bouissou, le manga a pour objectif d'exporter des modèles et notamment l'image d'un archipel moderne et exotique, pacifique et écologique, *kawaii*[23] mais aussi mélancolique. Nous aborderons cette dimension culturelle du manga dans le cadre d'une analyse communicationnelle de transmissions, d'échanges et d'interactions avec son « lecteur-spectateur ». De quelle manière une culture spécifique se représente-t-elle ? Comment un type d'image qui semble cristallisé dans sa propre culture peut-il se diffuser et rencontrer l'intérêt d'un lectorat français ? Le manga dans sa conception graphique et narrative fait écho au monde contemporain. Il interroge l'être humain en le plaçant au cœur de ses réflexions. De ce fait, s'il appartient à l'univers oriental par son graphisme, par des représentations de sa culture ou encore par la forme de ses récits, le manga entre en résonnance avec l'univers occidental et cela, par la mise en scène de questionnements qui sont en fait universels.

Dans le cadre de cette recherche nous n'avons pas mené d'enquête sur les publics du manga. C'est la réception de cette image que nous avons étudiée : plus précisément nous nous sommes intéressée à la question suivante, « Comment l'image est-elle saisie ? ». Nous avons mené une trentaine d'entretiens exploratoires auprès d'adultes (âgés de 20 à 40 ans) et de collégiens. Ces entretiens semi-directifs ont été effectués avec pour intention de comprendre l'intérêt que peut susciter le manga et surtout son mode de lecture. Ces éclairages nous paraissaient importants dans notre démarche d'étude du dispositif visuel et narratif du manga. Notre thèse porte en fait sur la fabrication de l'image manga, son mode narratif et visuel qui relève d'un procédé communicationnel spécifique. Celui-ci influence le mode de lecture du manga en raison de la perception que le lecteur-spectateur a de l'image. L'analyse que nous avons réalisée de la réception du manga a notamment porté sur la dimension perceptive.

[22] Jean-Marie Bouissou, in *Critique Internationale* n°38, « Les Chemins de la globalisation culturelle », Paris, Presses de Sciences Po, janvier-mars 2008.

[23] Le terme *kawaii* signifie « mignon ».

L'image manga se lit autant qu'elle se capte. Par sa visualité particulière qui se définit par l'image en mouvement, elle instaure une interactivité avec son lecteur-spectateur. Elle entraîne un engagement de celui-ci et le conduit au cœur du récit. Cette interactivité de l'image a toujours existé dans la relation à une histoire et cela, quel que soit le support. Toutefois, dans le manga, l'interaction est amplifiée par l'image en mouvement. Il ressort de cette image la promesse d'une expérience visuelle et narrative spécifique qui va générer une nouvelle pratique de lecture, plus sensorielle.

Le manga a été l'objet en France de nombres de critiques et de préjugés[24]. On peut encore entendre ou lire que le manga est violent ou pornographique[25], que le dessin est moche, que les intrigues sont niaises et incompréhensibles ou encore qu'il n'y a pas de dialogues. Ces critiques mettent surtout en avant des jugements de goût[26]. Il est vrai que s'il ouvre un manga pour la première fois, le lecteur peut être surpris d'un tel dispositif visuel. Mettons-nous à la place de ce lecteur en ouvrant un manga et interrogeons-nous sur ce qu'il voit. Au premier regard on peut avoir l'impression d'être en face d'une image désordonnée, difficile à lire tant l'enchaînement des cases peut paraître déstructuré par rapport à la bande dessinée franco-belge, par exemple. Le dessin quant à lui peut parfois sembler simpliste ou au contraire trop chargé. Et pourtant, si le dessin d'un personnage, par exemple, est loin d'une réalité photographique, celui-ci relève d'une stylisation suggestive et d'une technicité graphique particulière. Cette technicité influence la perception que le lecteur-spectateur peut avoir de cette image. Elle génère une instantanéité de l'image et modifie l'expérience spectatorielle. Dans le manga, le lecteur-spectateur n'est pas seulement en position de réception de données narratives et visuelles mais dans une posture de « réception-perception » de celles-ci. Le dialogue qui s'instaure entre l'image et le lecteur-spectateur s'inscrit dans une dimension à la fois plus visuelle, plus perceptuelle et plus intimiste.

Au travers de ses spécificités graphiques et narratives il apparaît que le manga est un objet faussement simple. Dans sa conception visuelle, il ne s'agit pas d'un agencement hasardeux.

[24] Il existe de nombreux forums évoquant les critiques et préjugés envers les mangas. On peut citer par exemple : « Top ten des préjugés » in www.patrickland.chez.com/ATopTen.html, « Les préjugés du manga en France – La passion du manga » in www.shojo-ou-shonen.fr/les-prejuges-du-manga-en-france/, « Les mangas : Stop aux préjugés ! » in www.lpolouhans.com/weblog/index.php?2010/06/ ou encore « Les mangas et leurs préjugés » in http://www.jeuxvideo.com/forums/1-27-8366829-1-0-1-0-les-mangas-et-leurs-prejuges.htm.

[25] Nous avons fait le choix dans cette thèse de ne pas aborder ce type de manga. Nous avons préféré utiliser principalement des *shôjo* mangas de grande consommation.

[26] Pierre Bourdieu, dans *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Editions de Minuit, 1979, écrit que « Les goûts (c'est-à-dire les préférences manifestées) sont l'affirmation pratique d'une différence inévitable », p.59.

L'histoire du dessin de manga montre qu'il possède un héritage beaucoup plus sophistiqué qu'on ne pourrait le croire. Il est issu d'une longue tradition graphique qui date de l'époque des *emakimono* ou « rouleaux illustrés à progression continue ». Ces rouleaux allient de manière juxtaposée mais aussi intriquée les deux modes d'expression que sont le visuel et le textuel. C'est une image qui est avant tout narrative : le visuel pouvant se substituer au textuel. De cette tradition, le manga a gardé une forme qui est avant tout au service de l'expressivité et qui est « mouvante ». Elle n'est pas seulement visuelle, elle participe à un processus « visuel-narratif ». Cette spécificité visuelle engendre un nouveau rapport à l'image en raison des mouvements qu'elle comprend. Par comparaison avec la bande dessinée européenne ou américaine c'est une image qui nous apparaît comme beaucoup plus dynamique. Le lecteur est pris dans le mouvement de l'image et devient spectateur de ce qu'il lit. Ainsi, tout au long de notre travail de recherche nous utiliserons l'expression *lecteur-spectateur*. Dans le manga nous n'avons plus à faire à une relation entre un lecteur d'un côté et un objet de l'autre. Par un procédé d'écriture avant tout visuel l'image manga n'est plus seulement devant un lecteur. Il s'instaure une relation entre lui et l'image. Le lecteur-spectateur sera à un certain niveau coopérateur du dispositif perceptif de l'image manga.

L'une des spécificités du manga est la mobilité de son image. On peut par exemple voir dans celle-ci l'insertion de lignes de mouvement qui vont lui donner un aspect plus cinématographique que photographique. Jean-Bruno Renard, dans son analyse de la bande dessinée, aborde la question de la narration et du code cinématographique. Il montre l'influence du cinéma sur la bande dessinée et les comparaisons que l'on peut faire entre ces deux langages. Il montre notamment qu'il existe des points communs qui tiennent au cadrage, au plan, à la visée et au découpage[27]. Cette hybridation entre cinéma et bande dessinée va donner une dynamique à l'image, ainsi qu'une mobilité de cette dernière qui va englober le lecteur-spectateur et donner une toute autre dimension au manga. Pauline Escande Gauquié dit à propos de *Persépolis* que « l'adaptation filmique d'une bande dessinée réfléchit l'œuvre initiale qui se métamorphose et se place en perspective pour parler à un spectateur et non plus à un lecteur »[28]. Dans le cas du manga il ne s'agit pas d'une transposition puisque l'image est déjà mobile. Le manga, dans sa construction, peut être appréhendé comme un *story-board*. Le lecteur-spectateur ne s'adonne plus à une lecture traditionnelle mais participe à un processus de *lecture-visionnement*. On peut dès lors faire un rapprochement, dans la conception

[27] Jean-Bruno Renard, *La Bande dessinée*, Paris, Seghers, (1978), 1985, pp : 153, 168.

[28] Pauline Escande Gauquié, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : "Persépolis" », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009, p. 99.

graphique et narrative, entre le manga dans sa version papier et dans sa version animée. C'est aussi pour cela, que dans notre recherche, nous avons inclus des séries animées ainsi que des films d'animation. Par ailleurs, en certaines circonstances, l'expression *lecteur-spectateur* peut sembler insuffisante dans la mesure où il faudrait parler de *lecteur-visualisateur*.

Le manga, dans sa mise en page, présente un dispositif discontinu qui s'exprime dans la liberté d'agencement de ses cases. Cet agencement visuel renforce le mouvement de l'image et fait émerger un dessin vivant. Le montage va alors imposer un rythme de lecture en guidant le regard du lecteur-spectateur d'une action à une autre. Celui-ci accomplit moins une lecture linéaire que circulaire. L'aspect visuel du manga va modifier le processus d'échange entre l'image, l'histoire et le lecteur-spectateur. Ce n'est plus une image, un texte, un lecteur-spectateur qu'il faut considérer séparément. Le manga par ses spécificités graphiques génère une visualité particulière qui relie l'image au lecteur-spectateur. Celui-ci ne participe plus à un processus d'échange d'informations ; il s'implique dans une relation, dans une forme de connivence entre lui et l'image. Il se produit un dialogue structuré entre l'image manga et ce qu'en perçoit le lecteur-spectateur. L'image manga crée une interactivité entre elle et son lecteur-spectateur. Yves Winkin définit la nouvelle communication « comme un système circulaire, un orchestre dont chacun fait partie et où tout le monde joue en suivant une invisible partition »[29]. Dans le manga, on retrouve cette perspective « orchestrale ». Le manga au travers de ses spécificités graphiques et narratives devient un lieu de rencontres, d'échanges circulaires entre l'image et le lecteur-spectateur.

Par son procédé visuel et narratif spécifique, le manga donne au lecteur-spectateur une nouvelle expérience de lecture et lui confère une posture particulière. Ce dernier est plus impliqué dans le récit mais aussi dans l'image. C'est précisément du fait de cette implication du lecteur-spectateur qu'engendre l'image manga et en raison de l'utilisation des capacités sensorielles de celui-ci que l'on peut parler d'interactivité. Le lecteur-spectateur peut d'ailleurs intervenir, comme dans la lecture d'un *emakimono* sur la scène : accélération, ralentissement. Il ne s'agit pas seulement pour le lecteur-spectateur d'un parcours de la page et du récit mais aussi d'un parcours dans l'image.

L'une des caractéristiques du manga est la forte implication du lecteur-spectateur en termes perceptifs, dont la part sensorielle peut être éclairée par les théories du cinéma. Christian Metz

[29] Yves Winkin, *La Nouvelle communication*, Paris, Seuil, 2000, p.7.

dit que « déjà avec la vue du médium cinéma, le sujet se trouvait convoqué et situé dans le monde en étant projeté en lieu et place de "l'instance percevante" »[30]. L'image manga donne la possibilité d'explorer un nouvel espace ainsi qu'une nouvelle temporalité. Le lecteur-spectateur a alors la possibilité de faire un rapprochement voire de s'assimiler à un personnage. Etienne Armand Amato et Etienne Pereny disent à propos de l'avatar que « l'être humain a l'illusion de s'incarner dans ce nouveau support d'existence de représentation qu'est l'avatar. Nous avons d'ailleurs préféré dire qu'il s'y "instancie" parce qu'il épouse les contours d'une instance informatique, d'un modèle programmé et variable simulant une créature qu'il investit *à la fois* imaginairement et pragmatiquement en se décentrant de lui-même »[31]. En ce qui concerne le manga il ne s'agit pas d'une réelle « instanciation ». Cependant, si l'on se réfère aux propos d'Armand Etienne Amato et d'Etienne Pereny, il apparaît qu'en termes d'interactivité cette « instanciation » localise l'individu dans la spatio-temporalité de l'image. Ce qui constitue un rapport étroit et fondamental entre le lecteur-spectateur et l'image, et ce qu'il perçoit. Ce rapport est fondé sur une double perspective où le lecteur-spectateur est à la fois à l'extérieur et à l'intérieur de la page. Pris dans cette nouvelle proxémie, c'est tout le rapport à la lecture qui se modifie. Cette implication du lecteur-spectateur par un procédé visuel propre au manga fait que la page devient un terrain d'exploration d'un nouvel espace mais aussi d'une culture.

Le manga est un produit culturel issu d'une culture japonaise dont les spécificités visuelles sont très anciennes. Le manga relève d'une culture particulière mais il n'est pas nécessaire d'être spécialiste du Japon pour aborder cet objet. En effet nous abordons le manga moins en tant que forme historique et culturelle qu'en tant que procédé visuel et narratif particulier. Ce procédé va mettre en scène au travers de spécificités narratives et visuelles des aspects propres à la culture japonaise.

Le manga fait partie intégrante de la culture japonaise et s'adresse avant tout au lectorat japonais. Mais il s'insère aussi dans un vaste marché international. Le manga se diffuse dans notre société en transmettant une image de sa culture. Cette diffusion pose déjà la question du succès que le manga rencontre en France. S'interroger sur le marché du manga, sur sa logique

[30] Christian Metz, « Le Signifiant imaginaire », in *Communication* n°23, Paris, EHESS-CET, 1975, p. 34. Cité par Etienne Armand Amato, Etienne Pereny, « La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques », in Thierry Lancien, *MEI* n°34, « Ecrans et médias », Paris, L'Harmattan, 2011, p.73.

[31] Etienne Armand Amato, Etienne Pereny, « La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques », in Thierry Lancien, *MEI* n°34, « Ecrans et médias », Paris, L'Harmattan, 2011, p.73.

de diffusion ou encore sur les pratiques de consommation, nous permet de mieux comprendre l'impact du manga en France et pourquoi celui-ci peut être considéré comme un phénomène culturel. Cette question est évidemment importante pour une analyse menée dans le cadre des Sciences de l'Information et de la Communication. Ce phénomène ne se limite pas à l'aspect économique. Il serait sans doute tout à fait pertinent d'étudier le manga au plan de sa diffusion et de voir de quelle manière une culture japonaise peut être transmise en France. Toutefois dans le cadre de cette thèse, nous avons mis l'accent sur la forme graphique et narrative spécifique du manga. Nous pouvons faire l'hypothèse que c'est d'ailleurs cette forme qui est le véritable vecteur d'une connaissance de la culture nippone. Nous pourrions dire que le manga devient une forme d'intermédiaire entre la culture de son pays et le lectorat français. Ce dernier navigue dans un univers aux multiples références culturelles mais aussi dans un imaginaire social auquel il se soumet volontiers. Le flux des images, qui place le lecteur-spectateur dans différentes temporalités, positionne le manga comme un objet de transmission culturelle. Ce flux permet au lecteur-spectateur de progresser dans l'histoire mais aussi de voyager dans la mise en scène d'un récit qui est à la fois réel et fictionnel et qui porte toujours l'empreinte de la culture japonaise.

Le manga semble avoir une capacité à générer, par une visualité particulière, un nouvel espace culturel mêlant fiction et réel, modernisme et tradition, selon la logique propre d'une culture asiatique. Au travers de son image le manga reflète cette culture où tout semble intriqué. On peut ainsi voir au travers de nombreuses représentations une mise en scène de la culture japonaise. Nous l'aborderons au travers de trois formes : la science-fiction, la tradition et le quotidien. Nous avons choisi d'aborder ces trois formes car au travers de notre travail de recherche et de nos diverses lectures elles nous apparaissent comme les éléments principaux de la structure thématique du manga. On peut d'ailleurs se demander si ces formes ne sont pas symptomatiques d'un jeu de temporalités entre passé, présent et futur qui place le lecteur-spectateur dans différents lieux. Elles sont également révélatrices d'une image du Japon contemporain. Un Japon ancré à la fois dans un modernisme et dans des structures (il n'est, par exemple, pas rare de voir les temples côtoyer les buildings) et des schémas sociaux traditionnels (par exemple, la famille ou encore le travail). Jean-Marie Bouissou dit d'ailleurs dans une interview que dans le manga on peut suivre l'évolution des mentalités et de la société japonaise d'après-guerre et qu'il est un formidable reflet de son époque[32]. Ces formes vont permettre de transmettre une vision de la culture du Japon mais elles vont aussi créer une

[32] Interview de Jean-Marie Bouissou dans l'émission « Mauvais Genres » présentée par François Angelier, 11 septembre 2010, http://www.franceculture.fr/emission-mauvais-genres-mangas-2010-09-11.html.

réalité culturelle et sociale et cela notamment au travers d'une transmission de valeurs. S'y intéresser nous permet de comprendre les différents apports du manga pour les lecteurs-spectateurs mais aussi pour les communautés de fans. Cette transmission révèle une dimension sociale et structurante du manga.

Par les multiples univers thématiques du manga et la dimension socio-culturelle qu'il génère, on peut se demander si ce dernier ne peut pas être perçu comme un facteur de modélisation de la société. Au travers de ses personnages et de ses histoires, le manga donne à voir des modèles qui peuvent répondre à des questionnements internes mais aussi créer un processus de maturation chez les lecteurs-spectateurs adolescents. Dans ses histoires le manga met en scène des personnages qui peuvent avoir une richesse morale et physique mais qui participent toujours d'une réalité. C'est en raison de cette inscription dans une vie ordinaire que peut exister une ressemblance avec le lecteur-spectateur. L'assimilation de ces personnages est ainsi facilitée, et la frontière entre eux et le lecteur-spectateur peut se brouiller. Ce brouillage peut certes s'étudier dans la perspective d'une analyse de certaines pathologies. Mais en ce qui nous concerne ce n'est pas cette piste que nous avons suivi. D'une part parce que nous n'avons pas de compétences en psychologie. D'autre part et surtout, parce que ce « brouillage » est l'une des caractéristiques d'un dispositif communicationnel qui constitue l'un des objets de cette thèse.

Par les représentations culturelles et le jeu de transmission, le manga devient un intermédiaire entre la réalité de l'histoire et la réalité vécue. Il ouvre à divers univers mélangeant le temps de la fiction et le temps réel. Surtout, les formes visuelles et narratives influencent la perception et génèrent une interactivité. Une visualité particulière permet une errance dans l'image. Il n'y a plus de frontières nettes, la page devient poreuse et ouvre à un territoire d'errance. Elle permet de voyager, de naviguer dans l'image. Cette possibilité d'errance dans l'image est l'un des aspects significatifs du manga. En s'inscrivant dans un espace pluriel l'image manga brouille les schémas traditionnels de lecture et génère une nouvelle expérience corporelle de celle-ci.

Afin d'en analyser les procédés visuels-narratifs, nous nous sommes appuyée sur un corpus de onze mangas. Ces derniers s'inscrivent dans une période allant des années 1990 à aujourd'hui. Les thématiques y sont variées même si elles s'inscrivent toujours dans une quotidienneté, et cela que l'histoire se déroule dans une temporalité du passé, du présent ou du futur. Elles

mélangent tout à la fois réalité et fiction. Nous les citons principalement car ils ont joué un rôle dans l'analyse visuelle, narrative et culturelle du manga, ce qui ne signifie pas que notre recherche ne s'est limitée qu'à l'apport de ces onze mangas. Afin de mieux cerner la diversité des genres et des thématiques du manga nous avons élargi nos lectures à de très nombreuses séries. Ces lectures diversifiées nous ont apporté une connaissance globale du manga tant en ce qui concerne son genre que sa dimension visuelle et narrative. Ces mangas mettent en évidence une double dimension culturelle du Japon (ce que Jean-Marie Bouissou nomme également la « double culture »[33]), c'est-à-dire une représentation plus traditionnelle et proche de la « haute culture » (cérémonie du thé, arts martiaux) mais aussi une dimension plus « populaire ». Ce corpus peut paraître au plan de ses thématiques « naïf», voire « simpliste » ; mais il a été ainsi constitué parce qu'il s'agit des mangas (et plus précisément d'un genre) qui sont les plus lus et qui sont, pour certains, des best-sellers.

Ce corpus peut se scinder en deux parties :

- Des mangas dans leur version papier et dont les trois premiers connaissent une version animée : *Fruits Basket* de Natsuki Takaya (1999), *Special A* de Maki Minami (2003), *RG Veda* de Clamp (1990), *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji (2009), *Otomen* d'Aya Kanno (2007) et *Fight girl* d'Izumi Tsubaki (2008). Ces mangas sont principalement de genre *shôjo*, c'est-à-dire des mangas dont la cible éditoriale est avant tout féminine. Nous pensons qu'ils sont particulièrement révélateurs des spécificités graphiques et narratives du manga. Cependant, l'image manga étant nourrie de ses propres codes, les procédés visuels et narratifs relevés peuvent se retrouver dans d'autres genres de manga moins connus du grand public.
- Des films d'animation : *Princesse Mononoké* (2000) et *Mon Voisin Totoro* (1999) d'Hayao Miyazaki, *Métropolis* réalisé par Rintarô d'après le manga d'Osamu Tezuka (2002), *Ranma ½* (1994) de Rumiko Takahashi et *Ghost in the Shell* (1995) de Masamune Shirow. Ces deux derniers mangas se déclinent sur les trois supports que sont le papier, la télévision et le cinéma.

Nous avons fait le choix d'insérer dans notre corpus des mangas dans leur version papier et animée mais aussi des films d'animation. Ce choix de la diversité des supports vient du postulat que le manga dans sa version papier peut s'apparenter à un *story-board*. Le manga se visionne tout comme la série peut se lire. Dans leurs structures et leurs spécificités graphiques

[33] Interview de Jean-Marie Bouissou dans l'émission « Mauvais Genres » présentée par François Angelier, 11 septembre 2010, http://www.franceculture.fr/emission-mauvais-genres-mangas-2010-09-11.html.

et narratives ces deux genres se ressemblent, s'entrecroisent. C'est aussi pour cela que dans notre choix, la moitié de ce corpus se décline en version papier, série animée et cinématographique voire en OAV[34]. C'est le cas notamment pour *Ranma ½* de Rumiko Takahashi et pour *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow.

Notre thèse est structurée en trois parties. La première partie est consacrée à une histoire du manga dans sa dimension papier et animée. Cette première partie n'a pas seulement pour but de proposer un historique du manga. Il s'agit plutôt de définir, à travers une histoire graphique et narrative, un procédé visuel propre au manga. Car c'est bien ce procédé visuel qui constitue l'objet principal de notre thèse. C'est ce dernier qui va modifier le rapport du lecteur à l'image manga (celui-ci devient *lecteur-spectateur* voire à certain moment *lecteur-visualisateur*) et générer un nouveau mode de lecture, de perception et de réception de cette image. Notre seconde partie aborde le manga au plan de sa diffusion et comme un outil de transmission culturelle. Au travers de ses représentations, le manga montre une image de sa culture. Il diffuse aussi par ses personnages des normes et des valeurs ainsi qu'un imaginaire pouvant « influencer » son lectorat et générer de nouvelles pratiques sociales. Notre troisième partie analyse la logique perceptive de l'image manga. Par ses spécificités visuelles et narratives, l'image manga devient mouvante et elle inclut le lecteur-spectateur. Pris dans un flux temporel et visuel le lecteur-spectateur à la possibilité de naviguer, d'errer dans l'image. Il se forme une interactivité entre le lecteur-spectateur et l'image manga. La page n'est plus seulement un écran ouvrant à un territoire d'errance elle devient poreuse, une forme d'intermédiaire entre le monde réel et l'univers fictionnel.

[34] Une O.A.V. signifie *Original Animation Video*, et désigne des *animes* produits exclusivement pour la vidéo. *Dalos*, produit par le studio Pierrot en 1983, fut la première OAV sortie au Japon. Ces *animes* peuvent être indépendants, ou rattachés à une série télé. Notons que les OAV bénéficient généralement d'un budget plus important qu'une série télé, d'où une meilleure qualité de dessin et/ou d'animation.

Partie 1 : Une histoire du Manga

La bande dessinée japonaise est, en termes quantitatifs, le premier marché du monde[35] dans ce secteur. Beaucoup plus diversifié dans les sujets abordés que ne le donnent à penser les dessins animés diffusés sur le petit écran en France, le manga a longtemps été un genre peu connu des « bédéphiles » européens. Aujourd'hui, le manga et l'animation japonaise connaissent un fort essor en France[36] et tendent à s'imposer comme produit et phénomène culturel, pour toute une génération qui a grandi avec l'arrivée du manga sur les postes de télévision. C'est pourquoi je propose de retracer une histoire du manga et de la « japanimation », qui pendant longtemps ont été considérés au plus bas de la hiérarchie culturelle en Occident comme au Japon.

La culture japonaise traditionnelle est avant tout symbolisée, en Occident, par la morale confucéenne, la beauté éphémère des fleurs de cerisiers, la rigueur subtile des jardins zen ou encore le code d'honneur des samouraïs et non par le manga ou la diffusion de son image. Cette vision du Japon est également mise en avant par le gouvernement japonais : lorsque ce dernier a pris la décision de faire connaître sa culture en Europe, il a pensé à la peinture, à la littérature ou encore au théâtre mais il n'a pas souhaité mettre en avant le manga. En effet, depuis l'ère Meiji (1868-1912) les dirigeants ont imposé à toute la société les valeurs et l'esthétique de la « haute culture », en refoulant la culture populaire. Toutefois, cette « haute culture » de l'élite aristocratique et samouraï a, comme l'indique Jean-Marie Bouissou, « toujours coexisté avec celle du peuple et de la classe marchande, qui faisait une large place à l'hédonisme, à l'amusement, à l'émotion, à l'esprit frondeur et au sexe »[37]. Héritier de ces deux cultures, le manga semble s'imposer aujourd'hui, et notamment à travers la croissance de la mondialisation des produits culturels, comme un véritable transmetteur de la culture de son pays d'origine. Mais c'est aussi à travers une *visualité particulière* que le manga va véhiculer sa culture et changer les modalités de perception et de lecture.

---

[35] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.6.

[36] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, nous apprend que la France est le deuxième pays lecteur de mangas.

[37] Jean-Marie Bouissou, « Le Manga : Entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciencespo.com/themes/manga/ et publié dans *Le Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

Chapitre 1 : Racines et mutations du manga

La bande dessinée fut introduite par les dessinateurs occidentaux à la fin du XIXe siècle, lorsque le Japon, après deux siècles d'isolement s'ouvrit au monde. Toutefois, pour trouver et comprendre les racines du manga, il nous faut remonter aux origines graphiques de l'estampe. En effet, si les mangas que nous pouvons voir aujourd'hui ne ressemblent pas à la famille graphique des estampes et autres iconographies classiques, il n'en demeure pas moins que le manga tire non seulement ses origines, mais surtout s'enrichit et se nourrit d'une longue évolution graphique du dessin japonais. Il est intéressant pour la suite de notre travail de signifier combien l'*emakimono* ou « rouleau illustré à progression continue », et notamment ceux du XIIe siècle, présente, dans sa composition, des aspects communs avec la bande dessinée et le dessin animé. A travers leurs spécificités on peut déjà voir les prémices du manga tel qu'on le connaît aujourd'hui et tel que nous pouvons l'appréhender à travers ses propres caractéristiques graphiques et narratives. Au travers des rouleaux, puis des récits populaires en images jusqu'au manga, nous avons à faire à une longue tradition du dessin narratif.

I. Prémices de l'image manga

Si l'on s'intéresse à l'histoire graphique du Japon, on peut faire remonter l'histoire de la bande dessinée japonaise jusqu'au VIIe siècle, époque à laquelle furent introduites au Japon les techniques de fabrication chinoise du papier et de l'encre, ainsi que les instruments de dessin, dont le pinceau. C'est à cette époque que datent les premières caricatures connues. Brigitte Koyama-Richard écrit que : « tracés volontairement au dos des planches du plafond du temple *Hôryûji* en raison de leur caractère plutôt irrévérencieux, probablement par les artisans qui ont construit l'édifice, ces dessins restèrent longtemps à l'abri des regards »[38]. Mais le Japon possède également l'une des plus anciennes traditions de livres illustrés du monde. Dès le VIIIe siècle, des moines bouddhistes fabriquent un rouleau dessiné (*emaki*) afin de retracer l'histoire de leurs monastères. Toutefois, il faut attendre le XIIe siècle pour assister à l'essor de la peinture narrative sur rouleau, forme narrative qui deviendra l'un des modes d'expression majeurs de la civilisation japonaise. Ces rouleaux mêlant texte et image sont appelés de nos jours *emakimono*. Ce terme désigne une « chose » (*mono*) composée d'« images » (*e*) enroulées (*maki*). Il signifie littéralement « rouleau imagé ». Le terme *emaki*

[38] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.9.

est un synonyme du terme *emakimono* qui peut être employé seul ou accolé au titre d'une œuvre, renseignant ainsi sur son format. Cependant, au Moyen Age, il n'existait pas de terme spécifique pour désigner ce médium, on parlait alors d' « images ».

Il est intéressant de voir qu'à travers ces rouleaux ou *emaki*, nous avons à faire à l'un des premiers exemples de narration alliant le visuel au textuel, non seulement de manière juxtaposée mais aussi intriquée. En effet, l'*emakimono* est un objet complexe qui mêle deux modes d'expression : le visuel et le narratif, qui forment un tout cohérent, d'où des savoir-faire multiples et de nature très différente. Estelle Leggeri-Bauer écrit que « dans le cadre d'une œuvre de grande envergure, le commanditaire pouvait être secondé par un lettré jouant le rôle de maître d'œuvre. C'est lui qui supervisait la création et assurait le lien entre les différents intervenants »[39]. L'*emaki* se faisait alors en plusieurs étapes, étapes proches de celles du manga. En premier lieu, le choix du texte. Il s'agissait de choisir un texte donné ou d'en rédiger un nouveau en s'appuyant sur un texte préexistant. Ce travail pouvait s'accompagner d'enquêtes de terrain afin de recueillir des témoignages, et cela notamment pour les traditions orales. Suite à cette première étape, il incombait au lettré de diviser le texte en plusieurs sections tout en tenant compte de la pertinence de la coupure et des possibilités d'illustrations. Ce travail n'est pas sans rappeler celui des responsables des publications actuelles.

L'étape suivante consistait à mettre au propre le texte c'est-à-dire à le calligraphier ; une « étape essentielle dans une civilisation où l'art de l'écriture est l'un des plus nobles avec la composition poétique »[40], selon Estelle Leggeri-Bauer. En fonction de l'importance et du genre de l'œuvre, ce travail pouvait être effectué par plusieurs personnes. La peinture et la calligraphie étaient généralement exécutées sur des feuilles distinctes. L'œuvre trouvait alors sa forme au moment de l'assemblage sous l'œil du maître d'œuvre qui coordonnait les différentes phases. Par la place prééminente qu'il accorde aux images, on peut dire que le discours de l'*emaki* est avant tout visuel. Mais, comme l'indique Estelle Leggeri-Bauer, « contrairement à ce que l'on pourrait spontanément penser, les *emaki* ne s'adressent pas à des illettrés. Les images ne sont pas là pour suppléer une quelconque défaillance. Elles introduisent une autre façon de dire les choses en jouant sur leurs ressources propres, qui

[39] Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.21.

[40] *Idem.*

diffèrent de celle du texte ou de la parole vive »[41]. De par sa forme on peut ajouter que l'*emakimono* désigne également un système de narration horizontale illustrée.

Leur format est importé de Chine par les moines bouddhistes dès le VIIe siècle. Les *emakimono* se présentent le plus couramment sous forme d'une longue bande de papier mesurant trente centimètres de large et pouvant s'étendre jusqu'à un mètre vingt de long et sur laquelle viennent s'inscrire en alternance texte manuscrit et image. On remarquera que le texte précède toujours l'image. C'est à partir du IXe siècle que cette pratique se développe selon Julien Bastide : « La technique de l'*e-makimono*, qui consistait à peindre des dessins disposés en séquence sur un long rouleau de papier, connut son essor à partir du IXe siècle ». Il précise que « les peintures, que l'on déroulait au fur et à mesure, découvrant ainsi progressivement le récit, relataient contes, récits guerriers ou scènes de la vie quotidienne, et pouvaient mesurer jusqu'à plusieurs mètres. Première forme d'art graphique narrative japonaise, les *e-makimono* mettaient déjà en œuvre un certain nombre de codes graphiques, symbolisant le changement de lieu ou de saison (chute de feuilles, floraison des cerisiers…) encore utilisés aujourd'hui dans la BD nippone »[42]. Pour Isao Takahata, réalisateur et producteur au studio Ghibli, on peut faire un rapprochement entre les *emakimono* et les mangas. Selon lui, « il existe des similitudes, une construction proche entre les *emaki* et les mangas et dessins animés d'aujourd'hui dans leur construction. Les *emaki*, que l'on déroule peu à peu pour découvrir chaque scène, rendent l'impression d'écoulement du temps et de progression de l'action comme les mangas qui découpent l'histoire entre différentes cases, et comme bien sûr les dessins animés »[43]. C'est bien au travers de ce découpage de l'histoire, qu'il soit dans le déroulement progressif de l'*emaki* ou dans l'utilisation de cases, que l'on peut déjà s'interroger sur une mise en place d'une stratégie narrative et d'une esthétique globale de l'action. C'est également cette technique du découpage narratif qui va jouer sur les temporalités de l'action. Celle-ci va générer des effets sur les perceptions du lecteur-spectateur en le mettant, lors de la lecture, sur différents plans au niveau des sensations, mais aussi en l'entraînant dans une visualité particulière de l'histoire. Dès lors, on peut se demander si au travers des techniques graphiques et narratives de l'*emakimono*, ne serait déjà

[41] Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.22.

[42] Julien Bastide in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Une petite histoire du manga », Paris, Juin 2003, p.254.

[43] Isao Takahata, *Jûni seiki no anime-shon, kokuhô emakimono ni miru eigateki animeteki naru mono* (*Les dessins animés du XIIe siècle. Les éléments évocateurs du cinéma et des films d'animations dans les rouleaux de peinture du XIIe siècle classés trésors nationaux*, in Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.11.

pas mis en place un protocole de lecture propre à la mise en page du manga tel que nous le connaissons aujourd'hui.

Selon Jean-Marie Bouissou, de l'époque Nara (VIIIe siècle) jusqu'à l'époque Heian (XIIe siècle), la peinture japonaise s'affirme jusqu'à devenir le reflet de l'esthétique de la vie de la cour. Produit au départ pour une élite[44], les *emakimono* étaient dessinés au pinceau avec une grande délicatesse et se constituaient de matériaux rares : papiers et tissus précieux, enluminés à l'or et avec des pigments, calligraphiés et peints avec art. L'ensemble se lit suivant le sens de lecture utilisé en Extrême-Orient, à savoir de la droite vers la gauche. Ce sens de lecture est toujours utilisé dans les mangas actuels y compris en France. Dans sa pratique de lecture, l'*emakimono* est lu progressivement à mesure que le lecteur commence par dérouler la partie gauche en maintenant en place la partie droite et s'immobilise lorsque le segment déployé sous ses yeux mesure entre 50 et 70 cm de long, ce qui correspond à une ouverture naturelle des bras. Une fois la lecture finie, le lecteur enroule la partie droite et déroule de nouveau la partie gauche.

En analysant la technique de lecture de l'*emakimono*, on peut rapprocher celui-ci du manga actuel. Ce rapprochement peut se faire dans la mesure où le premier comme le second s'apparente à la fois à la forme du livre et à la narration cinématographique. Au fond si l'*emakimono* est l'une des origines du manga ce n'est pas seulement en tant que technique de dessin mais en tant que dispositif visuel. Ou pour le dire autrement, il faut comprendre que le dessin lui-même (englobant texte et image, *car l'écriture fonctionne déjà comme une image*) fonctionne déjà comme un tel dispositif dont il faut analyser les spécificités. En effet, on ne peut pas comprendre le manga, c'est-à-dire son efficacité particulière sans prendre en compte des éléments constitutifs qui lui sont particuliers et qu'il combine de manière proprement original. Nous nous interrogerons par la suite sur l'adéquation du manga à des modes communicationnels contemporains. Pour l'instant, et pour étayer notre propos, nous pouvons faire référence à Estelle Leggeri-Bauer que nous citerons ici longuement.

L'acte de consultation de *l'emakimono* s'apparente à celui du livre « au sens où il fait de l'*emaki* quelque chose de proche, qui relève de l'espace intime, qu'on lit ou contemple seul

[44] Au XIIe siècle, le public des *emakimono* se situe avant tout parmi les nobles de la cours vivant à la capitale Heian, l'ancienne Kyôto, et les détenteurs des pouvoirs politiques et culturels. Ils seront lus progressivement par d'autres catégories et notamment par la classe des guerriers avec pour principaux acteurs les membres de la famille shôgunale.

ou en tout petit groupe. Toutefois, à la différence du livre que le lecteur feuillette à sa guise et dans lequel il peut piocher au hasard, le dispositif de lecture du rouleau impose au spectateur de commencer par le début avant de considérer la fin. De ce fait, pour celui qui ignore tout des images et du texte le composant, tenir entre ses mains un *emaki* et le manipuler revient à faire un voyage dans un espace inconnu dont l'ampleur et l'ambition se révèlent au fil du déroulement. La lecture d'un rouleau rappelle à cet égard le visionnement, dans une salle de cinéma, d'un film dont le spectateur ne maîtrise pas la projection et n'a donc pas la possibilité de sauter des séquences comme il le ferait aisément chez lui avec un appareil de projection personnel. Ce rapprochement permet de comprendre que le mode de consultation des *emaki*, bien qu'il suppose un cheminement tracé à l'avance, éveille curiosité et attente conjuguées »[45]. Il est important de souligner que les *emakimono* du XIIe siècle sont ceux qui ont le mieux exploités les ressources du rouleau en tant que support. Leur mode de composition se fait en continu : chaque séquence du récit visuel se déploie sur plusieurs mètres de long. Cette mise en page qui engendre une visualité particulière du récit permet au lecteur-spectateur de découvrir les différentes scènes au fur et à mesure du déroulement sans avoir jamais la possibilité d'en obtenir une vision complète et ainsi garder le « suspense » de l'histoire. L'amplitude et la fluidité des images sont les caractéristiques principales de ces compostions. L'image y est vouée au mouvement ce qui permet au lecteur spectateur d'avoir l'impression de prendre part lui-même à l'action.

Plus qu'une simple lecture, la lecture de l'*emakimono* dans la mouvance de ses figures amène également à la contemplation. Une contemplation qui s'apparente, comme le souligne Estelle Leggeri-Bauer[46], à un parcours double voire triple. On y constate un parcours dans l'espace du support, c'est-à-dire sur la bande de papier quel qu'en soit le contenu. « Cette donnée constitutive des *emaki* explique que la lecture d'un texte calligraphié est déjà un parcours »[47], dit l'auteure. Un parcours dans un espace représenté : paysage, ville, architecture traités en continu. Elle ajoute que « les peintres chinois sont ainsi connus pour avoir admirablement exploité cet aspect dans leurs paysages au lavis d'encre qui invitent au voyage »[48]. Un parcours dans le temps d'une histoire, dont le spectateur suit, au fur et à mesure du déroulement, les différentes étapes du développement de cette histoire et de ses personnages.

[45] Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.14.
[46] *Idem*, p.15.
[47] *Ibidem*.
[48] *Ibidem*.

Ces différents parcours font du rouleau l'un des médias qui se prête le mieux à la narration visuelle. Or c'est cette lecture en « parcours » favorisant le système visuel narratif ainsi qu'une mouvance de l'image qui donne à la lecture du manga une dimension spécifique. En effet, le manga n'est pas une bande dessinée telle que nous la connaissons et qui serait transposée dans une culture différente. C'est bien une forme particulière d'agencement de signes. Ce qui nous intéresse dans cette thèse c'est que, bien au-delà d'un goût pour l'exotique, cette forme narrative puisse connaître un tel engouement dans notre propre société.

Selon Jean-Marie Bouissou, le premier chef d'œuvre des arts graphiques nippons date du XIIe siècle. Il s'agit de rouleaux peints monochromes (*emakimono*). Les plus anciens sont les quatre *Chô-jûgiga* (*Rouleaux des animaux*) du temple Kôzanji, près de Kyôto. Attribués au prêtre Toba Sôjô (1053-1140), ces rouleaux représentent des animaux habillés en nobles ou en prêtres s'adonnant à des activités peu morales. On y retrouve par exemple, les dessins anthropomorphiques d'une grenouille sumo qui défait un lapin pendant que ses congénères amphibiens se tordent de rire[49]. Par leur portée satirique sur la société japonaise, ces rouleaux s'affirment comme le premier point de repère du dessin d'humour au Japon et peuvent être considérés comme les ancêtres des héros populaires qui peuplent le *kamishibai* (théâtre de rue) et les mangas.

L'art du rouleau a ainsi généré nombre d'œuvres qui évoquent le manga et cela, au-delà même de ses caractéristiques de narration graphique et visuelle, que ce soit par leur violence expressive dramatique, leur vulgarité débridée, leur aspect surnaturel et bon enfant ou encore leur aspect pédagogique. En effet ces *emaki* ont souvent un rôle prescripteur. Ainsi Eric P. Nash écrit que : « rappelant la fondation d'un temple ou d'un sanctuaire, décrivant les enfers tirés des écritures bouddhiques, donnant vie aux fantômes, évoquant des maladies, ils guident la conduite humaine. Récits de grandes batailles ou d'épisodes historiques, satire des mœurs, ils constituent une mémoire pour les générations à venir ». Eric P. Nash précise que « nombre de ces rouleaux ont disparu mais on peut en citer quatre classés « Trésor National » : le *Genji monogatari emaki* (Rouleau du Dit du Genji), le *Shigisan engi emaki* (Rouleau des légendes du mont Shigi), le *Chôju jinbutsu giga* (Rouleaux des oiseaux et des animaux) et le *Ban Dainagon emaki* (Rouleau du récit illustré du conseillé d'Etat Ban Dainagon) »[50]. On peut rapprocher la mise en image de ces évènements historiques racontés par les rouleaux

[49] Eric P. Nash, *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de la Martinière, 2009, p.57.
[50] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.10.

enluminés des peintures que l'on retrouve dans certaines grottes ou pyramides ou encore des tapisseries de la culture occidentale, telles que la tapisserie de Bayeux, réalisée par la Reine Mathilde. A l'image des rouleaux enluminés on y retrouve une mise en image de la vie quotidienne découpée par scènes mais aussi une volonté de transmettre et de retranscrire des faits et des coutumes d'une époque. D'une certaine manière, on peut appréhender cette forme visuelle et narrative qui utilise des « procédés de description-représentation »[51] comme l'ancêtre de la bande dessinée de reportage ou des carnets de route. Il y a eu une volonté de transmettre par la mise en images des faits historiques ou des scènes de la vie quotidienne ou encore comme aujourd'hui d'alerter par des images de bandes dessinées des jeunes publics sur des questions de santé publique dans une optique de prévention. On peut d'ailleurs parfois retrouver dans l'usage de ces images de prévention le graphisme du manga. On peut citer par exemple, la création d'un manga intitulé *Attraction* pour sensibiliser les jeunes français aux dangers du tabac[52] ou encore la création de *Kusa*, une fable morale dans un Japon médiéval fantasmé dont l'objectif est de prévenir la consommation de cannabis chez les jeunes français de 15-20 ans[53].

Même si l'*emakimono* reste un support privilégié pour la littérature, les *emaki* illustrent aussi des romans comme *Genji monogatari*, composé au XIe siècle par Murasaki Shikibu, des récits épiques (*Heike monogatari*), religieux (*Shigi san engi emaki*), et même des visions de l'enfer (*Hyakki yagyô emaki*)[54]. Les peintres chinois ont très tôt compris l'importance de ce mode d'expression pour relater toutes sortes de faits. Mais c'est surtout au Japon qu'il a suscité un immense engouement. Il s'est alors épanoui dans des directions si diversifiées que de nos jours encore, il est difficile d'en définir les contours. Tout comme le manga aujourd'hui, les sujets des *emaki* sont très diversifiés et se déclinent sur différents niveaux graphiques allant de l'« œuvre » au dessin beaucoup plus « ordinaire ». Estelle Leggeri-Bauer souligne que « les

[51] Martine Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Armand Colin, Paris, 2008, p.12. L'expression de « procédés de description-représentation » signifie selon l'auteure un développement schématique de représentations de choses réelles. Martine Joly utilise cette expression lorsqu'elle évoque les « dessins » laissés par les hommes, qui vont des temps les plus anciens du paléolithique à l'époque moderne. Selon elle, ces figures représentent les premiers moyens de la communication humaine. Toutefois, ces dernières sont considérées comme « des images dans la mesure où elles imitent, en les schématisant visuellement, les personnes et les objets du monde réel ».

[52] « L'Institut national de prévention et d'éducation pour la santé (Inpes) fait preuve d'innovation avec le lancement le 16 novembre d'un manga interactif pour sensibiliser les jeunes aux méfaits du tabagisme, et les inciter à résister à la première cigarette. Ce manga, disponible sur le site www.attraction-lemanga.fr, a été réalisé par Koji Morimoto, co-directeur de l'animation du film *Akira.* », in http://buzz-esante.com/2010/11/16/prevention-tabac-un-manga-pour-sensibiliser-les-jeunes/.

[53] « Kusa – Le manga pédagogique », http://etudiant.aujourdhui.fr/etudiant/info/kusa-le-manga-pedagogique.html.

[54] Voir « Le Rouleau du Grand Conseiller Ban –Tapisserie de Bayeux», www.tapisserie-bayeux.fr/fileadmin/datas/images.../DPJAPONF.pdf.

emaki se comptent par centaines, allant de réalisations somptueuses par les plus grands maîtres, exécutées avec des pigments précieux et protégées par des couvertures de soie, à des images naïves tracées sur du papier ordinaire par des peintres de second rang »[55]. Ainsi, les œuvres littéraires ou poétiques des plus grands auteurs côtoient dans un registre opposé les contes imaginaires qui n'ont d'autre ambition que de divertir. Cette pluralité des thèmes est également l'une des spécificités majeures du manga. Elle permet au manga de s'adresser au plus grand nombre tant par ses thèmes que par la qualité de ses histoires. Toutefois, il est intéressant de constater qu'à l'inverse du manga qui se veut avant tout un médium de divertissement (ce pourquoi il a été souvent mal perçu et cela plus particulièrement en Occident), l'*emaki* quelles que soient les époques fut le support le plus noble pour prouver visuellement la véracité de prodiges ou de hauts faits historiques[56].

Toutefois s'il s'avère que les thématiques des *emaki* sont nombreuses, deux sont prédominantes. Tout d'abord, les œuvres religieuses qui concernent principalement des « récits de prodiges », décrivant comme le dit Estelle Leggeri-Bauer « les circonstances merveilleuses dans lesquelles tel monastère bouddhique a été fondé et qui exaltent les mérites de la statue qui y est vénérée avec force description de ses miracles »[57], ou des biographies des moines à l'origine d'une nouvelle école bouddhique ou de disciples qui se sont distingués par leur existence vertueuse (par exemple l'histoire illustrée du temple Konrenji qui retrace la vie du moine Ippen). On peut ensuite distinguer une deuxième thématique principale : les *emaki* de campagne militaire. La matière de leur récit peut provenir de chroniques épiques telles que le *Dit du Heiji* ou relater des évènements historiques tels que *Le Rouleau de l'invasion des Mongoles* qui narre du point de vue d'un combattant les deux tentatives avortées de débarquement des troupes mongoles à la fin du XIIIe siècle, ou *Le Rouleau Du Grand Conseiller Ban* qui relate un des plus importants complot politique de l'époque. Toutes ces œuvres ont pour objectif de glorifier la puissance des guerriers, leurs hauts faits militaires mais aussi de relater la brutalité des combats. A l'inverse, certaines œuvres invitent à la contemplation plutôt qu'à l'action, telle *La Légende d'Urashima Tarô*. La poésie joue souvent un rôle essentiel, mais les récits peuvent aussi faire place à une littérature romanesque souvent centrée sur des histoires mettant en scène toutes les strates de la société : nobles de la cour,

[55] Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.13.

[56] *Idem*.

[57] *Ibidem*, p.18.

guerriers, gens du peuple mais aussi animaux anthropomorphisés, ogres. La tonalité de ces récits peut être humoristique, édifiante ou merveilleuse selon leur genre et leur destination.

D'autres rouleaux furent peints, notamment durant la période *Kamakura* (1192-1333), où des artistes, durant la guerre qui détruisait le pays, se plurent à décrire, avec un réalisme troublant, monstres et fantômes commettant les pires abominations. On peut citer à titre d'exemple, le « Rouleau des fantômes affamés » (*Gaki ôshi*), réalisé à la fin du XIIe siècle et qui dépeint les souffrances d'humains réincarnés dans le corps de fantôme, forcés de se nourrir d'excréments et de charognes, ou encore « La marche nocturne des 1000 démons » (*Hyakki Yakô*), rouleau réalisé au XVe siècle par Tosa Mitsunobu, qui décrit avec d'extraordinaire détails des hordes de démons. Selon Jean-Marie Bouissou, « certains mangakas s'en sont ouvertement inspirés, comme Akiyama Jôji dans *Ashura*, qui s'attira les foudres de la censure, dans les années 1970, en reprenant des scènes de cannibalisme tirées des « Fantômes affamés ». L'auteur cite également *Onmyôji*[58] d'Okano Reiko, dont le héros est un exorciste aux prises avec des créatures tirées des « 1000 démons » »[59]. Ainsi, au-delà de l'héritage de la narration visuelle, l'*emakimono* a également laissé au manga tout un peuple de démons et de fantômes que l'on retrouve dans de nombreux récits et qui renforce l'imagerie populaire et traditionnelle du manga. Toutefois, parmi la diversité de ces rouleaux, il en existait également, au XIIIe siècle, portant sur des sujets plus légers et intitulés par exemple, « Concours de pet » (*Hôhigassen*) ou « Concours de phallus » (*Yôbutsu Kurabe*).

Le Japon a perpétué la forme du rouleau narratif jusqu'à l'apparition du manga. Mais on verra également l'impact de la peinture narrative sur les œuvres d'animations asiatiques. Il ressort de ces rouleaux une multiplicité de lectures qui peuvent en être faites, ainsi qu'une mise en résonnance de faits qui peuvent « parler » aux différents lecteurs qu'ils soient de culture asiatique ou non. Si l'on prend l'exemple du *Rouleau du Grand conseiller Ban*, considéré comme trésor national, ce dernier puise son sujet dans un évènement historique majeur. Il développe dans une approche documentaire un propos d'ordre narratif - semblablement à la Tapisserie de Bayeux qui témoigne tout au long de ses 70 mètres, non seulement d'un fait à la fois politique et historique, celle de la conquête de l'Angleterre par Guillaume Le Conquérant en 1066, mais aussi des techniques en cours en Europe du Nord-Ouest au XIe siècle -. Ces

[58] Traduction en cours chez Delcourt. Un *onmyôji* est un exorciste de la religion shintô.

[59] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

deux œuvres recèlent nombre de motifs visuels caractéristiques du langage de la bande dessinée et du dessin animé contemporain. Décrivant l'œuvre que nous venons de citer, Isao Takahata écrit : « Le rouleau du Grand Conseiller Ban, l'un des trois grands rouleaux illustrés du Japon, se caractérise par l'acuité de ses observations sur les attitudes et les comportements, la richesse de ses représentations des émotions, et l'impact saisissant de ses descriptions des scènes de foules et d'incendie. Il offre ainsi au regard nombre d'étonnantes découvertes »[60]. Or ce sont bel et bien ces spécificités reprises plus tard par les auteurs de mangas qui lui donnent une dimension visuelle particulière tant au niveau de l'appréhension, de la perception et du vécu (dans le sens d'un « ressenti ») de son image.

Les rouleaux illustrés japonais à continuité narrative créés à partir de la seconde moitié du XIIe siècle utilisent à la fois le texte et le dessin afin de déployer leur récit de manière très vivante. Pour ce faire, les peintres utilisent pleinement la longueur du cadre qui est le leur. Cette technique qui veut utiliser l'amplitude du support (le rouleau ou la page) se retrouve dans le manga où le dessin ne se limite pas à un cadre dans la mesure où une case peut s'étendre sur deux pages. Estelle Leggeri-Bauer précise bien que : « à la différence du tableau ou du cliché photographique qui présentent une étendue délimitée sur les quatre côtés par la surface du support, le champ visible d'un emaki est nécessairement en mouvement »[61]. D'où la difficulté de définir la position des figures dans un *emakimono* : cette dernière est variable, mouvante. Elle dépend de l'action du « lecteur-spectateur » c'est-à-dire du cadrage qu'il choisit en déroulant l'*emaki*. A la différence d'un espace circonscrit dans des supports fixes, l'espace échappe ici à toute possibilité d'en décrire les limites. Cette mouvance de l'image, que nous retrouvons dans le manga, n'est pas sans rappeler les travellings et autres formes d'images en mouvement dans le cinéma et dans les films d'animations. La différence résulte que dans l'*emaki*, tout comme dans le manga, c'est le lecteur-spectateur qui choisit son rythme de lecture : cadrage, ralenti, accélération. Les peintres ont dès lors dû s'adapter à ce dynamisme : le mouvement horizontal lié au dispositif de lecture suppose logiquement qu'un même motif soit saisissable depuis des points de vue différents. Cela ne pose que peu de problèmes pour les objets de forme organique mais l'architecture qui suppose des lignes droites crée une coupure nette qui stoppe le regard. D'où l'utilisation par les peintres de la perspective axonométrique : le point de vue est élevé et les lignes parallèles dans la réalité

[60] Isao Takahata in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.8.

[61] Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.14.

restent parallèles dans la représentation. Si bien que l'image est dépourvue de point de fuite unique[62]. Ce procédé peut permettre au spectateur de saisir l'action de l'image sous différents angles. La perspective axonométrique va ainsi renforcer l'effet de réel de l'image et de l'action représentée. Ce qui permet au spectateur d'intégrer l'image et l'action qui se déroule devant lui et cela sous différents angles. Cela peut entraîner un brouillage des perceptions du spectateur.

Si l'on prend par exemple *Le rouleau du Grand Conseiller Ban*, on remarque un mode d'expression particulier où le déplacement dans l'espace, l'écoulement du temps et le cours des évènements se fondent en une triple unité. Ainsi, comme l'écrit Isao Takahata, on remarque « des procédés formels liés à la bande dessinée et au dessin animé, tels que les transitions de scènes jouant habilement du motif de la brume, ou les effets de clivage temporel à l'intérieur d'une même représentation graphique »[63]. Ce mode d'expression graphique génère chez le spectateur une sensation d'immersion dans le récit, l'impression d'intégrer l'image et d'en devenir *acteur*.

Il est intéressant pour la suite de ce travail de souligner qu'il existe des similitudes de langage liant les rouleaux illustrés, la bande dessinée et le cinéma d'animation. En effet, comme le dit Isao Takahata, « nombre de procédés en jeu dans ces œuvres sont de nature cinématographique, et similaires par nature au langage formel du cinéma d'animation, au point de pouvoir être explicité à l'aide du vocabulaire technique du cinéma »[64]. Ces diverses similitudes du manga avec les techniques cinématographiques, nous les retrouverons plus tard en analysant ses spécificités graphiques. Ce sont surtout les rouleaux du XIIe siècle qui ont enthousiasmé les critiques de cinéma, les réalisateurs ou encore les historiens de l'art dans les années 1920-1930. Ces derniers y repérant des procédés proches du cinéma : montage, fondu enchainé, *flashback*[65]. Dans l'étude qu'il fait des *emaki* Okudaira Hideo a une réflexion

[62] Voir Estelle Leggeri-Bauer, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.15.

[63] Isao Takahata, in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.8.

[64] *Idem*, p.7.

[65] Voir Iijima Isamu in « Emakimono to eiga ni kansuru ikkôsatsu » renvoi à Ijima. - Quelques réflexions sur les *emaki* et le cinéma, article publié en avril 1936 dans la revue *Gendai Bijutsu* [l'Art contemporain], p.31-35. Cité par Estelle Leggeri-Bauer in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.17.

étonnante. Il dit que : l'*emaki* est « un film que l'on tient en main »[66]. Une telle expression révèle ce qui nous paraît être l'une des caractéristiques essentielles du manga. La relation explicite qui est faite ici entre deux supports que nous sommes portés à penser de manière séparée constitue le cœur même de notre recherche. Comme la citation que nous venons de faire l'indique, c'est au plan de la réalisation du manga comme du côté de sa « lecture », que joue cette dynamique. Plutôt que de lecture il faut en fait parler de *lecture-vision*.

L'*emakimono* a légué au manga une technique de la narration graphique qui peut se passer de texte. Le rouleau use souvent de symboles visuels plutôt que de mots pour signifier, par exemple, un changement de temps, de lieu ou même d'état d'esprit. Or c'est ce langage visuel qui donne au manga toute sa spécificité et qui favorise la relation avec le « lecteur-spectateur ». On retrouvait déjà cette forme de relation dans le « théâtre de papier » (*kamishibai*), un spectacle de rue où le narrateur accompagnait son récit soit en déroulant un long rouleau d'images, soit au moyen d'une succession d'images fixes. Cette relation est également un moyen, nous y reviendrons plus tard, de compréhension de ce qui n'est pas énoncé : le lecteur-spectateur de manga peut percevoir ce qui n'est pas verbalement signifié.

On peut ainsi faire référence aussi au cinéma, et comprendre le lien qui existe entre ce type de spectacle et le manga. Maurice Merleau-Ponty a bien montré l'intelligence particulière que nous avons d'un film, celle-ci ne provient pas, pour l'essentiel, d'une explication qui nous serait donnée par un narrateur extérieur (une voix-off) où des dialogues eux-mêmes. C'est bien plus qu'un récit strictement textuel, une mise en scène des expressions physiques, comme nous sommes capables de les comprendre corporellement, qui nous guident. Nous suivons le sens de l'histoire en participant à celle-ci sur un mode émotionnel[67].

Les personnages qui figurent dans ces rouleaux enluminés (ou *emakimono*) sont souvent des animaux personnifiés, qui se conduisent comme des humains et venant du bestiaire du zodiaque chinois (rat, bœuf, tigre, lapin, dragon, serpent, cheval mouton, singe, oiseau, chien, sanglier). Il existe cependant d'autres représentations telles que le chat ou les grenouilles utilisées par des peintres tels qu'Utagawa Kuniyoshi ou Kawanabe Kyôsai[68]. Il existe encore un sujet important de l'*emakimono* qui inspirera le manga dans ses thématiques : le monde

[66] Okudaira Hideo in *Emaki no sekai*, (*L'univers des* emaki), Sôgensha, 1959, p.44. Cité par Estelle Leggeri-Bauer in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.18.

[67] Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1958, p.104.

[68] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.10.

surnaturel. Ce dernier est souvent évoqué à cette époque de l'*emaki* par la présence de *yôkai*, monstres bons ou méchants qui de tout temps envahissent la littérature japonaise, le cinéma ou encore les mangas. « A l'origine, les *yôkai* étaient la représentation des *oni*, équivalents de nos démons, et des *tengu*, sortes de diables, ainsi que des renards et des serpents auxquels on attribuait toutes sortes de pouvoirs magiques »[69], dit Brigitte Koyama-Richard. Les premières compositions picturales montrant des *yôkai* apparurent au XIIe siècle.

L'*emakimono* transmet à l'imagerie du manga l'utilisation d'un bestiaire, mais aussi la mise en images du quotidien. Les thèmes des rouleaux sur des expériences quotidiennes, du vécu ou encore des tranches de vie sont nombreux. On peut considérer les estampes comme une fenêtre ouverte sur l'ancien Japon. On peut citer, par exemple, *Le rouleau des légendes du Mont Shigi* qui relate la fondation du temple et des miracles accomplis par son fondateur Myôren au Xe siècle ; ou encore *Le rouleau du récit illustré du conseillé d'Etat Ban Dainagon*. Ce rouleau s'inspire de faits réels survenus le 10 mars 866 à Kyôto et montre l'ascension puis la chute du dainagon *Jomo no Yoshio*[70]. Nous verrons dans un prochain chapitre que ces thèmes relatifs au quotidien sont tout aussi nombreux et fortement utilisés dans les histoires des mangas.

Dans ces rouleaux, l'expressivité des personnages et leurs sentiments sont déjà mis en avant. On y perçoit l'émotion du moment, l'épouvante, l'interrogation, la colère ou encore la joie. Tout comme pour le manga, l'estampe, dans sa conception, n'est pas sans rappeler le *story-board* d'un film « qui par le montage du dessin permet de visualiser les plans d'une séquence cinématographique avec une progression constante dans le déroulement de l'action »[71], écrit Brigitte Koyama-Richard. Cette impression est d'autant plus présente que dans certains rouleaux, tels que *Le Rouleau des oiseaux et des animaux*, et plus particulièrement dans certaines scènes, on peut y voir des lignes de vitesse qui vont influer sur la perception du lecteur-spectateur. On retrouvera l'utilisation de ces lignes plus tard chez Katsushika Hokusai puis chez de nombreux *mangakas*. Il en est de même pour l'utilisation de dégradés de gris à l'encre de chine. Au travers des techniques graphiques et thématiques de l'estampe, on peut percevoir les prémices de la bande dessinée japonaise telle qu'on la connaît aujourd'hui.

[69] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.11.
[70] *Idem*, p.16.
[71] *Ibidem*, p.14.

II. De l'estampe au manga

Jusqu'à la restauration Meiji (1868) et l'ouverture sur l'Occident, de nombreuses autres formes de récits graphiques et de caricatures se succédèrent au Japon. Les *zengas* ou « images zens » se sont développées sur la période du XVIIe et du XVIIIe siècle dans les monastères japonais. Sous la forme d'une image unique, le *zenga* montrait une situation censée représenter une idée ou un précepte.

Ces images, par leur efficacité et leur expressivité peuvent être vues comme un lointain ancêtre du dessin de presse. Ce dernier selon sa définition, « consiste à illustrer l'actualité au travers de dessin satirique »[72]. Il est également un moyen de contestation et il permet de donner une opinion critique sur un évènement (politique, financier ou encore judiciaire, pour ne citer que ces exemples). Et c'est peut-être dans cette dimension satirique, mais aussi dans l'efficacité de son expressivité pour communiquer une opinion, faire réfléchir à une situation, que l'on peut faire un parallèle entre le dessin de presse et l'image *zenga*. L'absurdité délibérée de beaucoup de ces images font, comme l'écrit Jean-Marie Bouissou, « écho aux énigmes sans queue ni tête que les maîtres zen utilisaient pour éveiller leurs disciples à une forme de pensée étrangère à toute rationalité »[73].

Les images *zenga* ont ouvert la voie à deux genres prospères du manga : « le *gag manga* délirant et les séries « sans queue ni tête » (*yaoi*[74]) qui déroutent profondément le lecteur occidental »[75]. Il existe une autre forme de récit graphique : les *Otsu-e* ou « images d'Otsu ». On peut à nouveau faire des liens entre ces images et les mangas contemporains. En premier lieu on peut apparenter ces images par leur processus de fabrication. Brigitte Koyama-Richard dit de ces *otsu-e* qu'elles sont « peintes à l'encre de Chine et rehaussées de couleurs à base de pigments naturels, végétaux ou minéraux mélangés à de l'eau ». Par ailleurs, on peut les apparenter par leur mode de diffusion. Les *otsu-e* étaient « vendues dans des échoppes tout au long du Tôkaidô, entre Ôtsu et le temple de Mii. A l'époque d'Edo, le Tôkaidô désignait la

[72] http://www.wikipedia.org/wiki/Dessin_de_presse.

[73] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[74] Le terme « yaoi » est la contraction de *yama nashi ochi nashi uni nashi* « sans point d'orgue ni évolution narrative ni signification ». Ce terme sert surtout aujourd'hui à désigner des séries mettant en scène des amours entre garçons.

[75] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

route reliant Edo à Kyôto. Strictement contrôlée par le gouvernement, elle comportait cinquante-trois étapes qui furent magnifiquement représentées dans la célèbre série d'estampes d'Utagawa Hiroshige, *Les Cinquante-Trois Etapes du Tôkaidô* »[76], écrit Brigitte Koyama-Richard. On voit ici le caractère « populaire » de ce type d'images. A l'inverse des « images zen » et des *emakimono,* destinés d'abord au clergé et à l'aristocratie, l'*Otsu-e* est une forme d'art graphique destinée au peuple. Les *Otsu-e* apparaissent au milieu du XVIIe siècle dans la ville d'Otsu, près de Kyôto, jusqu'à la fin du XIXe siècle. Mais c'est surtout au milieu du XVIIIe siècle que ces images connurent leur apogée. A l'origine, les images d'Otsu étaient des images pieuses servant d'amulettes aux voyageurs. Toutefois, sous l'influence de l'estampe, nombre de caricatures, de dessins humoristiques, de démons ou encore d'animaux firent leur apparition dans ces images. Enfin, ces images ont en communs qu'on puisse les considérer comme « naïves ». En apparence simple, l'image du manga possède en raison de sa technicité une réelle complexité. On peut faire l'hypothèse que le succès rencontré par l'image manga provient précisément d'une apparente simplicité, qui permet tout à la fois un abord aisé et l'accès à une richesse graphique. D'une certaine manière les propos que nous venons de tenir pourraient s'appliquer à toutes les bandes dessinées. Dans un certain sens il convient sans doute de l'admettre mais il existe bien des spécificités de cette image manga. Nous revenons longuement sur ce point dans le chapitre 3 de notre thèse.

Descendant d'une longue tradition graphique, le manga doit également beaucoup à la culture urbaine de la période d'Edo (1603-1867)[77]. Durant cette période de paix, le Japon voit s'enrichir les marchands et les artisans. Afin de satisfaire leur goût, ces derniers vont favoriser le développement de l'art, de la littérature populaire illustrée à gros tirage, de spectacles tels que le *théâtre kabuki* ainsi que les quartiers des plaisirs tels que Yoshiwara, célèbre quartier d'Edo (aujourd'hui Tokyo). C'est dans ce contexte que nait l'estampe *ukiyo-e* ou peintures et estampes du « monde flottant »[78]. Brigitte Koyama-Richard désigne le terme *ukiyo-e* comme un regroupement à la fois de peintures et d'estampes. Nous citerons ici longuement Brigitte Koyama Richard : « Créé au début des années 1650, il signifie " image du monde flottant" et désigne, selon le bouddhisme, le "monde terrestre gouverné par l'instabilité et les plaisirs éphémères". Apparues d'abord sous forme de *kakemono* (rouleaux verticaux), les œuvres prirent ensuite l'aspect d'estampes en feuilles séparées. Monochromes, puis rehaussées à la

[76] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.58.

[77] Période où les villes prospèrent et où se développe une culture propre, fort éloignée de la classe guerrière et des monastères. Durant cette période le Japon a retrouvé la paix sous la férule des shoguns Tokugawa.

[78] Ce terme désigne l'univers du divertissement, du théâtre, des maisons de thé, des acteurs et des courtisanes, autrement dit le monde éphémère.

main, elles connurent leur apogée au milieu du XVIIIe siècle, lorsque l'invention du *kentô*, cette encoche qui empêche la feuille de glisser sur la planche, permit de réaliser des estampes xylographiques polychromes d'une grande beauté pour un prix très modeste »[79]. On peut citer comme exemple d'estampes xylographiques polychromes, les œuvres de Suzuki Harunobu et notamment *Courtisane sur une véranda* (*figure 1*) ou *Deux filles jeunes filles* (*figure 2*) où l'on retrouve, à la différence de l'estampe, de nombreuses couleurs. Ce dernier est l'un des plus célèbres créateurs d'estampes *ukiyo*-e mais aussi l'un des premiers à utiliser la techniques de xylographie polychrome, également appelée « image de brocart » ou *nishiki*-e. On peut également citer les œuvres certes plus récentes de Mizuki Shigeru[80] (*figure 3*), mais qui elles aussi, ont la particularité graphique d'utiliser de nombreuses couleurs à l'inverse des mangas qui se veulent avant tout en noir et blanc[81].

1. 

2. 

3. 

L'estampe vient d'un procédé d'impression de dessin en couleurs, par l'intermédiaire de blocs de bois sculptés. Jean-Marie Bouissou dit qu'« à cause des limitations techniques de la gravure sur bois et des impératifs de la production de masse, l'estampe est un dessin au trait, cernant des à-plats de couleurs, proche de la "ligne claire" chère à Hergé, sans ombre ni véritable perspective. L'anatomie des personnages est sommaire, sans soucis de réalisme. Les visages sont stéréotypés et presque dépourvus de traits, réduits à un ovale pâle auxquels les sentiments ne sont manifestés que par les yeux et la bouche, minuscules, mais dont les expressions sont accentuées pour compenser cette économie de moyen »[82]. Toutes ces

[79] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.38.

[80] L'une des séries de Mizuki Shigeru, *Gegege no Kitaro* (*Kitaro le repoussant*) a notamment reçu en 2009 le prix Asahi. Ce prix honore les œuvres exceptionnelles contribuant à la promotion de la culture et de la société japonaise en général.

[81] Nous verrons, à ce propos, les spécificités du manga dans le chapitre 3.

[82] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

caractéristiques se retrouvent dans la technique du manga et en particulier dans la mise en avant de l'expressivité des personnages. C'est cette expressivité des personnages qui donne aux mangas une autre dimension et facilite un processus d'identification auprès du lecteur-spectateur. Les plus populaires de ces estampes dépeignent principalement des hommes et des femmes flânant dans le quartier populaire de Yoshiwara. Durant l'époque d'Edo, l'estampe est destinée à être jetée après avoir été contemplée. C'est un art du divertissement qui reflète avec humour et ingéniosité la façon de vivre de cette époque. On y retrouve la précarité et la dureté de la vie quotidienne ou encore les problèmes liés à l'environnement (fréquents incendies, tremblement de terre).

Les thématiques des estampes sont variées mais de manière générale on peut dire que ces dernières incitent à jouir de l'existence et à profiter du moment présent. On retrouve dans le manga cette dimension de plaisir. Par ailleurs on peut souligner qu'au Japon l'utilisation du manga est différente de la nôtre : en effet on ne conserve pas les mangas, après lecture, on les jette. On retrouve ainsi dans cet usage japonais le caractère éphémère de la lecture des estampes. De plus, il existe dans le manga une dimension anthropomorphique des personnages. *Le Rouleau des oiseaux et des animaux*, par exemple, témoigne de la dextérité des artistes japonais à représenter les animaux sous une forme humaine[83]. Cette dextérité est représentative de l'art japonais. Roland Barthes dans *L'Empire des signes* fait à ce propos un rapprochement entre la peinture japonaise et le *pachinko*[84] où la dextérité de la main est celle d'un artiste pour lequel le trait est un « accident contrôlé »[85]. Roland Barthes ajoute que « le pachinko reproduit en somme, dans l'ordre mécanique, le principe même de la peinture *alla prima*, qui veut que le trait soit tracé d'un seul mouvement, une fois pour toutes, et qu'en raison de la qualité même du papier et de l'encre, il ne puisse être jamais corrigé ; de même la bille lancée ne peut être déviée »[86]. Dans l'image manga, on retrouve cette idée du trait comme « accident contrôlé ». Le dessin semble simple et pourtant à travers la dextérité graphique du *mangaka* ce dernier rend l'image à la fois mouvante et réaliste dans une apparence de simplicité et de facilité. Le procédé consistant à représenter sous forme humaine un animal, a largement été exploité par les maîtres de l'*ukiyo-e* dessinant des animaux de

[83] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.45.

[84] Le pachinko est une machine à sous en forme de tableau verticale où d'une main on insère les billes dans une bouche et de l'autre, à l'aide d'un clapet, on propulse la bille à travers un circuit de chicane. Si le coup d'envoi est juste, à savoir ni trop fort ni trop faible, la bille propulsée libère d'autres billes qui permettent de poursuivre le jeu.

[85] Roland Barthes, *L'Empire des signes*, Paris, Seuil, 2005, p.45.

[86] *Idem*.

manière telle qu'on pourrait les imaginer vivant[87]. On peut citer par exemple les œuvres de Kawanabe Kyôsai : l'*Estampe au Chat* (*figure 4*) où la représentation de ce dernier semble plus réelle que celle des deux personnages en premier plan ou encore l'estampe *Sketch* (*figure 5*) qui met en scène des grenouilles se faisant la guerre[88].

4. 

5. 

Nous y reviendrons plus loin mais il faut ici souligner la relation très particulière qu'instaure le manga en tant qu'image a priori fixe avec l'image mobile. A l'opposé de l'image de la bande dessinée qui est fixe, fragmentaire et séquentielle[89], l'image manga est au contraire mouvante, en perpétuelle action. Le manga est construit à la manière d'un *story-board*. Ce procédé filmique donne déjà une dimension de mouvement à l'image. Il crée une interactivité entre l'image et le lecteur-spectateur et apporte un autre mode d'exposition au récit.

Il existe d'autres thèmes récurrents de l'estampe : la vie quotidienne et les monstres. Ces derniers sont très présents dans le folklore et l'imaginaire japonais, mais aussi dans l'art et la littérature. On y trouve encore une fréquente mise scène de ces deux thèmes. L'estampe utilise énormément les scènes de la vie quotidienne, notamment celle de l'école en produisant une représentation du système scolaire. Toutes ces thématiques, nous les retrouvons dans les mangas et les étudierons dans un prochain chapitre.

[87] Voir, par exemple, les œuvres de Kawanabe Kyôsai (1831-1889) in Kawanabe Kyôsai, *Kyösai Gadon* (*Traité de Kyôsai sur la peinture*) mais aussi dans Josiah Conder, *Peintures et études de Kawanabe Kyôsai*, Tokyo, 1911.

[88] http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brooklyn_Museum_-_Sketch_-_Kawanabe_Kyosai_-_2.jpg.

[89] Voir Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris PUF, 1999, p.8.

L'estampe n'est cependant pas qu'un objet de plaisir. Son rôle est multiple et elle est bien caractéristique de la place que l'image a au Japon. Brigitte Koyama-Richard énonce les diverses fonctions attribuées à l'estampe[90]. Elle en distingue cinq :

- Une visée publicitaire : l'estampe était utilisée pour faire connaître ou promouvoir des magasins de soieries, des produits de beauté, des restaurants, ou vanter les charmes des courtisanes des maisons de plaisir. Précisons qu'avant l'invention de la photographie, l'estampe offrait la possibilité d'acquérir le portrait des acteurs de *kabuki* en vue ou celui des plus belles courtisanes qui véhiculaient les dernières modes en matière de coiffure, de maquillage ou de kimono.
- Un moyen de communication : l'estampe était aussi utilisée pour délivrer les informations d'actualité ou donner des recettes pour guérir certaines maladies.
- Une vocation pédagogique : l'estampe servait aux enfants dans l'apprentissage de l'écriture ou de la lecture. Sorte d'« encyclopédie » en couleurs, ces illustrations accompagnées du mot transcrit en *kana* (syllabaire) ou *kanji* (idéogramme) leur enseignaient les noms de végétaux, d'animaux ou encore d'objets divers.
- Un objet ludique : l'estampe procurait de multiples manières de s'amuser. Elle invitait par exemple les enfants à trouver des personnages, des parodies ou des caricatures qui y étaient dessinés, mais aussi à élucider des rébus. L'estampe mettait aussi à disposition des enfants, après découpe de cette dernière, des maquettes à construire ou encore des vêtements de poupées.
- Une carte postale de l'époque d'Edo : une estampe pouvait représenter les paysages et les lieux célèbres de la capitale ou des provinces. Par sa légèreté et son prix, l'estampe était un cadeau très prisé des touristes.

Si l'on considère les diverses utilisations du manga (puisque nous le verrons, ce dernier s'impose aujourd'hui comme un *media mix*), on peut dès à présent faire un rapprochement entre le manga et les diverses fonctions attribuées à l'estampe. Certes ce dernier se veut, par sa forme et sa fonction première, être un objet de loisir fait pour procurer du plaisir. Toutefois sous cette apparente légèreté, on peut dès à présent s'interroger sur sa vocation pédagogique. Cette vocation pédagogique du manga apparait déjà dans sa logique narrative de type populaire. On le constate notamment à travers certains de ses récits tels que, par exemple, le récent manga *Les secrets de Léa* (*Naisho no Tsubomi*) de Yû Yabûchi qui répond, sur fond

[90] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p : 38, 40.

d'amour et d'amitié, aux questions les plus intimes que chaque jeune fille se pose lorsque la fin de l'enfance annonce déjà le début de l'adolescence[91]. De même, beaucoup de récits ont pour cadre le lycée. Or l'école est un lieu important de socialisation et d'apprentissage de savoir. Le manga hérite aussi de l'estampe sa vocation communicationnelle. De par ses thématiques et sa structure à la fois visuelle et narrative, on peut également s'interroger sur sa vocation de transmission d'une culture. On peut en effet appréhender le manga comme une fenêtre ouverte sur le Japon, un peu à la manière d'une carte postale. Nous ne choisissons pas l'exemple de la carte postale au hasard : témoignage d'un pays que l'on visite, image que l'on fait parvenir à des connaissances, la carte postale elle aussi parait « simple », éventuellement pauvre. Or comme le manga, elle est bien plus complexe qu'il n'y paraît par ses usages et ses effets.

Peu à peu, les sujets des estampes se diversifièrent et leur qualité s'accrut jusqu'à attirer l'attention des élites japonaises. C'est ainsi que des artistes tels que Sakaru Tôshûsai, Kuniyoshi Utagawa, Yoshitoshi Tsukioka ou encore Katsushika Hokusai se distinguèrent par le biais de ce moyen d'expression. Ce dernier, célèbre pour ses *36 vues du Mont Fuji* - une série d'estampes parmi lesquelles *la Grande Vague de Kanagawa*, dont l'on peut admirer une épreuve au musée Guimet à Paris - fut le premier à utiliser le mot « manga » pour désigner ses propres esquisses et recueils de caricatures de la vie des villages japonais réalisés entre 1814 et 1834. Katsushika Hokusai publie durant cette période quinze volumes. Eric P. Nash parle à leur sujet « de dessins libres et fluides mais finement observés, de villageois en train de se baigner, de manger et de lutter ». Eric P. Nash fait un rapprochement entre le dessin des visages des personnages, qu'il considère comme « grotesques », et celui des « méchants de *Dick Tracy* de Chester Gould »[92]. Eric P. Nash souligne encore le caractère comique de ces estampes, parlant par exemple, de fumeurs d'opium qui sont « représentés avec des cous incroyablement allongés »[93].

Le terme « manga » fut forgé par Katsushika Hokusai à partir de l'accolement de deux *kanji* (idéogrammes), *man* (exécuté de manière rapide et légère) et *ga* (dessin). Ce terme souligne que la nature de ces dessins est spontanée, irréfléchie et indépendante de la volonté de

[91] Yû Yabûchi, *Les Secrets de Léa*, Paris, Editions Delcourt, 2011. Série en cours.

[92] *Dick Tracy* est un *comic strip* policier américain à succès créé par Chester Gould le 4 octobre 1931 dans le *Detroit Mirror*.

[93] Eric P. Nash, *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de La Martinière, 2009, p.58.

l'artiste[94]. Etymologiquement ce terme signifie « image dérisoire »[95]. On peut s'étonner d'une telle expression où l'on pourrait comprendre que Katsushika Hokusai traitait avec un certain mépris ses propres productions, comme si ces dernières avaient peu de profondeur. Or comment considérer de la sorte ces estampes qui sont au contraire très travaillées. On peut alors se demander si par « image dérisoire » l'auteur ne veut pas mettre l'accent sur un procédé technique qui ne suppose pas un trop lourd travail. Il n'empêche que ce dessin « irréfléchi » est extraordinairement talentueux du côté de l'expressivité. Il est également l'un des fondements de l'identité visuelle du manga. Or derrière cette banalité apparente il y a une réelle efficacité visuelle qui va jouer sur notre perception, notre mode de lecture de cette image et ainsi entraîner un nouveau rapport à l'image.

Le terme de manga[96] va évoluer et prendre au fil des époques diverses significations. Après l'idée « d'image dérisoire », le terme manga désignera un ensemble de dessins destinés à servir de modèles aux élèves du maître. Il fut retenu par de nombreux artistes de cette époque pour désigner ce genre de dessin. Le mot manga prit ensuite le sens de caricature jusqu'à la fin du XIXe siècle, puis celui de bande dessinée au XXe siècle[97]. Par ailleurs, Brigitte Koyama-Richard indique que « de nos jours le mot manga a évolué et n'est plus guère utilisé au Japon que par les gens nés avant la guerre, qui lui attribuent le sens de "Bande dessinée satirique ou à caractère critique et politique publiée dans la presse". Pour la génération suivante, ce mot évoque les estampes de l'époque d'Edo et non les B.D. Pour celles-ci, tous les éditeurs et libraires emploient désormais le terme "*Comics*" qui regroupe les mangas de tout genre. Paradoxalement, l'Occident a choisi le mot manga que le Japon n'utilise plus »[98].

Par ses œuvres et sa technique, Katsushika Hokusai se positionne comme l'un des pères fondateurs du manga. Il fut une source d'inspiration pour ses contemporains et ses successeurs. Sa technique est largement reprise dans les mangas d'aujourd'hui notamment au niveau du dynamisme de l'image : l'expression de la vitesse, du passage du temps ou encore sa mise en scène de l'instant. Il fut probablement aussi le peintre qui influença le plus les artistes occidentaux et notamment les impressionnistes. Comme le dit Brigitte Koyama-

[94] Eric P. Nash, *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de La Martinière, 2009, p.58.
[95] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.9.
[96] Il peut être intéressant d'ajouter que le terme manga était employé à l'époque au féminin par les amateurs occidentaux.
[97] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.64.
[98] *Idem*, p.7.

Richard, « la découverte de la culture japonaise leur offrit la possibilité de s'engager dans un art fort éloigné de l'académisme prôné jusque-là. La composition, les couleurs en aplats, les vues en plongée, les gros plans caractéristiques de l'estampe japonaise contribuèrent au renouveau de la peinture occidentale ». Elle ajoute que « les impressionnistes furent les premiers à s'en inspirer, suivis bientôt par les néo-impressionnistes, les nabis, l'art nouveau, l'art déco, le modern style, jusqu'au monde de l'affiche et de la publicité. Les bandes dessinées du début du siècle – celles de Benjamin Rabier en France, ou de Georges Mc Manus (*Bringing up Father*) et Winsor Mc Cay (*Little Nemo in Slumberland*) aux Etats-Unis – furent ainsi crées sous l'influence de l'art japonais, lequel, s'imprégnant à son tour de la BD occidentale, l'imita pour donner le jour aux mangas actuels »[99].

Nous tenons à souligner ici que notre intention n'est pas de faire un historique ou de donner de l'histoire du manga un « bref aperçu » mais plutôt de comprendre une genèse, une visualité particulière de l'image manga ainsi qu'une technique narrative dont les sujets sont extrêmement variés. De cette époque des rouleaux en passant par l'*ukiyo-e*, les *emakimono* et autres estampes qui sont à l'origine des histoires en image, le manga se nourrit, s'inspire de leur pouvoir expressif et de leurs thématiques narratives. On y retrouve ainsi un aspect parfois grotesque et caricatural mais aussi une mise en scène du religieux et de la quotidienneté. Il permet également de comprendre, mais nous le verrons de manière plus approfondi dans un prochain chapitre sur les spécificités du manga, la liberté d'expression et de mise en page du manga, son processus de lecture qui se veut à la fois visuel et narratif. Ces premières histoires imagées ouvrent aux mangas tout un monde imaginaire, éphémère voire impermanent mais pourtant ancré sur des faits et des problématiques réels. Tout comme l'*ukiyo-e* qui signifie littéralement « image du monde flottant », le manga en se nourrissant de ces diverses techniques graphiques et narratives met le lecteur-spectateur dans un entre deux : celui-ci se situe entre réel et imaginaire, dans la réalité d'un monde où la seule chose certaine c'est l'impermanence de toute chose.

III. L'ouverture sur l'Occident

Le procédé de l'estampe servit également à produire à la fin de l'ère Edo, ce que l'on peut considérer comme les premiers albums de bande dessinée au monde : les *Toba-e* (« les images

[99] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.73.

de Toba », en hommage au créateur des *Rouleaux des animaux*) et les *Kibyôshi* (« livres à couvertures jaune »)[100]. Les premiers étaient des recueils d'images formant un récit, produits dans la région d'Osaka. Les seconds, populaires à Edo à la fin du XVIIIe siècle, étaient également des récits dessinés, mais articulant au sein de la même page texte et images, annonçant ainsi la bande dessinée au sens moderne du terme. A l'orée de l'ère Meiji (1868-1912), le Japon pouvait donc déjà s'enorgueillir d'une solide tradition de récits graphiques.

Le manga se nourrit et se construit de son histoire, de sa culture populaire et de ses traditions. On peut se demander comme le fait Jean-Marie Bouissou, si ce mixte culturel dont est empreint le manga fait de celui-ci « l'expression la plus révélatrice de la culture japonaise dans sa complexité »[101]. Cependant, le manga est révélateur de sa culture à la fois en termes de tradition mais aussi de modernisme. Il reflète le Japon dans son histoire mais aussi dans ses questionnements présents.

Le manga dans sa composition s'est certes nourri d'un riche passé graphique, mais il doit aussi beaucoup à sa rencontre avec l'Occident. Avec l'arrivée en 1853 de la flotte américaine du Commodore Perry dans le Port de Yokohama, le Japon sort non seulement de deux siècles d'isolement dans lequel les Tokugawa l'avaient tenu, mais il voit également le début de l'introduction de la culture occidentale. Ainsi, Jean-Marie Bouissou dit que « pendant l'ère réformatrice de Meiji (1868-1912), la riche tradition japonaise de la narration graphique va rencontrer celle de l'occident et évoluer à son contact »[102]. Au niveau du dessin, l'anglais Charles Wirgman (1835-1891) et le français Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) vont faire évoluer les normes graphiques en vigueur. Ils vont introduire le dessin satirique à l'occidentale, mais aussi lancer des journaux illustrés. En effet, avec le lancement en 1862 du magazine satirique *The Japan Punch*[103], Charles Wirgman devient très vite un modèle incontournable pour un bon nombre d'artistes japonais et aujourd'hui encore il est considéré comme le « Saint Patron » du dessin humoristique japonais moderne.

---

[100] Julien Bastide, in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Une petite histoire du manga », Paris, Juin 2003, p.252.

[101] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[102] *Idem*.

[103]Créé à la manière des magazines anglais, *The Japan Punch* est composé à la fois d'articles et de dessins humoristiques, caricaturant le comportement des Européens découvrant le Japon et inversement, celui des Japonais faces « aux merveilles » venues de l'Occident. Ce magazine était à l'origine destiné à la communauté anglaise du Japon, mais il connut rapidement les honneurs d'une édition japonaise.

Georges Ferdinand Bigot, lui, introduit le style européen de la caricature au Japon. En 1887, il fonde le magazine *Tobae* (en référence au prêtre Toba) où il publie des dessins satiriques et se livre notamment à une caricature acerbe du gouvernement japonais. Mais les deux hommes introduiront surtout deux éléments qui seront cruciaux par la suite dans la bande dessinée japonaise : les phylactères (ou bulles) et le procédé d'agencement des images en séquences.

Engagé dans une modernisation effrénée afin de rattraper l'Occident, le Japon voit les nouvelles techniques d'imprimerie faire de l'illustration un média de masse. Peintres et caricaturistes vont ainsi utiliser la presse naissante pour faire connaître tous les changements économiques et sociaux que connaît le pays. Ces feuilles en impression xylographique et à but informatif étaient lues à la criée et distribuées ou vendues. Selon Brigitte Koyama-Richard, « les estampes japonaises furent intimement liées au début de la presse par la naissance du *Shinbun Nishikie* en 1874 : ce *Journal d'estampes* présentait les évènements des derniers mois sous formes d'images accompagnées d'un texte. Ce type de gazette, qui devint très populaire, fut bientôt remplacé par des journaux plus modernes renonçant à la xylographie »[104]. Dans cette première forme de média, il est intéressant pour notre travail de relever que l'image japonaise avait déjà, de par son utilisation, une importance dans la transmission de l'information.

Le grand réformateur Yukichi Fukuzawa (1835-1901) voit dans ce nouveau média qu'est l'illustration « un art qui va faire bouger le monde »[105]. Yukichi Fukuzawa est un auteur japonais, philosophe des Lumières, professeur, traducteur et journaliste entrepreneur qui a fondé l'Université *Keio-Gijuku*, le journal *Jiji-Shinpo* et l'Institut pour l'étude des maladies infectieuses. Ses idées sur les institutions gouvernementales et sociales ont donné une nouvelle impulsion au Japon pendant l'ère Meiji. Il est considéré comme l'un des fondateurs du Japon moderne. Il est nommé le « Voltaire japonais »[106]. Il dote ainsi pour la première fois au Japon (à l'exemple des *comics strips* qui sont des suppléments dominicaux des grands journaux américains) son journal, le *Jiji Shimpô*, d'un supplément dominical illustré : le *Jiji Manga*. C'est dans ce supplément que l'on peut voir les premières illustrations de Rakuten Kitazawa (1876-1955). Ce dernier, sous l'influence des *comics* aux Etats-Unis, lance en 1902 la première série hebdomadaire de la presse japonaise, *Tagosaku to Mokube no Tôkyô*

[104] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.106.

[105] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[106] http://en.wikipedia.org/wiki/Fukuzawa_Yukichi.

Kembutsu (*Le Voyage de Tagosaku et Mokube à Tokyo*). Cette dernière narre les mésaventures de deux provinciaux découvrant la capitale.

En 1905, Rakuten Kitazawa fonde le premier périodique satirique imprimé en grand format et en couleurs, *Tokyo Puck*. Au-delà des influences qu'ont pu avoir Charles Wirgman et Georges Ferdinand Bigot, on peut considérer Rakuten Kitazawa comme le véritable père fondateur de cette bande dessinée. A sa mort, il sera d'ailleurs le premier mangaka à avoir son musée[107]. Ses mangas et caricatures montrent certes une influence occidentale mais jamais l'auteur ne renia sa formation classique. Rakuten Kitazawa s'applique, dans ses œuvres, à décrire une époque charnière où le Japon hésite entre la modernisation et les coutumes du passé. Toujours soucieux de toucher un public plus large, il créera une première publication pour les enfants.

Ippei Okamoto fut un autre pionnier de la bande dessinée dite moderne. Avec ses amis « mangaka », il créa le mot *manga kisha* (« journaliste de manga ») puis forma en 1915 le groupe du *Tôkyô manga kai* (Association des mangas de Tôkyô) jusqu'en 1923 pour donner ensuite naissance au *Nihon manga kai* (Association japonaise des mangas). Issu de l'Ecole des Beaux-Arts de Tokyo, section peinture occidentale, il s'orienta ensuite vers le manga. Il commença sa carrière en dessinant des caricatures pour le grand quotidien *Asahi Shinbun* à partir de 1912. Il contribua aussi à de nombreux magazines, livrant des bandes dessinées qui, contrairement à Rakuten Kitazawa, intégraient l'héritage graphique de l'art japonais. Par la variété de ses histoires et de son style, Ippei Okamoto touche un large public à la fois féminin et masculin et va ainsi faire progresser le manga dans une voie nouvelle[108]. Ippei Okamoto est également connu dans l'univers de la bande dessinée japonaise pour avoir en 1923 introduit dans le magazine japonais *Asahi Graph* les premiers *comics strips* américains.

Durant l'ère Taisho (1912-1926), le manga connaît une évolution et devient déjà un genre reconnu mais aussi, comme l'indique Jean-Marie Bouissou, un objet d'analyses érudites[109]. Cette bande dessinée se diffuse aussi bien dans la presse quotidienne que dans des magazines culturels ou d'actualité. Mais ces séries dessinées, comme on les nomme à l'époque, deviennent, dans le contexte d'industrialisation et de tensions sociales que connaît le pays, un

[107] Il existe aujourd'hui un second musé consacré à un autre mangaka, Osamu Tezuka.

[108] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.121.

[109] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

moyen d'expression politique. On peut déjà en voir l'utilisation chez Rakuten Kitazawa, Ippei Okamoto mais aussi chez les dessinateurs de « La Ligue des dessinateurs prolétariens » qui créent du *nômin manga* (manga du peuple)[110].

Le manga est aussi devenu une forme d'amusement. Le manga destiné à la jeunesse fait son apparition dans les années 1920. L'une des premières bandes dessinées pour enfant est *Shô-chan no Bôken* (*Les Aventures de Shô-chan*) réalisée par Katsuichi Kabashima et diffusée en 1923 dans la presse quotidienne populaire. C'est également l'une des premières bandes dessinées pour enfants à avoir recours aux phylactères. Il est également intéressant de noter que dans les années 1920, période d'extrême censure vis-à-vis de la bande dessinée, apparaissent les premiers mensuels de bandes dessinées destinés à la jeunesse ainsi que les prémices du système de publication qui régit encore aujourd'hui l'industrie du manga. En effet, ces magazines (souvent plus de 200 pages) destinés à la jeunesse donnent une place importante aux séries dessinées dont les plus populaires connaissent parfois une publication sous forme d'ouvrages brochés. Dès lors on peut constater que le manga, déjà à cette époque, constitue un marché de masse dominé par les grands éditeurs généralistes. Toutefois, comme l'indique Brigitte Koyama-Richard[111], ce qui fait le succès du manga au Japon ce n'est pas tant le talent du *manga*ka, de ses assistants ou le sujet choisi, c'est aussi l'éditeur. Or déjà à l'époque d'Edo, l'estampe était un travail d'équipe entre le peintre, le graveur, l'imprimeur et l'éditeur. Cette situation semble n'avoir guère changée puisque l'auteure ajoute qu'un manga « ne peut devenir un best-seller sans un éditeur compétent qui saura faire progresser et orienter son auteur vers la voie du succès »[112]. Cette importance de la place de l'éditeur auprès de l'auteur est notamment très bien représentée dans le manga *Fruits Basket*[113] de Natsuki Takaya

Le plus grand éditeur japonais à cette époque reste *Kôdansha*[114] qui crée successivement, pour le jeune public, *Shônen Club* (1914), *Shôjo Club* (1923) et *Yônen Club* (1926). « En 1931, *Yônen Club* tire à 950 000 exemplaires, et Kôdansha réédite cent fois *Dango kushisuke*

[110] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.121.
[111] *Idem*, p.164.
[112] *Ibidem*.
[113] Natsuki Takaya, *Fruits Basket*, Paris, Editions Akata/Delcourt, 1999-2007, 23 volumes. Ce manga connaît également une version *anime* de 26 épisodes basés sur les 6 premiers volumes du manga disponibles en DVD chez Déclic Images.
[114] C'est également cet éditeur qui décernera en 2001 au manga *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, manga faisant partie de notre corpus, le Prix du manga de l'éditeur Kôdansha, catégorie *Shôjo*, bien qu'il ne soit pas édité par Kôdansha, chose rare pour ce prix.

man'yuki, une série de samouraï dessinée par Miyao Shigeo, entre 1924 et 1934 »[115], écrit Frederik Schodt. C'est à cette époque que le manga devient un « media mix ». En effet, les séries à succès se voient déclinées en feuilletons radiophoniques, films et produits dérivés. On peut donner ainsi l'exemple du remake japonais de *Bringing Up Father* (alias *La Famille Illico*) de Georges Mc Manus en 1924[116]. Toutefois, si les dessinateurs japonais s'inspirent dans leurs productions des Etats-Unis, ils créent aussi un style graphique et une variété de thématiques propres, parfois issus de l'héritage de l'ère Meiji, qui font encore le succès du manga aujourd'hui.

Durant les années 1930 puis avec la seconde guerre mondiale, le militarisme s'étend au Japon et le contrôle du gouvernement sur les dessinateurs atteint son apogée. En 1940, est créé la *Shin Nippon mangaka Kiôkai* (Nouvelle Association Japonaise des Dessinateurs de Bande Dessinée), regroupant les artistes autorisés par le gouvernement à exercer leur métier. La bande dessinée devient alors un instrument de propagande détournée de sa fonction de divertissement et met en scène des héros qui se battent pour la défense du pays. Ainsi Jean-Marie Bouissou donne l'exemple d'un robot de guerre baptisé « le guerrier scientifique » (*Kagaku senshi),* que l'on peut considérer comme un lointain ancêtre de *Goldorak* et qui piétine New-York dans une série de 1943 signée par Suihô Tagawa[117]. Après les années de guerre marquées par un contrôle accru des autorités sur la production et par les difficultés matérielles touchant le secteur de l'édition, la bande dessinée japonaise va réapparaître sous toutes ses formes, satiriques ou encore humoristiques, pour enfants ou pour adultes. Cependant, ces magazines sont souvent trop chers, notamment pour les enfants. C'est ainsi que certains divertissements populaires vont faire leur réapparition, tels que le *kamishibai,* appelé également « théâtre de papier ». Cette forme de conte traditionnel était basée sur des images dessinées qui, superposées dans un cadre de bois, étaient révélées et commentées l'une après l'autre par un conteur. Certaines histoires créées pour le *kamishibai*[118] devinrent des mangas.

---

[115] Frederik Schodt, *Manga ! Manga !*, Tokyo, Kôdansha, 1983, p.49 et 51. Cité par Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[116] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[117] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[118] Pour plus d'informations sur le *kamishibai* je renvoie le lecteur à l'ouvrage d'Eric P. Nash, *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de La Martinière, 2009.

Parallèlement à ce phénomène, des dizaines de petites maisons d'éditions se créèrent dans la région d'Osaka publiant des albums de manga bon marché. C'est par ces *akahon* (« livre à couverture rouge ») que l'on a pu découvrir les premières histoires d'Osamu Tezuka (1921-1989). Son premier récit, *Shin-Takarajima* (« La nouvelle île au trésor ») sera vendu en quelques mois à 400 000 exemplaires. Ce manga, devenu culte dans le secteur de la bande dessinée, fut réalisé non seulement dans un style graphique inspiré des dessins animés américains mais il utilise aussi des techniques de découpage et de mise en page dérivées du cinéma. C'est cette particularité à la fois graphique et visuelle qui instaure, on le verra plus tard, une nouvelle visualité de l'image et change nos modalités de lecture. L'utilisation des techniques cinématographiques permet le développement d'histoires beaucoup plus complexes et des scénarios plus longs que ceux qui étaient réalisés jusqu'à présent. Ces nouveaux récits appelés *story manga* attirèrent rapidement les éditeurs de revues de Tokyo et notamment le magazine *Manga Shônen*.

Si l'on a pu voir que le Japon d'avant-guerre a connu un tournant dans l'histoire du manga, en s'appropriant les techniques importées de l'Occident et en les mêlant à leur riche tradition graphique et narrative, mais aussi en faisant des séries animées un marché de masse exploité par de grandes maisons d'édition, le manga d'avant-guerre n'est pas encore celui que l'on connaît aujourd'hui. Il faut attendre 1947 et Osamu Tezuka pour que naisse le manga contemporain. Osamu Tezuka va ainsi à travers son travail imposer un style qui va devenir la référence graphique. Il est considéré encore aujourd'hui au Japon comme « le Dieu du manga ». Il est intéressant de souligner qu'Osamu Tezuka, comme tous les *mangaka* de la première génération, a vécu le traumatisme de la guerre et de la défaite. Or ce traumatisme va profondément influencer ces auteurs et leurs techniques de narration. Jean-Marie Bouissou indique d'ailleurs que « ce traumatisme lègue au manga la complexité et l'intensité dramatique qui le distingue des *comics* américains et de la BD franco-belges » :

- Un scénario fondateur : « la faillite des adultes, la destruction du monde et la survie d'un groupe de jeunes soudés par l'amitié et l'optimisme ». On peut encore aujourd'hui retrouver ce scénario dans de nombreux mangas. L'exemple le plus connu est *Akira* de Katsuhiro Otomo mais l'on peut également citer *Dragon Ball* d'Akira Toriyama.
- Le genre *mecha* où de jeunes adolescents sont aux commandes de robots et sauvent le Japon, voire le monde, d'invasions. On peut citer par exemple *Neon Genesis Evangelion* réalisé par Hideaki Anno ou encore *Astro le petit robot* (nommé également *Tetsuwan Atomu*, *Astro Boy*) d'Osamu Tezuka.

- Le genre *kagaku bôken* (aventures scientifiques) qui témoigne de l'importance de la science et de son caractère presque sacré.
- Le dernier genre, « fruit de la confrontation entre les valeurs traditionnelles faillies mais pas mortes et les idéaux importés par l'Occupation, est un mélange de regrets, de contestation, et de passion du progrès, qui inspirera aux *mangaka* des leçons de vie plus complexes que celle dont les *comics* ou notre BD gratifient leurs lecteurs »[119].

Au lendemain de la guerre, l'univers du manga se divise en deux. D'un côté, le manga pour enfants publié par les grands éditeurs de Tokyo dans des magazines mensuels et en épisodes très courts et de l'autre, les *akahon* ou « livre rouge », produits bon marché publiés par de petits éditeurs et qui traitent de sujet plus dramatiques ou de passions humaines inavouables dans la tradition des romans populaires illustrés de la période d'Edo.

Alors que le manga est présent au Japon depuis des décennies, c'est seulement au début des années 1970 que l'industrie du manga atteint sa configuration actuelle, fondée sur une pléiade de magazines dédiés à différentes tranches d'âge, à un public féminin (les *shôjo manga* qui développent une esthétique spécifique et une vision féminine de la vie) ou masculin (*shônen manga*). Cette segmentation du marché du manga se poursuit avec la création des *seinen manga* (manga pour jeunes adultes), puis des *salaryman manga* et des *OL-manga* (« Office Ladies manga »). Il est intéressant de constater que toute cette production suit son lectorat et se développe en même temps que ce dernier vieillit et évolue dans la société. De ce fait, on assiste dans les années 1970-1980 au développement des mangas de genres par les éditeurs : mangas de sport, de science-fiction, historiques (*jidai mono*), mangas de « société » (*shakai manga*), fantastiques, d'horreur, de gag-mangas mais aussi des séries plus centrées sur des thématiques telles que la cuisine ou autres hobbies, ainsi qu'une large production de mangas pornographiques.

Le manga se développe ainsi comme un média de masse qui répond aux attentes d'une société qui a grandi, après la guerre, avec lui. En effet, après la version télévisée de *Tetsuwan Atomu* (« Astro boy ») d'Osamu Tezuka, le manga ne cesse de se développer comme un *media mix* : reprise des séries à succès en *tankobon*[120], développement des séries TV et des OAV, films

[119] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[120] Le *tankobon* est un ouvrage relié à couverture souple qui regroupe plusieurs chapitres d'une même série sur du papier de haute qualité, le plus souvent en format B5. Ce sont ces versions qui sont utilisées pour les traductions américaines et européennes.

d'animation, jeux vidéo ou encore toutes sortes de produits dérivés. En multipliant les supports, le manga permet dès les années 1970 de générer des univers multiples et suffisamment riches pour que de nombreux jeunes puissent s'y réfugier ou du moins se sortir des contraintes d'une société stressante. C'est ainsi que vont se développer, mais nous l'aborderons plus précisément dans la seconde partie, de véritables communautés construites sur des imaginaires partagés. Dans un article, Jean-Marie Bouissou indique une autre mutation du manga : en 1986 « le quotidien des affaires *Nihon Keizai* commande au mangaka Ishinomori Shôtarô *Manga Nihon no keizai* (L'Economie japonaise en bande dessinée) ». Il ajoute qu'en 1989, « Chûô Kôron, l'éditeur phare de l'intelligentsia japonaise, lui commande une histoire du Japon (*Manga Nihon no rekishi*), réalisée par une équipe de 50 universitaires et approuvée par le ministère de l'Education. Dès lors, le manga devient un média de plein exercice que des administrations, des entreprises, des hommes politiques, et jusqu'à la délégation de la Communauté à Tôkyô, utilisent pour leur communication »[121].

Toute cette évolution graphique du manga d'avant-guerre puis sa maturation d'après-guerre, ainsi que la segmentation de son marché qui conduit ce dernier à se développer comme un *media mix*, permettent d'appréhender le manga comme une industrie de masse dont il n'existe pas d'équivalent dans d'autres pays. Le manga est nourri de sa capacité à « épouser » en permanence les évolutions de la société mais aussi des mentalités. Jean-Marie Bouissou écrit : « Entre les années 1970 et la fin du XXe siècle, le scénario post-apocalyptique fondateur est-il passé de l'optimisme increvable de "Gen d'Hiroshima[122]" (*Hadashi no Gen*, 1972) à la plus grande incertitude sur l'avenir. De *Goldorak* à *Gundam* et *Evangelion*, les chocs simplistes entre les grosses machines du *mecha* ont fait place à l'exploration des angoisses existentielles de leurs jeunes pilotes, parmi lesquelles les filles ont désormais le premier rôle »[123]. Tout au long de sa maturation, et encore aujourd'hui, le manga semble traduire à la fois les angoisses de sa société mais aussi ses questionnements. Il est aussi une composante essentielle de la culture populaire du Japon contemporain.

A travers ce rappel « historique » de l'émergence du manga, nous avons voulu montrer, que si les techniques ont évolué, le manga trouve ses fondements dans l'art graphique traditionnel de

[121] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[122] Œuvre de Keiji Nakazawa.

[123] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

son pays (la forme graphique des estampes, l'expressivité des *zenga* ou les thèmes des *ukiyo-e*, par exemple). Malgré toute cette historicité graphique, il est intéressant de constater que le manga a longtemps été considéré comme un art mineur dans son propre pays. Ainsi, il apparaît que le manga s'est construit autour d'une longue tradition graphique qui se poursuit et se mondialise, notamment par ses influences dans la bande dessinée française (par exemple *Martin Mystère*) ou dans les comics américains (tels que certains *X-Men*). Dès lors on peut s'interroger sur la notion de temporalité du manga. Cette temporalité doit à la fois s'analyser au plan graphique (même si ce graphisme a connu certaines évolutions), au plan narratif (thèmes du quotidien ou encore de l'imaginaire) mais aussi au niveau d'une temporalité des lecteurs (notamment français) qui, restant fidèles à ce genre connu d'abord à travers le poste de télévision, continuent à lire des mangas. Nous pouvons nous interroger sur la pérennité d'un art, ou plutôt d'un genre, qui commence aujourd'hui à traverser les frontières. Est-ce parce qu'il se positionne en France par un genre nouveau (par le dessin et les thèmes abordés) malgré son long passé culturel japonais ? Est-ce justement à cause de ce passé culturel, qui permet, dans sa manière d'aborder des thèmes de sociétés, par exemple, de montrer une réalité, tout en s'inscrivant dans un imaginaire, que le manga attire autant son lectorat ?

Nous pouvons également ajouter que si, pendant la seconde guerre mondiale, la bande dessinée japonaise a servi, comme nous avons pu le voir, d'outil de propagande, le manga se positionne comme un outil transmission de sa culture : en nous questionnant à travers ses histoires, en proposant des modèles (que nous appréhenderons plus tard au cours de cette recherche), mais aussi en nous informant sur sa société. Nous pouvons également penser que c'est justement en interrogeant la société japonaise, que nous pouvons nous même nous questionner sur des problèmes (par exemple, les rapports de famille, le travail, la violence scolaire ou encore les relations sociales entre adolescents) qui se révèlent souvent similaires dans nos deux sociétés.

En nous intéressant à l'héritage du manga et à ses influences graphiques et narratives, nous pouvons dire que les *emakimono*, les estampes, les *zenga*, mais encore des auteurs européens ou des influences du cinéma américain sur les œuvres d'Osamu Tezuka, par exemple, constituent les spécificités du manga. Le changement graphique que connaît le manga moderne, notamment à travers l'apparition de machines futuristes, le dessin des personnages ou encore les thèmes abordés, annonçait déjà le manga tel que nous le connaissons aujourd'hui. Mais c'est surtout au travers des multiples innovations qu'a apporté Osamu

Tezuka sur le plan graphique, avec notamment l'utilisation de techniques cinématographiques telles que par exemple le cadrage, que le manga a pris sa configuration actuelle avec une image qui se veut mouvante, proche du cinéma. C'est peut-être aussi en raison de ses caractéristiques visuelles que le manga peut se décliner sur différents supports.

Chapitre 2 : L'animation japonaise

Tout au long de notre premier chapitre nous avons voulu montrer que le manga tel que nous le connaissons aujourd'hui est issu d'une « culture de l'image ancestrale »[124]. Des premières caricatures aux estampes, en passant par les rouleaux ou encore les *ukiyo-e*, on peut voir une évolution de son graphisme et de sa narration. Et pourtant, on retrouve l'essence de cet art pictural dans les mangas et les dessins animés d'aujourd'hui. Pour Isao Takahata, cinéaste d'animation au Studio Ghibli, les mangas et les dessins animés sont une continuité de la peinture et de la culture japonaise depuis la création des rouleaux de peintures *emaki*. Pour lui ces derniers sont les prédécesseurs des mangas et des dessins animés : « avec uniquement des traits et des couleurs, ils parviennent à développer un récit en maîtrisant la notion de temps. Je n'irai pas jusqu'à dire qu'ils en sont les racines, mais je pense que les mangas, tout comme les dessins animés, se placent dans le courant d'expression picturale traditionnel, de même que les rouleaux de peinture ou les estampes *ukiyo-e* »[125]. Afin de comprendre au mieux les enjeux visuels et narratifs de l'animation japonaise il nous semble intéressant d'en « dessiner » les contours.

I. Le cinéma d'animation japonais : histoire et spécificité

On peut voir dans les techniques ancestrales d'illustrations au Japon les fondements des dessins animés. En cela, on voit déjà, dans leur conception, le rapprochement qui peut être fait entre le manga papier et le manga animé. C'est pour cela que notre corpus regroupe à la fois des mangas papier et de l'animation japonaise : ils sont constitués de manière similaire, comme si le manga dans sa version papier était déjà de l'animation.

On trouve dans la technique des rouleaux enluminés à progression continue, et cela n'est pas sans déjà annoncer une image mouvante, un graphisme constitué d'images simples, fondé avant tout sur le trait de contour sans effet d'ombrages détaillés, des aplats de couleur comme dans les *cellulos* et, par l'ajout d'une composante verbale, par exemple, le dialogue. Comme le dit Isao Takahata : « ils déploient de captivants récits en tous genres, d'une manière très

[124] Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Edition Flammarion, 2007, p.227.
[125] *Idem*, p.234.

vivante, immédiatement saisissable au regard »[126]. Comme l'explique l'auteur, on y trouve également, et c'est une caractéristique importante dans la composition de l'image manga, des procédés qui seront cinématographiques tels que des gros plans avec des effets de zoom, une évolution des personnages en rapport avec l'action mais aussi et surtout une image en mouvement par des effets de déplacements. Ces lignes de mouvement présentes dans les rouleaux suggèrent déjà un dynamisme qui sera bien plus explicite dans l'image manga. Ces lignes donnent une sensation de vitesse par un procédé qui consiste à représenter, à l'intérieur d'une même scène, différentes étapes consécutives du mouvement d'un même personnage[127]. Pour illustrer ce propos, on peut donner comme exemple *Le rouleau des cent démons* où l'on retrouve une progression de l'action plan par plan. Brigitte Koyama-Richard dit que « la disposition des monstres sur différents plans verticaux donnent une sensation de profondeur, de perspective et de mouvement »[128].

Les mouvements temporels sont une autre spécificité visuelle de ces rouleaux. Ils constituent les prémices d'une image animée, mouvante et qui englobe le lecteur-spectateur dans la lecture de cette image. Il y a dans ces images une progression visuelle liée à une progression temporelle. Comme nous l'explique Isao Takahata, le déploiement du récit se fait d'une manière très vivante et dépasse donc « le seul sens visuel du terme, pour englober également ces significations temporelles »[129]. Ici, le mouvement de l'image se fait par le visuel mais aussi par une représentation du temps qui passe, telle que des bancs de nuages qui suggèrent l'écoulement du temps ou le passage d'une scène, d'une action à une autre. Cette temporalité qui est déterminée dans la bande dessinée par son découpage séquentiel, induit dans sa forme filmique, une progression dans le temps en continu. Cette notion de temporalité très présente dans le manga, que ce soit au niveau visuel ou narratif, permet de mettre le lecteur-spectateur dans différents espaces, dans différentes réalités.

Outre ces jeux visuels qui annoncent les prémices de l'animation japonaise et qui nous montrent une forte analogie entre manga papier et animé, on retrouve dans l'animation tout un

---

[126] Isao Takahata, in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.33.

[127] *Idem*, p.32.

[128] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.13.

[129] Isao Takahata, in *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011, p.33.

bestiaire, des monstres, des *yôkai*[130], mais aussi nombre de personnages qui se métamorphosent. On peut citer à titre d'exemples la présence de *yôkai* notamment dans *Le Voyage de Chihiro* d'Hayao Miyazaki, mais aussi la présence de *tanuki*[131] dans le film d'animation *Pompoko* d'Isao Takahata. De même, les « métamorphoses » sont très présentes dans des *animes* tels que *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Dragon Ball* d'Akira Toriyama ou encore *Ranma ½* de Rumiko Takahashi. La notion de métamorphose conduit à interroger les jeux d'identité qui se pratiquent dans le manga. Toutes ces références culturelles sont très présentes et positionnent l'animation japonaise comme un vecteur de sa propre culture, même si pour les réalisateurs ce n'est pas l'objectif. C'est ce qu'explique Isao Takahata dans un entretien avec Brigitte Koyama-Richard lorsqu'elle l'interroge sur le succès de ses dessins animés en Occident : « J'en suis ravi évidemment, mais je tiens à préciser que nous n'avons jamais cherché à réaliser des œuvres pour un public étranger. Nous les avons créées en nous inspirant de ce qui nous entourait. Nous avons fait les films que nous avions envie de faire et sommes heureux qu'ils soient si appréciés, en France particulièrement »[132].

Cet aspect visuel des rouleaux peint va se développer : à l'époque d'Edo (1603-1868), les japonais vont se familiariser avec l'art occidental et la perspective linéaire par le biais de traductions d'ouvrages occidentaux en langue chinoise ou encore par des ouvrages chinois[133]. Dès lors, les œuvres chinoises vont transformer la vision des artistes japonais qui vont à leur tour utiliser cette technique de perspective linéaire ainsi que les jeux d'ombres et de lumières.

L'époque d'Edo va également voir apparaître un autre procédé technique venant de la Chine : le procédé de vue d'optique qui va accentuer l'impression de perspective et d'agrandissement (pour les boîtes optiques diagonales ou « zograscopes »). Dans son ouvrage Brigitte Koyama-Richard nous explique ce procédé : « Les vues d'optiques sont introduites verticalement ou horizontalement, selon les modèles, et se regardent à travers une lentille. Ces estampes de

[130] Le terme *yôkai* est composé des *kanji* « monstre », « démon » ou « sorcier » et « étrange ». Il peut désigner un être vivant, une forme d'existence ou encore un phénomène auxquels on peut appliquer des qualificatifs extraordinaire, mystérieux, bizarre, étrange et sinistre. Les *yôkai* possèdent souvent des caractéristiques animales mais ils peuvent aussi avoir une apparence humaine, voire inanimée ou même immatérielle. In http://fr.wikipedia.org/wiki/Yôkai.

[131] Le *tanuki* est, dans la mythologie japonaise, l'un des esprits de la forêt inspiré du *chien viverrin*, « sous espèce de canidés ressemblant au raton laveur et également confondu avec le blaireau, auquel les japonais attribuent des pouvoirs magiques ». Il symbolise la chance et la prospérité. Les *tanuki* sont présents dans l'art et les contes japonais depuis le Moyen Âge et ils restent très populaires au Japon. On a pu le remarquer dans *Pompoko* d'Isao Takahata, par exemple. In http://fr.wikipedia.org/wiki/Tanuki.

[132] « Entretien avec Takahata Isao », in Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p.233.

[133] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.24.

paysages présentent toutes la même caractéristique : la partie en bas de la feuille est systématiquement accentuée pour renforcer l'impression de perspective »[134]. Il nous semble intéressant d'ajouter que si cette technique graphique était considérée comme un procédé artistique en Europe, au Japon ces gravures ou peintures stéréoscopiques étaient avant tout considérées comme relevant du divertissement. Ces boîtes optiques vont se développer et apparaître sous diverses formes. Elles pouvaient être pyramidales. Elles pouvaient aussi avoir une forme de parallépipède rectangulaire : on pouvait y insérer une gravure horizontalement ou verticalement. Il existait d'autres boîtes qui permettaient de présenter plusieurs vues successivement. Toutes ces techniques mettant l'accent sur la notion de perspective, vont être reprises par de nombreux peintres japonais et notamment par Katsushika Hokusai que nous avons présenté précédemment comme l'un des fondateurs du manga. Ce dernier a utilisé ces techniques dans ses œuvres tout en conservant les caractéristiques traditionnelles utilisées dans leurs œuvres (traits, couleurs).

Si dans ces procédés techniques que nous avons cités, nous pouvons voir les prémices du dessin animé, une nouvelle forme d'expression va bouleverser le « monde de l'image » et engendrer un plus fort désir de les animer. Il s'agit des lanternes magiques. Les premières lanternes dont le procédé technique est le plus proche de l'animation sont les « lanternes vides » ou « lanternes tournantes ». Le principe est de mettre « une bougie au centre de l'appareil et une bande de papier translucide décorée de silhouettes peintes [qui] tourne autour d'une sorte d'hélice »[135], explique Brigitte Koyama-Richard. Mais ce sont surtout les lanternes magiques, créée en 1659 à la Haye dans le laboratoire de l'astronome hollandais Christiaan Huygens, qui vont ouvrir la voie de l'animation. Pour en donner une définition, nous nous appuyons sur la citation de Laurent Mannoni: « Tout dans la lanterne, de même que les effets qu'elle produit, est "magique" : fumante et percée de lumière, en fer, en bois, surmontée d'une cheminée, pourvue d'un jeu de lentilles, d'un réflecteur parabolique et d'une lampe à pétrole ou à huile, elle sert d'abord à projeter tout un cortège d'images diaboliques, licencieuses, religieuses, politiques ou scientifiques, peintes à la main sur des plaques de verre […]. *La lanterna magica*, fille de l'optique et de la magie, ouvre la voie à tous les fantasmes, au trucage, à la féérie. […] »[136]. Ces lanternes magiques vont d'autant plus se diffuser qu'à

[134] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.30.
[135] *Idem*, p.37.
[136] Laurent Mannoni, *Le Grand Art de la lumière et de l'ombre, archéologie du cinéma*, Paris, Nathan Université, 1999. Cité par Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.43.

l'inverse des boîtes optiques, elles s'adressent à un large public et cela, même si la luminosité est faible.

Ce n'est qu'à la fin du XVIIIe siècle et plus particulièrement durant l'époque Meiji (1868-1912) que ces lanternes, appelées à l'époque « lanternes du diable » vont occuper une place importante. Elles auront une vocation à la fois pédagogique, notamment dans les écoles où elles furent utilisées comme support visuel à différentes matières, mais aussi et surtout une vocation de divertissement. Laurent Mannoni indique que « les spectacles de lanterne magique au XIXe siècle, dits "*utsushi-e*", reposent presque toujours sur le principe de la rétroprojection mobile de la fantasmagorie. Ajout important cependant : plusieurs lanternistes cachés derrière l'écran portent en marchant leur appareil sur le ventre, ce qui rend les projections très dynamiques et mouvementées »[137]. C'est bien cette mobilité de l'image qui la caractérise et la rend différente des boîtes optiques (image fixe que l'on regarde au travers d'une lentille) et des lanternes magiques occidentales (image projetée mais fixe que l'on charge successivement en plaçant la lanterne sur un socle de projection). C'est aussi cette mobilité de l'image qui va permettre de dessiner les contours et procurer à l'image manga l'une de ses caractéristiques. La lanterne magique était utilisée comme un instrument théâtral où le manipulateur placé derrière l'écran pouvait non seulement rendre l'image mobile par son déplacement mais pouvait également faire varier à sa guise la taille des personnages et jouer sur les différentes perspectives et cela en se rapprochant ou en s'éloignant de l'écran.

Ces représentations revêtaient un aspect d'autant plus théâtral que les projections étaient accompagnées de musiciens et de récitants. Les images de l'*utsushi-e* défilent selon le rythme du narrateur. Ce dernier a toute liberté de faire des pauses ou d'accentuer le rythme de son récit selon les histoires dont les registres variés pouvaient se décliner sur des récits épiques, tragiques, émouvants mais aussi comiques, voire coquins On peut noter qu'à l'image de l'animation japonaise et du manga aujourd'hui, ce divertissement s'adressait déjà aux enfants mais aussi à un public adulte. Ce divertissement n'est pas sans rappeler le théâtre *kamishibai*, théâtre de rue utilisant des cartons peints à la main et laqués pour que la pluie ne les abime pas et narrant une histoire dont les grandes lignes étaient inscrites au verso. Ce théâtre se développera plus tard dans les années 1900 jusqu'à l'apparition de la télévision. Selon Eric P.

[137] « Entretien avec Laurent Mannoni » in Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Edition Flammarion, Paris, 2010, p.46.

Nash, on peut voir dans le *kamishibai* les bases du manga. Nombre d'artistes du manga ont d'ailleurs commencé leur carrière dans le *kamishibai*[138].

Toutes ces techniques proches de l'animation japonaise si populaires qu'elles furent, laissa peu à peu leur place à de nouvelles inventions cinématographiques qui nous mènent à ce que nous pouvons appeler le « pré cinéma japonais ». En effet, ces dernières ont su donner, par leur animation de l'image, le goût des effets merveilleux et surprenant mais aussi une forme esthétique de l'image que l'on retrouve dans le cinéma d'animation japonais et dans le manga en général.

II. De l'image animée au dessin animé

Tout comme la bande dessinée, les dessins animés représentent l'une des formes les plus anciennes d'expression. Présents dans toutes les cultures, le dessin animé constitue un exemple de la créativité humaine dans ce qu'elle a de plus novateur. En effet, que ce soit au fil des siècles ou des époques, artistes, dessinateurs ou encore réalisateurs ont créé et se sont adaptés à toutes sortes de techniques artistiques puis cinématographiques, passant ainsi de la peinture ou de l'encre au cinéma et à la télévision.

II.1 Apparition technique de l'animation

Le désir de donner du mouvement aux dessins s'est manifesté très tôt à travers le monde. Mais c'est à Emile Reynaud (1844-1918), inventeur du *praxinoscope* (appareil donnant l'illusion du mouvement en substituant une image à une autre au moyen de miroir prismatiques), que revient le mérite d'avoir offert au public, et cela près de trois ans avant la séance historique du cinématographe des frères Lumière en 1895, la première véritable projection de dessins animés en couleurs. Celle-ci eut lieu le 28 octobre 1892 au Musée Grévin et fut suivie d'une série de spectacles réguliers. Lorsque les projections s'interrompirent en 1900, il fut calculé qu'elles avaient reçu plus d'un demi-million de spectateurs. On peut dire que par son travail Emile Reynaud a défini, à cette époque, les principales caractéristiques du dessin animé : le travail de réalisation se faisait image par image. Chaque image dessinée correspondait à une phase de mouvement que l'on voulait

[138] Voir Eric P.Nash, *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de la Martinière, 2009.

représenter. Ces images, reportées sur un long ruban en toile perforée qui se déroulait entre deux bobines, étaient ensuite éclairées par une source lumineuse et projetées sur un écran. L'invention d'Emile Reynaud imposa un changement radical au dessin en mouvement, amenant ce dernier à exprimer pour la première fois des idées et des évènements. On peut ainsi dire que pour arriver au dessin animé aujourd'hui, il ne manquait plus que l'impression photographique de chaque image sur un film.

Les années qui suivirent 1892 et 1895 sont celles de l'appareil de prise de vue et du projecteur. Après des décennies d'expériences multiples et disparates avec des techniques et des instruments en tout genre, on assista à un rapide essoufflement des recherches. En effet, ce qui avait été tant recherché, existait à présent et l'instrument des frères Lumière, ainsi que son équivalent mis au point sur la même période par Edison en Amérique, satisfaisait pleinement aux exigences tant scientifiques qu'industrielles. Certains continuèrent cependant leur recherche sur la couleur, la tridimensionnalité ou encore le son afin de développer ce nouveau concept cinématographique. Ces derniers restèrent toutefois en marge de « la voie royale »[139]. Ainsi, bon nombre de personnes (artistes, chercheurs…) à travers le monde travaillèrent sur l'image en mouvement. Pour la première fois dans l'histoire de l'homme, celui-ci pouvait voir un portrait en mouvement. Parvenu à ce point, l'histoire raconte que le cinéma d'animation devait être réinventé.

L'animation en tant que telle, fut effective non pas lorsque sa technique fut utilisée pour la première fois, mais lorsque celle-ci devint la base de création des œuvres. On peut alors dire que le premier film d'animation date de 1899, avec le film publicitaire de l'anglais Arthur Melbourne Cooper intitulé *Matches Appeal*. Cependant, si nous nous référons aux propos de l'archéologue C.W. Ceram, cité par Giannalberto Bendazzi dans son ouvrage *Cartoons le cinéma d'animation : 1892-1992*, « un procédé ne "nait" pas lorsqu'il apparait pour la première fois mais lorsqu'il génère une ère nouvelle de production »[140]. L'histoire du cinéma d'animation ne débuterait alors qu'en 1908 avec les films du français Emile Cohl. Ce dernier faisant du cinéma d'animation au sens complet du terme. Malgré ces propos, il est évident que nous ne pouvons oublier, ni même sous-estimer l'apport des nombreux précurseurs du film d'animation tels que l'américain E.S Porter, connu pour avoir tourné le premier « western », *The Great Train Robbery* en 1903 et connu dans l'animation pour sa fameuse séquence de

[139] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.24.
[140] *Idem*, p.25.

The « Teddy » Bears en 1907 ; ou encore les britanniques Walter P. Boothauteur de *The Hand of the Artist* en 1906 et James Stuart Blackton, à l'origine de la technique du dessin animé image par image et auteur de *The Enchanted Drawing* en 1900, *Humorous phases of Funny faces* en 1906 ou du film en « prise de vues réel » *The Haunted Hotel* en 1907. Toujours selon Giannalberto Bendazzi, la sortie sur les écrans français de *The Haunted Hotel* aurait correspondu à l'entrée d'Emile Cohl dans le monde du cinéma puisque ce dernier aurait été le seul à comprendre la technique de James Stuart Blackton[141].

Le premier film d'Emile Cohl intitulé *Fantasmagories* est également le premier film français dessiné. D'une durée de quatre minutes, ce film fut projeté au théâtre du Gymnase le 17 août 1908. Le public accueillit très favorablement ce spectacle d'un genre nouveau et les producteurs se pressèrent de confier à Emile Cohl la charge de dessiner de nouveaux films. Selon Giannalberto Bendazzi, « les films de Cohl se rattachent à l'humour et à la comédie. Par exemple, les vicissitudes de *Fantôches* aux prises avec les créatures dessinées sont de vraies petites comédies à intrigue, basées sur le contraste entre les personnages, sur l'intervention d'autres personnages (le gendarme), sur les équivoques. Certes, de même que le dessin oublie le volume et se fonde sur le trait, la comédie oublie la psychologie et se base sur l'intrigue. Ce qui prend de la valeur, c'est la trouvaille pétillante, celle qui jaillit sans solution de continuité, sans lien logique, comme du haut de forme du prestidigitateur »[142]. Après avoir travaillé pour Gaumont et Pathé, Emile Cohl entre en 1912 chez Eclair, qui décida de l'envoyer dans sa succursale américaine de Fort Lee. Là-bas, il anima *Snookums,* le personnage des bandes dessinées de Manus. Aux Etats-Unis, Emile Cohl n'enseigna son métier à personne, le dessin animé y étant connu et à la mode depuis plusieurs années déjà.

Il faut également retenir qu'au début du XXe siècle, l'animation européenne n'était pas uniquement représentée par Emile Cohl. Dès les premières décennies, des talents isolés se manifestèrent en Angleterre, en Espagne ou encore en Russie. La Hollande, la Pologne et la Tchécoslovaquie, n'étaient présents qu'avec peu de films d'animation[143].

Ce petit tour d'horizon relatif à l'apparition technique du dessin animé nous semblait nécessaire car ces techniques sont la base du dessin animé japonais. En effet, l'introduction du

[141] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.24.
[142] *Idem*, p.30.
[143] Voir Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991.

cinématographe des frères Auguste et Louis Lumière au Japon en 1896, soit un an après les premières projections en France, bouleversa l'univers de l'image dans le pays. Il en est de même pour les premiers films importés d'Europe et des Etats-Unis (documentaires ou fictions) qui créèrent un engouement pour ce genre filmique qui ne se ternit jamais. Brigitte Koyama-Richard dit que « c'est en 1909 qu'apparurent timidement au Japon les premiers dessins animés importés de France, de Grande-Bretagne et des Etats-Unis. Le public japonais s'enthousiasma particulièrement pour les films de James Stuart Blackton, lequel était à l'origine de la technique du dessin animé image par image »[144]. Aussi peu de temps après, quatre sociétés de cinéma japonais virent le jour pour ensuite fusionner et fonder en 1912 la société Nikkatsu. Deux ans plus tard plusieurs membres démissionnèrent pour créer la société Tenkatsu. Dans les années 1920, près d'une cinquantaine de ces films importés, appelés au Japon « *dekoboko shingachô* » (« séries d'images nouvelles en tous sens ») distrayaient le public japonais qui était toujours plus en demande d'images. Face à cette demande, et ne se satisfaisant pas de n'être que spectateurs de ce nouveau genre filmique, les Japonais ne tardèrent pas à s'approprier cette technique encore nouvelle.

II.2 Les pionniers du dessin animé japonais

Face à l'engouement provoqué par les projections animées venues d'Europe et des Etats-Unis, nombre de créateurs japonais voulurent s'essayer à ce nouvel art. Nous retiendrons trois pionniers du dessin animé au Japon : Shimokawa Ôten (dit aussi Hekoten), Kitayama Seitarô et Kôuchi Sumikazu. Sans connaissances spécifiques mais soutenus par des maisons de production, ils se lancèrent, mais indépendamment, dans la réalisation de dessins animés en s'appuyant sur des techniques différentes. Leur seul point commun étant d'avoir étudié la peinture « à l'occidentale » (dite *yôga*). La particularité de cette peinture est d'employer des supports et des pigments occidentaux, tandis que la peinture japonaise (dite *nihonga*) utilise des pigments naturels dilués sur papier japonais ou sur soie.

Shimokawa Ôten (1892-1973) était un caricaturiste et disciple du *mangaka* Kitazawa Rakuten qui fut, rappelons-le, premier à utiliser le mot « manga » à la place de *ponchi-e* pour désigner les caricatures et les bandes dessinées. Créateur de bandes dessinées pour les journaux, il publia son premier album de bandes dessinées *Ponchi shôzo* (*Caricatures*) en 1916. Reconnu

[144] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.71.

pour son talent, la société Tenkatsu (Tennenshoku Katsudô Shashin – « Société des images colorées en mouvement ») lui demanda de réaliser des dessins animés. Après plusieurs tentatives de dessins à la craie sur des planches noires, il opta pour des dessins à la peinture blanche sur des fonds préalablement imprimés et produit ainsi son premier film d'animation en 1917 : *Imokawa Mukuzô genkanban no maki* (*Le Portier Imokawa Mukuzô*). Son deuxième film, intitulé *Dekoboko Shingacho, Meian no shippai* (*Dessin animé : une excellente idée qui se solde par un échec*), fut présenté le mois suivant au ciné-club d'Asakusa[145]. Shimokawa Ôten fit de ses personnages de bandes dessinées les protagonistes des nombreux films qu'il tourna. Cela illustre la mixité des supports que connaissent actuellement les mangas à succès. Après cinq années de création de dessins animés, il abandonna l'animation pour revenir au manga.

Kitayama Seitarô (1888-1945) est considéré par Brigitte Koyama-Richard, auteure de plusieurs ouvrages sur le manga et l'animation japonaise, comme le deuxième pionnier du dessin animé au Japon. Cependant, suite aux premières expérimentations de Kitayama Seitarô à l'encre de Chine en 1913, Giannalberto Bendazzi, le cite dans son ouvrage[146] comme le premier à s'adonner à l'animation. En ce qui nous concerne, nous choisissons de le citer, comme Brigitte Koyama-Richard, en second et cela en nous appuyant sur les dates de parutions de ses films. D'abord aquarelliste, Kitayama Seitarô[147] s'émerveilla pour le graphisme des dessins animés occidentaux qu'il découvrit par hasard en 1916. Dès lors, il se mit à étudier cette technique jusqu'à la création de projets qu'il présenta à la société Nikkatsu (Nihon Katsudô shashin), laquelle l'embaucha dans le studio de Mukojima, d'abord pour des sous-titres de films muets puis pour la création d'une série de dessins animés typiquement japonais. Malgré de nombreuses difficultés, il réalisa son premier dessin animé, inspiré d'un conte très célèbre dont les origines remontent au XIVe siècle : *Sarukani gassen* (*Le combat du singe et du crabe*). Après la création d'une vingtaine de films, Kitayama Seitarô entreprit, en 1918, de raconter en dessin animé la légende de *Momotarô*. Cette légende raconte l'histoire d'un enfant né d'une pêche et doué d'une force hors du commun qui accomplit maints exploits. Thématique que l'on retrouve d'ailleurs dans nombre de mangas aujourd'hui, par exemple dans *Dragon Ball* d'Akira Toriyama ou encore dans *One Piece* d'Eiichirô Oda. Ce

[145] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.72.

[146] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.131.

[147] Kitayama Seitarô fut aussi le créateur d'une revue d'art intitulée *Gendai no yôga* (*La peinture occidentale contemporaine*), revue créée à la suite de sa coopération en 1912 à la revue *Mizue* – créée en 1905 par son maître – pour la promotion de l'aquarelle au Japon.

dessin animé est d'autant plus important qu'il est le premier à être diffusé à l'étranger et notamment en France. Nous pouvons également retenir ce « réalisateur » comme l'un des précurseurs des films publicitaires et pédagogiques.

Le troisième pionnier du dessin animé japonais que nous citerons est Kôuchi Sumikazu. Ce dernier, comme ses prédécesseurs, fut formé à la peinture occidentale. Il entra en 1907 au *Tokyo Puck* et devint, pour ce journal, dessinateur de bandes dessinées. Brigitte Koyama-Richard écrit : « Son talent attire l'attention de Kobayashi Kisaburô, lequel avait quitté la Tenkatsu, en 1916, pour monter sa propre société de production la Kobayashi Shôkai »[148]. Ce dernier lui confia la création d'un dessin animé seulement cinq mois après le premier film de Shimokawa Ôten. Ce film raconte l'histoire d'un samouraï auquel on a vendu un sabre de mauvaise qualité. Ce premier film est d'autant plus intéressant que les images sont accompagnées d'un *benshi* (ou narrateur). Si ce premier film connaît un immense succès, son second film, *Chamebô kûki jû no maki* (*L'histoire de la cabine à air d'un enfant espiègle*) fut interdit. Ce film étant perçu comme une incitation pour les enfants à faire des bêtises. En 1930, Kôuchi Sumikazu réalisa un film d'animation parlant intitulé *Chongire hebi* (*Le Serpent à tête coupée*) d'après l'œuvre de son ami mangaka, Maekawa Chiho, avant de redevenir dessinateur de manga[149].

Tous ces auteurs sont essentiels car ils ouvrent la voie de l'animation japonaise en donnant naissance aux premiers dessins animés japonais. Il faut surtout noter pour notre travail, que ces auteurs sont tous dessinateurs de manga. Ce qui montre le lien étroit, entre l'image animée et l'image du manga papier au plan de la conception. L'image manga doit être analysée comme une image mouvante mais aussi comme une image marquée culturellement. Elle reflète principalement la culture de son pays, par sa technique graphique spécifique mais aussi par les thèmes abordés. L'ampleur de ces dessins animés, dont le succès et la demande sont très présents, est annonciatrice du développement de cette forme communicationnelle. En effet, il ressort que déjà à cette époque, les premiers dessins animés ont à la fois une fonction de divertissement, mais aussi une visée de communication stratégique à travers son utilisation publicitaire ou encore dans sa vocation pédagogique comme c'est le cas dans certains films de Kitayama Seitarô, précurseur de ces registres.

[148] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.74.
[149] *Idem*, p.75.

Plusieurs de leurs disciples vont également faire fortement évoluer les procédés techniques d'animation. On peut citer par exemple, Yamamoto Sanae peintre de formation traditionnelle et assistant de Kitayama Seitarô à la Nikkatsu, qui fonde en 1925 son propre studio, le Yamamoto manga seisakujo. Yamamoto Sanae répondra surtout, à ses débuts, à des commandes de l'Etat, notamment du ministère de l'éducation. Pendant la seconde guerre mondiale, il produisit des films d'animation pour l'armée et la marine japonaise.

Ôfuji Noburô fut formé par Kôuchi Sumikazu. Il créa son studio, le Jiyû eiga kenkyûsho en 1925 et devint réalisateur indépendant. Ôfuji Noburô est un « acteur » important dans l' « histoire » du dessin animé japonais. Brigitte Koyama-Richard dit à ce propos que « la qualité artistique de ses œuvres a profondément marqué l'histoire du dessin animé japonais »[150]. Ôfuji Noburô est le premier réalisateur à découper ses personnages dans du *chiyogami*, un papier traditionnel japonais orné de nombreux motifs colorés. Grâce à cette technique, il lui était facile d'intégrer à ses films les décors qu'il souhaitait. De même, chaque partie du corps et des costumes de ses personnages revêtaient des motifs différents. Il expliqua que « cette idée lui était venue en regardant le *kamishibai* (littéralement « théâtre en papier ») »[151], théâtre ambulant très populaire encore de la fin de la seconde guerre mondiale jusqu'à l'apparition de la télévision. Ôfuji Noburô est également connu pour sa réalisation du premier dessin animé en ombre chinoise, *Kujira* (*La Baleine*), en 1927. Ce dessin animé fut également exporté en France.

Toujours à la recherche de nouvelles techniques, il tourna, en 1929, *Kogane no bana* (*Une fleur couleur d'or*) en *cinécolor*. Brigitte Koyama-Richard dit que « la même année, il eut recours à un nouveau système d'enregistrement du son synchronisant image et musique pour son film *Kuro nyago* (*Le chat noir*). A la fin de la guerre, il adapta la nouvelle d'Akutagawa Ryûnosuke *Kumo no ito* (*Le Fil d'araignée*) avec lequel il obtint le premier prix au Festival international du film au Vénézuela »[152]. La plus part des films d'Ôfuji Noburô sont des films d'ombres. Cependant, il produisit une seconde version de *La Baleine* mais cette fois en *konicolor*. Brigitte Koyama-Richard écrit que « s'inspirant des vitraux d'église, il utilise des papiers cellophane colorés »[153]. Ce film sera sélectionné au Festival de Cannes, catégorie

[150] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.78.
[151] *Idem*, p.77.
[152] *Ibidem*.
[153] *Ibidem*.

court métrage, mais ne remportera pas le prix. Toutefois, en 1956, son film d'ombres en cellophane *fujicolor*, intitulé *Yûreisen* (*Le Bâteau fantôme*), remportera à Venise le prix spécial du jury du Festival du film de télévision pour enfants.

Les autres personnages marquant l'industrie du dessin animé sont Murata Yasuj et Masaoka Kenzo. A travers ses films, on peut dire que Murata Yasuj contribua largement à l'amélioration des procédés photographiques en leur apportant diverses innovations. Brigitte Koyama-Richard dit qu'il devint « un maitre dans l'art du papier découpé, réussissant à obtenir des mouvements presqu'aussi fluide qu'avec du cellulo. Il découpait tous ses personnages, corps et membres séparés, et fixait ceux-ci au niveau des articulations avec des épingles, de façon à les animer. Il les posait ensuite et les filmait image par image. Il réalisa ainsi en 1934, ce chef-d'œuvre du genre qu'est *Tsukinomiya ôjosama* (*La Princesse Tsukinomiya*) »[154]. La même année, il produisit aussi *Osaru no taigyo* (*Le Singe et le banc de poissons*), puis mit en scène l'un des plus célèbres personnages de manga de l'époque : *Nora Kura* (*Le Chat noir*). Ce film est déjà empreint d'humour et d'action. Un *benshi* (narrateur) y joue tous les rôles et une grande partie de son récit est inscrite entre deux scènes du film[155].

Si à travers ces exemples de films on peut voir les prémices du dessin animé parlant, ces dessins animés restent minoritaires. Face à la production des dessins animés étrangers, et notamment ceux de Walt Disney, qui sort son premier dessin animé parlant en 1928, le public ne se contente plus de voir des « images qui bougent » mais souhaitent des films parlants comme ceux qu'ils découvrent en provenance des Etats-Unis. De ce fait, les créations japonaises sont un peu oubliées sur leur territoire : « A cette époque, seul le film de Yoshitsugu Tanaka, *Entotsuya Pero* (*Pero le ramoneur*, 1930), qui exalte le mouvement ouvrier, trouve une large audience »[156], écrit Thierry Groensteen.

Dès lors, en raison de cette large demande du public, le studio Shochiku produit en 1931 le premier film parlant, *Madamuto nyôbu* (*Madame et l'épouse*). Ne souhaitant désormais faire que des films d'animation parlants, Kido Shirô, responsable du studio, engagea Masaoka Kenzô dans ce but. Avec l'aide de son élève Séo Mitsuyo, il acheva en 1932 son premier film

[154] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.78.
[155] *Idem*.
[156] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.53.

parlant intitulé *Chikara to onno no yo no naka* (*Le monde du pouvoir et de la femme*). La qualité de ses films égala rapidement ceux de Walt Disney et Mazaoko Kenzô abandonna le papier découpé pour la *cellulo*. Brigitte Koyama-Richard écrit que « les personnages étaient dessinés et peints sur une feuille de cellulose végétale transparente qui venait se fixer sur un décor fixe »[157]. Bien que ses œuvres aient été considérées comme artistiques et coûteuses, il affirmait, selon Brigitte Koyama-Richard, que « les films d'animation devaient être beaux, gais et donner le sourire, et que pour y parvenir, l'animation, la forme et la musique ne devaient faire qu'un »[158]. Selon le journaliste Takashi Namiki, Mazaoko Kenzô est également l'initiateur de l'animation de personnages au sens où il en établit pour principes directeurs la justesse du dessin, la fluidité du mouvement et des comportements individuels, propres à chaque personnage. Il dit aussi que « son œuvre, marquée d'une touche de beauté et de culture japonaise, reste à part dans la production de son temps, et marque un point de départ foncier, souterrain à l'ensemble de l'animation de l'après-guerre »[159]. Il nous faut également ajouter que ses films étaient toujours porteurs d'une morale à l'attention des enfants. Ce procédé moraliste est toujours utilisé, et nous pourrons voir, dans un prochain chapitre, que le manga a un véritable engagement pédagogique, moral, à travers ses thèmes abordés. Nous pouvons nous demander si ce n'est pas, entre autres, cet engagement moral et pédagogique qui donne autant de succès au manga.

Si nous pouvons dire que Mazaoka Kenzô joua un rôle déterminant dans l'histoire et la conception du dessin animé japonais, c'est également lui qui fut le premier à utiliser le mot « dôga » (« images animées »), terme largement repris par la suite dans le domaine de l'animation. Avant on parlait de « senga dôga » (« images dessinées sous forme de traits et animées ») puis de « cartoon comedy » et de « manga dôga ».

Tous ces réalisateurs sont importants car ils sont à l'origine de l'animation moderne. Ils en ont, non seulement dessinés les contours et les spécificités, mais ils ont aussi permis à leur successeurs de développer des procédés techniques et de réaliser des mangas d'une très haute qualité, toujours plus près d'un réalisme graphique et plus proche, dans les thèmes abordés, de leurs spectateurs.

---

[157] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.80.

[158] *Idem*.

[159] Mazaoko Kenzô cité par Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.131.

III. De l'animation d'après-guerre au cinéma d'animation d'aujourd'hui

Durant les années 1940 et les années de guerre, la bande dessinée japonaise, nous l'avons vu précédemment, a été utilisé comme instrument de propagande par l'Etat. Il en fut de même pour l'animation. Il apparaît que cette période est surtout marquée par les films de propagandes financés par l'Etat. Parmi ces films, on peut citer *Momotaro no Umiwashi* (*Momotaro et les aigles*) créé en 1943 par le réalisateur Mitsuyo Séo. Il faudra donc attendre la fin de la seconde guerre mondiale et surtout la création de la Toei Animation pour que l'animation japonaise trouve un nouvel élan. A travers les productions de la Toei Animation, l'animation japonaise atteint sa configuration actuelle tant au niveau graphique qu'économique. Ses œuvres vont à la fois toucher le public japonais mais aussi s'exporter à l'international et faire connaître le manga en France.

En 1956, la Toei, l'un des « six géants » de la cinématographie japonaise en prises de vue réelles, créa un secteur animation. Deux ans plus tard, la Toei Animation réalise son premier long métrage, *Hakujaden* (*Le Serpent blanc*), signé par Taiji Yabushita. Ce film, qui raconte une sombre histoire chinoise, obtint le prix du ministère de la Culture au Japon, celui du Blue Ribbon l'année suivante ainsi qu'un prix à Venise. Historiquement, les premiers longs métrages japonais sont les films militaires de Mitsuyo Séo (*Momotaro no Umiwashi* et *Momotaro : Umi no Shinpei*), réalisés en 1943 et 1944, avec une équipe de seulement quatre personnes, à la demande de la marine japonaise. Mais c'est *Le Serpent blanc* qui marque réellement la nouvelle ère de l'animation japonaise ainsi que le début de son expansion industrielle. Luca Raffaelli dit que le succès de ce film sera « comme le prologue à la future et frénétique activité télévisuelle du dessin animé japonais, avec la réalisation de long métrage ».[160] Techniquement, c'est également à partir de ce film que les réalisateurs commencèrent à utiliser de la peinture pour *cellulo* et de l'encre de couleur pour les tracés.

A cette époque, les longs métrages de la Toei Animation étaient des films de *full animation*, c'est-à-dire qu'ils comportaient vingt-quatre dessins par seconde[161]. Après le succès de ce film, la Toei Animation commence à lancer sur le marché des dessins animés inspirés d'abord par des contes chinois et des légendes japonaises pour se tourner ensuite vers des classiques

[160] Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées. Du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p.124.
[161] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.86.

de la littérature internationale. On peut citer par exemple l'adaptation des *Misérables* de Victor Hugo ou encore celle du roman de l'américaine Louisa May Alcott, *Little Women*, connu en France sous le titre *Les Quatre filles du Docteur March*. A travers ses multiples productions la Toei Animation est devenue la plus importante maison de production de dessins animés non seulement du Japon mais aussi du monde ; et cela en réalisant dans les années 1970 et 1980 des milliers d'heures de séries télévisées ou encore de nombreux longs métrages. C'est également au sein de la Toei Animation que se sont formés presque tous les animateurs des deux générations suivantes, dont Osamu Tezuka. Ce dernier, considéré comme « le père du manga », fonda au début des années 1960 son propre studio d'animation, la Mushi Production, d'où sortira en 1963 la première série régulière de dessins animés pour la télévision : *Tetsuwan Otamu* (*Astro Boy*). Osamu Tezuka est un personnage des plus essentiels de l'histoire du manga car c'est lui qui est à l'origine des spécificités graphiques actuelles du manga telles que « les grands yeux des personnages », une image du manga en noir et blanc mais aussi des mangas créés à la manière de *story-board*.

Parallèlement, la télévision va jouer un rôle significatif dans l'expansion et le développement de l'animation. Avec l'essor de la télévision en noir et blanc, la demande de films d'animation ne cessa de se développer. L'apparition de la télévision en couleurs marqua encore un tournant dans l'essor de l'animation. Comprenant l'enjeu de ce nouveau média, la Toei Animation décida de produire à son tour des films d'animation pour la télévision. Leur dessin animé intitulé *Ôkami shonen Ken* (*Ken, l'enfant loup*) passa pendant trente minutes chaque semaine dès le 25 novembre 1963 et remporta un succès mondial[162]. Avec l'augmentation des ventes de téléviseurs en couleurs, les films en noir et blanc furent colorisés. Ainsi, le dessin animé *Mahôtsukai Sally* (*Sally la petite sorcière*) passa en couleurs à partir du dix-huitième épisode.

Face à la concurrence et en raison de l'engouement pour ce genre télévisuel, la Toei Animation développa ses studios, modernisa sa technique et en 1964, « le travail de calque du dessin sur le *cellulo* fut transformé de façon révolutionnaire, grâce à une machine de copies spéciales pour l'animation de marque anglaise que la Toei appelait "xérographie" »[163], écrit Brigitte Koyama-Richard. Avec cette nouvelle technique, la Toei Animation n'eut de cesse de fabriquer des films pour la télévision comme pour le cinéma. Elle augmenta son audience par

[162] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.88.
[163] *Idem*.

le lancement d'un festival de dessins animés[164]. Au début des années 1970, la technique de *full animation* laisse la place à la *limited animation* pour les films destinés au petit écran, réduisant ainsi les coûts de production tout en augmentant la productivité. Durant cette même période, de nombreux dessins animés à succès tels que *Goldorack* (1972), créé par la Toei Animation à partir des bandes dessinées de Go Nagai, *Heidi* (1972) ou encore *Candy* (1976) furent exportés vers l'Europe.

Il faut ajouter que si de nombreux dessins animés furent produits à destination des enfants, la génération des années 1970 qui avait vu *le Serpent blanc* dans sa jeunesse, apprécia des films destinés à un public adulte. C'est ainsi qu'en 1977, *Le Bateau de guerre Yamato*, adaptation du manga de Matsumoto Leiji, provoqua un véritable engouement[165]. L'année suivante *Ginga Tetsudô 999* (*Galaxy Express 999*) et *Uchû Kaizoku Captain Harlock* (*Albator, le corsaire de l'espace*) du même auteur connurent un immense succès à la télévision japonaise mais aussi en France. C'est notamment à travers ces dessins animés de la Toei Animation que le manga arriva en France. On peut donner quelques chiffres au phénomène de l'animation au Japon à cette époque : en 1976, le nombre de séries créées s'élevait à environ 200 et en 1983 ce nombre avait doublé. Sur la même période, la ville de Tokyo abritait plus de 10 000 professionnels de l'animation. Les séries animées, quant à elles, étaient diffusées quotidiennement par les huit chaînes de télévision du pays dans le créneau horaire consacré aux enfants, c'est-à-dire de 17h à 19h[166].

Toutefois, si la production de dessins animés est très vaste et dense on peut constater que la production japonaise en matière d'animation va se scinder en deux domaines soumis à des exigences et des ambitions sans commune mesure. Thierry Groensteen dit que « s'il s'agit d'une réalité trop peu connue en Europe, le Japon a su entretenir une tradition de longs métrages de grande qualité exploités dans les salles de cinéma et régulièrement primés dans les festivals internationaux »[167]. Il va sans dire que ces films atteignent une qualité artistique et un niveau d'animation supérieur à celui des séries destinées à la télévision. On peut en effet

[164] En 1964, la Toei Animation décida d'organiser pendant les vacances de printemps et d'été des projections de court et de moyen métrage. Cette première tentative du genre au monde, permit à la Toei Animation de faire découvrir à un large public d'enfants et d'adultes ses dessins animés. Une manière également pour elle de rentabiliser ses créations.

[165] Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010, p.92.

[166] Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.580.

[167] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.56.

voir à travers ces films une variété des sujets abordés, une qualité graphique et une richesse de la bande sonore qui tranchent avec l'idée que les spectateurs ont trop souvent du dessin animé japonais. Aussi, comme le dit Thierry Groensteen, le véritable couronnement (artistique, sinon commercial), pour une bande dessinée, n'est pas de passer au petit écran, mais bien d'inspirer un film de long métrage[168]. Le premier manga à avoir connu cet honneur est *Akira* de Katsuhiro Otomo en 1988.

Les films d'animation d'une durée supérieure à une heure ne pouvant être considérés comme des productions de séries, on voit se créer des studios spécifiques à la réalisation de longs métrages. Parmi les réalisateurs de longs métrages les plus reconnus, on peut citer, en référence à Thierry Groensteen, « Noburo Ôfuji (dont le style original s'inspire de la tradition des papiers découpés), Taiji Yabushita (qui règne sur un bestiaire anthropomorphe souvent comparé à l'univers disneyen), Ryuichi Yokoyama, Shinichi Yagi, l'atypique et inventif Yoji Kuri (né en 1928), au trait incisif et à l'inspiration surréalisante »[169], ou encore plus récemment, Hayao Miyazaki, consacré en 1984 pour *Kaze no Tani no Nausicaä* (*Nausicaä de la vallée du vent*) et en 2002 pour *Le Voyage de Chihiro*, et Isao Takahata, connu en France pour être le réalisateur du *Tombeau des lucioles* et plus récemment de *Pompoko* (2006). Hayao Miyazaki est considéré depuis les années 1970 comme le maître incontesté du long métrage. L'historien Takuya Mori écrit d'ailleurs à propos d'Hayao Miyazaki : « Les travaux de Miyazaki se distinguent par leurs personnages à la personnalité et aux sentiments clairement décrits, ainsi que par l'humour et la nature captivante de leur trame »[170].

Toutefois, la production de qualité de ces films d'animation est limitée à seulement quelques films par an. C'est donc surtout à travers des séries, pour la télévision ou les circuits vidéos, inspirées de la littérature d'aventure, de contes de fées ou encore de mangas que l'animation japonaise est plus prolifique mais aussi d'une qualité parfois jugée moindre au niveau esthétique. Cette moindre qualité vient d'un procédé que le réalisateur Osamu Tezuka a importé des Etats-Unis (et notamment des studios Hanna Barbera). Thierry Groensteen explique ce procédé: « Le principe en est simple : il s'agit de limiter le nombre de dessins à réaliser pour obtenir une minute de film. On le sait, plus le nombre des dessins tend vers la norme des vingt-quatre images par seconde (qui est celle des prises de vue « live »), plus le

[168] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.56.
[169] *Idem*.
[170] Takuya Mori cité par Giannalberto Bendazzi, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991, p.582.

mouvement sera restitué à l'écran d'une manière fluide. La qualité Disney, unanimement reconnue comme satisfaisante, s'obtient avec une moyenne de douze à quinze images par seconde » [171]. Il ajoute qu'Osamu Tezuka, « et les autres réalisateurs japonais à sa suite, ont fait descendre le seuil en dessous de la barre des cinq dessins par seconde, réduisant ainsi considérablement les coûts et le temps de fabrication ». Dès lors, de par le nombre de dessins limités, les *animes* peuvent être considérés comme des bandes dessinées animées. En somme, comme le dit Luca Raffaelli, le génie des japonais est d'avoir trouvé un moyen de faire de l'animation en évitant la coûteuse fluidité disneyenne[172].

Utiliser un faible nombre de dessins à l'avantage de réduire les coûts et d'augmenter les productions. Mais cela a pour inconvénient majeur de donner une impression de fixité. Par exemple, lorsqu'un dessin animé sportif, tel qu'Olive *et Tom*, produit par la Toei Animation à partir du manga *Captain Tsubasa* de Yôichi Takahashi, nous montre la foule des supporters dans les gradins, ces derniers conservent pendant de longs moments la même expression figée, bouche grande ouverte. Il existe toutefois des subterfuges pour atténuer cette impression de fixité. Le premier subterfuge est le recours au gros plan sur un personnage qui regarde le spectateur. « Cette image arrêtée – qui se prolonge parfois pendant plusieurs secondes – sur des yeux exorbités, où se lit la détermination du héros dans un moment d'extrême tension dramatique, a été érigée en figure de style du cinéma d'animation japonais. Il est permis de penser qu'elle doit quelque chose à la tradition du théâtre Kabuki[173] »[174], explique Thierry Groensteen. Le second subterfuge, le plus utilisé, consiste à pallier l'immobilité des personnages par des mouvements de caméra. Cette immobilité des personnages dans l'*anime* a toutefois un avantage : elle laisse à l'imagination les mouvements des personnages qu'il n'est pas nécessaire de montrer.

Dans un dessin animé japonais, chaque émotion est vécue dans la durée. Ce ralentissement du temps nous permet de mieux suivre les pensées du personnage qui est en mauvaise situation, ou de nous montrer l'extrême concentration du héros par rapport à l'instant vécu. Cela donne une perception de la vie quotidienne dans une dimension atemporelle. Les dessins animés

---

[171] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.59.

[172] Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées. Du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p.129.

[173] Le comble de l'intensité dans l'expression, pour un acteur de Kabuki, s'obtient en se figeant face au public, tout en faisant une grimace qui tient principalement dans le fait de loucher pour souligner la force du sentiment éprouvé. Cette posture traditionnelle est connue sous le nom de *Ni-e*.

[174] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.59.

japonais nous montrent souvent des personnages en situation d'attente et cela qu'ils soient en situation de combat ou de rendez-vous amoureux. Or comme le remarque Luca Raffaelli, « la culture japonaise est particulièrement sensible à la notion du temps et à la fixité de l'attente »[175]. Cet auteur rapproche d'ailleurs ces situations d'attentes à celui des combats de sumo : « ces moments sont savourés, vécus intensément, instant par instant. Comme dans une lutte de sumo où l'observation réciproque des deux lutteurs offre aux spectateurs japonais des émotions toutes aussi intenses que l'instant de l'affrontement décisif très bref »[176].

Cependant, l'élasticité du temps n'entrave pas la continuité du narratif. Au contraire, si elle renonce à une certaine fluidité du mouvement, l'élasticité du temps ouvre grâce à sa technique, sur de nouvelles perspectives narratives qui, par leur nouveauté (par rapport aux dessins animés traditionnels tels que par exemple ceux de Walt Disney), séduisent le spectateur. On peut ajouter que le « jeu du temps » se constate aussi dans l'animation japonaise dans une lenteur de la mise en scène. Cette lenteur se remarque notamment dans *Princesse Mononoke* ou dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki, lorsque ce dernier met en avant, par des plans très lents et une vision en « travelling », la nature. On la constate aussi dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya où le déroulement de l'histoire est très lent, notamment lors de la présentation de la jeune héroïne, ou encore lorsqu'elle narre ses souvenirs et ce qui se passe dans sa vie. Cette lenteur de la mise en scène est généralement accompagnée d'une musique qui accentue l'aspect calme de l'instant du récit. On le remarque en particulier dans les œuvres d'Hayao Miyazaki, ce qui permet une complète contemplation de la nature, voire une communion entre le spectateur, le personnage et la nature.

Le cinéma d'animation a pris une place considérable au Japon, à tel point que le merchandising consacré à l'univers du dessin animé devient de plus en plus diffus et varié, avec toutefois une prédilection pour les jouets. Dans les grandes villes, on voit apparaitre des magasins spécialisés dans la vente de *cellulos* originaux destinés aux collectionneurs, mais aussi du matériel cinématographique et divers produits dérivés (crayons de couleurs, affiches). Parallèlement à l'animation, la création de revue comme *Animec*, *Animage*, *Animedia*, *This is Animation* et *Love Animation* ont vu le jour.

[175] Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées. Du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p.131.
[176] *Idem*.

Chapitre 3 : Spécificités du Manga

Au Japon, le manga se positionne comme un produit de divertissement mais surtout de consommation de masse qui touche toutes les tranches de la société et tous les âges. Cette large diffusion est d'autant plus facilitée qu'il existe différents genres de manga : policier, *fantasy*, romantique, science-fiction, érotique… Les mangas sont également classés selon le public visé, et nous le verrons dans un prochain chapitre consacré à leurs marchés et à leurs diffusions. Ils sont également classés en différentes catégories, par exemple : les *shônen*, les *shôjo* ou encore les *seinen*. Ces derniers portent en eux des codes narratifs, visuels et thématiques spécifiques du manga.

Ce sont toutes ces spécificités qui génèrent un rapport particulier avec ses lecteurs-spectateurs. Le manga, à travers ses spécificités, peut être appréhendé comme un outil de transmission de sa propre culture. Mais, on peut se demander si les lecteurs français perçoivent réellement cette dimension orientale. C'est en tout cas, par ses messages fondamentaux, et avant tout par sa visualité particulière, que le manga a un impact. Nombre de mangas s'adressent aux adolescents : les *shônen* ciblent les garçons au travers de leurs histoires tandis que les *shôjo* s'adressent aux filles par des histoires romantiques ou en évoquant leurs tracas quotidiens. Quant aux *seinen*, ils s'adressent à un public plus adulte, plus avertis avec des thèmes parfois plus sombres.

Le manga, à travers ses histoires et son graphisme, peut être considéré comme une initiation à la vie urbaine ou encore à la modernité. Il est révélateur des tracas et des questionnements de sa société. Jean-Marie Bouissou explique à ce propos, dans une interview, que l'on retrouve dans le manga toutes sortes d'histoires qui ont une fonction importante : celle du conte de fée et cela en répondant aux peurs des enfants. Il explique que le manga, notamment pour adolescent, répond à deux principes. Le premier, c'est que le manga est un prêche pour les valeurs sociales, il est rempli de valeurs positives. Le message étant par exemple, de « serrer les dents, de ne pas se laisser aller aux tentations et surtout de ne pas s'en faire car à la fin il s'en sortira ». Le deuxième principe montre « la faillite de la génération Meiji qui a causé la guerre ». C'est un genre classique où l'on retrouve toujours l'enfant sauveur, rédempteur, conseillé par un « vieillard ». Il y a ici une disqualification du monde des adultes. Le manga a aussi tiré de la défaite des leçons optimistes : « le monde de demain sera meilleur grâce à la science, le monde de demain sera un monde tolérant, démocratique ». Jean-Marie Bouissou

ajoute dans cet entretien qu'au départ le manga est un moyen pour éduquer la nouvelle génération à des valeurs nouvelles. Une vocation pédagogique qui est très déterminée et pas seulement chez Osamu Tezuka. L'école du *gegika* (mangas sombres, violents) l'a également fait à sa manière. On peut dire que cet aspect du manga est une face cachée de ce dernier en Occident. Jean-Marie Bouissou dit que le manga contemporain est celui de l'après-guerre. C'est dans cette même période que se développe la bande dessinée pour adultes avec de vrais romans noirs populaires. A la fin des années 1960, les producteurs vont inviter les auteurs du *gegika* à venir dans le marché des « grands adolescents ». Le manga a dès lors été capable de développer des genres différents en fonction de sa clientèle[177]. Mais les histoires des mangas entrent en résonnance avec le lecteur-spectateur grâce à l'universalité des propos. Et finalement, si nous étudions ses divers genres, on constate qu'ils ont la particularité de s'adresser à tous.

En raison de ses spécificités, le manga acquiert un nouveau lectorat se passionnant pour l'imaginaire, l'*héroïc fantasy*, le fantastique (il suffit pour cela de regarder les chiffres du box-office de certains films tels que *Avengers, Twilight, Avatar* ou encore les chiffres des derniers films d'animations) qui ne sont pas forcément réservés aux adolescents. On constate d'ailleurs que l'animation touche désormais de plus en plus le public adulte. Ainsi, pour Patrick Gaumer[178], historien de la bande dessinée, « si pendant longtemps le dessin animé a été considéré comme un produit destiné avant tout aux enfants, bien qu'à l'origine le dessin animé n'ait pas été fait pour un public spécifique et ce, si l'on se réfère à la production de *Tex Avery*, l'animation est en train de connaître le même changement que la bande dessinée dans les années 1960-1970. Il faut arrêter les préjugés : *Happy Feet*, *Souris City* et *Arthur et les Minimoys* totalisent à eux trois 22 millions de spectateurs ». On peut dès lors s'interroger en termes de communication sur ce phénomène d'évolution de l'animation et de cette percée du manga qui se fait, du moins on peut le penser, en parallèle d'une recherche d'univers magique qui permet au lecteur-spectateur de sortir de son quotidien. Nous le verrons, le manga et notamment l'image manga, qui est à la fois visuelle et narrative, crée différents imaginaires.

---

[177] Jean-Marie Bouissou in Emission *Soft Power* par Frédéric Martel, « Le softpower japonais », http//www.franceculture.fr/player/reecouter ?play=4469153.

[178] Propos recueillis lors d'une interview d'Yves Calvi dans l'émission *C'est dans l'air*, « Tintin Minimoys et Compagnie ».

I. Spécificités des thèmes

Contrairement à la bande dessinée occidentale, les thèmes abordés dans les mangas sont si nombreux qu'il est difficile de répondre à la question « que racontent les mangas » ? C'est pour cela que nous proposons de cibler les thématiques principales ainsi que deux « genres »[179] du manga (le *shônen* et plus particulièrement le *shôjo*).

Les thématiques propres au manga ouvrent le regard du lecteur-spectateur sur divers horizons. Elles l'emportent dans un autre pays, un autre environnement tout en le ramenant à des situations vécues. Contrairement à nos habitudes occidentales, le manga (dans sa version papier et animée) porte un regard que l'on peut qualifier de philosophique et parfois critique sur son pays. Le manga pose un regard sur sa société et nous en dresse un portrait. De ce fait, les thématiques vont élever ce média à un autre rang que celui d'un objet ludique réservé aux enfants. Il peut à la fois mettre en scène des sujets difficiles ou très drôles. Tous les sujets y sont abordés et c'est en cela que le manga touche un si large public.

Dans la grande diversité thématique du manga, il existe en premier lieu des séries humoristiques qui fonctionnent sur le modèle américain du *stop comic*. Ces séries paraissent dans la presse quotidienne et usent toutes du même graphisme sobre, épuré, faisant évoluer des personnages schématiques dans un décor réduit à sa plus simple expression. Au rythme d'une anecdote par jour, des personnages familiers présentent des situations ordinaires de la vie : scènes de rue, fragment de la vie de couple ou de la vie de famille.

Ce thème relatif au quotidien de la société japonaise est très présent que ce soit dans l'animation japonaise ou dans le manga papier. Ces derniers nous retranscrivent, avec parfois un regard très réaliste, les maux et les petits tracas du quotidien des japonais. N'oublions pas que les mangas sont avant tout pour leur réalisateur conçus pour les japonais. Toutefois l'universalité des thèmes et des propos, la profondeur des personnages et la visualité particulière qui entraine le lecteur-spectateur dans la réalité de la narration, font que celui-ci se retrouve dans ces univers.

[179] Nous utilisons le mot « genre » pour évoquer le *shôjo* et le *shônen* car pour nous ils relèvent d'une spécificité graphique et narrative particulière. Toutefois, nous n'oublions pas qu'au Japon, les termes *shôjo* et *shônen* désignent une cible éditoriale et non un genre.

Dans les années 1970, apparaît dans les quotidiens puis dans les magazines de bandes dessinées pour adultes mais aussi dans les revues féminines, une nouvelle sorte de manga, le « *salaryman manga* », consacré à l'évocation satirique de la vie de bureau. Ce manga donne une vision critique de l'idéal des jeunes Japonais entrant sur le marché du travail : être salarié dans une importante société. En effet, les entreprises concentrent toutes les perspectives d'avenir des jeunes diplômés qui, très tôt au cours de leur dernière année universitaire, prennent contact avec de grandes entreprises telles que Sonny, Japan Airlines, Hitachi ou encore Mitsubichi[180]. Cet idéal cumule les avantages de la sécurité de l'emploi, de promotions et d'augmentations régulières, ainsi que le sentiment très valorisé par toute la culture japonaise, de participer à une cause commune. Thierry Groensteen dit que ce genre typiquement japonais est « aussi représenté dans la littérature, où les "romans du salarié" ont connu une heure de gloire dans les années 1950 et 1960 »[181]. Cette représentation de la vie du salarié est aussi présente dans des mangas plus contemporains. Si ce n'est pas en tant que thème principal, le manga *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji nous dépeint l'univers des salariés, le travail demandé mais aussi la place de la femme. Dans le film d'animation *Omohide Poroporo*, Isao Takahata aborde aussi la question du statut de la femme dans une nation encore très patriarcale. Cette question est un des thèmes forts d'Hayao Miyazaki des studios Ghibli. Dans tous ses films d'animation, on y retrouve des personnages féminins forts, courageux et affranchis, qui sont autant d'incitations à l'indépendance sociale et professionnelle de la femme. Dans cette thématique relative au quotidien, Isao Takahata nous dépeint la vie d'une famille moyenne japonaise dans *Mes Voisins les Yamada*.

D'autres longs métrages comportent aussi leurs critiques sociales, que ce soit dans un univers imaginaire ou dans le cadre d'une réalité. Ainsi, dans *Brave Story* de Kôichi Chigira, le jeune héro nommé Wataru part dans un monde fantastique dans le seul espoir de réconcilier ses parents et ainsi effacer la tentative de suicide de sa mère faisant suite à son divorce. Le manga *Summer Wars* de Mamoru Hosoda fait quant à lui une critique de la trop grande place de la technologie dans les relations humaines et la vie de famille. Dans une veine beaucoup plus réaliste, *Colorful*, manga de genre *ecchi* (signifiant « indécent », « lubrique » ou le plus souvent « pervers »), de Torajirô Kishi traite de l'*ijime*, à savoir la maltraitance d'élèves au sein des établissements scolaires. Un lycéen se voit pousser au suicide en raison de la trop grande pression sociale qu'il subit, sans pour autant que sa famille ose en parler. Ce sujet

[180] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, PUF, Paris, novembre 1996, p.71.
[181] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Casterman, Belgique, 1991, p.28.

préoccupant est également repris dans le manga *GTO* (*Great Teacher Onizuka*) de Torû Fujisawa. Face au nombre croissant de suicides chez les lycéens qui préoccupe beaucoup les Japonais, ce thème de la maltraitance est de plus en plus abordé.

Cependant, si souvent il s'agit de présenter à travers ces histoires des messages dont le but final est d'être avant tout positif et de permettre à la jeune génération d'éviter les erreurs de leurs ainés, certains *mangaka* n'hésitent pas à nous montrer par le biais de leurs œuvres un pays qui peut aussi être sombre, voire glauque et où il n'y fait pas toujours bon vivre. C'est notamment le cas de Satoshi Kon. Ce dernier dans *Perfect Blue* n'hésite pas à attaquer le *star system* par le biais d'une *idole*, starlette fabriquée de toutes pièces afin de faire plaisir au plus pervers des fans. Cette spécificité « narrative » qui fait sa réputation lui permet au travers de ses films d'aller toujours plus loin dans l'inconscient des Japonais et indirectement dans le nôtre. Il se permet dans *Tokyo Godfathers* de mettre en avant les sans-abris de Tokyo alors que la presse et les journaux télévisés n'osent pas eux-mêmes évoquer ce drame subi par des milliers de personnes. Enfin, dans *Paprika*, son dernier long métrage, Satoshi Kon n'hésite pas à pointer du doigt tout ce que l'Etat et la société bien-pensante s'évertue à cacher : maltraitance, mafia, dogmes, le tout couvert de drames psychologiques et de psychoses.

Le manga dans sa diversité aborde également des sujets humanistes. Fer de lance des studios Ghibli et de ses films familiaux, les productions d'Hayao Miyazaki évoquent toujours des sujets sociétaux où différents degrés de lecture peuvent apparaître selon l'âge de réception. Au travers de ses œuvres, il évoque à la fois l'environnement (*Princesse Mononoke*), le pacifisme (*Mon Voisin Totoro*) ou encore une vision de la modernité (*Le Château dans le Ciel, La Colline aux coquelicots*). Tandis qu'Isao Takahata utilise des sujets plus poignants, plus centrés sur la réalité, tel que *Le Tombeau des Lucioles* où il décrit les conséquences de la seconde guerre mondiale sur la population à travers deux enfants orphelins que la société n'hésite pas à abandonner.

Tous ces sujets abordés avec justesse, qui ne sont que quelques exemples, montrent l'amplitude du cinéma d'animation et du manga ; mais aussi que ces derniers peuvent être autre chose que du divertissement.

Les bandes dessinées sentimentales pour adolescentes (*shôjo manga*) constitue un autre domaine qui s'ancre souvent dans une représentation de la quotidienneté avec parfois selon

les séries un aspect magique. Dans ces mangas, on retrouve une récurrence des motifs, tels que « les cheveux au vent, les poses altières de l'homme aimé, les yeux baignés de larmes où brillent les étoiles, les guirlandes de fleurs et les petits cœurs »[182], écrit Thierry Groensteen. L'action peut se passer indifféremment à la cour de Louis XIV (*La Rose de Versailles* de Ryoko Ikeda), dans des royaumes de légendes (*RG Véda* de Clamp), dans le milieu de la mode, du spectacle, du sport (*Jeanne et Serge* de Shizuo Koizumi) ou encore dans le milieu scolaire (*Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Special A* de Minami Maki ou encore *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki). Les histoires se déroulant dans les lycées ou encore dans le milieu universitaire sont fortement appréciées par les lectrices qui peuvent s'identifier plus facilement à leurs personnages favoris. Thierry Groensteen, dit à ce propos que « déjà en 1905, les jeunes japonaises se pâmaient pour les romans peignant des intrigues sentimentales en milieu universitaire »[183]. Naguère dessinée par des hommes cette production est désormais l'apanage quasi exclusif des femmes, qui se sont tournées en grand nombre vers la profession de *mangaka* à partir des années 1960. On peut citer quelques exemples de *shôjo* connus en France : *Attack n°1* de Chikako Urano parut en 1968, *Berusaiyu no Bara* (*La Rose de Versailles* plus connue sous son titre de dessin animé *Lady Oscar*) de Riyoko Ikeda en 1972 ou plus récemment *Sailor Moon* de Noako Takeuchi, *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Special A* de Minami Maki ou encore *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki. Ce dernier manga est d'autant plus intéressant qu'il utilise les codes du *shônen* (notamment à travers les combats) et s'adresse ainsi à un public à la fois féminin et masculin.

S'il existe des thématiques principalement féminines, il y en a également pour le public masculin. Tout comme le *shôjo manga*, le *shônen manga* (manga pour garçon) s'inspire des thèmes de société et de la littérature populaire. Le genre sportif de ces romans, qui furent en vogue au cours des années 1950, est encore aujourd'hui très présent. On retrouve ainsi des héros champions de football (*Olive et Tom* de Yôichi Takahashi), de tennis (*Le prince du tennis* de Takeshi Konomi), de kendo ou encore de karaté. La science-fiction est aussi un thème majeur du *shônen manga*. Dans ces mangas de science-fiction, il existe trois catégories de personnages : les humains, les robots et les extra-terrestres. On peut également ajouter que la mise en scène d'esprits ou de monstres est très fréquente. Ces derniers, venant des estampes, sont une source d'inspiration traditionnelle. On peut aussi trouver des récits d'espionnages, des histoires de samouraï ou de ninja (*Naruto* de Masashi Kishimoto), des

[182] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.30.
[183] *Idem*.

histoires mettant aux prises policiers et gangsters ainsi que des récits de détective à la manière de Sherlock Holmes tel que *Détective Conan* de Gôshô Aoyama. Beaucoup de mangas pour garçons ont également pour cadre le milieu scolaire. Toutefois, ces histoires se répartissent en plusieurs catégories, selon l'aspect scolaire qui est traité, par exemple : le passage des examens, les relations entre garçons et filles, la vie de l'équipe sportive, la rivalité entre bandes de lycéens ou encore, plus récemment, la maltraitance entre élèves que nous avons citée plus haut.

II. Spécificités graphiques

Pour Benoît Peeters, la bande dessinée constitue un langage à part entière[184]. Il en est de même pour le manga où les spécificités sont révélatrices de mécanismes propres au manga. Il faut souligner un point important qui va nous permettre de mieux appréhender les spécificités graphiques et narratives du manga : c'est qu'en général, pour la majorité des mangas, les auteurs (*mangaka*) sont des artistes complets, à la fois scénaristes et illustrateurs de leurs histoires. Dès lors, il ne s'agit pas de séparer le lisible (l'histoire) et le visible (l'image). Le visuel n'est pas qu'une simple illustration de la narration. Pour Roland Barthes, le texte a par rapport à l'image soit une fonction d'*ancrage*, soit une fonction de *relais*[185]. En ce qui concerne le manga, il ne s'agit pas d'une séparation entre le visuel et le textuel mais d'une intrication, et plus encore d'une globalité. Dans le manga, lire l'image c'est lire le texte ou pour le dire autrement, il y a du *texte-image*, de l'*image-texte*. Le manga est conçu pour un style graphique qui va de pair avec un style narratif.

Cette double casquette du *mangaka* lui permet d'accentuer la mise en scène de ses histoires mais aussi de toujours garder un regard d'ensemble sur ce rapport fort entre texte et image. Comme l'explique Benoît Peeters, on a à faire à « un nouveau type de relation entre un texte et des dessins, donnant naissance à un genre distinct de la bande dessinée comme du récit illustré »[186]. Dans le manga, et nous avons déjà pu le constater dans sa longue tradition graphique, il y a avant tout une intention visuelle. Ainsi l'on pourrait le qualifier de « visuel

[184] Benoît Peeters, *La Bande dessinée*, Paris, Flammarion, Collection Dominos, 1993, p.100.

[185] Roland Barthes, « Rhétorique de l'image », in *Communication* n°4, Paris, Seuil, 1964. Cité par Martine Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Armand Colin, 2008, p.96. Martine Joly écrit que « la fonction d'*ancrage* consiste à arrêter cette "chaîne flottante du sens" qu'engendrerait la nécessaire polysémie de l'image, en désignant "le bon niveau de lecture", quoi privilégier parmi les différentes interprétations que peut solliciter l'image seule ». Elle ajoute que « la fonction de *relais* se manifesterait, quant à elle, lorsque le message linguistique viendrait suppléer des carences expressives de l'image, prendre son relais ».

[186] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.174.

narratif ». Le dessin, ici, participe pleinement à l'image et à l'histoire. On pourrait d'ailleurs qualifier l'image manga comme une « image irréductible » au sens où Benoît Peeters la définit comme « une image qui résiste, une image qui se tient ». Il ajoute que « loin de s'additionner les uns aux autres, les éléments entrent soudain en synergie »[187]. C'est justement cet aspect synergétique de l'image manga que nous voulons analyser dans le cadre de cette thèse. Cette image agit comme un tout et s'appréhende de manière globale.

Le manga, comme l'indique Jean-Marie Bouissou dans une interview, se saisit plus qu'il ne se lit. On est emporté par le flux narratif. Une planche de manga ne se regarde pas case par case, de manière séquentielle[188]. Benoît Peeters précise que « le japonais n'appréhende pas l'image comme un morceau d'une séquence, la case suivante donnant la suite. Il l'appréhende dans un regroupement qui n'est pas sans rappeler la lecture des idéogrammes »[189]. Cet aspect de saisissement de la page est fondamental. En effet, plus qu'on ne lit la page on est capté par elle. Cela conduit par ailleurs à se demander ce que devient cette lecture dans le cadre de nouveaux supports de communication. Dans le cas du téléphone portable, la petitesse de l'écran ne rend pas justice à la qualité de l'image en réduisant sa portée graphique. On trouve dans le manga une instantanéité des échanges entre le visuel et le narratif : l'invention de l'histoire est déjà présente dans la matière même du dessin.[190]. Il y a, dans le manga, un rôle moteur de l'image narrative, une relation nouvelle, par rapport à la bande dessinée franco-belges, entre le texte et l'image : jusqu'au point où l'image, tellement expressive, fait passer le texte. Les deux instances que sont le lisible et le visible portent chacune en elles leur part de narrativité. Cependant, le plus important tient à leur intrication, à l'agencement de leur relation qui permet une accentuation des sensations et des perceptions de ce qui est « lu-vu ».

Le manga semble jouer avec le lecteur-spectateur mais aussi avec les conventions du genre auquel ce dernier est habitué et cela en engageant de nouvelles structures narratives et visuelles à travers des dispositifs qui lui sont propres. Le premier facteur qui surprendra le lecteur européen non prévenu est l'inversion du sens de lecture qui nous est habituel. Au Japon, tout imprimé se lit de droite à gauche. Aussi, il n'est pas rare de voir dans des mangas une note d'avertissement, sur ce qui serait pour nous la première page du livre, qui indique le

[187] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.179.
[188] Jean-Marie Bouissou in Emission *Soft Power* par Frédéric Martel, « Le softpower japonais », http//www.franceculture.fr/player/reecouter ?play=4469153.
[189] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.179.
[190] *Idem*, p.163.

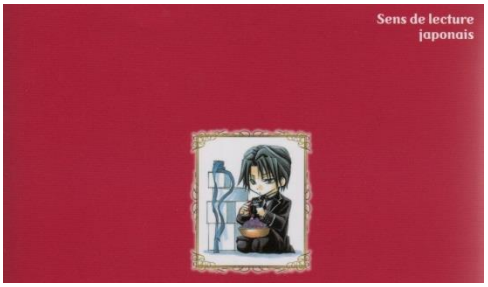
sens de lecture. Par exemple, dans le manga *Futari H* de Katsu Aki on peut trouver l'avertissement suivant : « ATTENTION, SENS INTERDIT ! Ceci est la dernière page du deuxième épisode de *Futari H*. Pour lire le début de ce volume, il faut retourner le livre. Une petite explication vous donnera le mode d'emploi du sens de lecture, fidèle à l'original, de droite à gauche, selon le souhait de son auteur, Katsu Aki ». Il faut ajouter que si au début de son apparition en Europe, le manga était rendu conforme à notre pratique de lecture ; aujourd'hui, la quasi-totalité des mangas arrivent sur le marché français dans leur sens de lecture original. Cette nouvelle pratique demande une maîtrise du sens de lecture. Celle-ci est essentielle à la compréhension car le sens de lecture entraine une mise en scène de la trajectoire du regard qui confirme le caractère fondamentalement continu du mouvement de l'œil. Cette nouvelle pratique de lecture montre l'intégration d'un trait culturel du Japon. En adoptant le sens de lecture japonais, c'est toute une pratique à laquelle le lecteur-spectateur se soumet volontiers.

A l'origine, pour leur exportation de mangas dans les pays occidentaux, les japonais assuraient eux-mêmes l'adaptation en inversant les pages, en redessinant les bulles et en repensant les nombreuses onomatopées qui n'étaient pas toujours facile à retranscrire. C'est également de cette façon qu'ont procédé les éditeurs français lorsqu'ils ont publié pour la première fois des auteurs japonais. Ce fut notamment le cas de Glénat avec les œuvres d'Osamu Tezuka ou de Casterman avec celles de Taniguchi Tanaka[191]. Toutefois, d'autres éditeurs comme J'ai lu (par exemple *City Hunter* de Tsukasa Hôjô) ou Tonkam avec les œuvres des sœurs Clamp choisirent dès 1995 de publier les volumes dans le sens de lecture japonais, profitant ainsi du goût des jeunes amateurs de manga pour les versions originales. Il faut souligner qu'à cette époque, ces versions étaient plus compréhensibles dans leurs versions originales que les versions adaptées à la télévision soumises à une forte censure. Ainsi, plus de 20 000 exemplaires de chaque livraison de *Dragon Ball* d'Akira Toriyama étaient vendus en France[192]. Cependant, comme l'explique Benoît Peeters, « ces publications sont une rupture sans précédent avec les habitudes de lectures occidentales »[193]. En plus du sens interdit (*figure 1*)[194] dont nous avons déjà parlé, il existe d'autres signes indiquant la fin de l'œuvre : l'indication « sens de lecture japonais » (*figures 2 et 3*)[195] sur la couverture, la

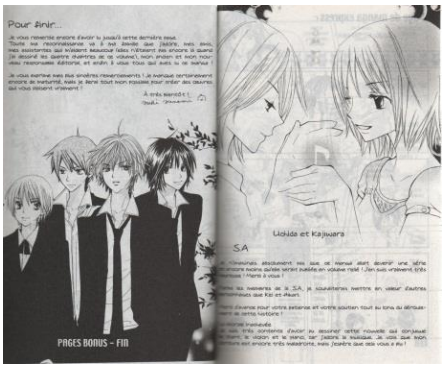
[191] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.90.
[192] *Idem*.
[193] *Ibidem*.
[194] Rey Izawa, Fuyu Tsuyama (d'après une idée de), *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2008, Volume 3. Voir la figure 1 page suivante (p.83).
[195] *Idem*. Voir les figures 2 et 3 page suivante (p.83).

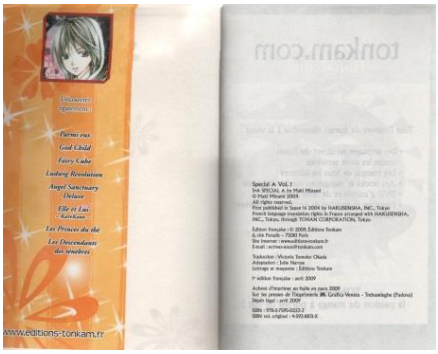
forme de celle-ci (sens de l'ouverture, *figures 3 et 5*)[196], mais aussi les remerciements de l'auteur (*figure 4*)[197] et les indications éditoriales de fin d'ouvrage (*figure 5*)[198]. L'auteur ajoute que « de manière symptomatique les éditeurs multiplient les avertissements »[199].

1. 

2. 

3. 

4. 

5. 

On peut également voir au début de nombreux mangas des indications schématiques de lecture des cases (*figure 6*)[200] ainsi qu'en fin d'ouvrage, des « clés de compréhensions » afin de mieux appréhender les spécificités culturelles (*figure 7*)[201]. N'oublions pas qu'à l'origine, comme nous l'avons déjà évoqué, le manga est fait pour le lectorat japonais. Nous pouvons voir dans ces « clés de compréhensions » un indicateur culturel propice à la transmission de la culture japonaise.

---

[196] Illustrations extraites de Rey Izawa, Fuyu Tsuyama (d'après une idée de), *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2008, Volume 3 et Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004, Volume 1.

[197] Illustration extraite de Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004, Volume 1.

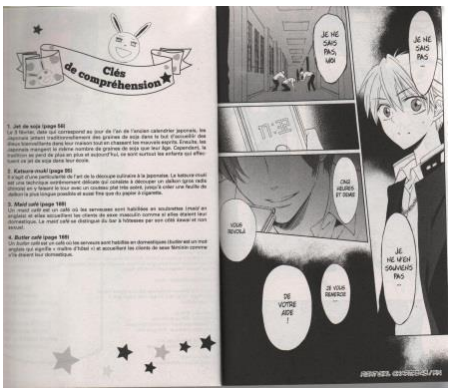
[198] *Idem*.

[199] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.90.

[200] Illustration extraite de Rey Izawa, Fuyu Tsuyama (d'après une idée de), *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2008, Volume 3. Voir la figure 6 page suivante (p.84).

[201] Illustration extraite d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, Volume 8. Voir la figure 7 page suivante (p.84).

6. 

7. 

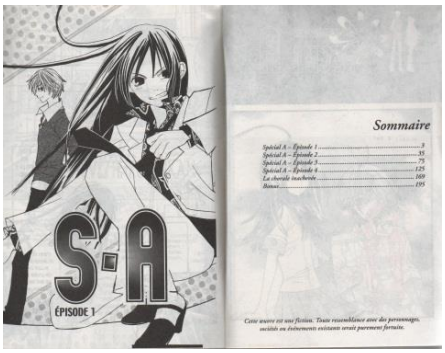
Le graphisme du manga est en noir et blanc. Le manga doit cette particularité à Osamu Tezuka. Ce dernier a mis en place, dans ses œuvres, les spécificités du manga tel que nous le connaissons. C'est d'ailleurs pour cela qu'il est considéré au Japon comme le « père du manga » contemporain. Cependant, il faut souligner que ce dessin ne se limite pas à l'opposition de ces deux teintes. En effet, on constate à la lecture de l'image du manga l'utilisation de nombreuses variantes de gris par les auteurs. Cette variante permet de donner plus de profondeur au style graphique du dessin. Ces variantes de gris se font à l'aide de trames qui se présentent sous la forme de larges feuilles montrant toutes les variations de gris possibles. La couleur n'est cependant pas totalement bannie des mangas japonais puisqu'il n'est pas rare qu'une série obtenant du succès possède en début ou en fin de volume trois ou quatre pages en couleurs.

L'un des principes fondamentaux du manga est la simplicité. Une simplicité qui n'est toutefois qu'apparente si on en juge par les nombreuses caractéristiques graphiques et narratives qui ressortent du manga. En fait, comme l'écrit Benoît Peeters, la « simplicité est un précepte zen qui caractérise l'art japonais et qui a aussi attiré tous les grands artistes modernes tels que John Cage, Mies Van Der Rohe (architecte et auteur de *Less is More*) »[202]. Ainsi, dans cette apparence de simplicité technique, le manga trouverait déjà une de ses justifications culturelles. Le titre de l'ouvrage de Mies Van Der Rohe *Less is More* caractérise bien la complexité graphique du manga : un graphisme dénudé mais qui soutient l'histoire, révèle et appuie la narration.

[202] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.90.

Dans sa forme générale, le manga se constitue de plusieurs chapitres formant un volume. Dès le début du volume, on peut voir des images en pleine page, mettant en scène l'un des personnages principaux à la manière d'un mini poster (*figure 8*)[203]. On y retrouve également la présentation des personnages ainsi que le résumé des volumes précédents (*figure 9*)[204], présent aussi en dernière de couverture (*figure 10*)[205]. Ce résumé est suivi à la page suivante d'un sommaire avec les chapitres et les numéros de page, alors que dans le manga lui-même, les numéros de page sont presque toujours absents. La fin du volume du manga peut varier : il peut se terminer directement. C'est par exemple le cas dans *Otomen* d'Aya Kanno. Mais l'on peut voir aussi, chez certains éditeurs, des pages présentant d'autres mangas. C'est le cas notamment des éditions Tonkam. Souvent on retrouve à la fin du volume les « remerciements » du *mangaka*, mais aussi des pages bonus avec des histoires annexes mettant en scènes ou non les personnages du manga. C'est le cas notamment dans le manga *Special A* de Maki Minami. On retrouve aussi, comme nous l'avons déjà dit, des « clés de compréhension » permettant de comprendre certains termes ou donnant des explications sur des us et coutumes (*Fight Girl* d'Izumi Tsubaki).

8.



9.



10.



[203] Illustration extraite de Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004, Volume 1.
[204] Illustration extraite de Rey Izawa, Fuyu Tsuyama (d'après une idée de), *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2008, Volume 3.
[205] Illustration extraite d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, Volume 7.

Dans sa forme, le manga est constitué de chapitres. Chaque chapitre ayant sa couverture avec la représentation des personnages principaux. Ce chapitrage se retrouve dans les séries animées où l'on peut voir, que ce soit par exemple dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou dans *Special A* de Maki Minami, une image en milieu d'épisode qui donne une pause de quelques secondes à la narration avec souvent des petits dessins ou des écritures japonaises (*figures 11 et 12*)[206]. Il convient d'ajouter que dans ces chapitres, il y a toujours des encadrements (verticaux ou horizontaux) réservés à la discussion du *mangaka* (*figure 13*)[207].

11.



12.



13.



Au-delà de l'aspect général du manga, ce qui interpelle le lecteur-spectateur c'est aussi sa mise en page qui diffère de celle des bandes dessinées occidentales. En effet, il n'y a pas de linéarité dans cette mise en page. Les cases se suivent et s'imbriquent non pas de manière séquentielle mais en fonction des scènes et de l'action. Leurs formes non arrêtées permettent de guider le lecteur-spectateur dans l'action. Contrairement à la bande dessinée franco-belge, par exemple, il n'y a pas de cadre à la page. Cette dernière est totalement utilisée. De même, il n'y a que très peu d'interstice entre les cases qui sont le plus souvent séparées de simples traits noirs et plusieurs cases peuvent s'insérer dans une même image. Cette dernière

[206] Illustrations extraites de Minami Maki (auteur), Sayama Kiyoko (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1.
[207] Illustration extraite de Minami Maki, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004.

représentant dans ce cas une information ou un plan général, tandis que l'image présente dans les cases souligne une action, un sentiment via notamment des effets de zoom, de gros plan. Ces procédés photographiques permettent d'accentuer la narration visuelle. Ci-dessous, quelques exemples de mises en page et de cadrages extraits de *Special A* de Maki Minami (*figure 14*)[208] et de *Fight girl* d'Izumi Tsubaki[209] (*figures 15 à 17*).

14. 

15. 

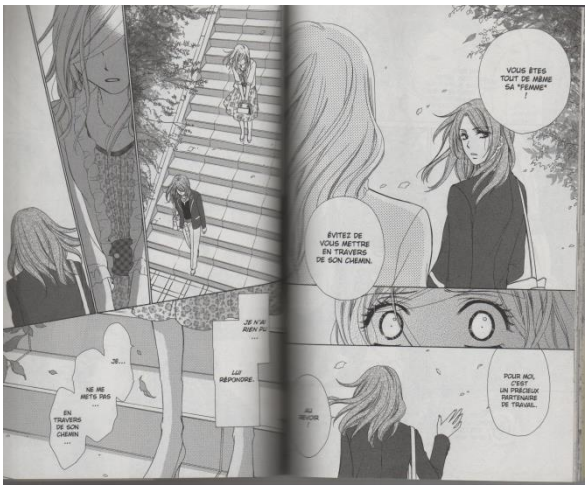
16. 

17. 

La mise en page spécifique du manga bouleverse notre rapport traditionnel à l'image de bande dessinée. Cela a une incidence sur la narration et la forme du récit : le lisible et le visible semblent être liés tout en pouvant « exister » séparément. Ainsi, la taille et la forme des cases vont permettre au *mangaka* de mettre en valeur une action, un changement de geste, de physionomie. De même la disposition des cases lui permet de mettre en avant ce qu'il veut montrer : un sentiment, une action. D'où le fait que le *mangaka* n'hésite pas à jouer sur les plans. L'utilisation de ces divers procédés cinématographiques (effet de zoom, arrière-plan ou

[208] Illustration extraite de Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004, Volume 1.
[209] Illustrations extraites d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, Volume 8.

encore contre plongée[210]) vont rendre l'image manga mouvante et dès lors changer les rapports à cette image dans sa perception mais aussi dans sa réception. Cette mise en page spécifique entraîne une continuité narrative mais aussi un cheminement du lecteur-spectateur dans la narration.

18. 

On peut cependant rapprocher la mise en page du manga de ce que Benoît Peeters nomme dans son ouvrage la catégorie rhétorique où l'organisation de l'espace dépend en priorité du récit : « la forme de la case et de la page sont en fonction de l'action qui y est rapportée »[211]. Ainsi, dans le manga une case peut s'étendre sur deux pages mais surtout l'image présente dans la case épouse parfaitement le mouvement de la lecture ce qui permet d'enjamber, si elles existent, les frontières entre les cases, de guider le lecteur-spectateur dans l'action suivante. La dynamique des personnages, des vues, qu'elles soient d'ensemble ou non, sont en adéquation avec la trajectoire du regard, elle le guide, l'emmène dans l'action. Dès lors, le sens de lecture inversé pour nous lecteur occidentaux ne gêne plus, l'œil est pris dans le mouvement de l'image. Ces mouvements d'images caractérisent d'ores et déjà le récit dans sa réception et dans sa perception puisqu'il va permettre au lecteur-spectateur non seulement de suivre la narration mais aussi, et c'est peut-être là l'un des points essentiels de l'image manga, la ressentir jusqu'à rendre poreuse la frontière entre soi et l'image. A aucun moment nous ne pouvons voir dans cette image une remise en cause de la fluidité de lecture ainsi que de sa dynamique. La page dont la surface est totalement prise devient alors un espace privilégié de la relation entre le lisible, le visible et le lecteur-spectateur.

[210] Voir l'illustration ci-dessous (*figure18*) extraite de Maki Enjoji, *Happy Mariage ?!*, Paris, Editions Kaze, 2011, Volume 7.
[211] Benoît Peeters, *La Bande dessinée*, Paris, Flammarion, Collection Dominos, 1993, p.24.

Dans le manga, les effets visuels sont au service de la narration. Nous l'avons dit, la forme de la case se plie à l'action et a pour effet d'accentuer les effets du récit. Si la forme de la case conduit à la compréhension du récit, elle permet aussi de ralentir le rythme et ainsi par sa taille de souligner des moments de grande intensité psychologique, par exemple. Il y a donc une expressivité visuelle de l'image manga et cela notamment par l'expressivité de la case dans sa forme ou de la page par rapport à l'action racontée. Il en est de même pour l'emplacement de cette case. Selon sa disposition, son efficacité narrative peut s'avérer très différente : suspens, révélation. Elle donne ainsi toute son importance au fait de tourner la page (ou d'acheter le volume suivant) en créant de l'envie. Tous ces effets visuels sont importants non seulement narrativement mais aussi d'un point de vue esthétique. Ils vont en effet favoriser autant l'unité d'action que l'introduction d'une atmosphère et la production d'un rythme[212].

Visuellement, il apparaît aisément que le manga n'est pas une bande dessinée comme les autres. Il regorge de particularités graphiques tout à fait inhabituelles pour un œil occidental : forme des bulles, onomatopées ou encore transformation des visages pour exprimer une humeur. Certes, bien des procédés présents dans le manga se retrouve dans la bande dessinée occidentale, cependant les auteurs japonais ajoutent également leurs spécificités locales et notamment une forte expressivité du dessin et des personnages. Den Sigal dit que « dans la bande dessinée japonaise, l'image est avant tout au service de l'expressivité »[213]. Ces particularités graphiques, on les retrouve également dans l'animation, et notamment celles issues du manga papier. Nous pouvons citer par exemple les clins d'œil faits par l'auteur à l'aide d'une grosse flèche pour nous faire remarquer un détail comique comme c'est le cas dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou dans *Special A* de Maki Minami, par exemple (*figure 19*)[214]. Il en est de même pour les onomatopées qui sont laissées en japonais que ce soit dans les *animes* ou dans le manga papier. Leur traduction étant souvent difficile.

[212] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.65.
[213] Den Sigal in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.230.
[214] Illustration extraite de Maki Minami (auteur), Kiyoko Sayama (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1. Voir la figure 19 page suivante (p.90).

19. 

Les phylactères ou « bulles » constituent une autre caractéristique propre au manga, qui relève également de son expressivité graphique. D'une manière générale, les dialogues sont disposés dans des « bulles » en colonnes verticales à la manière des *kanji* qui s'inscrivent dans des phylactères verticaux et qui se lisent de ce fait de haut en bas. Il s'ensuit qu'elles sont généralement plus hautes que larges. Benoît Peeters nous dit que « par leur position dans la case, leur taille, leur style graphique, les bulles rythment la lecture : elles définissent les silences, les hésitations, les brusques accélérations, favorisant le trajet de l'œil à travers l'image et à travers la page »[215]. Les bulles renvoient alors à des formes qui peuvent traduire des oppositions de statuts, renvoyer à des instances énonciatrices, à des voies différentes ou encore à des sentiments différents. De ce fait, comme l'indique Thierry Groensteen, les bulles « participent d'un style cette fois exubérant et d'une iconique d'exagération »[216]. Dans leurs diverses formes et dans l'utilisation des caractères topographiques utilisés, ces bulles transmettent des informations non seulement sur le type de voix mais aussi sur l'état d'esprit des personnages. Par exemple, des bulles ovales aux contours imprécis suggéreront une voix douce, mystérieuse voire magique. On retrouve notamment ce procédé dans *RG Veda* de Clamp, *Otomen* d'Aya Kanno (*figure 20*)[217] mais aussi dans tous les mangas.

[215] Benoît Peeters, *La Bande dessinée*, Paris, Flammarion, Collection Dominos, 1993, p.29.

[216] Thierry Groenstenn, *Système de la bande dessinée*, Formes sémiotiques, collection dirigée par Anne Hérault, Paris, PUF, 1999-2011, p.86.

[217] Illustration extraite d'Aya Kanno, *Otomen*, Paris, Delcourt, 2012, Volume 14. Voir la figure 20 page suivante (p.91).

20. 

Le contenu des bulles peut lui aussi présenter certaines particularités. Elles semblent être conçues pour porter les paroles d'un personnage telles que les auraient exprimées un acteur. L'aspect oral du manga semble alors d'une manière générale bien plus poussé que dans la bande dessinée franco-belge. Par exemple, le manga n'hésitera pas à les utiliser pour traduire les hésitations et les silences des personnages. Ce phénomène se remarque par exemple, à travers des bulles remplies exclusivement de point de suspension. Den Sigal souligne ce procédé : « le fait qu'un personnage ne parle pas est parfois aussi important que sa parole elle-même, surtout dans la culture japonaise, où le non-dit conserve une place primordiale dans les rapports sociaux »[218]. Mais surtout, ce procédé de non-dit renforce la visualité de l'image qui l'accompagne, agit sur le lecteur-spectateur et peut lui permettre de ressentir par exemple, le tourment du personnage concerné. Il met par ce procédé le lecteur-spectateur à la place du personnage ou du moins de l'autre côté de la page imprimée.

La volonté des auteurs japonais de mettre en avant l'expressivité se remarque également par l'utilisation d'un système de traits d'expression immédiatement compréhensibles par le lecteur-spectateur (*figures 21 et 22*)[219]. Ces codes graphiques sont utilisés par de nombreux auteurs avec la même idée : associer une image précise à un sens plus ou moins explicite. On peut citer pour illustrer ce propos « la goutte de gêne » (*figure 22*)[220]. Ce procédé est l'illustration la plus connue des codes graphiques propres au manga. Elle consiste en une goutte de sueur de taille anormalement grande qui se situe à n'importe quel point de la tête. Cette goute représente l'idée d'une gêne extrême chez le personnage qui la porte. On peut

[218] Den Sigal in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.224.
[219] Illustrations extraites de Maki Minami (auteur), Kiyoko Sayama (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1. Voir les figures 21 et 22 page suivante (p.92).
[220] *Idem*.

notamment voir ce procédé graphique dans des mangas tels que *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi avec le personnage de Luna ou encore dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya à travers le personnage de Tohru. Ces codes graphiques sont utilisés en fonction de l'action mais aussi de l'auteur.

21. 

22. 

Il existe également d'autres moyens d'expressions mis en concurrence avec les codes graphiques. Par exemple, le sentiment d'une brusque compréhension pourra être rendu par le code de « l'éclat de compréhension » (une forme de dessin aux extrémités pointues), mais aussi par le langage et cela par le biais d'une onomatopée ou d'un point d'interrogation, ou encore par les contours de la bulle en forme de piques qui contient l'expression de la surprise. Ces formes d'expressions[221] se retrouvent dans le manga papier mais aussi dans l'animation, par exemple dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi ou *Special A* de Maki Minami. On peut aussi ajouter l'utilisation de « toiles de fond » d'une image pour représenter une atmosphère, par exemple romantique, avec l'utilisation de fleurs dessinées derrière le personnage (*figure 23*)[222]. Ce sont aussi tous ces jeux d'expressivité des personnages qui vont donner aux mangas et à son image une force de transmission ainsi qu'une valeur communicationnelle.

[221] Voir illustrations page suivante (*figures 24 à 26*) extraites de Maki Minami (auteur), KiyokSayama o (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1.

[222] Illustration extraite d'Aya Kanno, *Otomen*, Paris, Delcourt, 2012, Volume 14. Voir la figure 23 page suivante (p.93).

23. 

24. 

25. 

26. 

Ces codes graphiques et ces divers moyens d'expressions qui font la spécificité visuelle mais aussi narrative du manga, en plus d'instaurer une certaine forme d'humour, contribuent à une mise en scène de l'image. Elles sont aussi une véritable clé pour la compréhension d'une situation. C'est d'ailleurs pour cela que certains lecteurs de *Dragon Ball* d'Akira Toriyama se sont procurés, lors de son apparition en France, les versions originales du manga alors qu'ils ne parlaient pas le japonais. Il m'est également arrivé, à titre d'expérience de suivre un *anime* en version originale tout en comprenant grâce à l'expressivité de ce visuel le sens global de l'histoire. Cette situation pourrait paraître absurde si nous ne prenions pas en considération la dimension expressive du manga. De ce fait, l'expressivité y étant favorisée, il devient facile de lire un manga sans pour autant décrypter son contenu linguistique. On peut dès lors penser que cette facilité à communiquer, à transmettre des émotions, des discours, une histoire ou encore une culture par la simple force de l'image dessinée est un des éléments qui fait le succès du manga, mais qui lui permet aussi de s'exporter sur les marchés mondiaux. C'est également pour cela que nous pouvons d'ores et déjà appréhender le manga, au-delà de sa dimension d'expression, comme un outil de communication qui transmet des messages, des valeurs, une culture, par son seul graphisme.

Puisqu'ils évoluent dans un récit en images, les *mangaka* ont mis en place des particularités pour mettre en scène leurs personnages et leurs environnements. On y retrouve deux dispositifs principaux : celui du « personnage mannequin » et celui du « personnage témoin ». Le « personnage mannequin » consiste à dessiner le personnage en pied, en dehors de toute case et sur le côté de la page. Ce dispositif à but esthétique permet aux *mangaka* non seulement de montrer leur maîtrise du dessin mais aussi de donner aux lecteurs-spectateurs une vision globale du physique du personnage. Le second dispositif est celui du « personnage témoin ». Lors de situations complexes auxquels les personnages principaux sont confrontés, il est courant de voir les partenaires du héros assister à l'action mais sans intervenir. C'est le cas notamment dans *Pokémon*, lorsque Sacha se trouve dans un tournoi ou lorsqu'il part sauver la planète ; ou encore dans *Fruits Basket* lorsque les deux personnages que sont Kyo et Yuki s'affrontent une énième fois. On peut alors se demander si l'existence de ces personnages témoins n'est pas liée à la nature résolument duelle des affrontements dans l'esprit des japonais comme on peut le voir lors de scènes de combat dans les dojos d'arts martiaux où il n'y a aucune intervention avant la fin de l'affrontement entre deux personnes. Ce personnage témoin peut également parfois assumer le rôle de celui qui commente ou explique une action. On retrouve par exemple ce principe dans *RG Véda* de Clamp où le personnage nommé Kujaku commente certaines scènes.

On peut également relever une spécificité quant à la représentation graphique de l'action et du mouvement. En effet, les séries japonaises contenant des scènes d'action sont nombreuses. Or l'image de la bande dessinée est une représentation immobile en deux dimensions. Elle ne peut donc pas imiter directement la réalité du mouvement. Cependant, grâce à divers procédés les *mangaka* ont réussi à rendre leurs images mobiles. Le premier procédé est celui qui consiste à représenter plusieurs mouvements en une seule image. Selon Den Sigal, Masami Kurumada, l'auteur des *Chevaliers du Zodiaque*, a poussé ce procédé en suggérant un mouvement invisible pour l'œil : le bras des chevaliers qui portent l'attaque n'est plus représenté dans sa forme originale. Il est remplacé par des traînées de lumière[223]. Ce procédé, nous le retrouvons de nombreuses fois dans notre corpus lors de scènes d'action tels que dans *RG Véda* de Clamp, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou encore *Special A* Maki Minami[224].

[223] Den Sigal in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.222.

[224] Illustrations page suivante (*figures 27 à30*) extraites de Maki Minami, *Spécial A*, Paris, Tonkam, Volume 1, 2004 et Maki Minami (auteur), Kiyoko Sayama (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1.

27. 

28. 

29. 

30. 

L'expression du mouvement va de pair avec l'expression de la vitesse mais aussi de la tension. Les lignes de vitesse, régulièrement mises en scène dans le manga et dans l'animation japonaise, se chargent de rendre ces effets. Il s'agit de segments de droites, rayonnant à partir de la zone centrale de la case et tracés à proximité de ses bords, qui agissent comme un guide pour l'œil et focalisent clairement l'importance de l'action. Il apparaît que l'emploi des lignes de vitesse est à la fois varié et adapté à l'action représentée (voir illustrations ci-dessus). Ainsi, ces droites peuvent se changer en courbes dans le cas de la rotation d'un personnage. Comme l'indique Scott Mc Cloud, toute tentative d'exprimer le mouvement de manière visuelle peut se faire par l'utilisation de lignes de mouvement, de représentations multiples mais aussi par l'effet de flou[225]. Cette notion de flou date des années 1960-1970, lorsque certains auteurs comme Geen Colan ont eu recours à des effets de vitesse inspirés par la photographie. Comme l'explique Scott Mc Cloud, « lorsque le temps de pose d'un appareil photo est élevé, l'objet en mouvement sera représenté par un effet de flou. Mais si l'appareil se déplace à la même vitesse que l'objet en mouvement et en ayant fait le point sur lui, cet objet sera net et c'est le paysage qui sera devenu flou »[226]. Toutefois, pour obtenir cet effet de

[225] Scott Mc Cloud, *L'Art invisible. Comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999, p.113.
[226] *Idem*.

flou, il est possible de dessiner simplement les contours de l'objet en mouvement en y ajoutant de nombreuses lignes suggérant le déplacement dans l'espace.

Il est également possible, et cette technique est spécifique au manga, de ne pas dessiner les contours de l'objet mais plutôt de tracer à l'endroit où devrait se situer ce contour un grand nombre de traits de petites tailles orientés dans la direction du déplacement suggéré. Au-delà des astuces photographiques, les artistes japonais possèdent aussi une autre façon de représenter le mouvement. Ce procédé est celui que Scott Mc Cloud nomme « le mouvement subjectif ». Ce mouvement repose sur le principe que si le lecteur-spectateur arrive à se sentir impliqué dans le déplacement d'un objet ou d'un personnage, il le sera encore plus s'il s'assimile à ce personnage. C'est pour cela qu'à partir des années 1960, les dessinateurs japonais « ont commencé à mettre leur lecteur sur "le siège du conducteur" »[227]. La représentation du mouvement est également fortement présente dans la mise en page et le cadrage de l'action. Ce procédé technique de la mise en mouvement de l'image manga est un procédé qui nous paraît important parce qu'il modifie la perception du lecteur-spectateur. Cette modification de la perception aura aussi un rôle dans la réception de cette image. Nous le verrons au cours de notre travail lors de notre troisième partie.

Au regard d'un lecteur occidental, nous pouvons penser que les personnages se ressemblent tous : cheveux clairs, yeux immenses en reflet, nez minuscules. Selon Thierry Groensteen, « les visages plats et les petits nez des personnages de manga sont au contraire de ce qu'on pourrait croire des caractéristiques du faciès nippon. Les dessinateurs tendent simplement à figurer leurs personnages comme des individus moyens, atténuant leurs caractéristiques raciales »[228]. L'auteur poursuit son explication en notant qu'on « ne peut évidemment pas leur demander de caricaturer leur propre race selon nos représentations conventionnelles, de se voir à travers nos yeux »[229]. L'auteur ajoute aussi que les personnages, qui pour nous ressemblent à des asiatiques, ont pour les Japonais, des traits occidentaux. Cependant, a contrario de l'analyse de Thierry Groensteen, nous pensons que ces personnages sont dessinés sans caractéristiques ethniques. C'est peut-être aussi pour cela que, pour les lecteurs-spectateurs, les personnages peuvent « s'occidentaliser ». En effet, dans les réponses que nous avons obtenues dans les entretiens que nous avons réalisés, nous pouvons constater que le

[227] Scott Mc Cloud, *L'Art invisible. Comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999, p.114.
[228] Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.48.
[229] *Idem*.

manga plaît aussi parce que les lecteurs-spectateurs peuvent se voir *à travers les personnages*. Nous pouvons ainsi mettre en évidence l'identification à des personnages imaginaires. Mais il faut souligner que les personnages sont moins vus qu'ils ne pilotent la vision du manga.

Au niveau de la conception des personnages, plusieurs styles apparaissent selon qu'il s'agit de manga pour filles (*shôjo manga*) ou de manga pour garçons (*shônen manga*). Le *shôjo manga* se caractérise par des personnages longilignes et élancés, aux yeux larges (voire disproportionnés) et richement travaillés. Le décor quant à lui est plus discret et la construction des pages est relativement épurée de manière à laisser essentiellement la place à l'expression des sentiments. Ces caractéristiques se retrouvent dans les différents formats du manga. Le *shônen manga* pour sa part met en scène des personnages souvent juvéniles, aux traits simplifiés, aux cheveux ébouriffés et portant en eux la volonté et l'énergie de la jeunesse. On peut le voir notamment à travers les personnages de *Dragon Ball*, des *Pokémon* ou encore de *Naruto*. Le physique du héros des *shônen* semble plus proche du lecteur-spectateur, ce qui peut lui permettre de mieux « s'identifier » à ces personnages. Toutefois, que ce soit dans les *shôjo* ou dans les *shônen*, nous pouvons ajouter que ces personnages sont autant travaillés physiquement que moralement (« *C'est une toute autre culture, avec souvent de petites choses que l'on apprend. Les personnages sont beaucoup plus travaillés dans les mangas* », dit H, 18 ans, Etudiant en histoire). Il est d'ailleurs courant pour les auteurs, et notamment dans le *shôjo*, de créer une véritable identité pour leur personnage en faisant une présentation de ces derniers : taille, âge, date de naissance, signe astrologique, centres d'intérêts.

Nous pouvons ajouter en ce qui concerne les personnages que, dans la majorité des œuvres, le dessin ne vise pas un réalisme photographique. Cela contrairement aux décors qui, eux peuvent être certes parfois très simples, voire très sommaires, mais aussi parfois très fouillés. Ce réalisme on le retrouve dans certains mangas papier lors de représentation de la ville ou des quartiers (*Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji, *Special A* de Maki Minami ou *Summer Wars* de Mamoru Hosoda) mais aussi et surtout dans les films d'animation d'Hayao Miyazaki (*Princesse Mononoke*, *Mon Voisin Totoro*). Ce style graphique des personnages montre que les auteurs cherchent plus à montrer une certaine expressivité de l'être imaginaire créé plutôt qu'une réelle vraisemblance physique. La vraisemblance semble toutefois présente dans les caractéristiques morales et les traits de personnalités donnés à leurs personnages. De plus, dans leur physionomie, les personnages de manga ne sont pas constants. En effet, il n'est pas

rare de voir au cours d'une histoire un personnage de manga changer de physique (visage, corps) selon son humeur et ses sentiments. C'est le cas, par exemple, du personnage de Kyo dans *Fruits Basket* qui, dont le visage, lorsqu'il s'énerve, devient disproportionné avec une mâchoire et une dentition proche de celle d'un requin ou d'un crocodile. Cette modification physique est aussi très présente chez les personnages de *Special A* (*figures 31 et 32*)[230]. Il faut ainsi comprendre dans le graphisme japonais, que « le principe de l'hétérogénéité graphique est fondé sur l'idée suivante : l'expression du personnage commande à sa représentation, et non l'inverse ». Ces modifications qui viennent au service de l'expressivité sont, comme nous avons pu le voir dans le premier chapitre, une spécificité culturelle de l'image japonaise.

31. 

32. 

III. Spécificités visuelles-narratives

Au vu de ces caractéristiques il apparaît que créer un manga dans sa forme papier et audiovisuelle n'est pas chose aisée pour un auteur occidental, puisque cela suppose la pénétration d'une civilisation et d'une culture notamment visuelle et esthétique qui diffèrent de la nôtre. Pourtant l'esthétique du manga se diffuse et il n'est pas rare de voir, que ce soit en Europe ou aux Etats-Unis, de plus en plus de jeunes auteurs s'inspirer des codes graphiques qui lui sont propres. « *Les dessins animés européens et américains se "mangalisent" de plus en plus* », dit F, 15 ans, Lycéenne. On peut citer notamment des dessins animés tels que par exemple *Totally Spies !* ou *Foot 2 rue* qui sont tous deux des créations françaises.

Lors des entretiens que nous avons menés plusieurs personnes ont souligné que les mangas pouvaient inspirer certains auteurs occidentaux. Cela nous amène à nous interroger sur l'attirance des lecteurs pour le manga. Nous pensons que c'est surtout à travers sa composition graphique-narrative que les lecteurs y trouvent un intérêt. C'est du moins ce que

[230] Illustrations extraites de Maki Minami (auteur), Kiyoko Sayama (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, Episode 1.

relève les entretiens que nous avons effectués auprès de lecteurs de manga : « *L'histoire, l'intrigue, le charisme des personnages, le travail du dessin, le message porté* », dit M, 18 ans, Etudiant en Histoire. « *Le scénario a une grande importance dans la pérennité de l'achat* », dit M, 25 ans, Ingénieur. Cette recherche d'une narrativité spécifique serait aussi l'une des causes de certaines préférences pour le manga par rapport à la bande dessinée occidentale : « *J'ai une préférence pour le manga à cause de la dérive de la BD belge et française dans des histoires longues et compliquées nécessitant l'achat de cinq volumes avant de savoir si l'histoire commence à montrer sa vraie nature* » dit F, 23 ans, Etudiante.

Les *mangaka*, au travers de leurs ouvrages, offrent aux lecteurs-spectateurs de véritables récits d'une ampleur comparable à celle d'un roman ou d'un film. De ce fait, la version *anime* d'un manga se trouve d'autant plus facile à réaliser. La diffusion en chapitre dans les revues puis en tome permet de mettre en place une histoire riche avec des rebondissements. Mais elle permet aussi un réel travail psychologique des personnages. Ces derniers, dans leurs personnalités créées, vont au-delà des archétypes et des stéréotypes. Il apparaît que face à l'ampleur de ces récits, parfois complexes et ambitieux, la lecture d'un manga peut procurer un plaisir tout aussi comparable à celui d'un ouvrage romanesque. Cette richesse narrative du manga montre également que ce dernier ne souffre d'aucune carence sur le plan des possibilités narratives. Le lecteur-spectateur a à faire à des intrigues posées et réfléchies. Benoît Peeters dit qu'un « album de qualité, dans une optique comme celle-là, ce serait avant tout une bonne histoire, c'est-à-dire un substrat à peu près indépendant du média dans lequel il va se couler, une intrigue si forte, si solide, qu'elle pourrait résister aux transpositions les plus diverses »[231]. Si nous nous référons aux propos de Benoît Peeters, c'est pour insister sur la richesse narrative des mangas qui peuvent se décliner sur une multiplicité de supports.

La richesse narrative du manga n'est pas le seul fait du langage. Elle provient surtout d'un graphisme spécifique. La mise en page est, par exemple, un des enjeux fondamentaux de la mise en place du discours que l'on peut qualifier de « visuel-narratif ». Cette dernière va avoir une réelle incidence sur la narrativité puisqu'elle permet au *mangaka* de mettre l'accent sur ce qu'il veut montrer (sentiment, action).

L'ensemble de la bande dessinée japonaise évolue encore aujourd'hui dans les cadres fixés après la Seconde Guerre Mondiale par Osamu Tezuka. Cet auteur apporta au manga des

[231] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.164.

modèles, des bases, mais surtout ses spécificités : un découpage analytique de l'action influencé par la grammaire du cinéma hollywoodien ; une forme de récit de grande ampleur permettant de laisser libre cours à l'imagination ; et surtout un découpage cinématique qui utilise beaucoup d'espace[232]. On remarque dans la bande dessinée japonaise des cadrages différents mais aussi des successions de plans qui donnent au manga l'allure d'un *story-board*. Ainsi, deux planches d'une bande dessinée occidentale peuvent s'étaler en une vingtaine de planches d'un manga. L'ampleur des histoires réalisées par Osamu Tezuka pour des revues mensuelles fait, par exemple, qu'il est impossible d'en publier l'intégralité en une seule fois. C'est donc le découpage de l'histoire en segments qui va s'imposer et qui va perdurer jusqu'à aujourd'hui.

C'est également à Osamu Tezuka que l'on doit le manga en noir et blanc. Ces couleurs s'imposent après la guerre pour des raisons économiques mais elles deviennent vite avec le succès des mangas la seule norme. Cette norme du noir et blanc peut donner l'idée d'une image pauvre et l'on pourrait croire qu'elle a été choisie faute de moyens financiers. Ce fut en effet le cas au départ mais cette norme du noir et blanc est devenue la marque de fabrique du manga. En fait le noir et blanc participe de la richesse expressive de l'image manga. On peut dès lors se demander si, à la manière de la photographie et du cinéma, elle ne renforcerait pas son esthétisme. Ne dit-on pas que le noir et blanc participe d'un procédé esthétique pour le cinéma comme pour la photographie ? On peut voir dans la conception du manga l'image que l'on a du Japon : un essentiel sans fioritures. De plus, si seuls ces deux « non-couleurs »[233] sont utilisées, on peut remarquer dans le graphisme des mangas de nombreux jeux de trames qui permettent d'ajouter des textures et des ombres pour créer des reliefs, donner de la vie et une consistance aux personnages ; ce qui semble compenser l'absence de la couleur. Ce choix permettra également le développement des revues bon marché et des histoires au long cours.

Le manga semble construit comme un *story-board*, ce qui le rend plus facilement adaptable au cinéma et aux séries télévisées. Si l'on fait un parallèle entre la version papier et animée des mangas *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Nana* d'Ai Yazawa ou de *Special A* de Maki Minami, on peut faire ressortir deux caractéristiques principales :

---

[232] Paul Gravett, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Paris, Editions du Rocher, 2005, p.26.

[233] La « non-couleur » est un terme générique qui se réfère aussi bien au noir, au blanc qu'à une variante de gris (qui forment alors l'ensemble des « non-couleurs »). Dans ce contexte, la « couleur » est alors tous les autres mélanges dits « chauds » (orange, jaunes, rouges...) ou « froids » (bleus, verts...), in http://fr.wikipedia.org/wiki/Non-couleur.

- Beaucoup de zoom sont utilisés par le réalisateur plutôt que des travellings. L'utilisation de travellings étant plus employée dans les films d'animations tels que *Métropolis* d'Osamu Tezuka, *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii ou encore dans ceux d'Hayao Miyazaki.

- Les réalisateurs n'utilisent que peu de dessins par seconde et beaucoup de monologues intérieurs. En effet, on peut constater dans beaucoup d'histoires des cases muettes. Ce silence est caractérisé soit par l'absence de bulles, soit par des bulles remplies de points de suspension ou de diverses onomatopées comme c'est le cas, par exemple, dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya et cela, dans la version papier comme dans la version animée.

L'image a un rôle essentiel dans la narration au point de pouvoir parfois supplanter le texte. Cependant, il n'en reste pas moins que le manga accorde un rôle central au récit ; ce qui fait que les auteurs japonais sont avant tout des raconteurs d'histoires. Les *mangaka* sont avant tout jugés sur leur capacité à faire vivre des personnages et à imaginer un récit. Nous pouvons faire un rapprochement du manga avec le conte dans la mesure où cette capacité à concevoir un personnage, à le faire évoluer dans une histoire, donne au manga un aspect initiatique[234]. Dans la conception de chaque histoire, la logique de publication auxquels les auteurs sont soumis impose certaines règles : chaque chapitre doit faire apparaître au moins un élément nouveau et un moment spectaculaire[235]. Chaque épisode doit également se clore par la résolution d'une situation ou par un élément dramatique censé attirer l'attention du lecteur-spectateur.

Si la construction du récit est très cadrée, la mise en page en revanche est très libre. La prépondérance de l'image dans le manga est ainsi accentuée par cette liberté de mise en page. Ainsi, affranchi du carcan des cases rectangulaires, on peut voir dans le manga des cases aux formes trapézoïdales, triangulaires, étirées en largeur ou en longueur. Ce procédé de mise en page, qui est l'une de ses spécificités graphiques majeures, est également essentiel dans le processus de narration puisqu'il devient un outil de mise en valeur de l'intrigue à raconter. Il va aussi jouer sur la perception et bouleverser voire modifier le mode de lecture de la bande dessinée, qui est avant tout séquentielle et linéaire[236] (« *Ce n'est pas le même type de lecture* »

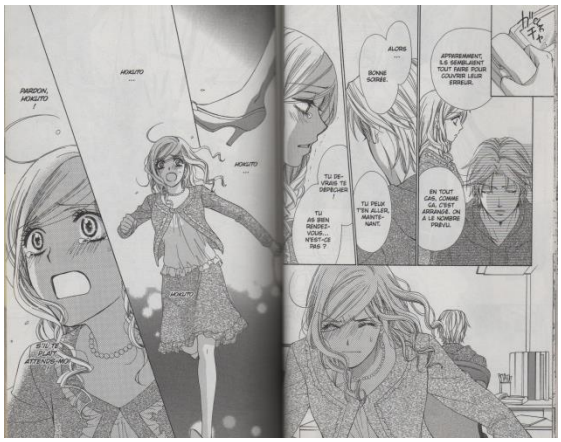
[234] Nous reviendrons sur cet aspect ultérieurement.
[235] Thierry Groensteen, *L'Univers des mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.43.
[236] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002.

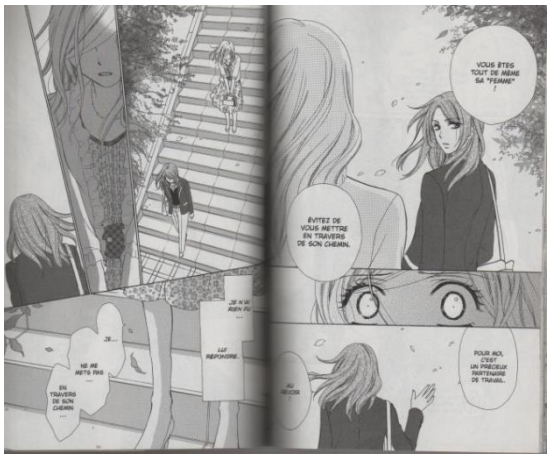
dit M, 25 ans, Ingénieur. « *Chaque bande dessinée à ses propres codes* », dit F, 28 ans, Ingénieur). La lecture du manga étant plus mobile, c'est ce qu'explique notamment Julien Bastide, journalise spécialisé dans le manga, « cette appréhension différente de la planche rend aussi le regard du lecteur plus "mobile" que dans la BD occidentale standard »[237]. Cet aspect mobile de l'image va modifier non seulement la lecture mais aussi le rapport à l'image. Nous reviendrons sur ce point dans notre troisième partie.

La différence visuelle narrative entre la bande dessinée occidentale et japonaise se perçoit dans sa mise en page mais aussi dans le passage d'une case à l'autre. Julien Bastide explique que « dans la BD occidentale, le passage d'une vignette à une autre s'enchaine sur la progression d'une action, sans changement de point de vue. Par exemple, un personnage A esquisse un coup de poing vers un personnage B ; vignette suivante, B reçoit le coup de poing et vacille. Au Japon, ce passage d'une case à l'autre suit la progression de l'action en y ajoutant plus de cases, pour mettre en scène le poing et un changement de cadrage. Par exemple, A esquisse un coup de poing vers B ; "zoom" sur le poing, "gros plan" sur le regard de B, "gros plan" sur le regard du personnage témoin… Les *mangaka* combinent ainsi plusieurs types d'enchaînement de case à case »[238]. De même, les scènes d'actions sont décomposées d'une manière plus analytique que dans le cas de la bande dessinée occidentale. Le regard glisse sur une multitude de vignettes, dont une proportion assez importante ne font pas rebondir l'action, ne sont pas porteuses d'informations en elles-mêmes : c'est leur insertion dans un continuum visuel qui fait sens. On peut illustrer ces propos, à titre d'exemple par quelques planches du manga *Happy mariage ?!* de Maki Enjoji (*figures 33 à 36*)[239].

[237] Julien Bastide, « Récit, planche, case, les spécificités narratives du manga », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.214.
[238] *Idem*.
[239] Illustrations extraites de Maki Enjoji, *Happy Mariage?!*, Paris, Edition Kazé, 2011, Volume 7. Voir les figures 33 à 36 page suivante (p.103).

33. 

34. 

35. 

36. 

L'enchaînement d'une case à une autre est bien plus varié dans le manga qu'il ne l'est dans les *comics* américains ou dans la bande dessinée franco-belge[240]. Comme nous l'avons dit précédemment, le découpage de l'action du récit a fortement été influencé par la grammaire du cinéma hollywoodien. Cette influence du cinéma y est d'autant plus grande que les techniques semblent pouvoir se transposer dans l'espace de la planche. En effet, le champ et le contre champ, tout comme les travellings semblent abonder dans les mangas, au point que l'on peut souvent avoir l'impression de voir se dérouler le *story-board* d'un film. Cela se remarque notamment dans la mise en images de *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou de *Special A* de Maki Minami, par exemple. Cette proximité du manga avec le langage cinématographique et vidéo ne peut que plaire au public des 12-30 ans, souvent habitué à regarder des séries télévisées plusieurs heures par jour. Le manga fonctionne sur le système du feuilleton. Dans chaque chapitre doivent donc se retrouver les éléments constitutifs d'une série. Par exemple, le manga *Love Hina* de Ken Akamatsu se définit comme une comédie de

[240] Pierre Fresnault-Deruelle, *Hergé ou le secret de l'image. Essais sur l'univers graphique de Tintin*, Bruxelles, Edition Moulinsart, 1999.

mœurs drôle et un peu sexy. Il n'y a donc rien de surprenant à ce que l'on retrouve ces aspects dans chaque chapitre.

D'une manière générale, le manga est beaucoup plus axé sur l'efficacité graphique que la bande dessinée européenne et américaine. En privilégiant la dimension visuelle le manga semble sensiblement moins littéraire que ne peut l'être la bande dessinée française (« *Ce n'est pas le même type de lecture. On lit rapidement un manga par contre on prend son temps pour lire une BD, où l'on fera très attention aux jeux de mots qui s'y cachent. Malheureusement la traduction du manga lui fait perdre beaucoup de sa valeur linguistique* », dit H, 25 ans, Ingénieur). Cette mise en avant de l'image, alliée à l'utilisation des techniques cinématographiques, permet une grande variété dans la narration par l'enchaînement des vignettes. Plus analytique, le manga détaille les actions, rendant ces dernières compréhensibles à tous. Cette accessibilité au plus grand nombre, alliée à un genre graphique et narratif spécifique, semble être l'une des raisons de l'insertion croissante du manga en France.

Il ressort d'entretiens que le manga est apprécié pour son double mode de lecture à la fois visuel et textuel (« *Je lis plusieurs fois un manga. Ce qui m'intéresse c'est d'abord de lire les images et ensuite de le lire avec le texte* », dit M, 13 ans, Collégien). Dès lors, on peut considérer que le manga se présente comme un terrain de représentation visuelle où il existe une complémentarité image / langage. Martine Joly dit que le « langage non seulement participe à la construction du message visuel mais le relaie, voire le complète, dans une circularité à la fois réflexive et créatrice »[241]. Cette circularité de l'image et du langage est une spécificité importante au sein de la narration du manga où tous les effets visuels, nous l'avons vu, sont au service de la narration au sens où ils nourrissent le langage et font la narration. Il n'est pas question d'une simple narration seulement déterminée par le langage inséré dans les bulles ; ici la narration est aussi visuelle. Le visuel est fondamental dans la structure narrative de l'histoire. L'image manga porte en elle un langage à la fois visuel et narratif qui interagit pour relayer une histoire. Martine Joly dit que le langage verbal est omniprésent mais que c'est lui qui détermine l'impression de « vérité » ou de « fausseté » que nous pouvons avoir d'un message visuel[242]. Or l'image manga n'est pas qu'une représentation, elle est parlante. Elle est un acteur du langage verbal. Par le jeu des perceptions, et nous le verrons plus tard,

[241] Martine Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Armand Collin, 2008, p.67.
[242] *Idem*, p.96.

l'image manga non seulement souligne une action mais la fait vivre aussi par un trait de caractère, un sentiment. Les *emakimono* instauraient déjà cette relation où le texte et l'image peuvent se substituer l'un à l'autre, le visuel étant déjà du textuel.

L'articulation narrative ne se fait pas seulement par le texte et l'image. Le récit n'est pas l'apanage du seul texte et l'image ne se contente plus de seulement illustrer. Entre image et narration, les rôles se redéfinissent à chaque instant en fonction de ce qui se raconte. Texte et image ne constituent pas deux moments différents de l'élaboration. Benoît Peeters en citant Jan Baetens écrit que l'habileté d'Hergé est de passer : « sans cesse du linguistique au visuel et inversement quitte à s'attarder dans un des domaines chaque fois que le récit l'exige (il n'est pas rare que six cases sans phylactères soient suivies d'une grande image saturée d'informations verbales). De même que la parole a tout loisir de prendre la place d'un chainon visuel, de même l'image peut à tout moment se substituer à un indice verbal »[243]. Dans le manga le mode de narration par l'image conduit une expérience sensorielle ; expérience appuyée notamment par les bruits, l'atmosphère créée, les pensées ou encore les sentiments des personnages mis en place par les onomatopées, l'image et le texte. Comme le dit Benoît Peeters « des indices de mouvement (images devenues signes) aux onomatopées (signes devenus images), nombreux sont les éléments qui ménagent une transition fluide entre ces modes de représentations. Peut-être est-ce parce que l'écriture idéographique les y prédisposait que les japonais ont joué particulièrement de ces ressources à travers toute l'histoire de la *manga* »[244]. Chez Hergé il existe sans doute une habileté qui consiste à passer d'une forme à une autre, tandis que dans le manga, il s'agit bien davantage d'une combinaison.

L'image manga est proche du langage cinématographique. Sa lecture se situe dans une forme d'entre deux : entre, d'une part, la lecture cinématographique (variation des angles, des échelles, des plans dans la fragmentation même de l'image)[245] et, d'autre part, le langage de la bande dessinée où « chaque double page s'appréhende d'abord en un coup d'œil, avant d'être déchiffrée case par case »[246]. Le langage du manga est particulier dans sa manière de lier le verbal et le visuel. C'est cette spécificité qui permet à l'image d'être à la fois lue et vue qui

[243] Jan Baetens, *Hergé écrivain*, Edition Labor, Collection « Un livre une œuvre, 1989, p.9 in Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.122.
[244] Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002, p.145.
[245] *Idem*, p.20.
[246] *Ibidem*, p.22.

donne sa force à la narration et crée de nouveaux enjeux d'ordres perceptifs et réceptifs. Elle permet d'aborder l'image sous l'angle de l'émotion, du plaisir esthétique tout autant que de sa signification.

Partie 2 : Diffusion et mise en scène culturelle

L'image manga se diffuse dans notre société et semble transmettre avec elle une image de sa culture, notamment auprès des 12-30 ans. Cette large diffusion pose déjà la question du phénomène culturel qu'engendre le manga en France. Un phénomène qui ne se limite pas au marché de la bande dessinée mais qui permet aussi la diffusion d'une culture et de valeurs. S'interroger sur les pratiques de consommation du manga, essayer de comprendre l'étendue et l'impact de ce médium semble important dans une logique de communication et de transmission culturelle. Nous allons dans un premier temps présenter le marché du manga et sa logique de diffusion (au Japon et en France) afin de mieux comprendre l'impact du manga en France et la signification d'un « phénomène culturel ». Puis nous aborderons le manga comme un média transmetteur d'une culture pour analyser les apports du manga sur les individus en prenant en compte les lecteurs-spectateurs aussi bien que les communautés de fans.

Chapitre 1 : Marché et diffusion du manga

Il apparaît au vu des différentes études sur la bande dessinée que la France est le deuxième marché du manga après le Japon. Un marché qui s'étend au point de pouvoir considérer le manga comme un *media mix*, puisque ce dernier va se décliner sur différents supports et s'associer, par exemple, à des jeux vidéo ou à des jouets. Ces derniers pouvant être à l'origine d'un manga comme c'est le cas pour le jeu en ligne *World of Warcraft*. A travers un système de diffusion spécifique et une volonté de toucher un public toujours plus important, le manga se positionne aussi comme un « produit culturel global »[247] et cela non seulement par sa capacité à proposer nombre de séries qui, par la diversité de leurs thèmes, peuvent toucher toutes les catégories de lecteurs (âge, sexe, CSP), mais aussi dans sa capacité à se diversifier selon les goûts de son lectorat. Mais le manga apparaît également comme une forme de *soft power japonais* puisque ce dernier, par sa large diffusion va transmettre, comme nous avons pu le voir, des caractéristiques graphiques, mais aussi une image de la culture japonaise auprès notamment des 12-30 ans. Cependant avant de s'interroger sur la diffusion française

[247] Jean-Marie Bouissou, « Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global ? », in *Esprit*, « Face aux nouvelles indignations : quelle pensée critique ? », Paris, Editions Esprit, 2008/7. http://www.cairn.info/publications-de-Bouissou-Jean-Marie--6100.htm.

du manga, il semble intéressant de donner quelques informations sur les pratiques de diffusion du manga au Japon. En effet, ces dernières semblent avoir une influence sur le mode de diffusion du manga en France.

I. Le marché du manga au Japon

Si l'on se réfère à Thierry Groensteen, « le Japon est le premier marché au monde pour la bande dessinée, tant par le nombre de titres publiés et par la diversité des genres que par les tirages. C'est le seul pays où les amateurs de BD sont aussi nombreux que les téléspectateurs et où la BD, en termes de familiarité et d'influence sur les mentalités, doit être tenue pour le média le plus important »[248]. Un média d'autant plus important que l'on peut l'appréhender comme un *media mix* au sens où les mangas, selon leur succès, se déclinent sur différents supports : ouvrages papiers, télévisuels, cinématographiques mais aussi en termes de *goodies*[249]. Toutefois, ce succès du manga et son influence restent un phénomène récent. En effet, si le manga est présent au Japon depuis des décennies, c'est seulement au début des années 1970 que l'industrie du manga atteint ses configurations et positions actuelles.

A la différence de l'Europe et des Etats-Unis où la bande dessinée est plus considérée comme une branche du marché du livre, on peut considérer le marché du manga comme un phénomène de masse qui touche une grande partie de la population et génère une importante activité. L'édition du manga représenterait, en effet, plus du tiers de l'ensemble de l'édition japonaise et près d'un quart de ses revenus[250]. Une lecture peut être favorisée par son coût[251] mais surtout par son système de diffusion. Afin de mieux situer l'importance du manga au Japon, nous pouvons citer quelques données sociologiques. Selon Julien Bastide, journaliste spécialisé dans le manga, 85% de la population japonaise lit au moins un manga par semaine et il s'en vend un milliard d'exemplaires par an[252]. Les sociologues estiment également que les ouvriers japonais consacrent un tiers de leur temps de loisir à lire de la bande dessinée,

[248] Thierry Groensteen, *L'Univers des mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Casterman, Belgique, 1991, p.43. Un chiffre toutefois à relativiser puisqu'en 2008 le quotidien japonais *Mainichi* a estimé à 60% le nombre de japonais lisant au moins un manga par semaine, in « Manga », http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

[249] Les *goodies* sont les produits dérivés de bandes dessinées, films, jeux vidéo ou encore séries télévisées.

[250] « Manga », http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

[251] Un manga coûte au Japon environ 500 yens (soit environ 5.23 euros). En France le prix d'un manga varie entre 6.70 et 15 euros selon les formats et les éditions.

[252] Julien Bastide, in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Une petite histoire du manga », Paris, juin 2003, p.243.

même si cette dernière n'occupe que 15% des loisirs des employés[253]. On peut également ajouter à ces données que, déjà dans les années 1980, les collégiens consacraient au manga 13% de leur argent de poche. Cet intérêt pour le manga fait que les clubs de bandes dessinées (*manken*) ne cessent d'augmenter dans les lycées ou les universités. Les étudiants passionnés par les mangas s'y retrouvent plusieurs fois par mois afin de publier de petites revues amateurs que l'on nomme en France *fanzine*. Dans son ouvrage, Thierry Groensteen ajoute que « chaque année, une centaine d'artistes font leurs débuts professionnels ; ils rejoignent ainsi les quelques 3000 dessinateurs employés par l'industrie de la BD et du dessin d'humour. Mais le nombre des postulants est estimé à 10 000 »[254]. Il est d'ailleurs intéressant de souligner que cet engouement des japonais envers le manga a suscité la création d'écoles spécialisées mais aussi une intégration de cours sur les mangas dans les universités. Il existe d'ailleurs à Tokyo plusieurs écoles privées spécialisés dans ce genre ; la plus importante étant la Chiyoda Koka Geijutsu Senmon Gakko, école d'art dont la section « bande dessinée » est fréquentée par une centaine d'étudiants[255]. Il existe également au Japon des musées dédiés au manga tel que le Musée International du Manga de Kyoto qui s'est ouvert en nombre 2006. Ce dernier offre une importante collection de mangas (environ 200 000 volumes).

Actuellement, le marché du manga est dominé par trois éditeurs : *Kôdansha*, *Shûeisha* et *Shôgakukan* auxquels appartiennent les deux tiers du marché. Le reste du marché se divisant entre plusieurs éditeurs de taille moyenne et soixante-dix compagnies plus petites. De plus, il existe au Japon près de 300 magazines consacrés à la bande dessinée. Paul Gravett dit que les revues de mangas représentent environ un sixième du chiffre d'affaires global de la presse, soit un marché de 250 milliards de yens (soit près de 2 milliards d'euros)[256]. Il ajoute que les ventes de ces magazines se décomposent de la manière suivante :

- 40% des ventes viennent des magazines dédiés aux garçons tandis que les magazines pour filles représentent 8% du marché ;
- 42% des ventes viennent des magazines pour adultes, hommes et femmes confondus ;
- Le reste des ventes (soit environ 10%) concerne les magazines spécialisés de bandes dessinées ou les revues pornographiques.

---

[253] Ces chiffres proviennent du site internet du service culturel de l'ambassade de France, *Veille culturelle* n°7, 22-28 janvier 2005.

[254] Thierry Groensteen, *L'Univers des mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Casterman, Belgique, 1991, p.25.

[255] *Idem*.

[256] Paul Gravett, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Editions du Rocher, Paris, 2005, p.14.

Pour donner un second exemple chiffré qui montre l'importance du manga au Japon, nous avons également pu relever lors de nos recherches les chiffres donnés par Aoto Kosei pour l'année 2008 : « sur 3,2 milliards de publications vendues au Japon (2000 milliards de yens), on comptabilisait 669 millions de magazines de manga (soit 21% des publications) et 478 millions de recueils de manga (15%), pour un chiffre d'affaires respectif de 211 et 237 milliards de yens (soit 22% des ventes totales), chiffres relativement stable depuis les années 1990 »[257]. Ces chiffres montrent l'importance du marché du manga au Japon. L'ampleur de ce dernier tient aussi à ses caractéristiques de diffusion et de commercialisation.

Si en France les mangas paraissent directement en format relié, au Japon, les mangas que nous lisons sortent d'abord dans des magazines de prépublications visant différentes tranches d'âges (de l'enfant à l'adulte) mais aussi les filles (diffusion exclusive de *shôjo* ou mangas pour filles) ou les garçons (magazine ne diffusant que des *shônen* ou mangas pour garçons). Pour donner un exemple de ces magazines spécialisés, on peut citer l'hebdomadaire *Weekly Shônen Jump* des éditions *Shûeisha*. Ce dernier est publié au Japon depuis 1968 et diffuse les séries les plus populaires au Japon comme en Occident, telles que *Naruto* de Masashi Kishimoto, *Bleach* de Tite Kubo ou encore *One Piece* d'Eiichirô Oda. On peut également citer le *Shogun mag* qui publie non seulement des extraits de mangas mais aussi de bandes dessinées occidentales. Depuis 2007, ce magazine se décline en plusieurs magazines spécialisés par genre : le *Shogun Shônen*, le *Shogun Seinen* ou encore le *Shogun Shôjo*[258]. En France, ces magazines de prépublications sont peu connus. On peut toutefois citer à titre d'exemple le magazine mensuel *Magnolia* édité par *Tonkam* dont la publication ne durera que de décembre 2003 à janvier 2005. Ce magazine proposait chaque mois un ou deux chapitres de six *shôjo* de l'éditeur japonais *Hakusensha* ainsi que des articles portant sur la mode, l'art culinaire ou encore la culture japonaise.

Ces magazines bon marché s'écoulent en grand nombre d'exemplaires. La lecture de ces magazines se fait partout (train, métro, café) et ils sont généralement jetés ou abandonnés après lecture. On peut ainsi comprendre que le manga soit avant tout un objet de grande consommation et non de valeur. Ces revues de prépublications, dont le but est de faire connaître au public différentes histoires, sont constituées de plusieurs séries généralement

[257] Aoto Kosei, « La force du phénomène manga, en chiffres et en photos », Nippon n°4, 2010, p.24. « Sales and Issue of Books and Magazines », Bureau des statistiques du Ministère japonais des affaires intérieures et des communications, http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

[258] « Le manga et la France : analyse d'un succès », http://www.france-heunes.net/lire-le-manga-et-la-france-analyse-d-un-suuces.25649.htm.

publiées sous forme de feuilleton pouvant aller d'une dizaine à une vingtaine de pages chacun. Il est intéressant de noter que ces « feuilletons » constituent les chapitres des éditions reliés des mangas en France. De même, le rythme de ces publications, pouvant être hebdomadaire, mensuel ou trimestriel, n'est pas sans rappeler les publications françaises de mangas qui sont généralement mensuelles voire trimestrielles. Dans leur conception, ces magazines sont proches des mangas reliés : leur format est identique et les séries sont en noir et blanc. Toutefois, il existe dans ces magazines des pages en couleurs. Cette colorisation ayant pour objectif de mettre en avant l'une des séries à succès.

Certaines séries en fonction de leur succès peuvent durer plusieurs années. On peut d'ailleurs citer comme exemple le manga *Détective Conan* de Gôshô Aoyama. Karyn Poupée rapproche le manga des séries télévisées : « les mangas sont un peu à la BD ce que les séries TV sont au long métrage »[259]. Une comparaison que l'on peut étendre à l'une des spécificités du manga que nous avons citée précédemment, à savoir que l'on peut rapprocher le manga du *story-board* d'un long métrage. D'où la facilité de transcrire un manga en épisode animé. C'est cette spécificité éditoriale et narrative qui va permettre aux *mangaka* de créer des univers complexes, de fouiller les identités de personnages plus ou moins complexes, de créer un suspens mais aussi de donner une forme de « vie » à ces personnages. Karyn Poupée dit que ce procédé narratif peut attirer certains auteurs français : on peut citer par exemple Bastien Vivès (*Le Goût du Chlore*, *Polina*). A l'inverse, les *mangaka* envient eux aussi leurs collègues européens pour leur liberté de création et le temps que les éditeurs leur donnent pour créer une bande dessinée[260].

Les éditeurs ont un rôle très important dans la diffusion mais aussi dans la création d'un manga. Le succès d'un manga n'est alors pas seulement lié au domaine artistique ou créatif. Les *mangaka* sont sous la tutelle d'un éditeur très impliqué dans l'orientation des histoires et doivent, avec pour certains une équipe d'assistants, travailler dans un rythme très soutenu. Kaede Kouchi, l'auteure de *Love so Life*[261], n'hésite pas à la fin du premier tome de son manga à en expliquer « la genèse » et sa relation avec son éditeur. Il en est de même pour le manga *Bakuman* écrit par Tsugumi Ôba et dessiné par Takeshi Obata. *Bakuman* raconte l'histoire de Moritaka Mashiro et Akito Takagi, tous deux élèves en 3e année de collège, qui

[259] Karyn Poupée, « Mangaka et auteurs de BD ont beau dessiner, ils ne font pas le même métier », 21 novembre 2012, www.google.com/hostednews/afp/article.
[260] *Idem*.
[261] Kaede Kouchi, *Love so life*, Tome 1, Delcourt, Paris, 2012. Série en cours.

souhaitent créer un manga à succès. On découvre non seulement dans cette histoire les étapes de création d'un manga mais aussi l'univers de l'édition du manga au Japon avec ses joies et ses déconvenues. On retrouve également de nombreux clins d'œil à la relation auteur / éditeur dans l'histoire de *Fruits Basket* de Natsuki Takaya même si dans ce cas, la relation est inversée.

Ces magazines sont d'une très grande importance pour les *mangaka* puisque ce n'est qu'à travers ces derniers qu'une œuvre peut se faire connaître du grand public. Ils servent aussi de baromètre de popularité d'une histoire. Leur popularité est en effet régulièrement étudiée par des sondages auxquels répondent les lecteurs. Ce n'est que si une histoire est fortement plébiscitée par le lectorat que cette dernière se verra éditée en volume relié (souvent similaire à nos volumes français). Ces volumes peuvent être édités sous différentes formes : *tankôbon* (format poche), *bunkôbon* (format plus compact et utilisé pour des rééditions) ou *wide-ban* (un format « luxe », plus grand que le format poche)[262]. Cependant, si une série ne connaît pas le succès, l'auteur est alors contacté afin de trouver une fin rapide à son histoire. Le succès d'un manga peut mener à sa déclinaison sur différents supports : séries animées, films, séries télévisées ou encore en jeux vidéo, *goodies*. Ce principe de déclinaison se retrouve également pour certaines séries animées ou jeux vidéo qui connaîtront alors une publication en manga relié. Ce fut notamment le cas pour le film d'animation *Summer Wars* du réalisateur Mamoru Hosoda, de la série *Neon Genesis Evengelion* d'Hideaki Anno ou encore du jeu vidéo *World of Warcraft*. Pour cela, soit le manga est simplement inspiré de la série, du film ou du jeu, soit les images de l'*anime* sont copiées, collées et mise au format manga avec un ajout de dialogues[263]. On appelle cette forme de manga, *anime komikkusu* (*anime comics*)[264].

Ce système de publication et de diffusion du manga est d'autant plus intéressant qu'il est spécifique à son pays. Et pourtant, comme le style graphique du manga semble se diffuser en France, on retrouve dans la publication française le rythme (mensuel et trimestriel) de parution d'un manga. Cette publication rythmée des volumes d'un manga (alors qu'un tome d'une bande dessinée occidentale peut mettre plus d'un an à paraitre) n'est pas sans jouer un rôle dans la place du manga en France et auprès de son public et cela tant au niveau économique que culturel. On peut en effet se demander si le manga dans les différents

[262] « Manga », in http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.
[263] Ce procédé a notamment été utilisé en France pour la série *Dragon Ball Z* dans le magazine *Club Dorothée Magazine*.
[264] « Manga », in http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

secteurs qu'il touche n'engendrerait pas une nouvelle culture. On peut également ajouter que ces magazines de prépublication, de par la variété des séries qu'ils proposent et de par leurs sondages sur ces dernières, semblent se positionner pour les éditeurs français non seulement comme une bibliothèque mais aussi un baromètre de popularité. Ce qui n'est donc pas sans facilité l'introduction de nombreuses séries en France.

II. Développement du manga en France

Si le segment du manga tient une part importante sur le marché de la bande dessinée, comme on peut le voir depuis les années 2000 dans les bilans de Gilles Ratier, secrétaire générale de l'ACBD, il faut noter que le manga papier a connu une difficile percée en France, à l'image de son homologue cinématographique. Il faudra d'ailleurs attendre le positionnement de ce dernier en France pour voir apparaître les premières publications de manga.

II.1 Une apparition d'abord par la télévision

En France, l'animation japonaise a d'abord fait son apparition par le petit écran, suite à une recherche des chaînes françaises afin de relancer leur programme jeunesse. La première apparition de l'animation japonaise sur les écrans français date de 1978 avec la série *Goldorack* issue du manga de Go Nagai, suivie très rapidement de la diffusion d'*Albator le corsaire de l'espace* – qui allait en plus conquérir le jeune public féminin- ; toutes deux diffusées dans l'émission *Récré A2*. Ces séries passionnent immédiatement les enfants et pour cause, comme le dit Pierre Faviez, elles n'ont « rien à voir avec les classiques américains d'Hanna-Barbera (*Tom et Jerry*, *Scoubidou…*) ou les rares productions françaises (*Casimir*, *Oum le dauphin*) diffusés à la même époque en France »[265]. On peut déjà se demander si ce n'est pas avec ces séries que va s'installer une passerelle culturelle entre l'univers japonais et l'Occident. Passerelle que les premières éditions de manga n'ont pas réussi à bâtir. Il semble en effet, qu'il fallut qu'une génération soit née avec le manga, pour que celui-ci puisse trouver sa place en France. Une place à la fois graphique et culturelle. Il apparaît que cette génération ne manquera pas d'être réceptive aux nouvelles tentatives éditoriales qui suivront la percée de l'animation japonaise ; et qu'elle reste encore fidèle aujourd'hui à ce genre graphique et

[265] Pierre Faviez, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.27.

narratif (« *Je pense que j'apprécie de retrouver un style que je regardais étant petite* », dit F, 23 ans, Etudiante).

Face au succès de *Goldorack* et d'*Albator, le corsaire de l'espace* ainsi qu'au faible coût de ces productions, les séries japonaises telles que, *Candy*, *Capitaine Flam*, *Maya l'abeille* ou encore *Remi sans famille* s'installent rapidement dans les grilles des programmes des chaînes de l'époque (TF1, Antenne 2, FR3 et Canal+ dès 1984) qui vont alors se lancer dans une course à l'audience qui ne sera pas forcément bénéfique pour l'image du manga. Pour citer un exemple de la course à l'audience que se font les chaînes : en 1988, La Cinq importe *Olive et Tom*, TF1 répliquera avec la diffusion du manga *Les Chevaliers du Zodiaque*, puis *Dragon Ball* et plus tard son second volet *Dragon Ball Z*, qui déclenchera une nouvelle vague de passionnés et de consommateurs de produits dérivés. Cette percée va non seulement défavoriser la production française (qui aura bien du mal à s'installer dans les programmes dans les années 1980) mais aussi créer une mauvaise image de l'animation japonaise et cela en ne proposant principalement que des œuvres commerciales et souvent moins artistiques. Pierre Faviez dit d'ailleurs que durant cette période, « le bon y côtoie anarchiquement le médiocre, et les amalgames vont évidemment jouer en défaveur du dessin animé japonais »[266]. Cependant l'animation japonaise est bien implantée dans les programmes jeunesse et continue de séduire un large jeune public. On peut dès lors s'interroger sur le succès de ce nouveau genre de dessins animés qui semble « casser » ou du moins « brouiller » les habitudes visuelles de toute une génération d'enfants.

Si nous prenons l'exemple de *Goldorack* de Go Nagai, on peut penser que ce succès est dû au fait que le public enfant et adolescent s'est trouvé face à un nouveau genre de scénario de science-fiction qui différait visuellement et narrativement de ce qui était connu. On pouvait déjà voir dans ce dessin animé une mise en scène dynamique proche du cinéma : mouvement de caméra simulé par le mouvement de deux calques devant un décor, technique du face à face entre deux personnages, cadrage, plans larges, rapprochés ou encore des instants de contemplation. Cette série comporte également de nombreuses scènes d'action mises en scène à la manière d'un film d'action au cinéma.

[266] Pierre Faviez, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.28.

On peut penser que le succès de l'animation japonaise vient aussi d'une narration innovante et spécifique du manga ; où les épisodes se suivent comme des feuilletons. Cette spécificité narrative du manga permet de développer des scénarios complexes avec une réelle continuité dans le déroulement de l'histoire. Cela permet aux auteurs de créer un univers propre à la série que le public pourra plus facilement s'approprier ou encore adopter, mais aussi des personnages plus fouillés à la psychologie parfois complexe (par exemple le personnage d'Akito dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya). Cet approfondissement de la personnalité des personnages (au point que l'on pourrait presque croire qu'ils existent vraiment) permet ou du moins peut entraîner, et nous le verrons dans le chapitre 3, un attachement aux personnages, une appropriation de ces derniers voire une forme d'identification. Bien plus que la simple création d'une identité, ces personnages vont au cours de l'histoire et cela à la manière des héros de conte, vivre une expérience au travers des évènements qui vont les faire évoluer, grandir et mûrir. L'utilisation de *flashback*, comme c'est notamment le cas dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Special A* de Maki Minami, *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji ou de *One Piece* d'Eiichirô Oda, va également avoir pour effet de mieux comprendre l'histoire du héros. De plus, le rythme de publication et de diffusion ainsi que la durée des séries font que le lecteur-spectateur peut grandir avec un personnage, ce qui peut d'autant plus renforcer l'attachement voire l'identification à un personnage.

Le manga s'installant en France par la télévision, le second évènement qui va précipiter les premières éditions de manga en France est forcément le fait de la télévision. Ainsi, en 1987 arrive sur nos écrans l'émission le *Club Dorothée*[267] sur TF1qui privilégie les dessins animés japonais. On y retrouve *Goldorack*, *Candy*, *Tom Sawyer*, *Rémi sans famille* ou *Les Barbapapas*, mais aussi une nouvelle génération d'*anime* avec notamment *Dragon Ball* et *Les Chevaliers du Zodiaque*. Pierre Faviez écrit que « la recette marche : *le Club Dorothée*, véritable rouleau compresseur jeunesse, obtient de très bons scores d'audience, consolidés par les arrivées successives de séries japonaises inédites qui vont devenir cultes : *Dragon Ball*, *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Juliette je t'aime*… »[268]. Cependant, il ajoute que « les parents s'inquiètent davantage des combats de *Dragon Ball*, qu'ils ne sont séduit par la romance humoristique de Juliette et Hugo »[269]. Et pourtant, le manga s'est aussi imposé grâce à l'utilisation de thèmes divers, touchant toutes les tranches d'âges et les catégories sociales,

[267] Il faut savoir que c'est aussi l'animatrice Dorothée qui avait fait entrer, dans la grille de programme *Récréa 2* (Antenne 2), les séries *Goldorack* et *Albator, le corsaire de l'espace*.
[268] Pierre Faviez, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.29.
[269] *Idem*, p.28.

bien plus accrus que les thématiques de la bande dessinée occidentales ou même américaine. Il est dès lors peut être plus facile pour cette génération d'enfants et d'adolescents qui a grandi avec le manga de s'y retrouver que dans la bande dessinée franco-belges ou dans les dessins animés français.

Il est intéressant d'ajouter que devant le succès des mangas animés, de nombreux créateurs français vont s'entourer d'équipes japonaises pour produire à leur tour des séries à succès telles qu'*Ulysse 31* en 1981, *Les Mystérieuses Cités d'Or* ou encore *Inspecteur Gadget* en 1982. Au travers de ces exemples, on peut remarquer qu'un nouveau style graphique et narratif issu du Japon s'installe dans le dessin animé français. Un style porté notamment par le succès des dessins animés des programmes jeunesse tels que le *Club Dorothée*. Il faut souligner que ce dernier durera dix ans et participera fortement à l'arrivée et au succès du manga papier en France.

Toutefois, si par ces caractéristiques visuelles et narratives le manga s'impose auprès du public, les critiques lancées contre l'animation japonaise vont s'intensifier dans les années 1980. On reproche au manga sa part de violence, la place qu'il fait au sexe, sa pauvreté narrative et son dessin inesthétique. Des critiques qui malheureusement pour les séries animées japonaises seront appuyées par des exemples concrets de dérapage en matière de programmes télévisés. En effet, on a pu constater que dès les années 1980, de très nombreuses séries japonaises ont fait leur apparition en France. Cependant le genre va se trouver noyé dans le flot des séries proposées au jeune public, ce qui va mener à de nombreux malentendus notamment auprès du public ciblé. Il ne faut pas oublier que le manga touche un public très large de par la diversité de ses thèmes. Une diversité telle, alliée à des faibles coûts de production, qu'elle va entraîner, dans la course à l'audimat que vont se faire les chaînes, des erreurs de programmation. Suite à la dérèglementation en 1986 qui entraine l'arrivée des chaînes privées et la privatisation de TF1 en 1987, la jeunesse devient un enjeu de sensibilisation. D'où ressort la création d'unités jeunesse telles que le *Club Dorothée* qui reste une référence, voire la référence en programme jeunesse. Or ces unités jeunesses trouvent dans la production japonaise un flot important de séries et qui plus est à prix bas.

La concurrence des nouvelles émissions jeunesses entraîne une recherche de l'émotion et du dynamisme qui trouvera un cadre idéal dans la *japanimation*[270] mais qui amènera aussi certaines erreurs de programmation. On peut citer l'exemple de *Ken le survivant* créé par Tetsuo Hara (dessin) et Buronson (scénario), manga pour adultes et non pour enfants et adolescents. Comme nous l'avons dit précédemment, il existe au Japon une très grande segmentation du manga au niveau du public qui n'a pas retenu l'attention des programmateurs français et cela en raison d'une méconnaissance du produit. Et pourtant un manga tel que *Ken le survivant* n'est en rien comparable avec des séries comme *Juliette je t'aime* ou *Ranma ½*. La série *Ken le survivant* sera « la goutte d'eau » qui fait déborder un vase abondamment rempli de préjugés. Dès lors, sous la pression d'associations et du CSA, de nombreux psychologues vont étudier les séries japonaises destinées au *Club Dorothée*, infligeant à ces dernières ce qu'on appelle des « coupes psy » ou des adaptations plus bonnes enfant. Ces initiatives qui, au final vont dénaturer les œuvres, seront un argument supplémentaire aux réfractaires de l'animation japonaise. La loi de 1990 sur les quotas de diffusions d'œuvres européennes et françaises, puis la disparition de La Cinq en avril 1992, annonceront la réduction des séries japonaises des grilles des programmes jeunesse. Depuis l'arrêt du *Club Dorothée* en septembre 1997, on peut constater une quasi absence de l'animation japonaise sur les chaînes hertziennes.

Cependant, il n'en reste pas moins que l'animation japonaise, par son style graphique et narratif, a conquis un public. Face à cet intérêt du public certaines chaînes du câble et du satellite créent des chaînes diffusant de l'animation japonaise. Ainsi, le 2 avril 1996, le bouquet AB Sat propose une offre satellite comprenant notamment la chaine AB Cartoons, véritable plate-forme qui écoule l'énorme stock de séries japonaises d'AB Production et donc du *Club Dorothée*. Avec les programmes jeunesse du câble, l'animation japonaise va trouver un second souffle. Parallèlement à ces diffusions, il est important d'ajouter que l'animation japonaise commence à prendre son essor au cinéma et voit apparaître, pour le cinéma, un changement d'opinion et cela notamment grâce aux œuvres d'Hayao Miyazaki. Les chaînes hertziennes vont alors commencer à rediffuser certaines séries japonaises, même si ces diffusions resteront très sommaires. D'autres encore essaieront de programmer de l'animation japonaise dans le seul objectif d'augmenter leurs audiences.

[270] Ce terme désigne l'animation japonaise.

En 1996, Canal+ crée l'émission *Manga Manga*. Cette émission se veut novatrice et moins enfantine dans sa programmation de mangas. Cette dernière vise un public plus spécialisé en diffusant des séries telles que *Neon Genesis Evangelion* d'Hideaki Anno. Pour cela, l'émission puise l'essentiel de ses séries dans le catalogue de Manga Vidéo, éditeur de *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, *Vampire Princess Miyu* écrite par Toshiki Hirano et dessinée par Narumi Kakinouchi ou encore *Les Ailes d'Honnéamise*, film d'animation d'Hiroyuki Yamaga. France 3 va également créer la surprise le 24 décembre 1998 avec un projet de plus d'un an : *Génération Albator*. Pierre Faviez dit que « surfant sur la vague de la nostalgie, l'émission présente un panel de séries animées cultes des années 80 essentiellement japonaises (*Goldorack, Albator, Capitaine Flam*…) en les accompagnant de fiches techniques écrites et audios énoncées par une voix-off, qui avait été celle d'un héros de dessin animé. La diffusion a lieu en deuxième partie de soirée et s'adresse délibérément aux grands ados et adultes, fans ou nostalgiques de ces programmes »[271]. Il précise que cette émission fut un beau succès d'audience plaçant France 3 devant les autres chaînes. Il ajoute enfin qu'avec Canal+ et France 3 « renaît l'espoir que le dessin animé ne soit plus uniquement estampillé systématiquement enfant »[272]. Ce qui semble être le cas lorsque l'on voit la programmation, par exemple, de *Monster* de Naoki Urasawa (Canal + en 2006) ou de *Death Note* créé par le scénariste Tsugumi Ôba et le dessinateur Takeshi Obata (MCM en février 2008 puis Virgin 17 en décembre 2008) qui vise un public adulte.

La fin des années 1990 est surtout marquée par un retour des séries japonaises dites « commerciales » et qui paraissent dans un premier temps sur le satellite via la chaine Fox Kids. *Pokémon* est la première de ces séries en 1999. Devant le succès de cette série issue d'un jeu vidéo, TF1 la proposera dans ses programmes jeunesse quelques mois plus tard. Il est intéressant d'ajouter que la série *Pokémon* se transformera en un véritable phénomène médiatique. On peut d'ailleurs noter que depuis *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, aucun dessin animé n'avait suscité un tel engouement. Si les chaînes hertziennes avaient un peu abandonné la diffusion de manga, le succès des *Pokémons* va rapidement leur faire comprendre l'intérêt de ces programmes commerciaux. Elles vont ainsi proposer dans leurs émissions des séries animées telles que *Digimon* (TF1), *Sakura* ou encore *Yugi-Oh !* (M6). Ces chaînes communiqueront sur le fait que ces séries sont japonaises. Sur cette même période Canal+ continuera de proposer des séries d'animations japonaises que l'on peut qualifier

[271] Pierre Faviez, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.32.
[272] *Idem*.

d'ambitieuses et de prometteuses tant par leur qualité narrative que visuelle : *Vision d'Escaflowne* ou encore *Cowboy Bebop*. France 2, quant à elle, créera l'émission *Kaz'Manga*. Cette dernière diffusera des séries déjà connues et appréciées du public : *Cat's Eye*, *Ulysse 31* ou encore *Les Mystérieuse Cités d'Or*, par exemple. Toutefois, cette émission s'arrêta rapidement, à l'image de l'émission de France 3, *Génération Albator*[273].

Depuis son apparition en 1978 avec *Goldorak*, nous avons pu constater que l'animation japonaise n'a cessé de se voir programmée et déprogrammée. Aujourd'hui encore, après un retour à la fin des années 1990 et au début des années 2000 avec notamment les *Pokémons* et d'autres succès commerciaux que nous avons cités ci-dessus, le dessin animé japonais semble de nouveau ne pas trouver sa place dans la grille des programmes des chaînes hertziennes. Sur les chaînes du satellite des changements dans le traitement et le choix des séries se font et l'on peut voir certaines chaînes telles que Game One et Mangas adopter une réelle ligne éditoriale. La chaîne Game One (la chaîne des jeux vidéo) proposera en effet des titres fort tels que *Cowboy Bebop*, *Edgar* ou encore *Nadia, le secret de l'eau bleu*. Tandis que la chaîne Mangas diffusera des séries jusqu'alors inexploitées sur les antennes. On peut citer par exemple *Pygmalion*, *La Reine du fond des temps*, *Un garçon formidable*, *B'TX* ou encore *One Piece* (diffusé aujourd'hui sur D17). Une programmation qui reprend toutefois aujourd'hui d'anciennes séries (*Les Chevaliers du Zodiaque*, *Cowboy Beebop*, *Nicky Larson*, *Le Collège fou fou fou* ou encore *Yu-Gi Oh ! GX*). Cartoon network proposera également de l'animation japonaise avec la diffusion de *Fruits Basket* (en version multilingue) ou encore aujourd'hui avec celle de *Bakugan : La déferlante Mechtanium*. Fun TV créera l'émission *A vos Mangas* et aujourd'hui KZ TV propose des mangas pour un publique plus adulte tels que *XXX Holic*, *Black Cat*, *GTO*.

L'univers de l'animation japonaise devient peu à peu partie intégrante de notre culture (notamment visuelle) et semble toucher de plus en plus le grand public. L'animation japonaise représente en effet un fort potentiel puisque la chaîne en option Mangas touche plus de 70 000 foyers d'abonnés (chiffres enregistrés en 2002)[274]. France 5 ne s'y trompe d'ailleurs pas : depuis 2002 la chaîne propose chaque midi une série japonaise (*Olive et Tom*, *Jeanne et Serge*, *Heidi*, *Bouba*, *Tom Sawyer*, *Princesse Sarah*, *Sherlock Holmes* ou encore plus récemment *Le Petit Lord*). On peut également noter parmi les dernières productions

[273] Pierre Faviez, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.32.
[274] *Idem*, p.34.

américaines et françaises un style graphique et un savoir-faire empruntés au Japon, tels que par exemple *Wakfu*, *Ben 10 Alien Force*, *Totally Spies* ou encore *Foot 2 Rue*.

L'animation japonaise ne cesse d'accroître son succès auprès des 12-30 ans, notamment par le satellite, la TNT, les DVD mais aussi et surtout par Internet. Il apparaît en effet qu'Internet influe beaucoup dans la diffusion et le partage de manga, qu'il soit en version *anime* ou papier. On peut d'ailleurs se demander si Internet n'a pas aidé le manga à se propager et à trouver un succès grandissant. En effet, on peut remarquer la création et l'utilisation de nombreux site de *streaming*[275] diffusant nombre de mangas connus ou non, en VF ou en VO. Internet va ainsi générer de nouvelles pratiques du manga (lecture numérique de mangas et de planches pas encore éditées en France, visionnement et découverte de mangas connus ou non). On peut citer un autre phénomène observé sur Internet : la création de *fansub* dont l'activité est de traduire les *animes* et de les sous-titrer. Ces passionnés de mangas se regroupent alors en team et diffusent leur coopération sur Internet. Parmi les personnes intégrant ces teams on peut retrouver des traducteurs pouvant directement traduire un *anime*. Cependant les traductions sont le plus souvent le travail d'une collaboration entre plusieurs passionnés. Il existe également sur Internet une autre pratique proche du *fansub*, à savoir le *scantrad*. Le principe est le même mais il concerne le manga sous sa forme papier qui se trouve alors numérisé puis traduit avant d'être mis à disposition de l'internaute. Toutefois, ces traductions concernent le plus souvent des mangas non licenciés et donc non publiés en France. L'objectif de cette communauté de fans étant de faire découvrir au public des séries non connues. On peut voir dans cette activité une forme de promotion de ces séries mais aussi, pour les maisons d'éditions ou les chaînes de télévisions, un indicateur de popularité avant même leur arrivée en France. Ces nouvelles possibilités de lecture créées par Internet engendrent non seulement des nouvelles pratiques de lecture et de consommation du manga mais aussi l'implication des fans qui se construisent une communauté active et organisée afin de partager leur passion.

Face au dessin animé japonais, l'animation japonaise n'a pas tardé à s'introduire dans les salles de cinéma françaises. En effet, jusqu'au début des années 1990 ce cinéma était absent (à l'exception de la sortie de *Goldorak, le film* en 1979, mais qui n'était qu'un montage des premiers épisodes de la série animée). C'est donc avec la sortie d'*Akira* de Katsuhiro Ôtomo

[275] On peut citer quelques exemples : www.animes-streaming.net ; mangas-tv.com ; fr.dpstream.net ; www.anime-no-paradise.com; www.mangas-vostfr.com; www.stream-mangas.com; www.mangas-streaming.fr (site d'*animes* non licenciés) ; streaming-scan-otaku-manga.over-blog.com/.

que le film d'animation va faire une percée en France. Ce dernier se pose en effet comme un pionnier du cinéma d'animation japonais en France. La diffusion d'*Akira* ne se fit que dans deux salles de cinéma à Paris : l'UGC Champs-Elysées, salle unique vouée aux sorties prestigieuses de films d'auteurs et le Ciné-Beaubourg. Il convient cependant de souligner que ces deux salles ont affiché complet dès les premières séances. Il est intéressant de remarquer que si ce film ne bénéficiera de la part de la presse généraliste que d'un traitement minimal ; avec 40 000 entrées à sa sortie, *Akira* est un succès qui ne se démentira pas et qui a été vu à ce jour par près de 200 000 spectateurs en France[276].

Suite au succès d'*Akira*, plusieurs films d'animations, provenant de séries animées à succès ou de grands réalisateurs, sortiront en salle mais sans réel succès : *Porco Rosso* d'Hayao Miyazaki et *Dragon Ball Z, le film* d'Akira Toriyama en 1995, *Sailor Moon : Les Fleurs Maléfiques* réalisé par Kunihiko Ikuhara, *Dragon Ball Z 2* d'Akira Toriyama et *Le Tombeau des Lucioles* d'Isao Takahata en 1996. Il faudra donc attendre que la Métropolitan Film Export programme la sortie de *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow en janvier 1997 et de *Perfect Blue* de Satoshi Kon en 1999 pour que le cinéma d'animation connaisse un début de reconnaissance. Quelques semaines après *Perfect Blue* c'est au tour d'un autre distributeur de sortir en première mondiale *Jin-Roh : La Legende des Hommes Loups*, réalisé par Hiroyuki Okiura. Mais, dans cette difficile percée du cinéma d'animation, c'est finalement *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki qui remportera le plus de succès. Après *Mon Voisin Totoro* le succès de *Princesse Mononoke* ouvrira les portes au *Voyage de Chihiro*. Ce nouvel opus du réalisateur Hayao Miyazaki va connaître un véritable succès, le premier grand succès pour un film d'animation ; il remportera d'ailleurs en mars 2003 l'Oscar du meilleur long métrage d'animation. Mais *Le Voyage de Chihiro* va surtout ouvrir les portes de l'animation japonaise en France, menée principalement par les œuvres des studios Ghibli et offrir un nouveau regard sur cette animation, de par sa richesse visuelle et narrative, comme nous avons pu le voir dans certaines œuvres de notre corpus d'étude.

Avec l'arrivée au cinéma des œuvres d'Hayao Miyazaki, le cinéma d'animation connaît une reconnaissance croissante en France. Il est intéressant de noter que depuis l'arrivée en France du manga, le manga papier et l'animation ont connu une aide mutuelle dans leur reconnaissance et cela même si le manga doit son introduction en France aux séries animées. En effet, il apparaît que tout comme le manga a conduit à l'animation au Japon, l'animation

[276] Voir *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit Monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003.

en France a contribué au succès du manga. Il faut dire que ces deux genres, comme nous l'avons vu précédemment, sont construits sur les mêmes codes graphiques et narratifs.

II.2 Marché de l'édition du manga

Force est de constater que le manga cible en France une catégorie de personnes proches des 12-30 ans. A savoir un public qui a grandi avec le manga. Tandis que toute une génération a grandi avec l'apparition du manga, les plus jeunes font face à la multitude de mangas diffusés à la télévision, sur Internet et présents dans les librairies et les centres commerciaux. On peut dès lors se demander si cet intérêt pour le manga et son image ne viendrait pas de cette apparente facilité de lecture, de son aspect visuel et cinématographique. On ne saurait s'étonner que la « culture de l'image manga » rencontre l'engouement des générations compétentes pour participer d'une logique communicationnelle qui passe par la manipulation des écrans. Le succès du manga provient donc sans doute de ses qualités propres mais aussi du fait que ses caractéristiques supposent une culture communicationnelle aujourd'hui hégémonique. L'utilisation quotidienne de l'ordinateur, la possession de smartphones, par exemple, avec ce qu'elles induisent d'une instantanéité ou encore de mode de lecture faisant place à la complexité, à l'enchevêtrement, à la simultanéité – doivent être à l'évidence mis en parallèle avec l'essor du manga.

Le manga a fait son apparition en France depuis quelques années et pourtant, il s'avère qu'il séduit un public français au point même de concurrencer sérieusement la bande dessinée. Cette entrée sur le marché français est le fruit d'un processus éditorial, née du succès des *animes*, qui a d'abord connu quelques difficultés. Le principal obstacle à l'introduction des mangas en France vient du fait que ces derniers sont d'abord conçus pour être publiés dans la presse, puis repris sous la forme de recueil s'adressant à un large public. Comme le dit Jean-Paul Jennequin, à l'époque « la presse de bande dessinée française est en pleine déliquescence, et les albums "à l'européenne" se révèlent peu adaptés à la publication des mastodontes de la BD nippones »[277]. Cependant, il n'en reste pas moins que les principaux essais d'introduction de manga en France proviennent de la presse.

[277] Jean-Paul Jennequin « Les mangas, produits d'exportation ? » in Thierry Groensteen, *L'Univers des mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles, Casterman, 1991, p.127.

Avant les années 1980, la bande dessinée japonaise est très peu présente en France. On peut noter toutefois quelques exemples de bandes dessinées japonaises parues dans les années 1970 dans le *Budo Magazine Europe*. Ainsi, une première publication sur le judo intitulée « *Bushidou Muzanden* » d'Hiroshi Hirata apparaît en 1969 suivie de plusieurs mangas sur le thème des samouraïs au début des années 1970. On peut également lire dans ce magazine un premier article de Claude Moliterni et Kosei Ono sur le manga intitulé « La Bande dessinée japonaise ». Puis en 1978, Atoss Takemoto publie le premier numéro de la revue *Le Cri qui tue*. Un titre étrange, comme le souligne Stéphane Ferrand, mais qui n'est pas sans rappeler « les *leitmotive* de l'époque concernant les arts martiaux, mais nécessaire pour un public occidental n'ayant jamais entendu le mot "*Manga*" »[278]. L'objectif de cette revue était de faire découvrir la bande dessinée japonaise dans son ensemble.

Cette revue fut créée avec la collaboration de Rolf Kesselring, libraire ; collaboration soutenue par la certitude que le manga trouverait un public en France. C'est ainsi qu'en 1979, les deux hommes font paraître, en parallèle de leur revue, leur premier album manga : *Le Vent du nord est comme le hennissement d'un cheval noir*, polar médiéval de 40 pages tiré de la série de manga *Sabu to Ichi Torimono Hikae* (1966-1972) de Shôtarô Ishinomori. Cet album fut publié en français sous un format 22,5x31,5 cm aux éditions Takemoto-Kesselring, puis dans le magazine *Le Cri qui tue* n°6 en 1981. La revue *Le Cri qui tue* parut à un rythme trimestriel avec un tirage de 40 000 exemplaires. Les lecteurs pouvaient ainsi retrouver dans cette revue des polars noirs, des drames sociaux inspirés du Japon d'après-guerre ou encore des sketches sur le quotidien de travailleurs japonais. On peut citer comme exemple de mangas publiés à l'époque : *Golgo 13* de Takao Saito, *Le Système des Supers Oiseaux* d'Osamu Tezuka ou encore *Good bye* de Yoshihiro Tatsumi[279]. Cette revue s'arrêta toutefois en 1982 après la publication de six numéros. Suite à l'arrêt de sa revue, Atoss Takemoto retenta, en 1983, l'expérience d'une revue de mangas avec l'éditeur français Artefact, principalement tourné vers la bande dessinée étrangère.

En 1982, avec l'apparition des premiers *animes* à la télévision, les éditions Télé-Guide publient la version original de *Candy* de Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki dans les douze numéros de *Candy Poche*. Il est important de souligner que c'est le seul manga adapté en dessin animé à faire l'objet d'une traduction française dans les années 1980. L'adaptation

[278] Stéphane Ferrand, « Une petite histoire du manga », in *Animeland* Hors-série n°5, « Le Petit Monde de la *Japanim'* », Paris, juin 2003, p.206.
[279] « Manga », http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

française des autres *animes* était faite par les studios français ce qui leur évitait le coût des droits d'auteurs. Thierry Groensteen s'interrogera d'ailleurs sur cette absence de traduction dans son ouvrage intitulé *La Bande dessinée depuis 1975*[280]. Une interrogation logique puisque les spécialistes de la bande dessinée savaient déjà que le manga était le premier marché de la bande dessinée au monde.

Quelques éditeurs, dans les années 1980, essaieront de publier des mangas tels que *Les Humanoïdes associés* dans la collection « Autodafé » en 1983 avec *Gen d'Hiroshima* de Keiji Nakazawa ou encore les éditions Artefact avec le manga *Hiroshima* de Yoshihiro Tatsumi. Le manga ne trouvant pas de réel place auprès du public les maisons d'éditions ne publieront plus de mangas avant les années 1990 ; à l'exception des éditions Albin Michel en 1988. En effet, avec *Les Secrets de l'économie japonaise* de Shôtarô Ishinomori, la maison d'édition tente un nouvel essai d'introduction du manga sur le marché français. Dans la même année, *Coup d'Homme* de Yoshihiro Tatsumi (traduit par Atoss Takemoto) sorti chez Les Pseudos éditions du 141e ciel, en format A4, 62 pages.

Malgré ces quelques tentatives, le manga dans sa version papier va réellement prendre place sur le marché français dans les années 1990 avec la publication d'*Akira* de Katsuhiro Otomo aux éditions Jacques Glénat, manga qui lui n'est pas issu de la télévision. Il est important de noter que les premières publications françaises des mangas ne se font pas au format que nous connaissons aujourd'hui, à savoir un format et un sens de lecture japonais. Ainsi, *Akira* est d'abord publié en kiosque, sous la forme de petits fascicules, dans un format franco-belge, en sens de lecture française et en couleurs. A souligner que cette publication est déjà celle utilisée dans la version américaine. Glénat gardera ce modèle de publication et l'instaurera également en 1993 pour la parution en kiosque de *Dragon Ball* d'Akira Toriyama en demi-volumes mensuels. Cette publication en kiosque n'est à l'époque en rien une nouveauté puisque comme le dit Xavier Guilbert : « c'était depuis longtemps le format adopté par l'ensemble des revues de bande dessinée »[281]. La véritable innovation, à l'époque, sera de « transposer ce modèle de parution à la librairie dès mai 1993, avec la publication bimestrielle régulière des volumes reliés de *Dragon Ball* »[282], écrit l'auteur.

[280] Thierry Groensteen, *La Bande dessinée depuis 1975*, Paris, M.A., collection « Le Monde de », 1985.
[281] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.
[282] *Idem*.

Dans les années qui suivent l'entrée du manga sur le marché français de l'édition, nombre d'éditeur publiant des mangas vont adopter ce format périodique. Dès lors, les éditeurs vont instaurer dans les librairies des publications périodiques de manga pouvant être bimestrielles, mensuelles ou encore trimestrielles. Les mangas faisant seulement leur apparition en France, on constate que les premiers mangas se trouvant en librairie sont des mangas dont les adaptations animées étaient diffusées à la télévision. Si cette stratégie de publication était avant tout commerciale, l'objectif étant de profiter au maximum de ce qui était considéré à l'époque comme un phénomène de mode éphémère, deux décennies plus tard, on ne peut que constater que cette périodicité de publication est désormais un standard établi. Un standard qui porte de nombreux avantages pour les éditeurs tels qu'une dynamique connue des séries, de nombreuses sorties annuelles d'où des bénéfices économiques, un lissage des ventes au cours de l'année mais aussi une fidélisation du lectorat.

Le manga *Akira* connaîtra un succès inégalé dans l'histoire de l'édition de la bande dessinée bien qu'il ne fut pas porté par une série animée. On peut donc se demander si le succès d'*Akira* n'est pas également dû au fait que la France a déjà connu une décennie de dessin animée japonais avec des *animes* à succès tels que *Goldorak*, *Albator* ou encore *Candy*. Le succès de ces derniers a peut-être déjà installé auprès du public un premier intérêt pour ce nouveau genre graphique et narratif. En effet, comme nous avons pu le dire, les *animes* sont de plus en plus présents dans les programmes jeunesse. Dès lors les éditions Glénat vont publier d'autres mangas mais cette fois issus de séries animées à succès tels que : *Dragon Ball* d'Akira Toriyama (1993), *Ranma ½* de Rumiko Takahashi (1994) ou encore *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi (1995). Le succès de ces mangas permettra aux éditions Glénat d'en traduire d'autres, connus ou non par les *animes*, par exemple : *Appleseed* de Masamune Shirow (1994), *Dr Slump* d'Akira Toriyama (1995) ou encore *Gunm* de Yukito Kishiro (1995). Ainsi, dans les années 1990 la liste des dessins animés parus dans leur forme manga est interminable. L'éditeur J'ai Lu en a d'ailleurs fait sa diffusion principale (notamment avec des titres tels que *Captain Tsubasa* [*Olive et Tom*], *Fly* ou encore *City Hunter* [*Nicky Larson*]). Tandis que d'autres maisons d'édition telles que Casterman ou Tonkam essaieront de faire connaître d'autres œuvres pouvant être appréciées par les adultes.

D'autres vont également se lancer sur ce nouveau segment du marché de la bande dessinée. Parmi eux nous pouvons déjà citer les éditions Casterman qui publient en 1995 dans sa collection « Manga » deux bandes dessinées créées au Japon mais par des auteurs français

(*Kiro* d'Alex Varenne puis *Au nom de la famille* de Jérôme Charyn et Richard Staton) avant de publier les mangas *Gon* de Masashi Tanaka, *L'Habitant de l'infini* d'Hiroaki Samura ou encore *L'Homme qui marche* de Jiro Taniguchi, premier manga d'auteur publié en France[283]. On peut également citer sur cette même période la création de la collection *Kana* aux éditions Dragaud avec notamment le *manhwa*[284] *Armagedon* de la coréenne Lee Hyun-Se.

Face à ces éditeurs traditionnels apparaissent des éditeurs spécialisés tels que Samouraï Editions et Tonkam. Samouraï Editions publiera d'abord, en 1994, des mangas érotiques (par exemple *Ogenki Clinic* d'Inui Haruka) puis des mangas pour un public plus large ; par exemple, *Vampire Princess Miyu* écrit par Toshiki Hirano et dessiné par Narumi Kakinouchi. Les éditions Tonkam, quant à elles, vont jouer un rôle majeur dans la diffusion du manga tel que nous le connaissons aujourd'hui. En effet, c'est à Tonkam que l'on doit les mangas publiés dans le sens de lecture japonais. Si aujourd'hui ce sens de lecture peut renforcer l'aspect culturel du manga, accentuer sa spécificité visuelle avec notamment la création d'une nouvelle pratique de lecture, cette décision éditoriale fut le fruit de raisons économiques (notamment en termes de traduction) mais aussi dans une optique d'intégrité de l'œuvre. On retrouve également ce souci d'intégrité dans la traduction des onomatopées. Cette traduction étant souvent difficile et au final souvent peu en rapport avec sa signification réelle, on peut constater aujourd'hui que la majorité des onomatopées présentes dans un manga reste en écriture japonaise. Tonkam publiera de nombreux mangas à succès avec notamment les œuvres des sœurs Clamp (*RG Veda*, *Tokyo Babylon* ou encore *Card Captor Sakura*) et deviendra le premier grand éditeur français spécialisé dans le manga.

Dès lors, le marché du manga va très vite prendre de l'ampleur. On peut d'ailleurs noter que si en 1994 on pouvait voir paraître la traduction de deux séries, ce sont plus d'une quarantaine de séries qui sont publiées en 1996 soit environ 105 albums édités principalement par les trois éditeurs Tonkam, Glénat et J'ai Lu[285]. Parmi les mangas à succès de la fin des années 1990 on peut citer à titre d'exemple : *City Hunter* (*Nicky Larson*) de Tsukasa Hôjô (dont la version papier est très différente de la version animée, soumise par la CSA à une forte censure), *Fly* de Koji Inada, *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow ou encore les œuvres d'Osamu Tezuka (*Astro Boy*, *Le Roi Léo*, *Blackjack*), en 1996 ; *Détective Conan* de Gôshô Aoyama et *Ah ! My Godess* de Kôsuke Fujishima en 1997 ; *Neon Genesis Evengelion* de Yoshiyuki

[283] « Manga », http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.
[284] Le terme *manhwa* signifie bande dessinée coréenne.
[285] « Manga », http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

Sadamoto, *Cat's Eye* de Tsukasa Hôjô, *Kenshin le vagabond* de Nobuhiro Watsuki ou encore *Yu-Gi-Oh*! de Kazuki Takahashi en 1998 ; ou encore *Ken le survivant* de Buronson (scénario) et Tetsuo Hara (dessin), *Captain Tsubasa* (*Olive et Tom*) de Yôichi Takahashi, *Card Captor Sakura* de Clamp en 1999.

Le marché du manga continue de croître à un rythme soutenu et si l'on se réfère aux bilans de Gilles Ratier, secrétaire général de l'ACBD[286], on peut noter, par exemple : 151 albums publiés en 1998 et 222 publiés en 2000. Gilles Ratier qualifiera l'année 2005 comme « l'année de la mangalisation » avec la publication de 388 titres, ce qui représentait sur cette année 45,28% du secteur de la bande dessinée. Cependant, malgré le succès que connaît le marché du manga et des ventes qui se chiffre à des milliers d'exemplaires pour certains *best-sellers*[287], la multiplication de magazines spécialisés (*AnimeLand*, premier magazine de l'animation et du manga, *AnimeLand X-Tra*, *Coyotte Magazine*, *Japan Mag*, *Japan Mag Plus*, *Mangas Kids Plus*, *Dessiner les Mangas*, *Le Dessin de Mangas* ou encore *Japan Life Style* et *Planète Japon*), Internet ou encore les rencontres d'amateurs sur divers festivals dédiés au manga (par exemple, la Japan Expo, premier festival de mangas et d'animation japonaise, Paris Manga…), le manga a longtemps peiné à trouver sa place au sein des festivals de bandes dessinées tels que, par exemple, le Festival d'Angoulême. Ce n'est qu'en 2003, avec le manga *Quartier Lointain* de Jiro Taniguchi qui obtient le prix du meilleur scénario au Festival d'Angoulême, que le manga connaîtra un début de reconnaissance par ses pairs.

Après étude des chiffres publiés dans les bilans de Gilles Ratier, on peut dire que les mangas sont les bandes dessinées les plus vendues. Toutefois, on peut penser que ce succès vient certes de la forme novatrice du manga mais aussi de son système de publication qui diffère de son homologue franco-belge. A savoir, un coût plus faible, la variété de ses titres mais surtout la périodicité de ses parutions. Cette dernière est, à l'image des magazines de prépublication japonais, c'est-à-dire pour de nombreux titres, mensuelle. On peut également penser que cette périodicité mensuelle des publications d'une série est plus à même de fidéliser un lectorat. De plus, il ne faut pas oublier, dans ces chiffres, que les éditeurs peuvent s'appuyer sur la popularité d'un manga au Japon avant de décider de le diffuser en France. Ainsi, selon le site Wikipédia (mais les chiffres publiés dans les bilans de l'ACBD nous amènent à être en accord

[286] Voir www.acbd.fr.

[287] Nous pouvons citer par exemple, *Dragon Ball* d'Akira Toriyama qui vend environ 120 000 exemplaires par volumes, *Naruto* de Masashi Kishimoto qui se vend à environ 225 000 exemplaires par tomes ou encore *One Piece* de Eiichirô Oda dont le dernier tome (61) s'est vendu à 165 000 exemplaires. Source : www.acbd.fr.

avec ce site), les mangas représenteraient 26% du chiffre d'affaires de la bande dessinée et constitueraient la plus forte progression derrière la fiction jeunesse ; se plaçant ainsi en deuxième position des secteurs de l'édition les plus dynamiques. De plus, il faut ajouter, afin de montrer l'impact de certaines séries, que sur le marché français du manga 50% des ventes proviennent de seulement 10 séries dont notamment *Naruto* de Masashi Kishimoto et *One Piece* d'Eiichirô Oda[288].

Toutefois, nous ne pouvons omettre de dire que malgré la forte implantation du manga dans l'édition jeunesse mais aussi dans la culture de toute une génération qui se passionne pour le manga, voire pour le Japon et sa culture, il existerait depuis 2009 un recul du manga. C'est du moins ce que laisse entendre les chiffres diffusés dans les bilans annuels de Gilles Ratier mais aussi les commentaires présents dans les dossiers bilanciels de Livre-Hebdos consacrés à la bande dessinée et paraissant chaque année avant le festival d'Angoulême. Alors qu'on pouvait lire dans le bilan 2006 que la croissance du secteur de l'édition jeunesse reposait essentiellement sur le manga ; on peut lire dans le bilan de 2010 le commentaire suivant de Guy Delcourt : « C'est finalement le manga qui montre les signes de faiblesses les plus tangibles »[289]. Toutefois, contrairement à ce que peuvent laisser penser ces analyses, chaque mois nous pouvons voir la parution de nouveaux ouvrages mais aussi de nouveaux titres. De plus, si le marché du manga connaît actuellement un léger recul, il n'en reste pas moins que le manga au travers de son mode de parution a engendré un nouveau modèle économique mais aussi un nouveau phénomène culturel. Phénomène et modèle économique portés non seulement par la mobilisation des fans mais aussi par la diversité des produits dérivés que le manga engendre.

II.3 Un marché qui s'étend

En raison du succès télévisuel et éditorial du manga, apparaît un marché économique autour de celui-ci qui touche aussi bien le marché de la presse, de l'audiovisuel, de l'alimentaire, des vêtements, des jouets ou encore de la décoration. Il est certain qu'à ces personnages de fictions, venant des dessins animés ou des bandes dessinées, sont souvent liés de nombreux plans marketing présents pour exploiter au mieux tout l'univers économique que peut engendrer ces personnages. En effet, avec le jeu des licences, les produits dérivés vont

[288] Raymond Perrin, « De Goldorack à Naruto, le phénomène déferlant des mangas », *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*, Paris, L'Harmattan, 2007, p.462.
[289] Xavier Guilbert, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

exploiter le succès d'une production audiovisuelle, ce fut notamment le cas pour les *Pokémons*[290], ou encore le succès d'une production éditoriale, afin de susciter l'impulsion d'achat du consommateur[291]. Les entreprises ne s'y trompent pas et on peut constater que le marché des produits dérivés connaît une segmentation croissante des publics et des marchés avec notamment une déclinaison des produits selon les âges. Pierre Bruno dit que le groupe Walt Disney « conduit une politique centrée autour de trois axes : produire plus, viser des tranches d'âge de plus en plus large (en intégrant une petite enfance longtemps négligée et de jeunes adultes nostalgiques de leur enfance) et vendre plus régulièrement alors que le marché de l'enfance reste marquée par une forte personnalité »[292]. On peut en effet voir dans les magasins des marques telles que *Disney Babies* (pour les 0 à 2 ans), *Mickey for Kids* (pour les 2 à 12 ans) ou encore *Disney Unlimited* (pour les jeunes adultes avec des produits tels que des cravates, des tee-shirts ou encore des chaussettes).

Pierre Bruno donne l'exemple du groupe Walt Disney cependant, nous pensons qu'il en est de même pour le marché du manga et de l'animation japonaise. En effet, si la télévision a eu du mal à gérer le succès du manga à travers ses programmations, les industries culturelles, au contraire, exploitent le phénomène et varient les domaines : éditions, vêtements, loisirs, décoration. Luca Raffaelli dit qu'un « personnage de manga célèbre qui aborde l'"anime" peut également toucher un marché beaucoup plus vaste dans le domaine du commercial. Alors que la bande dessinée avait été conçues pour les jeunes, le dessin animé est réalisé aussi pour les plus petits, visant ainsi les plus grands consommateurs de jouets. On imprime des personnages connus sur toutes sortes de produits : crayons, règles, gommes, trousses, montres, T-Shirts, serviettes et même sur les cartes de téléphone »[293]. Au travers de ces nombreux produits dérivés on peut associer le manga à un *media mix* c'est-à-dire qui se décline sur différents supports (jeux vidéo, peluches, figurines, vêtement, *goodies*) que l'on peut acheter dans des magasins spécialisés ou des grandes surfaces.

Pour illustrer notre propos nous pouvons reprendre l'exemple marketing des *Pokémons*. Il est vrai que si certaines séries s'imposent comme des valeurs sûres pour les investisseurs, l'exemple des *Pokémons* semble le plus flagrant. Du moins, il semblerait que ce fut le marché de produits dérivés le plus étendu depuis l'apparition du manga en France. C'est aussi celui

[290] *Pokémon* est en effet l'exemple le plus flagrant de l'ouverture des produits dérivés concernant les mangas.
[291] Pierre Bruno, *La Culture de l'enfance à l'heure de la mondialisation*, Paris, Press Editions, 2002, p.37.
[292] *Idem*, p.47.
[293] Luca Raffaelli, *Les Ames dessinées, du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland Editeur, 1996, p.144.

qui a peut-être le plus généré un univers auprès de son public. L'exemple des *Pokémons* illustre non seulement l'engouement du public envers un dessin animé japonais, mais aussi de ce que peut faire la machine économique liée à l'industrie du dessin animé. Les *Pokémons* furent conçus à l'origine comme un jeu vidéo par le dessinateur Tajiri Satoshi. L'objectif de ce jeu était de capturer les 151 Pokémons en rivalisant d'habileté, d'audace et d'imagination. Après six années de travail les *Pokémons* sont lancés sur le marché du jeu vidéo pour la Game Boy en 1996. Sentant poindre l'émergence d'un phénomène de mode, le service marketing de Nintendo s'empressa de promouvoir le jeu à travers une pluralité d'évènements médiatiques. Dès l'été 1996, la bande dessinée *Pokémon* fait son apparition dans les pages de la revue *Korokoro kommiku*[294]. Dès l'automne, suivirent les cartes à jouer (distribuées par Media Factory) et en avril 1997, apparaît sur les écrans la série télévisée produite par Terebi Tokyo, puis des figurines et autres jouets créés par la société Tomy. L'été 1998, les *Pokémons* envahissent les salles de cinéma avec la sortie de leur premier long métrage. Parallèlement à ces diffusions médiatiques sont apparues de nombreuses images publicitaires sur des supports variés.

Du jeu vidéo, les *Pokémons* deviennent un outil de communication stratégique se déclinant sur des supports variés : des crayons aux articles de bureau en passant par des emballages et autres confiseries, pour aboutir à une campagne spectaculaire durant l'été 1998 avec le lancement d'avions All Nippon Airways à l'effigie des *Pokémons* ou encore la distribution de posters et de timbres à thème, organisée par la compagnie des chemins de fer japonais. Dès lors, en janvier 1998, le chiffre d'affaires généré par ce phénomène atteignait les 400 millions de yens. Deux années plus tard, et ce après 5 ans d'existence, les *Pokémons* représentait à l'échelle mondiale un chiffre d'affaires de 8 milliards de dollars. Un chiffre qui reflète non seulement une exceptionnelle longévité de ce « phénomène *Pokémon* » sur un marché pour enfant dont les tendances varient relativement souvent, mais aussi un succès sans précédent qui a touché l'Asie ainsi que l'Europe et les Etats-Unis. Face à ce succès, Jean-Pierre Carrier et Christian Gautelier disent qu'à l'époque les médias ont ainsi relevé que les *Pokémons* représentaient le symbole du « pouvoir japonais (*bunka pawâ*). Un pouvoir, selon ces médias, désormais reconnu et en mesure de se répandre dans le monde entier[295].

[294] A souligner que cette revue est lue par près de la moitié des écoliers Japonais. Voir Jean-Pierre Carrier, Christian Gautelier, *Le Petit écran des enfants*, Paris, Actes Sud Junior Education, 2000, pp : 27, 28.

[295] Jean-Pierre Carrier, Christian Gautelier, *Le Petit écran des enfants*, Paris, Actes Sud Junior Education, 2000, pp : 27, 28.

Cet exemple nous montre l'effet d'une campagne marketing bien orchestrée mais aussi l'exploitation du contexte technologique et la variété des supports marketing. Cet exemple nous montre également l'importance quantitative de l'intérêt économique qu'a généré ce phénomène. Anne Allison dit d'ailleurs de ce phénomène que « des cours de récréations au rayons des supermarchés en passant par le cinéma, la Pokemania a bel et bien envahit la culture enfantine… Et qu'on le veuille ou non : la nôtre. Pikachu et ses amis ont détrôné Disney et témoignent d'une culture japonaise populaire en passe d'ébranler l'Amérique »[296]. Une culture populaire qui semble d'autant plus intégrer le paysage français à travers un panel de produits dérivés. Or nous pensons que ces produits vont appuyer la diffusion visuelle du manga mais aussi jouer un rôle non seulement dans la transmission d'une culture, la culture pop japonaise, mais aussi parfois influer sur le comportement du lecteur-spectateur.

Parmi ces produits dérivés le passionné peut également trouver des *art books*, recueils d'illustrations en couleurs avec des images originales, des informations supplémentaires sur l'histoire et sur les personnages et leur univers mais aussi pour les films d'animation le *story-board* de ceux-ci. Ces *art books* permettent aux fans d'avoir certes, un objet *collector* de leurs séries préférées, mais aussi d'intégrer encore plus profondément l'univers de la série et de ses personnages. On peut dès lors s'interroger sur la fonctionnalité de ces produits dérivés. En effet, on peut se demander, et nous le verrons dans un prochain chapitre, si ces produits dérivés ne permettraient pas une forme d'identification aux personnages et à son univers et cela par l'utilisation de costumes ou d'accessoires de ces dits personnages, par exemple.

Il existe également un important marché lié au CD, qui va des compilations de chansons de séries animées aux bandes originales des films d'animation japonais, et au DVD. Toutefois, ce marché a pour les « fans » un certain coût financier. En effet, le prix des coffrets des séries peut sembler raisonnable. Toutefois, par leur multiplicité (dû notamment aux volumes d'épisodes de chaque série) leur coût s'élève d'une manière exponentielle. Un coût qui fait parfois du manga un produit de luxe. C'est du moins ce qui est ressorti de discussions auprès de passionnés de manga. Ce prix renforce également l'utilisation d'Internet et des sites de *streaming*.

[296] Anne Allison in Alessandro Gomarasca, *Poupées, robots : la culture pop japonaise*, Paris, Autrement, 2002, p.123.

Il faut ajouter que le marché de la vidéo et du DVD a également contribué, à l'époque, à la pénétration de l'animation japonaise et du manga en France, faisant de ce nouveau « média » un produit d'exportation mondial. Si les Japonais passent pour être les champions de l'exportation, ils ne vendent pas encore aussi facilement leurs produits culturels que leur technologie. Il faut dire qu'en ce qui concerne le manga, le marché international n'offre pas de débouchés importants comparé à leur propre marché[297]. En effet, on peut se demander ce que peut représenter pour un éditeur japonais, la perspective de vendre des milliers d'albums à l'étranger, alors que les ventes dans son pays se chiffrent en millions d'exemplaires.

En raison du phénomène que suscite le manga il est également apparu ces dernières années, en France, de nombreuses conventions. Ces dernières sont d'importants points de rassemblement et lieux de rencontres pour les fans de mangas mais aussi de culture japonaise moderne. On retrouve lors de ces conventions de nombreux stands d'éditeurs, des projections, des jeux, des séances de dédicace, des défilés de mode mais aussi de *cosplay*[298] et des concerts. On retrouve également un espace où se côtoient professionnels et amateurs exposant leurs propres œuvres. On peut citer par exemple, l'espace des jeunes créateurs à la Japan Expo, où l'on ne peut que voir l'influence du manga sur de nombreux jeunes auteurs qui exposent ainsi leurs œuvres. De cette appropriation graphique on voit apparaître des *manfras* (œuvres inspirés graphiquement par les mangas et qui ont également le même format) : *Pink Diary* de Jenny (premier *shôjo* de création française), *Dreamland* de Reno Lemaire ou encore *Dofus* (inspiré du jeu vidéo français sur Internet), par exemple.

On peut donner comme exemple de « salons du manga » :

- la Japan Expo : Crée en 1999, la Japan Expo est le premier festival de manga et d'animation japonaise. Il se déroule tous les premiers week-ends de juillet. Ce festival se tiendra d'abord au CNIT (Centre des Nouvelles Industries et Technologies) puis à partir de 2005 au Parc des Expos de Paris Nord Villepinte où il attire en 2012 plus de 200 000 visiteurs sur 4 jours. La Japan Expo créera en 2007 sa petite sœur la Chibi Japan Expo qui s'achèvera en 2010 pour se transformer en 2011 en Japan Expo Centre et qui se déroule le dernier week-

[297] Luca Raffaelli, *Les Ames dessinées, du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland Editeur, 1996, p.144. Luca Raffaelli indique dans son ouvrage que « selon une étude publiée en 1994 par le Festival de la bande dessinée d'Angoulême, le chiffre d'affaires des bandes dessinées au Japon, en 1992, a dépassé treize fois celui des Etats-Unis et de l'Europe réunis : environ dix-sept milliards et six cent soixante-douze millions de dollars, soit presque cent milliards de francs ».

[298] Le *cosplay* consiste non seulement à se costumer à l'image d'un personnage de manga ou de jeu vidéo mais surtout de jouer le rôle de ce personnage en imitant ses attitudes.

end d'octobre. Il existe également la Japan Expo Sud depuis 2008 qui elle, se déroule tous les premiers week-ends de mars.

- Paris Manga et Sci-Fi Show : Crée en 2001, c'est le premier festival de chaque début d'années. Ce festival a lieu deux fois par an. Si le nombre de visiteurs est moins important que la Japan Expo sa fréquentation ne cesse d'augmenter chaque année. Paris Manga organise également tout au long de l'année des séances de dédicaces ainsi que des concours ou encore des week-ends de *cosplay*.

L'univers du manga se diffuse mais il suscite également un intérêt pour la culture moderne du Japon notamment auprès des adolescents. En effet au cours de discussions il est apparu que nombre de lecteurs adolescents de manga se passionnaient également pour la *J-Pop* (Pop Japonaise). C'est donc toute la « culture pop japonaise » qui semble de plus en plus attirer les adolescents. De même, leur pratique du manga diverge et ils vont surtout s'y intéresser par les réseaux Internet où ils ont accès à de nombreuses ressources allant du simple partage d'informations jusqu'au téléchargement ou visionnement de mangas par les sites de *streaming*. Cette nouvelle pratique justifie un tel questionnement d'autant qu'elle ne cesse de se développer et de créer de nouvelles demandes.

Ainsi se pose actuellement la question du manga sur le téléphone mobile. Bouygues Telecom a ainsi lancé le 11 juin 2009 un service original de lecture de manga sur téléphone portable à partir de son portail mobile DoCoMo Netherlands en coopération avec les principaux éditeurs de mangas français et japonais : le service de livre électronique « Manga Mode ». Ce service accessible via le téléchargement d'un logiciel moyennant 3 euros par mois, permet aux utilisateurs d'accéder à des titres célèbres tels que *Dragon Ball*, *Naruto* ou encore *Death Note*[299]. Toutefois, s'il existe déjà une application qui permet de lire des mangas sur son téléphone, les auteurs de mangas y sont réticents d'un point de vue narratif, le cadre du téléphone changerait en effet le mode de lecture. Et nous pouvons nous demander si cela n'influerait pas sur les perceptions visuelles de l'image manga.

A travers la diversité de son marché, on peut dire que le manga se positionne comme un produit industriel et culturel de masse. De ce fait, il occupe une place importante sur le marché des biens et des produits culturels. En effet, à mesure de la mondialisation culturelle,

[299] http://www.generation-nt.com/bouygues-telecom-docomo-manga-mode-lecteur-imode-actualite-755621.html.

il apparaît que les produits culturels deviennent un des piliers de l'économie des pays industrialisés. Si les Etats-Unis sont caractérisés comme l'un des plus gros, voire le plus gros, exportateurs de produits culturels, il en est de même pour le Japon qui est devenu le deuxième pays exportateurs de biens culturels notamment par le manga. Selon Jean-Marie Bouissou, « toute consommation est par nature un processus de sélection et de transformation, voire de "digestion". Le lecteur français ne prend dans l'univers du manga que ce dont il a besoin et se l'approprie à son gré. Sa démarche est réductrice par essence »[300]. Ce propos nous permet de comprendre comment le manga est devenu un produit de consommation culturel global. L'auteur donne également une définition propre au produit culturel : ce sont les « biens dont les consommateurs usent pour répondre à un "besoin de plaisir" varié à l'extrême, et les investissent ce faisant de sens multiples qui en déterminent la valeur hors de toute considération économique »[301]. Cela nous permet d'appréhender le caractère multiple que peut avoir le manga en termes d'usages. Ce dernier va en effet, de simple produit, être pour certains lecteurs chargés de sens et de valeurs.

Comme nous avons pu le voir précédemment, le manga apparaît comme un produit moins cher que la bande dessinée occidentale. Il offre, par son volume de production, un tout autre angle commercial : la longueur des séries permettent d'alimenter un marché toujours plus demandeur. Le manga répond aussi par sa segmentation par genres au souci des industriels de vendre et de fabriquer des produits adaptés à chaque clientèle. Mais le manga va surtout instaurer par sa diversité thématique et les univers qu'ils proposent – ce qui nous permet de l'appréhender et de l'analyser au-delà de ses différents genres – une forme d'interaction entre l'industrie du livre et celui des produits dérivés qui fait du manga un *media mix* capable de démultiplier les branches de diffusion.

[300] Jean-Marie Bouissou, « Pourquoi nous aimons le manga ? Une approche économique du nouveau *soft power* japonais », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php et publié dans *Cité* n°27, Paris, PUF, septembre 2006.
[301] *Idem*.

Chapitre 2 : Logique de communication et transmission culturelle

Nous avons pu voir dans notre première partie que, bien plus qu'une bande dessinée, le manga diffuse dans notre société tout un univers graphique mais aussi une technique de la narration visuelle qui peut se passer de texte[302]. Ces derniers entraînent un nouveau rapport à l'image : nous n'avons plus à faire à une situation statique, caractéristique à priori de la bande dessinée franco-belges. Le lecteur, au contraire, est pris dans le mouvement des images. Il va ainsi circuler au travers de représentations culturelles et d'un imaginaire social. Au travers de ses spécificités visuelles et narratives, l'image manga semble transmettre au lecteur-spectateur une culture (la culture pop japonaise), et des influences (morales, graphiques ou encore esthétiques). En effet, toutes ces caractéristiques graphiques donnent au manga une dimension culturelle spécifique. Mais c'est surtout au travers du flux des images que le manga se positionne comme un objet de transmission culturelle. Ce flux va non seulement faire avancer le lecteur-spectateur dans une histoire mais aussi le faire voyager dans un autre lieu. Un lieu imaginaire, qui serait parfois plus réel que la réalité mais toujours empreint de la culture japonaise. On peut comprendre le manga comme une sorte de nouvel espace culturel associant fiction et réel selon la logique propre d'une culture asiatique. Toutefois par sa manière d'allier l'ordinaire à des faits extraordinaires, le manga propose aussi des mondes qui correspondent à des tendances fortes de notre société contemporaine.

I. Culture et manga

On peut dire que depuis son arrivée en France, le manga, par sa visualité et sa visibilité particulière, a bouleversé les représentations que nous avons de la culture japonaise. Ce n'est pas seulement par sa diffusion et sa présence que le manga joue ici un rôle important mais en raison de son graphisme et de sa narration, dans sa forme papier et animée, qu'il est un important vecteur de découverte de la société et de la culture nippone. On notera toutefois que cette représentation est celle d'un « *cool japan* », c'est-à-dire qu'il s'agit en fait d'une réalité tronquée ou en tout cas limitée aux aspects les plus attrayants. Le Japon a pu se représenté dans les années 80 comme un modèle économique et organisationnel mais aussi comme une culture des arts réservée à une élite. Sous cet aspect le Japon pouvait apparaître comme un

[302] Héritage des *emakimono* : le rouleau use plus souvent des symboles visuels que des mots pour signifier par exemple, les changements de lieu, de temps ou encore d'état d'esprit.

objet de fascination et la compréhension qu'on pensait en avoir pouvait véhiculer nombre de stéréotypes. Cette réception de la culture du Japon s'est aujourd'hui diversifiée avec la diffusion massive du manga : alors qu'autrefois la culture exportée du Japon relevait de la « haute culture »[303], celle des arts et du raffinement[304], aujourd'hui cette diffusion semble se faire aussi, et largement, par le manga et par ses produits dérivés.

I.1 A propos de la culture

La culture est une notion qui intervient, en sa qualité explicative, dans de nombreuses recherches. Il est très difficile d'en donner une définition spécifique. Ce qui fait tout l'intérêt de cette notion de culture, c'est qu'elle occupe une place croissante dans la compréhension de l'unité et de la diversité du genre humain. Le terme « culture » apparaît comme un terme riche en significations que l'on a tendance à élargir à tous les domaines de l'activité humaine : éducation, santé, industrie, sport ou encore création artistique. Il est toutefois important pour notre travail de limiter l'usage de cette notion aux points culturels les plus présents dans notre corpus d'étude. Nous privilégierons ainsi en matière de culture, la représentation du sacré, le rapport à la nature et la vie quotidienne, en insistant sur les pratiques vestimentaires, langagières et sur certaines coutumes.

Toutefois, avant de centrer nos propos sur les représentations culturelles transmises dans le manga papier et dans l'animation japonaise, il faut nous interroger sur différents points relatifs à la notion de culture. C'est en appréhendant cette notion dans un sens large, que nous pouvons mieux en comprendre les usages et les enjeux spécifiques. Si le manga peut se concevoir comme un nouvel espace culturel au sens que nous avons défini précédemment, c'est bien tout à la fois en référence à un contexte et à des caractéristiques. En effet, le manga en tant que témoin de sa culture globale fait place aux questions du rapport au corps et à la nature, au rôle de la famille ou encore à la place de l'enfant. En construisant un imaginaire basé sur des faits réels, il permet des formes d'identifications individuelles mais aussi la création de nouveaux univers sociaux tels que les regroupements de fans et les festivals. Ce que nous voulons comprendre, c'est ce que sont les usages et les enjeux des représentations culturelles du manga. Ces dernières entraînent un nouveau rapport au manga.

---

[303] Jean-Marie Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », in http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php et publié dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

[304] Voir Roland Barthes, *L'empire des signes*, Paris, Seuil, 2005.

En 1952, deux anthropologues américains, Alfred Kroeber et Clyde Kluckhohn, dans un effort de clarification, publièrent une compilation des différentes tentatives de définition de la notion de culture - ou de notions proches - dans les sciences sociales : ils n'en trouvèrent pas moins de 164. Leurs variations tenaient non seulement à la nature de la définition envisagée (par le contenu, la fonction, les propriétés), mais aussi aux usages plus ou moins larges du mot[305]. Ces deux auteurs retiennent de ce terme deux usages :

- l'un hérité de la philosophie des Lumières qui nomme « culture » le patrimoine lettré accumulé depuis l'Antiquité sur lequel les nations occidentales assurent avoir fondé leur civilisation. Cet usage rejoint l'une des définitions de la notion de culture de Jean-Pierre Warnier[306] qui dit de cette notion que c'est l'acceptation du ministère ou des industriels de la culture, acceptation qui est restrictive en ce qu'elle réduit la culture au patrimoine et à la création artistique littéraire ;

- le second usage, plus spécifiquement anthropologique, « nomme culture "la totalité des connaissances, des croyances, des arts, des valeurs, lois, coutumes et toutes les autres capacités et habitudes acquises par l'homme en tant que membre de la société ", selon la définition, jugée canonique, donné par Edward B. Tylor en 1871 »[307]. Cet usage est également celui des ethnologues, qui englobent, pour définir la culture, l'ensemble de ce qui est appris par chaque humain en tant que membre d'une société. C'est d'ailleurs ce second usage (celui des anthropologues et des ethnologues) qui nous paraît le plus pertinent. Si nous nous référons au propos de Jean-Pierre Warnier lorsqu'il s'intéresse aux deux acceptations du mot « culture », ce dernier souligne que la première acceptation est arbitraire en ce qu'elle exclut de la culture des pratiques telles que le sport, le vêtement ou encore l'alimentation dont la dimension culturelle est indéniable[308]. En effet, des secteurs tels que le vêtement, l'alimentation, les loisirs, les transports ou encore l'habitat, peuvent tout autant nous renseigner sur la culture et les spécificités d'un pays, et seront donc tout aussi culturel que la littérature, l'éducation ou un reportage.

Si l'on se réfère aux propos de Jean-François Dortier[309], on peut dire que les phénomènes culturels s'ouvrent sous la période *Homo*, apparu il y a plus de deux millions d'années,

---

[305] Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.1.

[306] Jean-Pierre Warnier, *La Culture à l'heure de la mondialisation*, Paris, La Découverte, Repères, 2003, p.17.

[307] Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.1.

[308] Jean-Pierre Warnier, *La Culture à l'heure de la mondialisation*, Paris, La Découverte, Repères, 2003, p.17.

[309] Jean-François Dortier, « Aux origines de la culture », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.110.

lorsque ce dernier s'est mis à fabriquer des outils. En effet, il semble que les premiers *Homos* (*erectus*, *ergaster*) possédaient une culture bien plus élaborée que celle des australopithèques. Elle leur a permis de développer un outillage mais aussi de maîtriser le feu. Or ces développements sont une séquence essentielle dans l'évolution culturelle de l'homme. Cependant, c'est avec l'*Homo sapiens* (150 milles ans environ) qu'a lieu un véritable « big bang culturel », puisque de cette période apparaît les vêtements, l'art, les outillages complexes, les croyances religieuses, les sépultures, les rituels sacrés. Des rituels et des croyances que nous utilisons toujours et qui sont surtout très présents dans de nombreux mangas.

Dès lors, nombre de chercheurs s'accordent à voir avec l'apparition d'*Homo Sapiens*, une étape radicalement nouvelle de l'évolution culturelle. Avec elle, les humains entrent dans un nouveau monde, celui de la sphère culturelle et de la pensée symbolique. Jean-François Dortier indique que « cette pensée symbolique est définie par I. Tattersall comme "une aptitude à produire des symboles mentaux complexes et à les manipuler selon de nouvelles combinaisons. C'est le fondement même de l'imagination et de la créativité, de cette capacité unique en son genre qu'ont les êtres humains de créer un monde dans leur esprit et de le recréer dans le monde réel en dehors d'eux-mêmes" »[310]. On peut voir, dans une certaine mesure, cette création d'un monde imaginaire recréé dans le monde réel, à travers les effets que peut avoir le manga, ou du moins l'univers qu'il génère, sur certains passionnés qui peuvent aller jusqu'à recréer l'univers d'un dessin animé, d'un personnage ou encore d'un jeu vidéo par des jeux de rôles ou des mises en scènes lors de *cosplay* où l'amateur passionné va mimer voire adopter les attitudes d'un personnage. De plus, le manga semble jouer dans sa narration sur la dualité imaginaire / réel. On peut alors se demander si cette dualité ne permet pas au manga de se positionner non plus comme un « transmetteur d'une représentation de sa culture » mais aussi comme témoin de sa société. L'image manga « parle ». Elle se situe dans l'instantanéité de la réception et semble développer, par une forme de photographie de sa culture, une connaissance approfondie de cette dernière. On peut également se demander si par les perceptions culturelles véhiculées par le manga, ce dernier ne deviendrait pas une sorte d'objet symbolique pour le passionné qui lui permettrait d'intégrer un imaginaire.

[310] Jean-François Dortier, « Aux origines de la culture », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.119.

Depuis quelques décennies, la notion de culture connaît un succès croissant. Le mot tend d'ailleurs à supplanter d'autres termes qui étaient davantage utilisés auparavant, comme « mentalité », « esprit », « tradition », voire « idéologie », écrit Denys Cuche en introduction d'un long développement sur les usages sociaux de la notion de culture[311]. Comprendre les usages de cette notion, questionner ce terme selon diverses problématiques, nous amène à constater les multiples utilisations de ce terme qui semble ainsi être voué à perdre tout sens précis, où tout devient culture, où tout est culture. Or il existe des différences, des variations qui sont souvent interprétées en termes de différences culturelles. Ainsi, Nicolas Journet dit de la culture que « des plus superficielles (préférences musicales, vêtements, loisirs) aux plus englobantes (religions, nationalités, langues), en passant par d'autres plus inattendues (orientation sexuelle, handicaps), toutes sortes de variations socialement contrastées sont candidates à la production de "cultures" »[312]. Cette large diffusion de la notion de culture s'accompagne toutefois d'une certaine imprécision : il peut s'agir aussi bien de désigner des styles, des goûts et des préférences des individus (on parle de « culture populaire », de « culture du polar » ou encore en ce qui nous concerne de « culture du manga »), que des expressions communautaires sociologiquement circonscrites (comme dans « culture des banlieues » ou « culture gay »). On cite ainsi indifféremment la notion de « culture d'entreprise », « culture des ouvriers », « culture des amérindiens » ou encore « culture des samouraïs ».

Nous pouvons nous référer au sens anthropologique de la notion de culture puisque le manga, par sa diversité, décrit des manières de vivre qui sont à la fois spécifiques à sa société dans leur mise en scène (par exemple, le système scolaire dans *Special A* de Maki Minami) et universelles par les thèmes abordés (par exemple, les relations familiales dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya). Tout lecteur-spectateur peut ainsi se reconnaître dans un personnage puisque ce dernier, en plus d'être un personnage de fiction, est construit comme un être social vivant dans un quotidien proche du lecteur-spectateur. Nous pouvons ici citer l'exemple de *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki ou de *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, où les personnages sont principalement mis en scène dans leur quotidien.

[311] Denys Cuche cité par Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.7.

[312] Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.8.

Nous pouvons citer Franz Boas[313] dont le but était d'étudier les autres cultures comme un ensemble de coutumes, de croyances, de modes de vie, formant un tout propre à chaque société[314]. Nous retrouvons dans le manga ces trois points cités par Franz Boas que sont les coutumes, les croyances et le mode de vie. Selon Ruth Benedict, « chaque culture est organisée selon une configuration (*pattern*), un modèle particulier marqué par quelques traits saillants. Et ce modèle culturel forge une personnalité typique pour ses membres »[315]. Il est intéressant de noter qu'après la guerre, elle appliquera son analyse des types culturels à la personnalité japonaise dans *Le Chrysanthème et le Sabre*[316].

Penser la transmission de la culture à travers un processus d'hérédité peut amener à penser la culture comme étant une deuxième nature, comme s'il s'agissait d'une disposition « génétique ». En ce cas l'individu ne peut pas plus échapper aux déterminations de sa « nature culturelle » qu'à celle de sa nature biologique. Mais il y a différents moyens d'adoption d'une culture. Ainsi, Denys Cuche dit qu'aujourd'hui la culture prend un nouveau sens : « la culture au lieu d'être la cause de l'identité collective, devient sa conséquence et son produit, elle n'est pas un système clos ni une tradition à conserver, mais une construction sociale en constant renouvellement et dont une des fonctions est de garder constamment les frontières d'une collectivité particulière »[317]. Le manga semble ainsi refléter très précisément les évolutions de la société japonaise, de ses représentations et de ses préoccupations, comme les recherches de Jean-Marie Bouissou sur le manga et la politique ont pu le montrer. Au travers des histoires que met en scène le manga, on peut suivre les préoccupations de la société japonaise. Le manga donne une vision particulière de sa culture.

Nous avons vu que nous pouvons donner un sens héréditaire à la notion de culture mais aussi l'intégrer dans un contexte plus large lié à la mondialisation. Ce sont ces deux sens qu'il nous paraît pertinent de conserver pour l'analyse de notre objet de recherche. En effet, le manga qui est issu d'une culture japonaise, possède à la fois des caractéristiques en relation avec sa culture (la place du sacré, par exemple), et des dimensions qui tout en étant spécifiques au Japon sont exportables.

---

[313] Franz Boas (1858-1942) : ce chercheur a dominé l'anthropologie américaine au début du XXe siècle, et avec lui, l'anthropologie est devenue « culturelle ».

[314] Jean-François Dortier, « Le Culturalisme : la personnalité est forcée par la culture », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002, p.147.

[315] *Idem*, p.148.

[316] Voir Ruth Benedict, *Le Chrysanthème et le Sabre*, Paris, Philippe Picquier, 1998.

[317] Denys Cuche, « Nouveaux regards sur la culture : l'évolution d'une notion en anthropologie », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002.

La question de la nature elle-même peut aujourd'hui s'associer aux préoccupations actuelles concernant notre environnement. Ce qui nous a permis d'en appréhender un sens strict (comme le sens héréditaire) mais aussi un sens plus large par la mondialisation de la culture. Or ces deux sens nous semblent importants pour évoquer la culture japonaise puisque cette dernière apparaît comme bien enracinée dans ses traditions et en même temps qu'elle s'exporte de plus en plus et notamment par le manga.

Comprendre la métamorphose de la notion de culture, la variété de ses champs d'actions mais aussi le regard que nous pouvons avoir sur la culture au travers de notre corpus, nous permet d'appréhender une autre approche du Japon à travers le manga, sa visualité particulière et ses rapports avec le lecteur-spectateur mais aussi le public (dans un sens plus large). Cela permet également d'étendre notre regard sur un autre rapport culturel que le manga semble porter en lui. En effet, le manga semble questionner, par exemple, les rapports sociaux, le mode de lecture ou encore les rapports aux objets par la transmission de sa culture. Or c'est justement cet aspect de transmission qui nous intéresse ici ; une transmission d'une culture, sur des propriétés culturelles, sur des représentations spécifiques présentes dans le manga et plus précisément sur les trois aspects culturels que sont la science-fiction, les rapports traditionnels à la nature et au religieux et la quotidienneté.

I.2 Une légitimité culturelle du manga ?

De cette transmission de caractéristiques culturelles propres au manga, on peut se demander si comme pour les *comics* américains, il n'existerait pas une légitimité culturelle du manga. La légitimation culturelle est un processus social complexe, difficile à observer en raison des réalités qui se cachent derrière ses diverses modalités. Les promoteurs commerciaux (l'industrie culturelle) et / ou esthétique (les fans) de tel ou tel objet culturel instrumentalisent le terme « légitimation » pour désigner ce qui le plus souvent ne sont que des étapes intermédiaires des processus d'inscription dans la hiérarchie culturelle. Jean-Paul Gabillet, dit de la légitimation culturelle qu'elle « est une mécanique complexe se décomposant en plusieurs modalités : "visibilité", "reconnaissance", et "légitimité". Ces modalités font système les unes avec les autres, désignent chacun des mécanismes précis participant au processus de légitimation culturelle et ne sont, en conséquence, nullement interchangeables. Le sens commun, tel qu'il est convoqué par les promoteurs évoqués précédemment, en fait

des étapes dans une ascension unidirectionnelle vers l'acquisition définitive et irrémédiable de la légitimité culturelle »[318].

Cependant, cette légitimation reste différente de celle des « arts purs » tels que les beaux-arts (peinture, littérature, sculpture, musique) et leur manifestation spécialisée (gravure, roman, théâtre). Ces arts purs, comme le dit Jean-Paul Gabillet, sont « en fait la résultante de processus de légitimation séculaires, eux-mêmes traversés par des alternances de consécration, d'indifférence, voire de mépris »[319]. Il ajoute que pour qu'il y ait légitimation d'une pratique culturelle, il est indispensable que se produisent des effets de consécration, c'est-à-dire des phénomènes qui témoignent de l'intronisation dans la hiérarchie culturelle dominante. Il faut souligner que les trois modalités de la légitimation désignent des types d'inscriptions dans la hiérarchie culturelle mais, au moins pour les deux premières modalités (visibilité et reconnaissance), ne sont en aucune façon des indices d'accession à une légitimité définitive.

La notion de « visibilité culturelle » renvoie à l'augmentation du nombre de références faites à un objet culturel hors de l'espace social où il se développe. Jean-Paul Gabillet donne dans son ouvrage l'exemple du rap[320]. Selon lui, la visibilité du rap a crû dès lors qu'il est sorti de la clandestinité culturelle des ghettos, pour faire l'objet d'articles dans les journaux, d'émissions de radio ou de télévision, de films ou de livres. Le critère fondamental de la visibilité serait donc la mention, l'apparition, l'occurrence d'un objet culturel dans un média ou sous une forme qui manifeste son existence auprès d'individus dont la consommation culturelle habituelle ne les prédisposait pas à les découvrir. De plus, il peut y avoir une visibilité accrue du fait d'évènements contribuant à la promotion de l'objet (pour le manga on pourrait ainsi citer les différents regroupements de fans tels que la « Japan Expo » ou « Manga Paris ») comme à sa censure. On peut ainsi dire, que le manga possède une visibilité qui ne cesse de s'accroître, notamment par Internet et la multiplication de conventions.

Bien que ce soit, selon Jean-Paul Gabillet, le premier stade du processus de légitimation, la visibilité ne contribue pas automatiquement à légitimer l'objet culturel concerné. De même, une forte visibilité ne contribue pas forcément à un gain de reconnaissance. Cependant, la

[318] Jean-Paul Gabillet, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005, p.331.
[319] *Idem*.
[320] *Ibidem*, p.332.

visibilité est indispensable à la reconnaissance. Aussi, si pour le manga cette visibilité n'entraîne pas forcément une légitimité, elle soulève tout de même des interrogations, un intérêt pour le manga et nous pouvons penser que de ce fait sa large visibilité contribue aussi à sa reconnaissance. D'où la publication de quelques livres pour expliquer le plus souvent l'histoire du manga.

La « reconnaissance » correspond à l'acceptation sociale de l'objet culturel comme composante de l'environnement quotidien, une fois passé les stades de l'indifférence ou de l'hostilité. Cependant, Jean-Paul Gabillet indique que si tout objet détenteur d'une légitimité culturelle bénéficie automatiquement d'une reconnaissance préalable, l'inverse n'est pas vrai[321]. On peut alors comprendre qu'il y a reconnaissance culturelle, dès lors qu'un objet ou un moyen d'expression s'impose de manière durable dans le répertoire de consommation culturelle de la majorité de la population, sans être l'objet de résistances sociales durables. La reconnaissance semble alors fortement conditionnée par le rapport entre la sphère publique et la sphère privée, dans la mesure où l'environnement quotidien constitue un critère fondamental d'acceptabilité. Pour éclairer ces propos, nous pouvons dire, par exemple, que le cinéma fait partie de l'espace public, tandis que la télévision est de l'ordre de l'espace privé. De par sa faible présence au cinéma (environ un film par an et souvent sorti des studios Ghibli), sa programmation télévisée ou encore le fait que le manga semble se lire ou se regarder principalement par emprunt (DVD, livre, téléchargement), nous pouvons en déduire que ce dernier se consomme principalement dans la sphère du privé (« *Un ami m'a prêté quelques tomes, puis j'ai emprunté toute sa bibliothèque* », dit H, 24 ans, Etudiant). Or, la sphère du privé est un espace de décision parentale, pour les plus jeunes, où les individus en position de pouvoir sont par définition plus libres d'exercer une censure sur les images regardées. Aussi, on peut comprendre que le manga connaisse des obstacles quant à sa reconnaissance. Cela explique aussi le décalage en matière de reconnaissance entre la bande dessinée, les dessins animés comme ceux produit par Walt Disney et le manga sous ses différentes formes.

La reconnaissance est également déterminée par les instances qui véhiculent et pérennisent les valeurs collectives, à savoir les acteurs éducatifs, culturels, médiatiques, politiques, associatifs ou encore, jusque dans la moitié du XXe siècle, religieux. Ces instances entraînent l'accession

[321] Jean-Paul Gabillet, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005, p.333.

à la reconnaissance de nouveaux objets culturels, mais aussi à la désaffection. On comprend alors la difficile percée en termes de reconnaissance du manga et de l'animation japonaise, puisque ces derniers ont pendant longtemps été critiqués par ces mêmes instances (éducatives ou encore culturelles), et l'on peut alors s'interroger sur la possibilité d'une légitimité du manga.

Jean-Paul Gabillet, s'est interrogé sur la légitimité culturelle du *comics* américain. Le *comics* étant à la bande dessinée américaine ce que le manga est au Japon, tant par son marché que par son impact sur sa société[322], nous prenons parti de voir entre eux une certaine similitude. Ainsi, Jean-Paul Gabillet dit que « la légitimité désigne l'association à l'objet culturel d'une évaluation qualitative positive par rapport aux autres objets et moyens d'expression constitutifs du champ culturel. Si la légitimité forme le sommet de la hiérarchie culturelle, ce n'est pas pour autant un état intrinsèque mais une position déterminée historiquement et relativement à d'autres objets culturels ou moyens d'expression. A cet égard, toute légitimité est en même temps synchroniquement déterminée et susceptible d'une évolution diachronique vers le haut ou vers le bas »[323].

La légitimité est souvent considérée comme le degré ultime de la reconnaissance par la sphère publique. Ce degré de reconnaissance ultime se remarque lorsque le moyen d'expression, dans l'usage commun, n'évoque plus, a priori, que ses produits les plus consacrés. Nous entendons par-là que, par exemple, l'expression « la littérature » ne fait aujourd'hui allusion qu'au segment littéraire le plus élevé, d'où la nécessité d'expression spécialisée pour parler de segments littéraires moins consacrés, tels que la « littérature de gare » ou encore la « littérature populaire », pour ne citer qu'eux. Dans ce sens, on pourrait dire que le manga à une certaine légitimité (ou plutôt une reconnaissance) puisque lorsqu'on le cite on différencie ses divers styles (un *shôjo*, un *shônen* ou encore un *seinen*) mais aussi de son homologue coréen : le *manwha*.

Si dans la hiérarchie culturelle il existe des inégalités (par exemple, la peinture et la bande dessinée seront appréhendées de manière différente), le rapport à la culture va également

[322] Par exemple, suite à l'attentat du 11 septembre 2001, les auteurs de comics de *Spiderman*, des *Marvel heroes* ou encore des *X-Men*, ont non seulement donné une explication de la non présence de ces héros lors de l'attentat mais aussi envoyé ces derniers en lutte contre le terrorisme.

[323] Jean-Paul Gabillet, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005, p.334.

différer selon les pratiques et les classes sociales. Aussi, la légitimité d'un moyen d'expression sera différente d'un individu à l'autre. De ce fait, il apparaît que certains trouveront une légitimité culturelle au manga tandis que d'autres non. En ce qui nous concerne, nous considérons le manga comme un genre, un produit, mais aussi et surtout un outil culturel. Le manga trouve sa légitimité culturelle non seulement dans ses spécificités graphiques mais aussi dans son moyen d'expression. Il porte en lui non seulement sa culture, mais il semble devenir aussi un objet de culture qui s'inscrit au Japon, et de plus en plus en France, dans les pratiques de lecture des différentes catégories sociales.

Dès lors que l'on conçoit la bande dessinée comme un domaine de production culturelle dans lequel s'investissent des individus, la bande dessinée peut faire l'objet d'une analyse en termes de « champ », au sens qui est donné à ce mot dans la sociologie de Pierre Bourdieu, c'est-à-dire un espace social vu à travers le prisme des relations entre les agents qui y participent[324]. Dans toute société, il y a des champs qui peuvent être politiques, religieux, scientifiques ou encore artistiques, eux-mêmes constitués de sous-champs. Précédemment, nous avons dit que des termes comme « littérature » ou « peinture » ont une grande légitimité dans la hiérarchie culturelle, témoignant de leur autonomie dans le champ artistique. En revanche, tout comme les *comics*, le manga se trouve dans une position inférieure dans la hiérarchie culturelle.

Cependant, comme le souligne Jean-Paul Gabillet « la consécration en matière culturelle commence toujours par l'intérieur, c'est-à-dire les créateurs et leur public »[325]. En ce qui concerne le manga, il apparaît que le public participe pleinement à la consécration interne des secteurs du manga (les revues spécialisées, les fans, les conventions). Ainsi, la consécration interne du manga se fait à partir du développement d'une communauté de passionnés ou d'amateurs qui ont une influence considérable sur la diffusion du manga et sa connaissance. Des entretiens nous ont d'ailleurs montrés que la majorité des personnes questionnées ont découvert les mangas par des amis ou la famille et qu'ils ont ensuite influencé eux-mêmes leur entourage (« *Un ami m'a prêté quelques tomes, puis j'ai commencé à en acheter. J'ai converti sans mal mon ami et ma famille* » dit F, 28 ans, Ingénieur ; « *Par ma cousine et des amis qui en lisent beaucoup. Chacun influence l'autre en parlant de ses lectures* » dit F, 22 ans, Ingénieur ; « *J'ai amené ma famille à changer d'idée sur le manga, et à dépasser*

[324] Pierre Bourdieu, *La Distinction*, Paris, Editions de Minuit, 1979.
[325] Jean-Paul Gabillet, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005, p.337.

l'aspect Dragon Ball *et* Ken le survivant*, qui a nui à son développement dans les années 90* » dit H, 24 ans, Etudiant). Dès lors, on peut dire que le lecteur-spectateur est à la fois client et agent de promotion du manga. Il favorise la visibilité du manga en direction d'un grand public qui constitue une clientèle de plus en plus nombreuse. Cette clientèle est également sollicitée par un système de distribution en librairies spécialisées, grandes surfaces et plus récemment par une large diffusion sur Internet. On peut ajouter que le manga connaît aussi une consécration externe non seulement parce que la France est le deuxième pays lecteur de mangas mais aussi par le développement de magasins spécialisés et de divers festivals.

Ainsi, le manga est en passe de trouver une légitimation culturelle puisqu'il devient de plus en plus visible et qu'il connaît un début de reconnaissance auprès des médias. Cependant le manga et l'animation japonaise ne jouissent pas encore d'un degré de légitimation culturelle comparable aux autres arts tels que la littérature, le cinéma, le théâtre ou encore la photographie. C'est aussi pour cela qu'à la différence de la bande dessinée, il ne trouve pour l'instant qu'une faible légitimation universitaire. En effet, les colloques spécialisés sur le manga restent rares.

Jean-Paul Gabillet souligne d'ailleurs dans son étude sur la bande dessinée américaine, que « tout se passe comme si le discours universitaire sur la bande dessinée, dès lors qu'il est détaché de toutes visées professionnalisantes, ne parvenait pas à se libérer de la logique de ghetto culturel dans laquelle évoluent les fans, en un mot à conquérir son autonomie. Les universitaires qui se consacrent à la bande dessinée se voient donc "marginalisés" simultanément dans le champ de la bande dessinée, qui les ignore, et dans le champ universitaire où, à notre époque, ils peuvent faire carrière dans des départements de communication, de cinéma, de *popular culture* ou d'anglais (au titre de spécialistes de la littérature pour enfants) »[326]. Il ajoute également qu'il est donc impossible d'affirmer que ne ce soit jamais mis en place une dynamique intellectuelle forte qui constitue de manière concrète les « comic art studies » comme domaine de savoirs transmissibles par les voies institutionnelles normales, c'est-à-dire scolaires et universitaires, et les constitue en spécialisation « pure » susceptible de voir se former autour d'elles des départements, ni même des « programmes » au sein de départements pluridisciplinaires.

[326] Jean-Paul Gabillet, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005, p.408.

A l'inverse, il apparaît que les professionnels de l'éducation au Japon prennent en considération l'importance de la bande dessinée dans leur pays. Paul Gravett dit que le gouvernement japonais semble penser que le manga est l'héritier direct de la longue tradition japonaise des histoires en image. Nous l'avons d'ailleurs montré dans notre première partie. Aussi, toujours selon Paul Gravett, le manga fait partie intégrante du nouveau cursus national d'art plastique au lycée depuis le mois d'avril 2000. Dans la brochure explicative accompagnant les programmes, le Ministère de la Culture et de l'Education affirme d'ailleurs que le manga peut être considéré comme l'un des modèles d'expression traditionnelle japonais[327].

II. Le manga comme nouvel espace culturel

Le manga se construit comme un « pont » entre la culture japonaise et le lectorat français. Ce dernier se trouve transféré dans un univers aux multiples références culturelles auxquelles il se soumet volontiers. Il existe dans le manga et l'animation japonaise, une mise en scène de la culture japonaise qui nous renseigne sur ce pays et sur sa population. Cette vision est toutefois « réduite » puisqu'on nous présente principalement des formes culturelles précises qui vont manifester des traits culturels spécifiques du Japon et qui répondent à la politique de *cool japan* mise en place par le gouvernement japonais. Cette notion de *cool japan*, qui s'inscrit comme le dit Jean-Marie Bouissou[328] dans un *soft power japonais*, vise le modèle culturel international et cela, notamment par le manga. D'objet de loisirs et d'évasion, le manga devient un objet d'art « académisé » (construction d'un musée, cours) mais il est aussi utilisé comme outil d'information et de communication qui permet le transfert de la culture du Japon. Sa diffusion culturelle est toutefois maîtrisée et contrôlée : étape de production, couleur du papier de la couverture, vérification de la plus petite ligne d'un argumentaire publicitaire. Le manga a pour objectif d'exporter des modèles ainsi que l'image d'un archipel moderne et exotique, pacifique et écologique, *kawaii* (mignon) mais aussi mélancolique. Le manga montre une capacité dans sa diffusion à dépasser les tabous : manière d'aborder la religion, la sexualité et la difficulté des personnages à chercher leur épanouissement et leur intégration dans la société. Ainsi, dans *Kiki, la petite sorcière* d'Hayao Miyazaki, Kiki est une apprentie sorcière qui cherche son talent spécifique afin de trouver sa place au sein de la communauté.

[327] Paul Gravett, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Paris, Editions du Rocher, 2005, p.18.
[328] Jean-Marie Bouissou, « Les Chemins de la globalisation culturelle », in *Critique internationale* n°38, Paris, Presses de Sciences Po, janvier-mars 2008.

II.1 Mise en scène de la culture japonaise

Avec le manga papier et l'animation, le lecteur-spectateur se trouve en face d'une mise en scène de la culture japonaise. A travers leurs histoires, les *mangaka* transmettent une vision de leur pays. Le manga dans sa forme papier comme l'animation japonaise nous présente des formes culturelles précises qui manifestent les traits culturels spécifiques du Japon. A travers notre corpus nous retenons trois formes culturelles principales :

- la science-fiction
- les formes traditionnelles (le religieux, les mythes, la famille)
- le quotidien

II.1.1 La science-fiction

Nous avons évoqué dans la première partie de notre travail que le manga et l'animation japonaise abordaient des thèmes divers et variés. Cependant, on peut remarquer dans ces thèmes la récurrence de la science-fiction dont le contenu fait partie intégrante de la culture du Japon, notamment à travers leurs angoisses du passé et leur technologie. La science-fiction est devenue, d'une certaine manière, un trait culturel du Japon. Il existe trois thèmes autour de la science-fiction : le thème du robot, celui de l'intelligence artificielle et celui de l'apocalypse. Pour notre part, et selon notre corpus, nous retiendrons principalement les thèmes du robot et de l'intelligence artificielle, bien que le thème de l'apocalypse soit toujours plus ou moins sous-jacent et que ces trois thèmes s'interpénètrent.

De ces histoires de science-fiction, il ressort principalement des personnages aux pouvoirs extraordinaires. Si ces mangas sont très appréciés, c'est qu'ils sont avant tout, selon Jean-Yves Kerbrat, « un exutoire de frustrations sociales »[329]. Ainsi, pour beaucoup, les mangas et l'*anime* de science-fiction ne proposent qu'un environnement batailleur où s'affrontent les humains, les robots et les extra-terrestres. Cependant, lorsque l'on s'attarde sur ces personnages, en ressort tout un questionnement sur l'identité, mais aussi sur les responsabilités des hommes. En effet, si l'on prend l'exemple de Tima, personnage principal, dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka, il apparaît que cette dernière est à la recherche de ses origines. Ces mangas de science-fiction véhiculent également un imaginaire où tout semble permis, d'où l'effet d'exutoire à la violence ou aux frustrations sociales dont les Japonais

[329] Jean-Yves Kerbrat, « L'Empire du Pixel Levant », www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

souffrent de plus en plus. Les pouvoirs extraordinaires que possèdent ces personnages de mangas (par exemple les pouvoirs de Tima dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka, d'Ashura dans *RG Véda* de Clamp ou de Bunny dans *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi) exhortent l'homme de tous les jours à se surpasser pour le bien de la planète, de l'univers ou encore de l'entreprise, valeurs que véhicule le Japon.

De notre analyse ressort le fait que l'environnement des mangas papier et de l'animation est principalement issu des grandes villes japonaises (et notamment la ville de Tokyo) où l'on peut ressentir l'atmosphère surpeuplée et résolument moderne de la vie urbaine japonaise (*Métropolis*, *Ranma ½*, *Fruits Basket*). Cet univers est régulièrement utilisé dans le manga de science-fiction qui situe principalement son action dans une vision apocalyptique du Japon, qui vient de la peur d'un futur incertain mais aussi du traumatisme de la seconde guerre mondiale et d'Hiroshima. En effet, il ne faut pas oublier que la culture japonaise s'est forgée sur de nombreux tremblements de terre, dont les effets rappellent à son peuple que la vie sur Terre est éphémère. Cette notion de l'éphémère, nous la retrouvons aussi dans le cinéma américain qui produit chaque année de nombreux films catastrophes. En France et en Europe nous connaissons peu ces problèmes de tremblements de Terre et pourtant, les productions françaises commencent à créer des films ou téléfilms catastrophes dans la même veine que le cinéma américain. Cela montre que cette préoccupation nous touche de plus en plus et l'on peut se demander si ce n'est pas aussi pour cela que le manga de science-fiction trouve un large public en France.

Dans sa mise en scène, le manga de science-fiction exprime également de façon très précise les coutumes et les peurs japonaises. En effet, les créateurs de ce type de manga s'inspirent de l'actualité (faits divers, problèmes de société, réalités économiques ou écologiques) pour créer leurs histoires. Ainsi, dans *Métropolis*, Osamu Tezuka propose une réflexion sur les peurs liées aux risques que font courir la technologie. Cependant, à l'inverse de nombreux mangas, Osamu Tezuka présente dans ce manga les robots comme les victimes et les futurs esclaves des humains. Il donne également un point de vue philosophique sur l'homme. Si Osamu Tezuka montre les effets néfastes de la technologie du point de vue des robots, on peut aussi y voir toutes les interrogations de la population japonaise face à l'importance du développement de la robotique dans leur pays depuis la fin de la seconde guerre mondiale. En effet, depuis la naissance, de ce que les Japonais appellent le « Nouveau Japon » qui fait suite à la seconde

guerre mondiale et aux bombardements d'Hiroshima et de Nagasaki, les industries japonaises se sont lancées dans l'électronique et la robotique.

Depuis le début des années 70, les ingénieurs japonais ne cessent d'essayer de construire des robots pouvant aider le peuple japonais, sortes de robots à tout faire. Pour preuve, le salon Robodex 2003, qui se tenait à Yokohama au Japon, a montré des robots jouets, mais surtout des robots pouvant aider les êtres humains et notamment les personnes âgées japonaises. C'est le cas par exemple du « Wakamaru » de Mitsubishi. Ce robot peut être utilisé par une personne âgée, qui peut le programmer pour alerter le médecin ou la famille, car il « sait » remarquer les situations inhabituelles chez les personnes qu'il surveille. Ce robot à la capacité de communiquer à distance par téléphone portable. Nous pouvons citer un autre robot présent lors de ce salon : le « Banryu » de Sanyo, qui lui, peut monter la garde dans une maison. Ses quatre pattes lui permettant de se déplacer d'une pièce à l'autre. Il capte les odeurs, les sons et les températures grâce aux cinquante capteurs installés sous sa carapace. Il peut ainsi repérer les situations anormales et prévenir par téléphone portable soit ses maîtres, soit d'autres personnes. Enfin, nous pouvons donner un dernier exemple de robot présent lors de ce salon : le « SDR-4X II » de Sony, un robot capable de parler, de danser et de chanter comme pourrait le faire un ami, un animal virtuel, qui deviendra sans doute l'ami de bons nombres d'enfants japonais qui connaissent, dès leurs premiers âges, la solitude et le conformisme de la société japonaise[330]. Or, nous ne pouvons que constater l'augmentation dans les magasins ou sur Internet de ces personnages virtuels. Ces derniers nous accompagnent mais aussi nous permettent d'intégrer un univers virtuel, imaginaire qui peut donner la possibilité d'échapper au quotidien. Ils vont aussi jusqu'à permettre d'intégrer le quotidien d'un personnage au point que ce dernier peut devenir une forme d'extension de nous-mêmes.

Dès lors, si le robot et la robotique font partie intégrante des mœurs et du quotidien des japonais, on peut se demander s'ils ne chercheraient pas à travers ces êtres robotisés un semblable ou le comparable de l'homme sans ses travers. Il devient alors normal que le manga qui s'inspire de sa société, fasse du robot (purement technique ou doté d'une intelligence artificielle) l'un de ses sujets phares. En effet, si le manga reflète le monde japonais tel qu'il est vécu par ses créateurs et la population, on comprend alors le sens, la philosophie et même l'utilisation de nombreux personnages certes robotisés, mais dont les sentiments sont humains. En ce qui concerne notre corpus, on peut citer comme exemple le

[330] Jean-Yves Kerbrat, « L'Empire du Pixel Levant », www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

personnage de Tima dans *Métropolis*, mais on pourrait également donner l'exemple des héroïnes de *Video Girls Aï* de Masakazu Katsura ou encore de *Chobits* de Clamp. Ces robots fabriqués par les industries japonaises semblent également être, pour de nombreux japonais isolés, un sujet de lien social. Or ce lien social entre le robot et l'individu est fortement mis en avant dans les mangas.

II.1.2 Les formes traditionnelles

En parlant de formes traditionnelles, nous voulons faire référence dans l'*anime* et dans le manga papier, aux notions de sacré, de religieux, de fantastique et aussi au rapport à la nature et à la famille. Ces représentations sont en effet très présentes, non seulement dans les mangas que nous avons pu lire et voir, mais aussi dans notre corpus d'étude.

A l'image de la littérature, on peut remarquer que les auteurs de manga s'inspirent souvent pour leurs histoires des mythes et des valeurs traditionnelles qui construisent nos civilisations. Il en ressort de cette utilisation des personnages aux pouvoirs magiques, surnaturels. Fernand Comte dit d'ailleurs à ce propos que la société actuelle n'a pas évacué tous les mythes. Au contraire, elle en secrète, en fabrique[331]. Il apparaît alors selon cet auteur, que le mythe est un élément moteur de la vie de la société, comme cela était déjà le cas dans les sociétés antiques. Or, que ce soit dans le manga, les jeux vidéo, la littérature ou encore le cinéma, on ne peut que constater une utilisation des mythes qui vont créer un univers imaginaire qui peut aller jusqu'à construire et interférer dans la vie du lecteur ou du spectateur. Ainsi, le manga véhicule au travers des histoires qu'il propose un imaginaire par l'utilisation de mythes, de légendes, de croyances.

Le manga par ces références deviendrait alors un lieu d'évasion, une forme d'échappatoire à la routine du quotidien et cela par la création d'univers qui peuvent brouiller les perceptions entre le réel et l'imaginaire. Mais cela nous l'aborderons plus précisément dans un prochain chapitre. Les auteurs en extraient alors des images, mais aussi des références inscrites dans l'imaginaire collectif. Si l'on s'en réfère à notre corpus d'étude, on peut relever de nombreuses références aux mythes nordiques ou chrétiens (par exemple dans *RG Véda* de Clamp ou *Métropolis* d'Osamu Tezuka qui lui s'inspire du mythe de la Tour de Babel), aux légendes chinoises (c'est le cas notamment dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou *Ranma*

[331] Fernand Comte, *Les Grandes figures des mythologies*, Manchecourt, Larousse Bordas, 1997, p.39.

½ de Rumiko Takahashi) ou encore à des aspects religieux tels que le shintoïsme (*Princesse Mononoke* d'Hayao Miyazaki).

Nous pouvons rapprocher l'utilisation de ces références aux œuvres littéraires *d'héroïc fantasy*, qui puisent leurs univers irréels et leurs personnages surnaturels dans diverses mythologies, pour dans de nombreux cas, s'opposer à une modernité menaçante. Denis Labbé dit d'ailleurs que « l'exemple de l'univers de Tolkien est frappant. Le monde des Elfes, proche de la nature, s'oppose à celui plus technologique de Saroumane. *Le Seigneur des Anneaux* renvoie au cœur des mythes européens afin de nous montrer dans quel paradis terrestre vivaient nos ancêtres. L'image de Myrddin (Merlin) plane au-dessus de Gandalf, celle de la Dame du Lac imprègne Galadriel, tandis que l'anneau renvoie aux mythes liés à Odin »[332]. Nous pouvons retrouver ce schéma non seulement dans *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki, où la jeune San se bat contre l'arrivée de la modernité qui détruit la nature et l'esprit de la forêt, mais aussi dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka. Dans ce dernier, le lecteur-spectateur est confronté à l'avenir sombre d'une société envahie par la technologique. Ce duel nature / technologie n'est pas sans rappeler des préoccupations actuelles. Dès lors, on peut se demander si l'utilisation de ces préoccupations ne joue pas non plus un rôle d'adhésion du lecteur-spectateur qui se sent d'autant plus concerné. Une utilisation toutefois portée par un système narratif et visuel qui va emporter par le flux des images le lecteur-spectateur au sein de son histoire.

L'utilisation de mythes antiques ou de références au religieux rend aussi possible la construction d'une épopée remplie de créatures, de personnages susceptibles d'incarner les phantasmes des lecteurs-spectateurs. Cette utilisation donne ainsi les prémices d'une possibilité d'identification à un personnage. Elle rappelle aussi l'une des fonctions première du manga de science-fiction : être une forme d'exutoire à la violence (on vit au travers d'un personnage) ou aux frustrations sociales que l'on peut ressentir. Mais l'utilisation du mythe nous donne aussi à voir une forme de célébration d'un temps révolu. Ainsi *Princesse Mononoké* évoque la fin de la croyance en l'esprit de la forêt et l'entrée dans la modernité, tandis que *Metropolis* montre la fin de « l'idéal robotisé ». Dans ce dernier, le Duc Rouge tente en effet d'accéder à un large pouvoir, via le personnage de Tima (un androïde très perfectionnée qu'il a lui-même fait concevoir à l'image de sa fille décédée). Le Duc Rouge

[332] Denis Labbé, « L'influence des mythes antiques dans la littérature de l'imaginaire » in *Khimaira* n°5, Paris, janvier-mars 2006, p.44.

montre au travers de ses projets les limites de la volonté humaine, les conséquences que peuvent engendrer le désir de vouloir tout contrôler mais aussi d'ouvrir des portes qui sont parfois difficiles à refermer. Dans ce manga, Osamu Tezuka rappelle que chaque individu (humain ou non) est seul à faire ses choix : le personnage de Tima choisit d'ailleurs de ne plus écouter son créateur mais son propre désir et dès lors de sauver une humanité à la dérive. Le mythe ayant la possibilité de s'adresser à tout le monde et à chacun, à l'individu et au collectif, ce dernier donne une tout autre dimension au récit. Bien plus qu'une simple histoire, les actions de personnages portées par ces références ne sont pas sans avoir un impact sur le lecteur-spectateur dans la signification et la compréhension de cette histoire.

Dans cette mise en scène du religieux et du mythe, on peut remarquer que ces derniers apparaissent sous deux formes principales. La première s'attache aux drames du passé comme si le temps obéissait à des cycles de violences où se rejouait l'affrontement perpétuel du bien et du mal. C'est le cas notamment dans *RG Véda* de Clamp. Ce dernier situe son histoire dans une ère lointaine et la construit sur fond de légende. La seconde forme, que nous avons pu remarquer, met en scène des légendes où l'histoire ne mène pas au tragique. Au contraire, le surnaturel peut mener ici vers un ailleurs différent. On le remarque, par exemple, dans *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki.

Le manga s'inspire des anciens mythes mais il revisite également le traditionnel autour du religieux et de la construction de la famille, cette dernière restant très présente. La hiérarchie familiale est d'ailleurs fortement mise en scène dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi ou encore d'*Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji. Cependant, le système familial de ces mangas s'inscrit dans le Code Civil de Meiji de 1898 qui établit le système de la maison, constitué autour d'un chef de famille détenant tous les droits. On peut ainsi citer comme exemple le rôle de chef de famille craint, tenu par le personnage d'Akito Soma (*Fruits Basket*). Il est intéressant de souligner que la fonction traditionnelle de la famille avait alors pour rôle la transmission religieuse. En effet, selon Anne Gonon, « depuis l'époque d'Edo (1603-1867) pour le bouddhisme et l'ère Meiji pour le shinto, la religion est affaire de famille, avant d'être celle de croyance »[333]. De plus, c'est le chef de famille qui est en charge du maintien de la propriété et de l'exécution du culte des ancêtres. Au Japon, au-delà d'un affaiblissement des pratiques religieuses, la religion bouddhique a développé une tendance à s'occuper du culte des ancêtres et de la mort, qui sont deux aspects familiers de la

[333] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 1996, p.16.

vie quotidienne. Religieux et liens familiaux semblent ainsi fonctionner de pair. De même, comme le dit Anne Gonon, « les funérailles mais aussi les services religieux – la fête des morts ou *Obon*, le 15/08, celles des solstices de printemps et d'automne, celle du 1er janvier, celle de *hôonkô*, service à caractère plus religieux en ce qu'il rappelle le lien entre les fidèles et le fondateur de la lignée religieuse à laquelle ils sont rattachés – étaient autant d'occasions de rappeler et de réactiver les liens familiaux »[334]. On comprend d'autant mieux la relation dans le manga entre l'aspect traditionnel religieux et familial et la raison pour laquelle nous pouvons les évoquer ensemble.

Ainsi, au cœur des changements que connaît la société japonaise, il subsiste la conscience d'une responsabilité à l'égard des ancêtres qui s'exprime à travers deux aspects : la gestion de la tombe familiale et la possession de l'autel ou *butsudan* dans lequel sont déposés des objets, souvent des rouleaux, portant les noms bouddhiques des défunts. Il n'est pas rare non plus de voir de petits autels avec la photo du défunt. Anne Gonon indique que les pratiques actuellement en vigueur témoignent que le culte des ancêtres n'a pas perdu de son sens pour les Japonais, mais qu'il s'est transformé. Selon elle, c'est la personne à même de garantir la perpétuité de la tombe qui doit s'en occuper, c'est-à-dire celle qui vit le plus près du cimetière (dans *Fruits Basket*, par exemple, il s'agit de Torhu). Ce culte des ancêtres est souvent réduit au père, à la mère ou encore aux frères et sœurs c'est-à-dire aux membres de l'unité familiale[335]. Ce culte est fortement mis en scène dans *Fruits Basket* par le personnage de Tohru et son comportement vis-à-vis de sa défunte mère. Nous y retrouvons en effet toutes les pratiques liées au culte du défunt : mise en place d'un autel avec la photo de sa mère, entretien de la tombe ou encore les visites au temple.

Cette mise en scène des pratiques religieuses (culte aux anciens, rapport aux esprits) dans le manga nous permet d'avancer que ce dernier transmet aux lecteurs-spectateurs des représentations de la religion bouddhiste et shintoïste, religions principales au Japon. Par exemple, nous pouvons citer la présence de *torii* (portique qui marque l'entrée d'un espace sacré) dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki. Ces portiques sont construits devant les sanctuaires shintoïstes et ils sont également disposés aux alentours et sur les voies menant à ces sanctuaires. En nous référant aux données chiffrées indiquées par Anne Gonon, il apparaît que le bouddhisme représente au Japon la plus puissante religion avec « 81 319 934 fidèles

[334] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 1996, p.16.
[335] *Idem*.

dispersés entre 163 sectes ou écoles, elles-mêmes divisées en 7 groupes dont les plus puissants sont la Terre Pure ou *Jôdo* avec 20 941 532 personnes et Nichiren avec 31 887 015 fidèles »[336]. L'auteure ajoute que le shintoïsme est quant à lui composé de 145 groupes religieux et représente 70 321 823 personnes. Toutefois, Anne Gonon rappelle dans son ouvrage que bien souvent ces deux religions se lient.

En effet, toujours selon Anne Gonon, il existe « un flou de la conscience religieuse » qui transparaît dans l'expression *shinbutsu ni inoru* où bouddhisme et shintô deviennent difficilement distinguables. L'un et l'autre font partie de la vie quotidienne. La présence d'un sanctuaire ou d'un temple dans un quartier, sur une route est source de vie locale »[337]. Que ce soit dans *Fruits Basket* ou encore dans *Mon Voisin Totoro*, le lecteur-spectateur ne peut que remarquer la représentation et la mise en scène de ces sanctuaires. Par exemple, on les remarque dans *Fruits Basket* lorsque Tohru va au temple avec ses amies sur la tombe de sa mère, mais aussi dans *Mon Voisin Totoro* lorsque Satzuki parcourt la campagne à la recherche de sa sœur, où le lecteur-spectateur peut voir au bord des routes des sortes de petits autels.

Il apparaît que la religion, les cultes et les légendes sont ancrées dans les mentalités japonaises. Elles font partie intégrante de leur culture où le traditionnel et le moderne cohabitent. Il est alors normal que ces représentations traditionnelles fassent partie d'une histoire ou qu'elles enrichissent sa mise en scène. Cependant, bien plus qu'un simple décor, ces représentations transposent le lecteur-spectateur dans un autre lieu, le met en face d'une autre culture. Robert A. Nisbet dit que nous utilisons le religieux pour parler de phénomènes sociaux et de certains comportements afin de mieux les comprendre[338]. On peut alors se demander si le manga en raison de cette représentation culturelle du religieux ne transmettrait pas seulement une culture de manière globale mais donnerait plus spécifiquement des valeurs auxquelles le lecteur-spectateur peut se rattacher.

II.1.3 Représentation du quotidien dans le manga

Nous avons déjà pu entrevoir une mise en place du quotidien au travers de l'utilisation comme forme culturelle de la science-fiction et des formes traditionnelles telles que le sacré et la famille. Cependant, la culture se voit également dans les arts ou dans les manières de faire

[336] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 1996, p.18.
[337] *Idem*.
[338] Robert A. Nisbet, *La Tradition sociologique*, Paris, PUF, Quadrige, 1993, p. 275.

au quotidien, puisqu'il apparaît que les pratiques quotidiennes témoignent de la culture d'une société. D'où nous pointerons certaines de ces pratiques quotidiennes mises en scène dans notre corpus et notamment dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki, *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji ou encore *Special A* de Maki Minami. On y trouve des pratiques scolaires, culinaires, familiales, des rituels ou encore la pratique de l'espace urbain. Toutes ces représentations qui constituent souvent la matière d'une histoire, rendent possible une traversée du champ culturel à travers une image en patchwork du quotidien japonais donné par les *mangaka*. Mais le quotidien dans le manga n'est pas qu'une image, c'est aussi un ensemble de pratiques qui selon Michel de Certeau « relèvent d'un vaste ensemble, difficile à délimiter et qu'à titre provisoire on peut désigner comme celui des *procédures*. Ce sont des schémas d'opérations, et des manipulations techniques »[339].

Du cinéma d'animation japonais existent deux écoles que l'on peut également retrouver dans le manga. La première consiste à montrer au lecteur-spectateur ce qu'il n'a jamais vu tandis que la seconde lui montre ce qu'il connaît. C'est d'ailleurs ce qui distingue les deux grands réalisateurs de films d'animation japonais que sont Hayao Miyazaki et Isao Takahata. En effet, dans la majorité de ses films d'animation, Hayao Miyazaki utilise la dimension fantastique autour de ses personnages. A l'inverse, Isao Takahata décrit dans ses films le quotidien au sens strict du terme afin de nous faire reprendre conscience de ce qu'est notre vie. Ainsi, lors d'une interview, Isao Takahata déclarait: « vu la nature très spécifique de l'animation j'ai bien sûr été attiré par le fantastique. Au départ, c'est ce que je voulais faire et c'est aussi ce qui m'a poussé à faire ce métier. Mais tout a changé avec le dessin animé *Heidi*. Décrire le quotidien fut une véritable révélation. J'ai ainsi décidé de m'intéresser à la réalité de tous les jours. C'est comme cela que j'en suis venu à faire des films qui traitent du quotidien »[340]. Or les pratiques quotidiennes figurent comme une représentation, une image de l'activité sociale et culturelle de chaque individu. C'est justement cette mise en scène du quotidien qui nous interpelle car elle va non seulement accentuer la transmission de la culture japonaise auprès du public étranger, qui se trouve ainsi face à des pratiques qui ne sont pas les siennes, mais aussi brouiller les frontières entre le héros et le lecteur-spectateur, le réel et la fiction. Dans ses représentations du quotidien le manga montrent des modèles d'actions caractéristiques de la population et de ses pratiques quotidiennes, un peu à la manière de ce que l'on pourrait voir dans des séries télévisées. Par exemple, le port de l'uniforme à l'école,

[339] Michel de Certeau, *L'Invention du Quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, Folio, Essais, 1990, p.71.
[340] Propos extrait du reportage « Ghibli et le mystère Miyazaki », Arte, 13 janvier 2005.

l'organisation de la fête du lycée, la préparation de repas, les relations hiérarchiques au travail. Le manga se pose ainsi comme une fenêtre ouverte sur sa société. Dès lors on peut s'interroger sur ces pratiques, ce qu'elles véhiculent et ce que nous, lecteur-spectateur occidentaux pouvons en retirer.

Le manga, dans sa conception, peut être appréhendé comme une image de la société japonaise montrant ses traditions mais aussi ses angoisses. Il met en scène des personnages qui, physiquement et moralement, peuvent ressembler à tout individu. Il semble d'autant plus facile pour le lecteur-spectateur de faire un parallèle entre son quotidien et celui d'un personnage. Le manga montre des modèles d'actions caractéristiques de la population japonaise et de ses pratiques quotidiennes : port de l'uniforme, organisation de la fête du lycée, préparation de repas. On les remarque, par exemple, dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya. Des entretiens menés précédemment auprès de lecteurs-spectateurs de manga ont montré que cette mise en scène du quotidien, que l'on retrouve par exemple dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki ou dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, est celle qui est la plus évocatrice de la culture japonaise (« *Le manga nous montre des instants de vie* » dit F, 23 ans, Etudiante ; « *Les mangas peuvent nous montrer le mode alimentaire japonais, des scènes de la vie quotidienne* » dit M, 18 ans, Etudiant ; « *Le manga montre un système de vie* » dit M, 25 ans, Projectionniste ; « *Suivre un peu la vie quotidienne d'étudiants japonais nous permet de faire un parallèle avec notre mode de vie, notre système scolaire* » dit M, 24 ans, Etudiant). Il apparaît également que ces pratiques que donnent à voir les mangas nourrissent un système de vie que certains passionnés souhaitent reproduire par l'adoption de choix alimentaires, par des pratiques sportives, la décoration intérieure ou des goûts vestimentaires. Tout cela favorise l'intégration du manga et de son univers dans le paysage contemporain.

Mais cette transmission ne se fait pas qu'à travers la vie d'un personnage, elle inclut également l'entourage matériel ou encore linguistique du personnage : mise en image de quartier (avec le nom des rues ou des maisons en japonais), des maisons (façade, utilisation de table basse, de tatami, mais aussi de portes coulissantes en papier et en bois. La maison de Satsuki et de Mei dans *Mon Voisin Totoro* est d'ailleurs la représentation de la maison d'enfance d'Hayao Miyazaki), la structure des établissements scolaires que nous trouvons identiques dans tous les mangas (*Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko

Takahashi, *GTO* de Toru Fujisawa) ou encore les monuments religieux : *torii*[341], statuettes de renards, de bonzes, et autres objets figurant des divinités animalières à chaque croisée des chemins. On y trouve également un mode vestimentaire traditionnel reflétant notre image du Japon : kimonos, uniformes scolaires ou une mode typique du Japon actuel que nous pouvons retrouver dans des magazines tels que *Planète Japon*[342] ou *Japan Life Style*[343].

Mais c'est surtout à travers son imaginaire et son rapport à la nature que le manga transmet une représentation de la culture japonaise. Anne Gonon[344] dit dans son ouvrage sur *La vie japonaise* que « l'imaginaire japonais est peuplé d'animaux, réels comme les renards, *tanuki* ou chien viverin, cerfs ou alors mythique comme le *kappa* [animal marin] ou le *yamamba* ». Cet imaginaire japonais venant d'un bestiaire est très présent dans les mangas. Nous pouvons penser que ce bestiaire est également utilisé pour transmettre une philosophie de vie. Le *maneki neko*[345] par exemple, appelle à lui la prospérité (d'où sa forte présence au Japon dans les boutiques, les vitrines ou près des caisses). De même, le grand camphrier où vit Totoro (*Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki) est consacré par les hommes comme un domaine dédié aux *kami*[346]. La culture japonaise se manifeste aussi à travers une forte représentation de la nature. Selon Augustin Berque, la société japonaise a devant la nature un comportement contrasté : « d'un certain point de vue, elle tend à l'ignorer (qu'elle la laisse en l'état ou bien qu'elle la saccage), mais d'un autre point de vue, elle l'apprécie au degré d'en avoir fait sa valeur suprême, l'aboutissement de sa culture » et d'ajouter « c'est en vertu de cette logique d'ensemble que la société japonaise comme tout autre société, se donne à voir elle-même dans

---

[341] Les *torii* sont des portiques qui marquent l'entrée d'un espace sacré. On doit obligatoirement les emprunter pour pénétrer dans celui-ci. Dans les mangas, ils servent également de passage menant du monde terrestre au monde divin. Ces portiques sont non seulement présents dans les sanctuaires shintoïstes, mais ils sont également disposés aux alentours et sur les voies menant à ces sanctuaires. Leur forme est relativement simple : deux piliers verticaux, directement enfoncés dans le sol, réunis par deux poutres horizontales, qui portent souvent la plaque où est inscrit le nom du temple. In Bounthavy Suvilay, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* Hors-Série n°5, Paris, juin 2003, p.155.

[342] *Planète Japon* est un magazine sur la culture japonaise dont l'objectif est d'offrir « un voyage entre modernisme et tradition à tous les passionnés de Japon, quel que soit leur âge et leur connaissance du pays ». Il a été créé en 2005. Sa parution est trimestrielle. Son site internet est : www.planetejapon.com/. In http://fr.wikipedia.org/wiki/Planète_Japon.

[343] *Japan LifeStyle* est un magazine féminin sur l'actualité et les nouvelles tendances venues du Japon et de l'Asie. Il a été créé en novembre 2008 par la société Anime Manga Presse, également éditrice du magazine mensuel *Animeland*. A noter que ce dernier est le plus ancien des magazines sur l'animation et le manga en Europe. Il a été fondé en 1991. La parution de *Japan LifeStyle* est bimestrielle. Il est diffusé à 31 000 exemplaires. Son site internet est : www.japanlifestyle.fr/. In http://fr.wikipedia.org/wiki/Japan_LifeStyle

[344] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, PUF, Que sais-je, Paris, 1996, p.119.

[345] Le *maneki neko* ou « chat qui appelle » est une figure populaire représentant un chat assis avec la patte droite levée. Il convient d'ajouter que le *neko* est un animal qui peuple les contes et les légendes japonaises. On lui attribue la capacité de se transformer et de jeter des sorts. Dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki, il est représenté sous forme de « neko-bus » (« chat-bus ») dont la spécificité est de courir à une vitesse phénoménale et d'apparaître et de disparaître d'une manière qui n'est pas sans rappeler le chat du Chester d'*Alice aux Pays des Merveilles* de Lewis Carroll.

[346] *Kami* : Dieux ou esprits de la forêt.

le regard qu'elle porte sur la nature. En effet, si l'homme élabore des représentations de la nature, celle-ci lui est toujours présente : elle vit en lui, comme sujet, dans l'acte même où il se figure, comme objet »[347]. Ainsi, dans *Mon Voisin Totoro*, le lecteur-spectateur peut assister à toute la magie de la nature et des lieux sacrés qu'elle révèle.

Les *mangaka* offrent aux lecteurs-spectateurs une image de leur culture à travers une forme harmonieuse d'éléments variés servant de base à la représentation du Japon : quotidien, imaginaire, ou encore religion. Mais c'est surtout par un mélange d'éléments issus de cultures diverses et présentés de façons cohérentes aux lecteurs-spectateurs que le manga tient sa richesse culturelle. Si nous adhérons à l'image de la culture transmise par le manga et l'animation japonaise, c'est peut-être aussi parce que cette dernière porte en elle le brassage culturel dont le Japon, et en particulier le « nouveau Japon »[348] est empreint. Avant même la naissance du « nouveau Japon », le pays a connu de nombreuses influences notamment chinoises à travers l'art et l'écriture. Très tôt l'art japonais a subi les influences bouddhistes des chinois et les œuvres illustraient surtout des superstitions et des connaissances liées à l'astrologie chinoise. Cette influence de l'astrologie sert encore aujourd'hui de base à la trame narrative de nombreux mangas (*Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, par exemple). On peut donner un autre exemple : l'uniforme strict que portent encore les collégiens du Japon est une réplique exacte de l'uniforme des étudiants du collège Stanislas à Paris en 1890[349]. Ce brassage culturel s'inscrit également dans la mise en image de l'environnement de films d'animation tels que *Le Château Ambulant* d'Hayao Miyazaki dont la ville n'est pas sans rappeler l'Alsace d'avant la première Guerre Mondiale[350].

On constate donc une vraisemblance des situations de fictions où l'on retrouve une construction de vie proche de la nôtre, avec des règles, des normes, une hiérarchie ou encore une morale. Le manga semble également faire écho dans ses histoires aux questionnements et aux émotions de sa population. Il crée à travers l'attitude et l'histoire de ses personnages une résonnance avec l'esprit de notre époque. Jean-Pierre Warnier dit qu'il ne faut pas croire que « la culture-tradition soit la reproduction à l'identique d'un ensemble d'habitudes figées. Les langues et les cultures changent, car elles sont immergées dans les turbulences de l'histoire.

---

[347] Augustin Berque, *Le Sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, Editions Gallimard, Paris, 1986, p.12.
[348] « Nouveau Japon » = le Japon d'après le Seconde Guerre Mondiale
[349] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du Pixel Levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.
[350] In *Japanink* n°3, « Dossier spécial Studio Ghibli », mai-juin 2009, p.54.

Afin d'assurer leur fonction d'orientation, elles doivent intégrer le changement »[351]. Le manga est révélateur des changements que connaît le Japon : il s'en inspire et les met en scène. En mélangeant dans ses histoires des facteurs traditionnels, des mythes, des légendes (*RG Veda* de Clamp, *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, par exemple) et en même temps le modernisme exacerbé dont fait preuve le Japon (*Métropolis* d'Osamu Tezuka), tout en s'inspirant en trame de fond de la quotidienneté de la vie japonaise (*Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki), le manga oriente le lecteur-spectateur dans l'histoire du Japon et de la vie japonaise. Les réalisateurs comme les *mangaka* s'inspirent de tous les changements et de toutes les turbulences du passé et du présent pour constituer leurs histoires. Le mélange culturel est d'autant plus nécessaire pour ce que les réalisateurs souhaitent délivrer comme message. S'il apparaît que des films d'animation comme *Métropolis* d'Osamu Tezuka ou *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki transmettent des traits culturels spécifiques au Japon, ils véhiculent aussi par leurs messages une culture universelle qui touche chacun de nous. Les médias ne cessent de transmettre des images de catastrophes, de désastres humanitaires et écologiques, tout en se questionnant sur d'éventuels remèdes. Le manga de science-fiction, de par sa trame narrative, montre les dérives de son pays et reflète les peurs et les craintes « du monde entier ».

II.2 Manifestation et incarnation de la culture japonaise dans le manga

Nous avons relevé précédemment trois formes de représentations culturelles dans notre corpus de mangas. Au travers des histoires de ce corpus, nous avons pu voir que les auteurs transmettaient leur culture ou du moins une vision de celle-ci par la mise en scène et l'utilisation de mythes qui empruntent au religieux (bouddhisme, shintoïsme), à la nature et au quotidien. *RG Veda* de Clamp fonde, par exemple, son histoire autour d'une légende. Cependant, le titre lui-même est déjà une référence culturelle. En effet, le nom « RG Veda » fait référence au « Rig Véda » qui est la plus ancienne et la plus vaste des quatre collections de textes des *Veda* (mot sanskrit dont le sens est « savoir »). Vraisemblablement composée vers les XIIe et XIIIe siècle avant Jésus-Christ, cette œuvre, divisée en dix cycles de chants, comporte 1028 hymnes, soit 10 580 vers. La plupart invoque des forces de la nature, qu'ils célèbrent comme des divinités[352]. Toutefois, le rapport entre le recueil et le manga semble se

[351] Jean-Pierre Warnier, *La Mondialisation de la culture*, Editions La Découverte, Repères, Paris, 2003, p.13.
[352] Bounthavy Suvilay, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* Hors-Série n°5 « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.148.

limiter au titre. Le reste de l'œuvre mélangent divers éléments issus de mythologies hindoues, bouddhistes ou encore brahmaniques.

RG Véda débute sur l'annonce d'un terrible évènement qui apportera le malheur. Puis vient l'apparition d'une prêtresse qui annonce la prophétie de façon lente, avec une voix mystérieuse qui, alliée à l'alternance entre images fixes et images animées, nous conduit directement dans l'univers mystique de ce manga. La prophétie est la suivante : « *Une étoile naîtra formée de six points. Six guerriers descendront des cieux pour combattre les forces du mal. Le sixième est attendu mais les cinq premiers sont déjà là pour accomplir leur destin. Tous seront séparés de leur famille. Aux côtés des faibles, ils combattront et l'âge d'or à nouveau règnera sur le monde. Ce ne sont encore que des enfants. Ils formeront bientôt l'étoile à six points, et l'humanité retrouvera le chemin de la justice. Ils arriveront des confins des ténèbres, leur pouvoir ébranlera les étoiles et bouleversera le cœur des hommes. Comme des flammes célestes, ils consumeront le mal et le réduiront en cendre. L'étoile à six points apportera la lumière dans le monde des hommes. L'univers redeviendra un paradis et les dieux pourront regagner le royaume des cieux* »[353]. Cette prophétie apparaît d'autant plus comme le fondement de l'histoire puisque le lecteur-spectateur réentendra ou relira selon les évènements les paroles de la prêtresse.

Nous pouvons constater, dans ce manga, que tous les personnages sont construits à partir de modèles religieux. Nous pouvons citer par exemple, les personnages d'Ashura, de Bishamon ou encore de Soma. Ainsi, le personnage d'Ashura, dont le destin est de réunir les six étoiles nécessaires à la reconquête du trône usurpé par Taishaku Ten, tient son nom de divinités inférieures et bienfaisantes de la nature. De même, il apparaît que les *Ashura* sont surtout connus pour être des guerriers divins, mais ils sont également, dans la tradition, les anti-dieux des mythes védiques et brahmaniques éternels ennemis des *deva*[354]. Leurs représentations en relation avec le bouddhisme sont très rares et n'ont existé qu'au Japon, où ce terme a reçu le sens supplémentaire d'âmes tourmentées de guerriers défunts, condamnées à renouveler chaque nuit leur combat[355].

[353] In Clamp, *RG Veda*, Paris, Manga Vidéo, 1991, 78 min – Paris, Tonkam, 1990, Volume 1.
[354] *Deva* : divinités ordinaires, mineures, qui peuplent les niveaux inférieurs du Ciel.
[355] Bounthavy Suvilay, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.133.

Le personnage de Bishamon est le gardien du Nord et le chef des gardiens des quatre points cardinaux (« Lorsque je vous ai offert le fief des régions Nord, Yasha est devenu par là-même un de vos sujets. Sachez donc aujourd'hui exercer votre autorité comme il sied à un chevalier. »). Or, dans les légendes japonaises, Bishamon est l'un des quatre « Dieux-Rois », qui gardent chacun les points cardinaux. Il préside, comme indiqué dans le manga, au Nord, lieu où s'obtient l'illumination complète et définitive. Bishamon veille sur la prospérité et c'est aussi l'une des sept divinités du bonheur dans le panthéon japonais. Il est également vénéré au Japon, comme en Chine, en tant que Dieu de la guerre. De multiples légendes attachées à son culte font la part belle aux exploits qu'il accomplit sur le champ de bataille[356].

Enfin, le personnage de Soma est quant à lui inspiré d'une divinité polymorphe, représentée sous diverses formes dans les hymnes védiques. Cependant, le *Soma* est avant tout une boisson sacrificielle élaborée à partir de plantes ou d'un champignon spécifique. Ce breuvage des Dieux confère, selon la légende, l'immortalité (comparable en ce sens à l'ambroisie chez les grecs) ainsi que de nombreux pouvoirs surnaturels. Or l'intrigue du manga révèle que tous les membres de la famille de Soma ont la réputation de posséder un sang qui rend immortel quiconque s'en abreuve. Ce nom de Soma, extrait de légende, rappelle également le nom de la famille qui accueille Tohru dans *Fruits Basket*. L'histoire de ce manga est elle-même construite autour d'une légende, celle des signes astrologiques chinois.

En effet, tout au long de l'histoire il apparaît que certains membres de la famille Soma sont touchés par une malédiction : celle des douze signes des horoscopes chinois. Ils se transforment alors en l'un des douze animaux au contact d'une personne de sexe opposé : « *Tohru, il faut que tu saches que moi, Yuki et Kyô, nous sommes tous les trois possédés par les esprits maléfique du chien, du rat et du chat. Nous sommes victimes d'une malédiction* » ; « *C'est ainsi depuis des siècles, certains membres de notre famille sont possédés par les douze signes du zodiaque chinois. Douze plus un, à vrai dire, puisque le chat n'en fait pas partie. Dès que nous rentrons physiquement en contact avec quelqu'un du sexe opposé, nous nous transformons. Quelques instants après nous reprenons notre apparence* »[357]. D'ailleurs dans la légende le rat ayant dupé le chat, les personnages de Yuki et de Kyô ne peuvent s'entendre. Mais ce qui est également intéressant dans ces histoires fondées sur des légendes,

[356] Bounthavy Suvilay, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* hors-série n°5, Paris, juin 2003, p.134.
[357] In Natsuki Takaya, *Fruits Basket*, Paris, Delcourt, 1999-2007, 23 volumes. Natsuki Takaya (auteur), Akitaro Daichi (réalisateur), *Fruits Basket*, Studion Deen, Declic Images, 2001, 26 épisodes.

c'est que ces dernières vont mettre les personnages, souvent adolescents, dans des conditions difficiles, un peu à la manière du conte.

Toutefois, si certains mangas s'inspirent de légendes japonaises ou du moins asiatiques, Osamu Tezuka revisite dans *Métropolis* un autre registre. Ce manga met en scène une cité pharaonique et futuriste où l'homme reconduit le mythe de Babel, ville-monstre engloutissant toute trace d'humanité[358] (« *Et ainsi la colère de Dieu s'abattit sur la Tour de Babel* »[359]). *Métropolis* s'avère riche en clins d'œil aux mythes anciens et modernes, puisque la tour principale n'est pas sans rappeler la légendaire tour de Babel et là où le Zigurat évoque l'ancienne Babylone. De plus, le nom du nouveau bâtiment de la ville (La Ziggourat) est le nom de l'édifice pyramidal qui accompagnait les temples de la basse vallée de l'Euphrate en Irak actuel. Nous pouvons également ajouter que l'organisation sociale en forme de caste utilisée dans ce manga pourrait venir des cultures mésopotamiennes, puisqu'à Babylone, la société était également stratifiée selon la fortune et la fonction de ses habitants[360]. Mais c'est surtout à travers le mythe moderne du robot que l'on a une vision d'un aspect culturel du Japon, celui de la surindustrialisation. Le personnage de Tima n'est pas non plus sans questionner la notion d'identité, ce que nous verrons dans un prochain chapitre.

Au-delà de cette représentation culturelle du mythe de la Tour de Babel pour évoquer les dangers d'une société sur-industrialisée, ce mythe nous conduit également à une autre réflexion en termes de forme communicationnelle. La tour mythique de Babel était selon la genèse, une tour que souhaitaient construire les hommes pour atteindre le ciel. Ces hommes étaient les descendants de Noé, ils représentaient donc l'humanité entière et parlaient la même et unique langue. Pour mettre fin à ce projet, Dieu multiplia les langues afin que les hommes ne se comprennent plus. Ainsi, la construction ne pouvait plus avancer, elle s'arrêta et les hommes se dispersèrent sur la Terre. Cette histoire est généralement utilisée pour illustrer les dangers de se placer à l'égal des dieux, de les défier par notre recherche de la connaissance, mais aussi pour illustrer la nécessité qu'a l'humanité de se parler, de se comprendre pour réaliser de grands projets. Mais ce mythe de la langue montre également le risque de voir échouer des projets quand chaque groupe de spécialistes se met à parler le seul jargon de sa discipline. En nous appuyant sur ce mythe, nous pouvons avancer que le manga par son utilisation de la science-fiction, du traditionnel (par l'utilisation notamment de mythes

[358] Stéphane Ferrand, « Métropolis : demain l'apocalypse », *AnimeLand* n°82, Paris, juin 2002, p.54.
[359] In Osamu Tezuka, Rintaro (réalisateur), *Métropolis*, Taifu Comics, Columbia, 2001, 2002 (France), 107 min.
[360] Joffrey Seguin, « Métropotamie », *AnimeLand* n°82, Paris, juin 2002, p.56.

communs à tous et s'adressant donc au plus grand nombre) et du quotidien (coutumes, représentations sociales), utilise un nouveau langage à travers une image narrative.

Mon Voisin Totoro d'Hayao Miyazaki multiplie également les images relatives à des figures sacrées propres à la culture asiatique. On peut par exemple remarquer tout au long de ce film d'animation la présence de *torii*, de statuettes de renard, de bonzes et autres objets figurants des divinités animalières. Ces images représentatives d'une culture et d'un lieu vont permettent d'autant plus au lecteur-spectateur d'intégrer le lieu de l'histoire mais aussi la culture dont est empreint le manga. Si dans *Princesse Mononoké* l'esprit de la forêt est représenté par « le dieu-cerf », Totoro, lui, semble être un mélange improbable entre un hibou et un chat. Nous pouvons également voir la présence d'un *neko-bus* (littéralement « chat-bus »). Or il convient d'ajouter que le *neko* est un animal qui peuple les contes et les légendes japonaises. On lui attribue la capacité de se transformer et de jeter des sorts. Dans *Mon Voisin Totoro*, ce dernier a pour spécificité de courir à une vitesse phénoménale et d'apparaître et de disparaître d'une manière qui n'est pas sans rappeler celle du chat du Cheshire dans *Alice au pays des merveilles*. Il en est de même pour son visage. Il sert de moyen de transport à Totoro, mais il aidera également Satzuki (« *Totoro je t'en prie, aide-moi à la retrouver* »[361]) à retrouver Mei, sa petite sœur, puisque Totoro appelera le bus magique qui affichera comme destination « Mei ». Il les emmènera également à l'hôpital afin qu'elles déposent à leur mère un épi de maïs.

Il semble que dans de nombreux mangas et films d'animation (notamment ceux d'Hayao Miyazaki) la nature soit gouvernée par un esprit particulier qui protège et agit sur le lieu. Par exemple, le personnage de Totoro est roi dans son environnement. On le remarque notamment lorsque Satzuki et Mei plantent les graines offertes par Totoro en imitant ce dernier. Les graines finissent par éclore et forment un arbre gigantesque qui fait parapluie pour leur maison. Le lendemain, la magie a un peu disparu : l'arbre n'est plus là mais les glands ont éclos (« *Ça a marché. Le rêve n'était pas un rêve* »[362]). De même, dans *Princesse Mononoke*, le Dieu-Cerf a le pouvoir de donner la vie à la nature comme de la lui reprendre. On peut le remarquer d'ailleurs lorsqu'au passage de ce dernier les fleurs éclosent puis meurent.

[361] In Hayao Miyazaki, *Mon Voisin Totoro*, Ghibli, 1988, 1992-1999-2002 (France), 86 min.
[362] *Idem*.

Comme le dit Jean-François Dortier, « dans la pensée magique, la nature est gouvernée par des esprits et des forces que l'homme "primitif" vénère et cherche à se concilier. Chaque année, la reconnaissance de la nature s'effectue par l'intervention d'un roi magicien qui recréé le monde des plantes. Les rituels sacrés pratiqués par ce roi ont pour but de redonner vie à ces végétaux, de faire venir la pluie, d'éloigner les maladies »[363]. Nous pouvons rapprocher ce propos non seulement aux actions menées par le Dieu-Cerf dans *Princesse Mononoké*, mais aussi à tous les rites, les fêtes au Japon, consacrées à la nature telles que la fête du printemps ou encore la fête des fleurs de cerisiers. Ces fêtes traditionnelles ont pour objectif d'agir sur la nature. Jean-François Dortier dit d'ailleurs que dans certaines sociétés traditionnelles, « pour agir sur la nature et pour assurer la prospérité des récoltes, pour protéger la société du mal il convient donc, selon certaine société de pratiquer toute une série de rituels sacrés. »[364]. Il ajoute également que la pensée magique dans ces sociétés repose sur une autre loi, la loi de contagion, qui veut que les choses qui ont été en contact continuent d'agir à distance. Ainsi, le roi-magicien ne doit pas être mis en contact avec le sol, sinon il se pervertit, se dégrade. Nous retrouvons d'une certaine manière ce schéma à l'intérieur de *Princesse Mononoké*, lorsque les humains coupent la tête du Dieu-Cerf. Le corps de ce dernier se met alors à la recherche de sa tête et détruit tout sur son passage.

Ces exemples ont pour objectif de nous permettre de mieux appréhender les différentes manifestations de la culture du Japon. Les images représentatives de cette culture permettent également au lecteur-spectateur de mieux s'approprier l'univers propre du manga. Et c'est en cela aussi que ces représentations nous intéressent. Certes, la culture japonaise va souvent se manifester par l'utilisation de ces figures religieuses, de ces mythes ou encore de ces légendes mais elle s'incarne également à travers un rapport à la nature qui, d'influence shintoïste, diffère du nôtre. Ainsi, dans *Mon Voisin Totoro*, le lecteur-spectateur peut assister à toute la magie de la nature et des lieux sacrés qu'elle révèle. En effet, ce film d'animation est certes riche en détails concernant les figures du sacré, mais il est aussi, tout comme *Princesse Mononoké* un formidable hymne à la nature. Il faut dire que pour ces deux films, Hayao Miyazaki s'est inspiré de la zone forestière de Yakushima. Dans ces films, Hayao Miyazaki parle certes de la nature, mais d'une tout autre façon. Ainsi, Takashi Murakami, artiste japonais, dit : « de tous les films d'Hayao Miyazaki, c'est *Mon Voisin Totoro* que je préfère, parce qu'il a révélé au japonais la beauté exotique de leur pays. C'est une œuvre qui a sans

[363] Jean-François Dortier, « James Frazer (1854-1941) : Le Rameau d'or et les mythes du roi sacré », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Paris, Editions Sciences Humaines, 2002, p.89.
[364] *Idem*, p.90.

doute marqué toute une époque. Comment expliquer que ce film ait autant bouleversé les japonais ? C'est parce qu'il est situé dans un quotidien banal et que la découverte d'une chose exceptionnelle donne une dimension nouvelle à cette apparente banalité »[365].

Bien plus que la vision rurale de la nature de chez Hayao Miyazaki, le manga donne aussi une vision caractéristique du Japon : un mélange entre ville et nature. Tout comme est présent le mélange entre modernisme et tradition ; et cela notamment par la présence dans la ville de temples et de buildings. Augustin Berque dit, dans son ouvrage, lorsqu'il évoque une promenade avec sa femme dans la ville de Toyama-chô, qu'ils avaient « l'impression d'être à la campagne, vraiment : petites rues sinueuses, jaillissement de verdure, collines, ravins embroussaillés, lambeaux de terrains vagues… pourtant c'était la ville, la ville immense – un monde ; et nous étions dedans, mais nous étions très loin. En pleine ville c'est la nature qui apparaissait. Nous musardions dans la nature, et ce n'était même pas, surtout pas, dans un parc ! »[366]. Nous retrouvons dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, par exemple, cette alternance entre la représentation de la ville et l'image d'une nature qui efface toute urbanité et cela notamment lorsque le personnage de Tohru (qui vit au début de l'histoire dans une tente) rentre chez elle en pleine forêt (qui fait partie du domaine du clan Soma), ou encore lorsque le personnage de Momiji emmène Torhu, Yuki et Kyô aux sources chaudes. Il est intéressant de constater que cette nature apparaît toujours lorsque les personnages peuvent profiter d'un temps libre. Il y a cette impression que le temps du récit se partage entre urbanité (qui serait dans *Fruits Basket* le temps scolaire, de la vie sociale) et communion avec la nature (qui, lui, serait le temps familial).

Il est également fait de nombreuses fois référence aux fleurs de cerisiers, de lotus (*RG Véda* de Clamp), ou tout simplement de la floraison des arbres. A ce propos Augustin Berque dit que depuis des siècles, regarder les fleurs est pour les Japonais l'occasion entre toutes de goûter les beautés de la nature et de renaître en elle. Nous pouvons alors penser que la nature prend une toute autre dimension : une dimension quasi spirituelle et vitale. Elle évoque aussi un renouveau, par exemple, par un changement de saison, que l'individu peut s'approprier mentalement. Il est intéressant de souligner que tous les médias suivent la montée du « front des fleurs » du sud-ouest vers le nord-est de l'Archipel. Fleurissent d'abord les pruniers (à partir de mi-janvier), mais c'est surtout l'éclosion des fleurs de cerisiers (à partir de fin mars)

[365] Takashi Murakami, in « Ghibli et le mystère Miyazaki », Arte, 13 janvier 2005.
[366] Augustin Berque, *Le Sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, Editions Gallimard, Paris, 1986, pp : 15, 16.

qui attire l'attention. En effet, si les japonais ont hérité du goût des fleurs de pruniers des chinois à l'époque de Nara (VIIIe siècle), ils ont au cours de l'histoire élaboré davantage l'esthétique du cerisier. Augustin Berque évoque à ce propos dans son ouvrage que « regarder les fleurs, c'est par excellence regarder les fleurs de cerisiers. Ici non seulement concourent toutes les dimensions de la vie sociale, mais s'entremêlent nature et culture : de la poésie à l'arboriculture, les paysages de cerisiers ont en effet aussi bien modelé la sensibilité des Japonais qu'engendré les variétés d'essence qui pouvait la satisfaire »[367].

Nous pouvons donc remarquer chez les Japonais un rapport à la nature, différent du nôtre et qui peut fasciner le lecteur-spectateur. Que ce soit dans les propos d'Augustin Berque ou dans ce que nous avons pu évoquer, il apparaît que la nature est moins appréhendée au plan de sa matérialité (un arbre, une feuille) qu'à celui de sa philosophie et en raison de la manière de vivre qu'elle induit. La nature fait donc partie intégrante de la culture japonaise. Elle semble s'inscrire dans un univers social. Il ressort ainsi l'impression que les Japonais vivraient bien plus en harmonie avec la nature, tandis que nous serions plutôt en situation de cohabitation avec elle. Nous pouvons également ajouter qu'au vu des critiques, c'est aussi cette harmonie avec la nature qui attire l'intérêt du lecteur-spectateur dans l'animation japonaise.

Il apparaît ainsi que la nature, au Japon, se réfère à de nombreuses pratiques sociales et ces pratiques sont régulièrement retranscrites dans les mangas (par exemple : la fête du printemps). De ce système de fête, nous pouvons dire que l'évocation de la nature et des paysages s'ancre dans le temps social puisqu'il souligne les temps forts de l'année : « le nouvel an ou *shogatsu*, la fête de la fin de l'hiver ou *setsubun*, l'équinoxe de printemps et celle de l'automne ou *Higan*, la fête des morts ou *Obon*, et beaucoup d'autres telles que les fêtes liées aux travaux agricoles »[368]. Ce système de fêtes est ainsi rythmé par la succession de phénomènes naturels et de pratiques culturelles quotidiennes. Elles visent également à faire revivre la vie des quartiers des grandes villes.

D'où l'importance du calendrier et des saisons. Selon Augustin Berque, il existe plusieurs calendriers, « le *calendrier naturel* avec ses repères concrets, qui rythme encore largement la vie rurale ; le *calendrier luni-solaire*, d'origine chinoise avec ses vingt-quatre "souffles" et ses

[367] Augustin Berque, *Le Sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, Editions Gallimard, Paris, 1986, p.31.
[368] Anne Gonon, *La Vie japonaise*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 1996, p.122.

soixante-douze "climats" ; et le *calendrier grégorien* qui est en avance d'un mois environ sur le précédent »[369]. Il convient également d'ajouter que la sensibilité des japonais aux saisons ne se reflète pas seulement dans le manga mais aussi (et particulièrement) dans le vocabulaire saisonnier de la tradition poétique utilisée dans le *haïku*. Le vocabulaire concernant les saisons y est en effet très riche. Par exemple, le mot « pluie » est traduit selon différents termes propres à différentes nuances : *kosame* (petite pluie, bruine, crachin), *ôame* (grosse pluie, averse), *hisame* (déluge) ou encore *jiame* (pluie longue et régulière).

Les traits culturels du Japon sur lesquels nous avons choisi de porter notre choix, se manifestent et s'incarnent aussi à travers une mise en scène du quotidien. Le choix de mettre en scène un quotidien ne semble pas neutre. Il apparaît que ce choix thématique a non seulement pour objectif de montrer certains disfonctionnements de la société (la violence scolaire, par exemple), mais il s'avère que ce choix permet également de toucher un public international. Nous pouvons ainsi nous appuyer sur l'idée qu'évoque Armand Mattelard lorsqu'il dit que « Balzac, dans sa *Comédie humaine*, et Sue, dans *Les Mystères de Paris*, se sont inspirés des modèles de personnes établies par la physiogonamie, très en vogue depuis les dernières décennies du XVIIIe. Cette pseudoscience prétendait établir un rapport entre la "surface visible" et "ce qu'elle couvre d'invisible", fournir des correspondances entre le visage et la personnalité, des répertoires d'expressivité »[370]. En effet, à travers ses caractéristiques le manga met en scène des personnages qui physiquement et moralement peuvent ressembler à tout individu. Il semble alors d'autant plus facile pour le lecteur-spectateur de faire un parallèle entre son quotidien et celui d'un personnage et cela même si ce personnage évolue dans un autre pays. Ainsi, dans notre corpus nous pouvons voir, par exemple, le quotidien de Tohru dans *Fruits Basket*, de Satsuki dans *Mon Voisin Totoro* ou encore d'Hikari dans *Special A* et comment ces personnages évoluent dans leurs différentes histoires. Des entretiens effectués auprès de quelques lecteurs-spectateurs de manga ont révélé que cette mise en scène du quotidien est finalement celle qui transmet le plus la culture japonaise, puisqu'elle va montrer des instants de vie (« *Le manga nous montre des instants de vie* », dit F, 23 ans, Etudiante ; « *Les mangas peuvent nous montrer le mode alimentaire japonais mais aussi des scènes de vie quotidienne* » dit M, 18 ans, Etudiant en Histoire ; « *Le manga montre un système de vie* », dit M, 25 ans, Projectionniste ; « *Suivre un peu la vie*

[369] Augustin Berque, *Le Sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, Editions Gallimard, Paris, 1986, p.31.
[370] Armand Mattelart, *La Mondialisation de la communication*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 2002, p.32.

quotidienne d'étudiants japonais nous permet de faire un parallèle avec notre mode de vie, notre système scolaire », dit M, 24 ans, Etudiant).

Toutefois, cette transmission ne se fait pas qu'à travers la vie d'un personnage. Elle inclut également l'entourage matériel ou encore linguistique du personnage. Nous avons ainsi pu relever dans de nombreux mangas (et notamment *shôjo*) ainsi que dans des films d'animation, une mise en image très réaliste de quartiers (avec le nom des rues ou des maisons en japonais), des maisons (façades, utilisation de tables basses, de tatamis, mais aussi de portes coulissantes en papier et bois. La maison de Satzuki et de Mei dans *Mon Voisin Totoro* est d'ailleurs la représentation de la maison d'enfance d'Hayao Miyazaki[371]) ou encore la structure des établissements scolaires que nous trouvons identiques dans tous les mangas (par exemple dans *Fruits Basket*, *Ranma ½*, *Special A* mais aussi dans des mangas tels que *GTO*, *Sailor Moon* ou encore *Chobits*). De même, *Mon Voisin Totoro* nous donne une vision du Japon des années 1950.

Notre étude des mangas révèle aussi un mode vestimentaire traditionnel reflétant notre image du Japon, tel que le kimono, les uniformes scolaires mais aussi des vêtements actuels. Beaucoup de mangas mettent aussi en avant la notion de travail. Dans ces mangas, en version animée ou papier, c'est surtout le travail de la femme au foyer qui est mis en scène. Nous pouvons citer, par exemple, le personnage de Tohru (*Fruits Basket*) qui, en plus de travailler comme femme de ménage dans une entreprise après les cours, s'occupe de la maison des Soma où elle habite, ou encore le personnage d'Annabelle dans *Ranma ½*. On peut également y voir l'investissement des étudiants japonais dans leur vie scolaire avec une participation active à des clubs ou encore le travail fourni pour l'élaboration de fêtes.

A travers cette mise en scène du quotidien, très exploitée dans le manga, le lecteur-spectateur se trouve devant une certaine réalité du monde. Il ne s'agit plus de bandes dessinées ou de dessins animés mettant en scène des marionnettes ou autres personnages gentils et souriants qui ne posaient, comme le dit Luca Raffaelli, aucun problème sérieux[372]. Il ajoute que « c'était l'époque de Mickey, Donald et tous leurs amis ou encore Buggs Bunny, Daffy Duck… Des personnages vivants dans un monde où les problèmes étaient bien circonscrits : un monde sans difficulté de survie, ni physique, ni psychologique, où la violence, la

[371] Propos recueillis dans le reportage « Ghibli et le mystère Miyazaki », Arte, 13 janvier 2005.
[372] Luca Raffaelli, *Les Ames dessinées, du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, pp : 146, 147.

souffrance et le sens des responsabilités n'existaient pas »[373]. Au contraire, le manga semble explorer toutes les réalités du monde. On peut ainsi y retrouver de la violence, de la compétitivité, la possibilité de pleurer, de souffrir, de tomber amoureux ou encore de s'insérer socialement dans une école. Il incite ainsi, par exemple, le lecteur-spectateur à se poser des questions d'ordre moral.

Toutes ces représentations propres à sa culture vont permettre à l'image manga de communiquer une philosophie de vie, mais aussi des questionnements propres à tout individu. Et c'est peut-être toutes ces représentations d'une culture qui n'est pas la nôtre qui va permettre au lecteur-spectateur de s'approprier cette culture et l'univers que propose le manga. Le manga, de par la variété de ses thématiques et la spécificité de son image, apparaît comme une représentation sociale qui toucherait finalement tout un chacun. L'image manga est certes représentative de sa culture mais elle ouvre aussi sur des questionnements qui concerne le monde du lecteur-spectateur : problèmes scolaires, le rapport à la famille, la place au sein d'un groupe ou de la société, ou encore les relations sentimentales. Par son système narratif le manga évoque divers thèmes et c'est peut-être en cela qu'il peut provoquer l'intérêt du public. Il est, comme le dit Jacques Aumont à propos de l'image du cinéma, « conçu comme le véhicule des représentations qu'une société donne d'elle-même »[374]. Jacques Aumont précise que « c'est en effet dans la mesure où le cinéma est apte à reproduire des systèmes de représentations ou d'articulations sociales qu'on a pu dire qu'il prenait la relève des grands récits mythiques. La typologie d'un personnage ou d'une série de personnages peut être tenue pour représentative non seulement d'une période du cinéma, mais aussi d'une période la société »[375]. Ainsi, *La Colline aux coquelicots* de Gorô Miyazaki situe son histoire dans les années 1960, en plein effervescence du miracle économique japonais mais aussi dans un contexte de révolution culturelle où la jeunesse s'affirme surtout comme une catégorie socio-culturelle sur laquelle il faut compter. Cette dernière cherche à se construire un avenir en s'appuyant sur l'Histoire qui fait partie de son humanité. On y trouve des scènes de débats assez virulentes entre étudiants dans leur « Quartier latin », qui n'est pas sans rappeler le conflit français de « Mai 68 ». En utilisant des images représentatives issues de mythes ou de faits sociaux relatifs au quotidien, l'image manga questionne mais elle semble aussi répondre à des attentes.

---

[373] Luca Raffaelli, *Les Ames dessinées, du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p.146-147.
[374] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.69.
[375] *Îbid.*

A travers ces représentations culturelles présentes dans le manga, nous avons voulu montrer qu'il avance une réflexion sur l'image du Japon. Le manga devient alors une forme de média permettant au lecteur-spectateur de comprendre et d'appréhender la culture mis en scène, d'en générer de nouvelles pratiques et de nouveaux usages.

II.3 Le manga comme mélange culturel

Si nous adhérons à l'image de la culture transmise par le manga, c'est peut-être parce que cette dernière porte en elle le brassage culturel dont le Japon, et en particulier le « Nouveau Japon », est caractérisé. Ainsi, avant même la naissance du « Nouveau Japon » (à savoir le Japon d'après la Seconde Guerre Mondiale), le Japon a connu de nombreuses influences et notamment des influences chinoises à travers l'art ou encore l'écriture. En effet, comme nous l'avons montré dans notre première partie, très tôt l'art japonais a subi les influences bouddhistes des chinois et les œuvres illustraient surtout des superstitions et des connaissances liées à l'astrologie chinoise. Cette influence de l'astrologie chinoise est encore très présente au Japon, on le remarque d'ailleurs par son utilisation dans de nombreux mangas tels que *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou encore dans *Ranma ½* de Rumiko Takahashi.

De même, si l'on se réfère aux origines du manga, celui-ci est né principalement de l'influence de trois outils picturaux issus de trois époques différentes[376] :

- Aux XIe siècle, les *Toba-e*, dessins satiriques créés par le moine Toba. Ces représentations mettaient en scène des animaux regroupés dans des actions ou des attitudes humaines, à la manière des Fables de la Fontaine.

- Au XIIe siècle, les chinois ont introduit au Japon les *emakimono*, manuscrits constitués de textes et de dessins. Ces rouleaux de peinture narrative décrivaient les scènes de société. Tout comme le manga aujourd'hui, leur découpage était dans un style cinématographique. Ces récits étaient d'une telle longueur que le lecteur-spectateur ne pouvait le découvrir dans son ensemble et ne s'attachait alors qu'au présent, notion fondamentale dans la relation au temps chez les Japonais.

- Le troisième pictural, *ukiyo-e*, représente l'outil pictural des estampes qui ont inspiré Gustave Klimt, Henri Toulouse-Lautrec et Vincent Van Gogh introduites au XVIIe et XIXe

[376] Voir notre première partie mais aussi Jean-Marie, Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php. Publié également dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007 ; et Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007.

siècle. L'*ukiyo-e* est un terme bouddhique qui renvoie à la nature éphémère de la vie. L'éphémère est ensuite appliqué au plaisir et à l'érotisme et les *ukiyo-e* deviennent alors, comme le manga, des œuvres divertissantes et accessibles à tous.

L'influence chinoise au Japon est aussi marquée par l'adoption du système d'écriture chinois c'est-à-dire l'idéogramme. Cependant, comme le souligne Jean-Yves Kerbrat[377], si le Japon a adopté ce système d'écriture, la langue n'a en rien été influencée. Il cite ainsi l'exemple de l'idéogramme représentant le cheval. Celui-ci est commun aux deux peuples mais ils le désignent par une expression verbale différente. Il s'avère que le Japon a su jouer à travers le temps du brassage culturel. Il s'est ainsi nourri de diverses cultures tout en gardant ses propres racines culturelles. Pour reprendre l'exemple de l'écriture, comme tout ce que le Japon a importé, il apparaît qu'il a su l'adapter à sa culture. En effet, le chinois ne possède ni conjugaison, ni genre ni pluriel et se base sur le contexte et sur diverses combinaisons pour indiquer la fonction du mot de la phrase. Les Japonais établirent donc un alphabet auxiliaire comportant toute une série de prépositions et de suffixes, qui vinrent s'ajouter aux idéogrammes originaux. En plus de son propre vocabulaire, le Japon importa également des mots venant de l'allemand, de l'anglais ou encore du français. Toutefois, il préféra les transcrire phonétiquement plutôt que de les traduire à l'aide d'idéogrammes. Les Japonais créèrent donc un troisième alphabet, le *katakana*. Par exemple, le mot *arubeito* vient de l'allemand *arbeit* (qui signifie travail). Ce terme désigne le travail d'un étudiant[378].

Nous avons pu voir qu'à l'intérieur d'un manga (dans sa version papier ou animée) et cela, par exemple, dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi ou encore *RG Véda* de Clamp, pouvait apparaître au cours de l'histoire, sous forme d'insert, des idéogrammes près des personnages pour signaler un état d'esprit ou une coupure. On peut citer comme exemple, *Fruits Basket*, où chaque épisode est interrompu quelques secondes par une image accompagnée d'idéogrammes. A l'intérieur d'un manga, que ce soit dans une version papier ou animée, il apparaît souvent au cours des histoires, sous forme d'insert, des idéogrammes près des personnages pour signaler un état d'esprit. On le remarque par exemple dans *Fruits Basket*, *Ranma ½* ou encore dans *RG Veda*. Il existe également des « coupures » dans la narration. C'est le cas, par exemple, dans la version animée de *Fruit Basket*. Comme l'indique Jean-Yves Kerbrat « le Japon est fasciné par l'image : un mot écrit peut se substituer

[377] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.
[378] *Idem*.

à toute représentation de la personne, de l'idée ou de la chose qu'il désigne. La seule apparition d'un idéogramme sur un écran peut faire réagir les Japonais de différentes façons[379] ». Nous pouvons ajouter qu'il apparaît également, à travers l'étude de notre corpus d'animation, que cette fascination pour l'image se transcrive aussi par son utilisation comme moyen de transmission

Le brassage culturel qui constitue une partie du Japon vient également de l'ouverture de celui-ci au commerce international en 1853 et de la chute du dernier shogun, Tokugawa, en 1868. Le pouvoir impérial fut ainsi restauré et l'empereur Mitsuhito baptisa du nom « Meiji », la nouvelle ère du Japon (1868-1912). Ce dernier, admirateur de l'Occident, accéléra le processus de modernisation de son pays et l'on voit, à cette époque, la construction de bâtiments de style européen ou encore l'arrivée de magazines occidentaux. De plus, sur la même période, des personnalités japonaises firent de nombreux voyages en Europe et aux Etats-Unis pour comprendre et éventuellement s'inspirer de certains aspects politiques, économiques et sociaux des pays occidentaux, afin de mieux préparer le Japon à la modernité. Ainsi, il est intéressant de noter que le premier code civil japonais fut rédigé sur le modèle du Code Napoléonien.

On peut citer un autre exemple de ce mélange avec l'Occident : l'uniforme strict que portent encore à l'heure actuelle les collégiens du Japon (dont on peut voir la représentation dans de nombreux mangas tels que dans *Fruits Basket, Ranma ½,* ou encore dans *GTO*) est une réplique exacte, comme nous l'avons déjà dit, de l'uniforme des étudiants du collège Stanislas à Paris en 1890. Le sport aussi fut assimilé. En effet, selon Jean-Yves Kerbrat, après le Seconde Guerre Mondiale, le base-ball, pratiqué dans toute l'Archipel, fut considéré comme sport national[380]. Il est d'ailleurs intéressant, à propos de l'ouverture du Japon, de voir comment celle-ci est traitée dans le manga, et notamment dans la série animée *Samouraï Champloo* de Shinichirô Watanabe et Sato Dai, où le créateur émet un point de vue à la fois critique et humoristique sur l'entrée de l'Occident dans la culture japonaise.

Jean-Yves Kerbrat dit également qu'on retrouve tout au long de l'histoire du « Nouveau Japon », l'influence de l'occupation américaine[381]. On peut en effet citer par exemple, le

[379] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.
[380] *Idem.*
[381] *Ibidem.*

conservatisme ou encore l'ordre accepté, qui était déjà très ancrée dans la société japonaise traditionnelle et dont nous avons une vision dans des mangas tels que *Métropolis* d'Osamu Tezuka, où les robots se soumettent strictement à l'ordre établi ou dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, où les personnages de Shiguré et de Tohru sont prêts à se soumettre sans discuter aux décisions du chef du clan Soma. L'influence américaine se fait également ressentir à travers la presse pour jeunes. Cette influence se remarque, par exemple, par l'utilisation de titre de magazine (*Girl pop, Fool's Mate*) ou par le mélange linguistique japonais / anglais pour les titres des rubriques[382].

Cependant, le manga papier comme l'animation japonaise ne reflètent pas seulement un simple brassage culturel. Le manga est aussi révélateur des changements que connaît le Japon. Le dessin animé les intègre et l'animation japonaise s'en inspire en les mettant particulièrement en scène. En effet, en mélangeant dans ses histoires, comme nous avons pu le voir, certains facteurs traditionnels, des mythes, des légendes (*RG Véda*, *Ranma ½*, *Fruits Basket*) et en même temps le modernisme exacerbé dont fait preuve le Japon (*Métropolis*), tout en s'inspirant en trame de fond de la quotidienneté de la vie japonaise (*Mon Voisin Totoro*), l'animation oriente le lecteur-spectateur dans l'histoire du Japon et de la vie japonaise. Les réalisateurs comme les *mangaka* s'inspirent de tous les changements et de toutes les turbulences du passé et du présent pour constituer leurs nombreuses histoires.

Le mélange de cultures présent dans l'animation japonaise s'exprime aussi par les messages délivrés par les auteurs. Ainsi, des films d'animation comme *Métropolis* d'Osamu Tezuka ou *Princesse Mononoké* d'Hayao Miyazaki, s'il est vrai qu'ils transmettent certains traits culturellement spécifiques du Japon, véhiculent aussi par leurs messages, une culture universelle capable de toucher chacun de nous. En effet, de nos jours, à travers les médias, nous recevons sans cesse des images de catastrophes, de désastres humanitaires et écologiques, tout en cherchant d'éventuelles solutions. Le manga de science-fiction reflète ainsi des peurs, des craintes, des angoisses « planétaires ».

Comme nous avons pu le dire, le manga apparaît comme un outil de culture, un objet culturel qui peut trouver une « légitimité » dans ses spécificités graphiques, et qui génère un mode d'expression particulier. Bien plus qu'un moyen d'expression traditionnelle, nous appréhendons le manga comme une « passerelle culturelle ». Sa technique visuelle-narrative

[382] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

modifie les perceptions que l'on peut avoir de cette image et inclut le lecteur-spectateur dans un dispositif communicationnel de transmission qui diffère de la bande dessinée que l'on peut connaître. Il ne s'agit pas, dans le manga, que d'une représentation où l'on nous montrerait, à la manière d'un album de photographies, des images du Japon. Cela relève plus d'une mise en scène de la culture. Celle-ci associée à la visualité particulière du manga va produire deux espaces culturels. Un espace propre à la culture du Japon et qui nous montre son pays. Par un jeu visuel et narratif de transmissions, de mises en scène de référents culturels, le lecteur-spectateur peut dès lors avoir l'impression d'une connaissance de cette culture. Une culture qui est sans doute « limitée » dans ses représentations mais qu'il ne faut pas non plus réduire qu'à une représentation de stéréotypes.

Le second espace relève de l'appropriation que l'on se fait de cette culture. En intégrant l'image, c'est comme si le lecteur-spectateur intégrait lui-même la culture qui lui est montrée. Les différents univers que propose le manga créé un nouvel espace culturel, qui n'est pas forcément en lien direct avec la culture japonaise, mais qui s'en nourrit. Dans sa dimension du quotidien, de la science-fiction ou du sacré, le Japon se met en scène et en même temps sa représentation culturelle peut d'une certaine façon s'amoindrir. Ces trois dimensions vont en effet générer des univers imaginaires, fictionnels, où finalement la culture japonaise rencontre celle de l'Occident. De cette rencontre, il naît un nouvel espace culturel pour toute une communauté de fans.

Notre propos consiste en l'analyse d'un procédé visuel spécifique qui crée un jeu d'interactions, un nouveau rapport à l'image. Il modifie les modes de réception et de lecture. Le dispositif visuel du manga est propre au Japon avec une représentation forte de sa culture mais il génère par sa visualité particulière un lieu d'errance universel. Et c'est bien dans les particularités de l'image manga que le procédé de transmission culturelle se joue et se modifie. Il permet tout à la fois une appropriation de la culture mais aussi de normes et de valeurs, tout en permettant un espace culturel à part entière, où tout se croise et se nourrit, s'enrichit dans une mutualisation des cultures. C'est dans cette dimension visuelle que l'influence de cette image peut aussi se constater. Le processus visuel dynamique du manga permet une interaction avec l'image.

Chapitre 3 : Influence du manga ?

Toutes ces représentations vont permettre de s'approprier une culture mais aussi l'univers de récits empreints de tradition et de modernisme. Mais ces représentations vont surtout permettre au manga de créer à travers les visions qu'il propose une réalité culturelle « capable de transcender l'histoire et d'exprimer une dimension universelle dans laquelle les diverses générations retrouvent l'élaboration de leur humanité »[383]. Le manga s'ancre alors dans une réalité sociale en tissant des liens avec le lecteur-spectateur au travers d'influences socio-culturelles et de transmissions de valeurs. On peut dès lors faire apparaître une dimension sociale et structurante du manga. Ce dernier par les univers et les thématiques modernes qu'il propose peut-il être perçu comme un facteur de modélisation de la société ? Cette dimension « socio-culturelle » du manga va également permettre au lecteur-spectateur de s'identifier à l'un des personnages, d'appréhender d'une autre manière ce qu'il vit.

I. Enjeux esthétiques et sociaux du manga

Parlant par exemple des fresques de la préhistoire et des bas-reliefs égyptiens, Geneviève Djénati écrit : « symbole de l'humanité en marche, ces œuvres graphiques, nous permettent de mieux cerner, en les visualisant, les civilisations qui se ont succédées »[384]. Le manga, permet au lecteur-spectateur de s'insérer dans une culture qui n'est pas la sienne et d'appréhender un mode de vie à travers la transmission de valeurs à la fois traditionnelles et modernes. L'image manga insère ainsi le lecteur-spectateur dans une forme de communication qui concerne à la fois sa personnalité sociale et sa réalité interne. L'image manga devient alors un intermédiaire entre ces deux niveaux, en jouant sur des scènes vécues et des sensations.

La force du manga tient à sa capacité d'articuler et même d'intriquer une procédure narrative et une dimension sensationnelle. Nous avons déjà abordé ce point et nous y reviendrons encore car, c'est bien à cet endroit que ce tient la spécificité de l'objet de notre recherche. Le manga n'est pas un ensemble de dessins, ou seulement une manière particulière d'illustration. Il est une forme communicationnelle qui confond le récit et la logique perceptive. Pour le dire autrement, les émotions sont simultanées au décodage cognitif. Les impressions ne se situent pas en « sous-titre » de l'image ; elles sont inhérentes à la narration elle-même.

[383] Tony Anatrella, *Interminables adolescences. Les 12-30 ans*, Paris, Cerf/Cujas, Ethique et société, 2002, p.79.
[384] Geneviève Djénati, *Psychanalyse des dessins animés*, Paris, L'Archipel, 2001, p.18.

Avec la télévision, et notamment avec le dessin animé, l'image appartient désormais à notre univers familier. Comme nous avons déjà pu le faire remarquer, le manga dans sa version papier comme dans sa version animée, n'est pas qu'une histoire mettant en relation des personnages. Cette « relation » relève d'une mise en scène qui est déjà, en elle-même une relation. Une narration qui à la fois se lit et se voit. Cette imbrication du lisible et du visible renforce la dimension sensationnelle du manga que ce soit dans son image ou dans son récit. Les images perçues peuvent alors se répercuter sur l'esprit et le comportement de tout un chacun. De récentes études, telles que celle de Serge Tisseron[385] sur la violence télévisuelle, par exemple, démontrent en effet que les images de fiction, y compris celles du film d'animation ont un impact puissant sur le psychisme des jeunes, au même titre que les images réalistes du journal télévisé. Nous prenons cet exemple car au moment de sa diffusion à la télévision il a beaucoup été question de la violence du manga et de ses effets sur les téléspectateurs. Cependant, si l'on s'intéresse à la diversité des thématiques du manga, cette question de la violence n'est finalement qu'un aspect d'une certaine catégorie de manga. Et si certains parents ou éducateurs ont pu s'interroger, par exemple, sur la « violence » de *Dragon Ball* et sur son influence, les combats ne sont présents que pour illustrer une lutte entre les forces du bien et du mal. On pourrait même dire que ces combats ne sont au final qu'un détail du récit.

De nombreux pédopsychiatres qui se sont intéressés à ce phénomène de la violence, ont également constaté que certaines images sont intrusives et peuvent induire des terreurs nocturnes voire des conduites phobiques, notamment chez le jeune qui a peur, et en particulier s'il s'agit d'images violentes[386]. Claude Allard dit d'ailleurs que cet « impact des images sera d'autant plus puissant que l'enfant est petit ou que sa personnalité est fragile »[387]. En effet, il explique que des études ont pu montrer que le bébé téléspectateur pouvait s'émouvoir ou s'exciter devant le petit écran et imiter certaines actions, bien avant qu'il ne sache parler ou comprendre ce qui se passe sur le petit écran. Cependant si l'image peut influer de manière négative l'enfant, elle peut également avoir un rôle de socialisation au même titre que la famille ou l'école. En effet, l'enfant peut s'identifier à des personnages de fiction jusqu'à reproduire le comportement de ces derniers ou tout simplement adhérer aux valeurs

[385] Serge Tisseron, *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, 2000.

[386] Dossier de l'Audiovisuel, *Les programmes jeunesse : réenchanter la télévision*, n°108, mars-avril 2003, p.41.

[387] Claude Allard, *L'Enfant au siècle des images. Etudes psychanalytique et psychopathologiques*, Paris, Albin Michel, 2000 in Dossier de l'Audiovisuel, *Les programmes jeunesse : réenchanter la télévision*, n°108, mars-avril 2003, p.41.

véhiculées par ces personnages. Le manga touche le lecteur-spectateur car il met en scène un vécu qui ne lui est pas étranger. Le manga touche le psychique et le cognitif du lecteur-spectateur qui voit alors ses sensations et ses émotions amplifiées. Il se crée une nouvelle relation entre le lecteur-spectateur : ces images vont « court-circuiter », l'aspect de violence, par exemple, puisque celles-ci ne vont faire appel, au final, qu'aux émotions qui structurent les rapports humains.

On peut retrouver dans le manga cette relation de l'image avec le lecteur-spectateur. Cette dernière peut en effet, et nous le verrons, influer sur le comportement du lecteur-spectateur en lui transmettant une culture, des valeurs ou encore un mode de vie. Mais ce qui nous paraît le plus remarquable c'est que cette image, par ses diverses transmissions, construit autour du lecteur-spectateur un imaginaire fondé sur des faits réels qui va, par le jeu des perceptions et des affects, faire voyager ce dernier entre le réel et le virtuel. L'image manga en proposant, par exemple, des instants de vie ou la mise en scène d'une urbanité à la fois contemporaine et traditionnelle, va ouvrir divers champs de perceptions au lecteur-spectateur et ainsi ancrer ce dernier dans le quotidien d'un personnage ou tout simplement dans le récit. Elle va également lui permettre de répondre à un certain nombre de fantasmes en répondant à un certain nombre de questions ou tout simplement en se révélant comme une forme d'exutoire à la violence, par exemple. Par le jeu des transmissions et une visualité particulière, qui intègre déjà une certaine forme de narrativité, le manga va ainsi brouiller les perceptions du lecteur-spectateur, le « faire voyager » et mettre en question son identité.

Toutefois, il apparaît que pour que le dessin animé puisse jouer un rôle de transmetteur vis-à-vis de l'enfant ou même de l'adulte, il faut que son dessin soit original et surtout en harmonie avec les émotions et les messages qu'il veut véhiculer. De plus, Geneviève Djénati dit que « le développement physiologique réclame que plus l'enfant est jeune, plus le tracé doit être net et dépouillé, cernant les personnages qui vont se découper sur le fond. Trop de petits détails pouvant gêner la compréhension du dessin animé »[388]. Ainsi, il apparaît que le dessin va influer sur la compréhension de l'enfant tant au niveau des personnages que sur les caractères de ces derniers. Ils peuvent également aider l'enfant à reconnaître le méchant du gentil. On comprend dans ce sens la facilité du processus d'identification du lecteur-spectateur face aux personnages de manga. En effet, ces derniers, comme nous l'avons dit précédemment, arborent un physique non spécifique par un tracé de prime abord très simple.

[388] Geneviève Djénati, *Psychanalyse des dessins animés*, Paris, L'Archipel, 2001, p.175.

L'image dans le dessin animé, et plus particulièrement dans le manga, est également importante car c'est elle qui porte l'action parallèlement au discours. Elle emmène le lecteur-spectateur à travers les péripéties de ses héros et cela, jusqu'au dénouement de l'histoire. Dès lors il nous a semblé intéressant, pour ce travail, de nous interroger sur le fond ainsi que sur le contenu latent et manifeste du manga. Nous entendons par « fond du manga », ce que le *mangaka* a voulu transmettre ou a transmis au lecteur-spectateur. Le fond est véhiculé par le métalangage, c'est-à-dire le langage comprenant à la fois l'expression et le contenu du langage ordinaire (à la fois le signifiant et le signifié). Les représentations mentales en découlent alors et vont se forger en fonction des transmissions et des représentations véhiculées par l'image manga.

Au-delà d'un facteur esthétique qui va permettre à l'image manga de transmettre un certain nombre de valeurs, que nous verrons plus tard dans ce chapitre et qui peuvent influer sur l'individu qui reçoit ces messages, il faut également se questionner sur un autre enjeu du manga. En effet, on peut se demander si le manga, à travers les représentations culturelles qu'il évoque et l'univers commercial qu'il engendre, n'agirait pas comme un microcosme sociétal qui modéliserait notre société, comme on le voit dans une mode vestimentaire, par exemple, et plus largement dans les pratiques des fans (grimages, costumes ou encore prise d'attitudes et de postures d'un personnage). Ainsi, par la mise en scène de situations quotidiennes, de l'environnement urbain et naturel, le manga semble véhiculer des modèles et cela par la transmission d'un mode de vie mais aussi de valeurs à la fois modernes et traditionnelles.

Le manga, dans sa conception et au travers de ses histoires se donne à voir comme une image de la société japonaise avec sa culture, ses traditions ou encore ses inquiétudes. Nous pouvons prendre par exemple *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki, qui a pour enjeu la représentation de son propre pays (le Japon) et qui décrit de façon lente et sereine le quotidien d'un monde, mais aussi la réalité du temps au fil des petits riens de la vie de tous les jours. Avec le manga c'est également tout un système de vie qui fait son entrée en France. Il suffit de regarder des magazines pour l'aménagement d'intérieur ou d'entrer dans des magasins spécialisés dans l'ameublement, pour constater l'engouement pour les décors japonais (lit, table basse, vaisselle). Cet engouement se remarque aussi à travers l'augmentation de la consommation de nourriture asiatique. En effet, s'il y a encore quelques années l'art culinaire, par son coût, n'était dédié qu'à une certaine classe sociale, nous pouvons dire que la nourriture japonaise se

démocratise en prenant place dans les rayons des supermarchés ou encore par la création de certains fast-foods spécialisés. Alliés à ce phénomène, se trouvent également toutes les promotions ou évènements organisés autour de la culture asiatique. Nous pouvons citer par exemple le « Nouvel An Chinois » où les rayons des grandes surfaces prennent les couleurs de l'Asie.

Cette ouverture grandissante à la culture japonaise se fait certes parfois par le port de vêtements à référence asiatique, des pratiques d'art zen mais surtout chez les 12-30 ans à travers un système de loisirs comprenant le sport, les jeux vidéo, les jouets robotisés (tels que les tamagotchis et autres personnages virtuels) ou encore d'objets dit « kawaii » (mignons), si importants pour les adolescentes japonaises, et qui sont apparus en France avec l'entrée des produits dérivés issus des dessins animés tels que *Pokémon* ou *Dragon Ball*. On peut citer par exemple, les objets de la marque *Hello Kitty* : vêtements, fournitures scolaires, objets décoratifs ou encore bijoux. Dès lors nous pouvons nous interroger sur cette ouverture à cette culture, à travers le manga, qui semble à la fois proche et éloignée par certains aspects culturels. Pour reprendre des réponses provenant des entretiens que nous avons réalisés, il semble que l'engouement pour le manga provienne, au-delà d'un besoin d'exotisme, d'un intérêt pour des mythologies traditionnelles et leurs capacités de générer des coutumes.

Dans le manga papier et l'animation, il est intéressant de noter que ce sont surtout les sports traditionnels comme le karaté ou le kendo qui sont les plus représentés. Nous pouvons d'ailleurs voir de nombreuses références aux arts martiaux, que ce soit dans le vocabulaire (avec le terme de « Maitre Ernestin » dans *Ranma ½*, par exemple), les vêtements (kimono, tenue de ninja dans *Fruits Basket* ou encore dans *Naruto*, par exemple), les techniques de combats utilisés dans *Ranma ½*, *RG Véda*, *Otomen* ou encore dans *Naruto*, où à travers la sagesse des personnages, par exemple dans *Princesse Mononoké*. Or, il apparaît que c'est à travers ces techniques d'arts martiaux que le Japon transmet le plus son mode de vie et ce, en montrant un dépassement de soi, un courage sans limite qui peut motiver certains lecteurs-spectateurs (« *Allez, travaille, sois aussi fort que Shiry*u », dit H, 24 ans, Etudiant). Ainsi, le manga se présente certes dans sa forme, comme une source de loisirs, de détente, mais il véhicule également des modèles et une philosophie qui peut toucher le lecteur-spectateur par l'originalité de ses propos.

Comme nous l'avons évoqué précédemment, le manga a permis la pénétration sur nos marchés de nombreux produits dérivés : jeux vidéo, gadgets et autres objets à l'effigie de personnages de manga. Or le gadget ou *goodies* fait partie du mode de vie japonais. Ces derniers pouvant l'utiliser comme objet de distinction. Il faut dire qu'au Japon, après de longues et difficiles études durant lesquelles le jeune japonais a porté l'uniforme de manière à se fondre dans la masse (avec l'interdiction de tout signe distinctif tel qu'une bague, un bracelet, un collier ou une coloration des cheveux), ce dernier entre sur le marché du travail et dans une entreprise où il doit se conformer aux valeurs de celles-ci. Cette interdiction de signes distinctifs au lycée est notamment représentée dans le manga *Fruits Basket* de Natsuki Takaya. On y voit, par exemple, le personnage d'Hatsuharu se faire réprimander par le délégué des élèves à cause de sa couleur de cheveux (noir et blanc) qui est pourtant naturelle mais aussi sur la manière dont il porte son uniforme (« *C'est quoi ces cheveux tout blanc ?! De plus, vous portez autour du cou toute une ribambelle d'accessoires ridicules ! Quelle insolence !* » ; « *Vous dites que la couleur de ses cheveux est naturelle ?! Alors comment se fait-il que leurs racines soient noires ?!* » ; « *Il ne peut pas lui dire qu'Hatsuharu est un bœuf.* »[389]). Il en est de même sur l'uniforme porté par Momiji (« *Alors Monsieur Momiji Soma ?! Qu'avez-vous à dire concernant votre tenue ?! Ne me dites pas qu'elle est conforme à votre nature !* » ; « *Je me borne à lui poser de simples questions, comme notre code de bonne conduite me l'autorise.* »). Ainsi, la pression sociale que les Japonais subissent est si forte et envahissante, que ces derniers considèrent les gadgets (*goodies*) et autres produits dérivés comme une manière de se distinguer, de s'exprimer ou encore de sortir de l'anonymat des villes surpeuplés. On voit ici que le manga concerne à la fois l'identité collective et individuelle.

Au Japon, 80% des japonais possèdent une console de jeux à domicile et sont très attentifs aux nouveautés en tout genre[390]. Les jeux vidéo et les produits dérivés représentent d'ailleurs selon Jean-Yves Kerbrat, une part importante du PIB du Japon[391]. Si l'on s'en réfère aux propos de Jean-Yves Kerbrat ou de Maxime Coulombe[392], ces jeux permettent pour le joueur qui l'utilise de sortir de la pression sociale et de laisser place à l'imaginaire. L'objectif, par exemple, des jeux dit « RPG » est de vivre une aventure, qui peut être individuelle ou

[389] Il faut rappeler qu'Hatsuharu est victime de la malédiction des Soma. Celle-ci transforme certains membres de la famille Soma en l'un des douze animaux représentant les signes astrologiques chinois lorsqu'ils sont en contact physique d'une personne de sexe opposé. Pour Hatsuharu, il s'agit du bœuf.

[390] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

[391] *Idem*.

[392] Maxime Coulombe, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, La nature humaine, 2010.

collective. Si nous évoquons les jeux vidéo c'est que nous avons remarqué lors d'entretiens que de nombreux lecteurs-spectateurs de manga et d'animation japonaise sont également amateurs de jeux vidéo, de jeux de simulation de vie par Internet (adoption d'animaux virtuels, création de nouveaux mondes ou simulation d'une nouvelle vie) et d'univers fantastiques (*Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux*). Il semble d'ailleurs que l'utilisation de ces loisirs ait le même objectif que celui des Japonais : celui d'un divertissement qui permet d'aller dans d'*autres lieux*. Le manga constitue par lui-même un « autre lieu ». Mais aussi et surtout la page du manga lui donne accès à d'autres univers.

Le terme « RPG » est l'abréviation anglaise de « Role Playing Games » et signifie en français « Jeux de Rôle ». Les « RPG » sont des jeux où les joueurs incarnent un personnage qu'ils ont fabriqué et imaginé à partir d'un contexte et de règles. Les joueurs interprètent librement leurs personnages et les choix dictent, comme dans le réel, les conséquences sur l'histoire et sur les personnages. L'objectif du joueur étant de faire évoluer son personnage afin de parvenir à la fois à son but mais aussi au but du scénario. Toutefois, il existe un « maître du jeu qui aiguille les joueurs sur un scénario et limite leurs actions grâce aux règles qui sont données dans le livre de jeu »[393], écrit Jean-Yves Kerbrat. Il faut ajouter que si de grands romanciers d'*héroïc fantasy* tels que J.R.R Tolkien et sa saga du *Seigneur des Anneaux* sont souvent l'inspiration première des jeux de rôle, il apparaît que le précurseur des « RPG » est le fameux *Dongeon & Dragon*, un jeu de guerre qui se jouait au départ avec des figures de plomb dans un univers fantastico-médiéval. L'objectif de ces jeux est d'incarner sur une table de jeu un ou plusieurs personnages. Dès lors, le joueur est généralement confronté à une situation héroïque : sauver par exemple un personnage ou encore l'humanité tout en déjouant les plans diaboliques d'un personnage maléfique. Il existe également des variantes où les univers se situent dans un environnement plus futuriste ou historique.

Parallèlement à ces jeux, on retrouve aussi les « Last Action Role Playing Game », qui sont eux aussi des jeux de rôles mais à un degré différent. Il ne s'agit plus de représenter un personnage créé mais au contraire de l'incarner réellement. L'individu se situe alors dans un mode de communication où la « psychologie sensorielle »[394] est privilégiée. Tony Anatrella dit que les jeux de rôles envahissent psychologiquement et matériellement l'ensemble de la vie de ceux qui les incarnent. Ils peuvent, selon lui, entraîner un renfermement, une

[393] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.
[394] Voir Tony Anatrella, *Interminables adolescences. Les 12-30 ans*, Paris, Cerf/Cujas, Ethique et société, 2002, pp : 95, 96.

désocialisation voire une dépendance. Mais ils peuvent aussi, par des référents partagés par les propres connaissances du joueur, construire et animer l'intériorité de ce dernier[395]. On peut également y voir une nouvelle forme de socialisation fondée, comme le dit Maxime Coulombe, sur une identité neuve ouvrant à une réinvention du soi[396]. Cette forme de jeu et les effets qu'ils peuvent engendrer n'est pas sans rappeler l'univers des *cosplays*, issu du manga. Cet univers n'est pas sans questionner l'individu et son identité mais aussi une nouvelle forme de socialisation issue d'univers imaginaires et créée par des liens bâtis sur une sensibilité commune. L'on peut ainsi voir un brouillage des relations entre l'individu et le personnage incarné où l'identité de chacun par rapport à l'autre devient perturbée.

Comme nous l'avons fait remarquer précédemment, au-delà des jeux vidéo, arrive de plus en plus sur le marché l'univers des objets dit « kawaii ». Ce terme « kawaii » est traduisible, comme nous l'avons déjà dit, en français par le mot « mignon ». Il désigne également ce qu'Alessandro Gomarasca nomme dans son ouvrage[397], la *culture pop japonaise*, c'est-à-dire la mode, la décoration post-zen, les vêtements à l'effigie *d'Hello Kitty* ou des *Pokémons*, par exemple, les tamagotchis, les mangas ou encore la technologie japonaise. Dans ce même ouvrage, l'auteur indique que « le *kawaii* est une mode juvénile, mais aussi une manière de penser, d'être, de parler, d'écrire, de gesticuler. C'est une culture développée par les adolescentes, qui s'est étendue à la société et à l'imaginaire nippons et qui, aujourd'hui, après avoir conquis l'Asie (Corée, Taiwan, Hongkong et les pays du Sud-Est asiatique), est sur le point de devenir un phénomène international »[398].

Le terme *kawaii* désigne tout ce qui est petit, enfantin, asexué, doux, sans défense, que l'on peut cajoler ou dont on peut s'occuper : cela peut être une peluche, une poupée, un objet, mais aussi un personnage virtuel. Cependant, au-delà du marché d'objets et d'icônes, le *kawaii* est également devenu au Japon une manière d'être, de parler, de se comporter. Dès lors, Alessandro Gomarasca indique que « la vraie phénoménologie du "mignon" consiste moins à acquérir des produits décoratifs qu'à se métamorphoser, à devenir soi-même un objet *kawaii* »[399]. Ce phénomène culturel du *kawaii* est aussi très révélateur des mentalités des adolescentes japonaises qui voient à travers cette mode, une possibilité de se distinguer de la

[395] Tony Anatrella, *Interminables adolescences. Les 12-30 ans*, Paris, Cerf/Cujas, Ethique et société, 2002, p.96.
[396] Maxime Coulombe, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, La nature humaine, 2010, p.127-128.
[397] Alessandro Gomarasca, *Poupées, Robots. La Culture pop japonaise*, Editions Autrement, Collection Mutations, n°214, Paris, 2002, p.29.
[398] *Idem*.
[399] *Ibidem*, p.31.

collectivité et d'affirmer leur individualité. Face aux modes, l'individu semble de plus en plus imbriqué dans un collectivisme, par exemple vestimentaire, où se dégage l'impression qu'il doit se fondre dans la masse. Cette pression de la masse pourrait expliquer le besoin de se démarquer.

Nous pouvons aussi nous demander si l'objet *kawaii* ne se présenterait pas, pour reprendre le terme de D. W. Winnicott[400], comme « un objet transitionnel », qui mènerait à un imaginaire (celui que l'on trouve dans le manga et notamment dans les mangas de *magical girls*) transmis par la culture japonaise. Pour D.W Winnicott la notion d'objet transitionnel renvoi à un processus de rapport au monde et à la question du substitut. Par extension nous reprenons ce terme pour souligner l'effet de transformation et de développement qui s'opère dans le manga. Face à tous ces objets virtuels (tels que les tamagotchis) ou non (par exemple les décorations pour portable), nous pouvons nous demander si finalement ils n'auraient pas été conçus dans le but de combler un vide personnel, en affirmant une individualité et en extériorisant cette dernière. Il semble que le même processus puisse s'observer chez les lecteurs-spectateurs français. Cela conduit à poser la question de la relation de ces objets issus du manga, les univers qu'ils créent et le lecteur-spectateur. D'objet externe, le manga deviendrait alors, par son image et sa narration qui génèrent des univers multiples aux référents partagés par le lecteur-spectateur, un *objet interne* qui composerait entre la réalité du lecteur-spectateur, son imagination, et la virtualité qu'il propose.

II. Le manga comme facteur de modélisation de la société

Les univers thématiques mis en scène dans le manga entraînent le lecteur-spectateur vers d'autres lieux. Que l'histoire se déroule dans un lieu passé, contemporain ou futuriste, il est intéressant de remarquer que le lecteur-spectateur se trouve en face de personnages dont l'environnement et les évènements vécus peuvent entrer en résonnance avec lui-même. Par la transmission de valeurs, qui peuvent être modernes ou plus traditionnelles, le manga se pose comme un intermédiaire entre le réel vécu et la réalité de l'histoire. Au travers des messages qu'il véhicule, le manga donne à voir des modèles qui peuvent non seulement répondre à des questionnements internes mais aussi permettre d'appréhender d'une autre manière ce qu'il vit. En effet, le vécu des personnages peut selon les histoires traduire des angoisses mais aussi

[400] Voir D. W. Winnicott, *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, Folio/Essais, 1975, pp : 28, 29.

créer un processus de maturation qui va permettre au lecteur-spectateur d'aller au-delà d'une histoire, d'un vécu. L'image manga en utilisant et en transmettant des valeurs communes devient bien plus qu'une échappatoire à la manière d'une forme de loisir. Et l'on peut dès lors s'interroger sur l'ambiguïté du manga en raison des particularités de son image. Celle-ci, et nous le verrons de manière plus approfondie dans notre dernière partie, peut aller jusqu'à brouiller la frontière entre le lecteur-spectateur et le personnage de fiction. Ce dernier, par la mise en scène de valeurs, la valorisation d'un savoir et la démonstration d'une réussite en fin de récit, peut chez certains sujets devenir un modèle. Le manga devient alors un objet structurant qui va animer l'intériorité du lecteur-spectateur.

A partir de l'analyse de notre corpus et d'entretiens auprès de lecteurs-spectateurs de mangas, il apparaît que ceux-ci fourmillent de valeurs telles que le courage, l'amitié, la tolérance, le respect de la nature (notamment dans les films d'animation d'Hayao Miyazaki). Toutefois ces récits ne sauraient être réduits à des leçons de morales concernant un monde réaliste. Le manga, en effet, fait place à un imaginaire débridé, à une expression fantasmatique : ce que souligne l'une des personnes avec laquelle nous avons mené un entretien, qui parle d'une « folie de l'auteur qui transcrit sur le papier les fantasmes et la folie humaine »[401]. En fait le manga joue toujours sur un double aspect en apparence contradictoire mais complémentaire et c'est ce que nous dit aussi la même personne quand elle parle d'une « volonté d'ouverture à la réflexion philosophique ». On peut également voir dans l'image manga un jeu de déplacement dans la mesure où les perceptions permettent au lecteur-spectateur de déambuler dans différents lieux. Cette déambulation est d'autant plus permise que le manga construit un imaginaire basé sur une réalité. Ce caractère réel vient aussi de valeurs transmises et portées par les personnages. Non seulement elles vont construire un cadre cohérent qui facilite l'entrée du lecteur-spectateur dans l'univers du récit, mais elles vont aussi avoir fonction de « socialisation » pour le lecteur-spectateur.

Si les *mangaka* peuvent puiser leur inspiration dans une réalité quotidienne contemporaine (Natsumi Aida, par exemple, auteure de *Switch Girl*, dit qu'elle s'est inspirée de sa propre histoire familiale), ils ne peuvent échapper à des coutumes sociales ancestrales. Selon Jean-Yves Kerbrat[402], entre le XVIIe et la fin du XIXe siècle, le Japon prônait cinq règles morales très strictes destinées à rendre la population gouvernable. Ces cinq règles ou codes moraux

[401] Propos recueillis auprès d'un ingénieur de 25 ans.
[402] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du pixel levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

étaient la bienveillance, la justice, le sens de la propriété, la sagesse et l'honnêteté. Ces codes étaient diffusés dans la société par les samouraïs. Or toutes ces vertus d'obéissance, de respect, de loyauté, de courage ou encore l'importance des liens filiaux et familiaux sont autant d'indices des valeurs japonaises que l'on peut ressentir aussi bien dans la réalité que dans la fiction. Dès lors on peut dire que le Japon porte dans son histoire les marques des héros qu'il met aujourd'hui en scène dans le manga et l'animation japonaise.

On peut citer par exemple, la persévérance de Shinichi dans *Métropolis* pour sauver Tima ou de Satzuki pour retrouver sa petite sœur Meï dans *Mon Voisin Totoro*. De même, le *bushido* ou code d'honneur des guerriers est très présent dans *RG Véda* et montre l'importance de la collectivité à travers l'union des forces. Les valeurs communautaires sont ainsi très présentes dans le manga. Elles montrent que seule l'aide et l'entraide permettent aux héros d'aller au bout de leur quête. Or, il ne faut pas oublier que le système narratif du manga s'appuie aussi sur la structure traditionnelle des contes. L'histoire s'ouvre sur une crise et se conclut par la résolution de celle-ci. Cependant, la crise individuelle que connaît le personnage ne se résout que grâce aux liens sociaux et ne se concrétise que par la création de nouveaux liens : par exemple, les liens construits entre Shinichi et Tima (*Métropolis*), entre le trio Satzuki, Meï et Totoro (*Mon voisin Totoro*), entre San et Ashitaka (*Princesse Mononoké*) ou encore entre Luffy et son équipage (*One Piece*).

Les personnages que nous avons pu étudier dans notre corpus ou appréhender dans un corpus plus large sont porteurs de valeurs individuelles et collectives mais aussi traditionnelles et plus modernes. Nous entendons par « moderne » des valeurs qui s'inscrivent dans le monde contemporain. Ainsi, touchant aux mythes (mythe de la métropole, du robot, de l'homme se substituant à Dieu, mythe de l'apocalypse et de l'orgueil humain à vouloir égaler Dieu), *Métropolis* d'Osamu Tezuka élève son propos au niveau de thèmes modernes qui préoccupe tout un chacun : la tolérance, l'égalité ou encore les dangers d'une trop grande industrialisation. Mais ce manga évoque aussi des valeurs résolument traditionnelles et surtout universelles que sont les valeurs de courage et d'amitié.

On peut noter également une récurrence de ces notions dans de nombreux mangas tels que par exemple : *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, *RG Véda* de Clamp, *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi, *Dragon Ball Z* d'Akira Toriyama ou encore dans *Pokémon* créé par Satoshi Tajiri. En effet, si le personnage de Tohru (*Fruits Basket*) se révèle

surtout par son caractère généreux et quelque peu naïf, elle incarne tout particulièrement les valeurs d'amitié et de courage. Non seulement elle est prête à perdre la mémoire, si besoin, pour que le secret des Soma soit gardé, mais elle multiplie aussi les travaux afin de subvenir à ses besoins et ne pas être un poids pour son entourage. Malgré tous ses malheurs, c'est un personnage résolument optimiste qui devient de ce fait un véritable modèle de courage. Son attitude permet de relativiser les évènements et peut montrer aussi, par sa philosophie de vie, aux plus jeunes lecteurs-spectateurs que tout est possible.

Les valeurs présentent dans *Pokémon – Film 2 : Le pouvoir est en toi* vont également dans ce sens. Il est intéressant de citer cet exemple car n'oublions pas que les *Pokémons* ont, par leur diffusion, largement nourri toute une génération et la nourrit encore par les diffusions actuelles. On y retrouve ainsi la notion de solidarité entre les *Pokémons* et les protagonistes (« *Pourquoi tous ces Pokémons sont-ils ici ?* » - « *Ils sentent qu'ils doivent être là, car on pourrait avoir besoin d'eux* ». – « *Mais comment pourraient-ils nous aider ?* » - « *Ils l'ignorent, c'est pour cela qu'ils sont ici* ». – « *Comment ça ?* » - « *Un seul d'entre eux pourrait peut-être sauver le monde, mais ils ne savent pas lequel donc ils sont tous venus* »)[403]. On constate également dans ce film d'animation une très grande présence de la notion d'amitié : celle qui unit Sacha à ses *Pokémons* mais aussi celle qui l'unit à ses deux amis que sont Pierre et Ondine. C'est encore la notion de courage qui sera peut-être la plus révélatrice et la plus parlante auprès du jeune lecteur-spectateur. Par sa capacité à sauver la planète, le personnage de Sacha se transcende, dépasse ses peurs malgré de nombreux obstacles et devient alors un vrai modèle pour l'enfant devant son poste de télévision. Le lecteur-spectateur retrouve alors dans les mangas un message essentiel : les obstacles et les difficultés existent et sont inévitables puisqu'elles font partie intégrante de l'existence humaine. Toutefois, si on a le courage d'affronter ses peurs et les épreuves, on devient capable de vaincre les obstacles et de remporter la victoire. Le manga à l'image du conte de fées, s'il ne peut donner toutes les réponses, suggère sous une forme symbolique la manière dont l'enfant peut traiter les problèmes.

On peut également remarquer que les messages véhiculés dans les mangas s'entrecroisent. Par exemple, si dans ses films d'animations Hayao Miyazaki transmet des valeurs traditionnelles, il inclut également des valeurs plus modernes que la société actuelle met de plus en plus en avant telles que la protection de l'environnement, la notion de civisme et la place de la

[403] Satoshi Tajiri, *Pokémon – Film 2: Le pouvoir est en toi*, Warner Bros, 1999, 2000 (France), 75 minutes.

femme. Il interroge également la responsabilité de l'homme envers son environnement et la menace qu'il peut être pour lui-même. On retrouve, par exemple, ce message écologique dans *Princesse Mononoké* dans la mise en scène de la déforestation et de ses conséquences sur la nature mais aussi sur l'homme. En détruisant la forêt et en s'opposant aux divinités de celle-ci de nombreux humains ont perdu la vie. Il démontre également avec subtilité que le bien et le mal sont deux notions intimement liées. En effet, il semble au vu de ses œuvres qu'Hayao Miyazaki aime jouer sur les ambivalences. De ce fait il est parfois difficile de savoir de quel côté se situent les personnages secondaires.

Si Hayao Miyazaki affirme dans ses interviews qu'il ne fait pas de films pour faire passer des messages, il va sans dire que ces derniers émergent toujours naturellement auprès du spectateur. On peut d'ailleurs penser qu'Hayao Miyazaki, au travers du parcours de ses jeunes personnages, montre le chemin que les jeunes adolescents ont à parcourir pour devenir adulte. Dès lors on peut se demander s'il n'y aurait pas chez l'auteur l'idée selon laquelle les rituels initiatiques, balayés par la modernisation de nos modes de vie, sont nécessaires à notre fonctionnement d'être humain. Hayao Miyazaki disait d'ailleurs dans une interview lors de la sortie du *Château dans le Ciel* que lorsque l'on « réalise des films pour enfants, il est nécessaire de leur indiquer le sens des valeurs de la vie. Je crois à la force des contes ; ils ont un rôle important dans la formation de l'être »[404]. Aussi, bien plus que d'offrir du divertissement et de l'évasion, l'auteur nous conduit à nous interroger sur notre conscience et cherche à nous ouvrir les yeux sur nous-mêmes et sur nos actions.

Derrière la légende de Laputa (*Le Château dans le Ciel*), c'est bien notre monde qu'Hayao Miyazaki met en lumière et dénonce : un monde matérialiste qui mise tout sur la technologie et qui perd le contact avec la Terre. Ainsi, le réalisateur ne se dit pas très optimiste pour l'avenir car selon lui « il y aura toujours plus de tragédies humaines, les hommes commençant à faire de plus en plus de choses stupides et dangereuses »[405]. Toutefois, Hayao Miyazaki n'est pas opposé à la technologie mais à la foi aveugle que nombre de personnes ont en elle. Dès lors, à travers la cité de Laputa, l'auteur nous met une nouvelle fois en garde contre les dangers d'un pouvoir technologique, qui ignorerait ses conséquences sur l'équilibre de l'homme et sur la nature. Il apparait toutefois que pour Hayao Miyazaki, la technologie n'est pas seulement une histoire de guerre ou d'industrie, c'est surtout un objet de fascination où

[404] In *Japanink* n°3, « Dossier spécial Studio Ghibli », mai-juin 2009
[405] *Idem.*

l'enfant y voit le jeu et la découverte tandis que l'adulte y voit le pouvoir et la fortune. Ainsi, sur l'île de Laputa, lorsque l'Homme n'est pas présent, même les robots (armes surpuissantes) deviennent des « jardiniers » et des défenseurs ardents de la vie et de la nature. Par exemple, dans le récit du *Château dans le ciel*, lorsque les enfants arrivent en planeur sur l'île située dans le ciel, on peut voir l'un des robots déplacer le planeur afin de protéger quelques œufs situés au bord de l'abîme.

Ainsi, toutes ces valeurs mises en scène dans le manga vont permettre au lecteur-spectateur d'intégrer d'autant mieux l'univers d'un récit. Il apparaît également que ce jeu de mise en scène, très présent dans le manga, peut faire de ce dernier un modèle de société qui peut rencontrer les attentes du lecteur-spectateur. Au travers des valeurs portées par les personnages, le lecteur-spectateur va être en mesure d'idéaliser ces derniers, puisqu'il peut appréhender dans ces personnages des qualités qu'il aimerait lui-même posséder. Cela conduit à poser plusieurs questions. En premier lieu, celle des rapports entre l'univers du manga, ses personnages et le lecteur-spectateur. En second lieu celle du mécanisme d'identification et d'appropriation d'un personnage qui peut ainsi agir sur le comportement de l'individu. Toutefois, il s'agit plus d'une appropriation des valeurs que le personnage incarne que d'une identification provenant d'une assimilation de ce personnage.

III. La question de l'identité dans le manga

Ces références culturelles, alliées à cette dimension de transmission de valeurs, permettent au manga et à son image d'acquérir et de diffuser une dimension sociale. L'univers du manga montre non seulement un mode de vie fondé sur une quotidienneté mais il permet aussi l'accès à de nombreuses valeurs. Or, ce que nous voulons montrer, c'est qu'au travers de ces références, il devient possible pour le lecteur-spectateur, quel que soit son âge, de s'ouvrir à d'autres lieux. Cela lui permet également de maîtriser la réalité de l'histoire, comme si c'était la sienne. Au travers de son système visuel et narratif, on peut dès lors s'interroger sur les liens qui existent entre les influences socio-culturelles du manga et le développement de la personnalité.

Le manga est une réalité sociale. Non seulement par ce qu'il porte en lui mais aussi à travers les univers économique, sociale ou encore imaginaire qu'il engendre. C'est par cet aspect

socio-culturel qu'elle porte en elle que l'image manga peut générer, ou du moins faciliter, un processus d'appropriation. En effet, non seulement l'univers que le manga propose mais aussi les personnages qu'il met en scène, permettent une réflexion sur les conduites humaines. En créant une vie proche du réel, le *mangaka* va permettre au lecteur-spectateur de s'assimiler à son « héros ». Il permet aussi à ce dernier de sortir de la page imprimée, d'intégrer la réalité du lecteur-spectateur jusqu'à en brouiller ses perceptions.

En effet, la variété, mais surtout la complexité des personnages, crée un sentiment de ressemblance et d'adéquation. C'est aussi cette ressemblance à un personnage en fait fictif qui va créer la possibilité d'une projection dans l'univers du manga jusqu'à engendrer un processus de brouillage entre le quotidien du personnage de fiction et le lecteur-spectateur dans sa réalité. Ce rapport entre le lecteur-spectateur et le personnage de fiction est d'autant plus « brouillé » que ce dernier lui ressemble physiquement et moralement.

Ainsi, que ce soit par l'aspect socio-culturel du manga ou l'aspect « métissé » de l'image manga (au sens d'un mélange culturel propre à d'autres cultures digérées, comme nous avons pu le faire remarquer précédemment), le lecteur-spectateur se trouve en face de personnages auxquels il est facile de s'identifier (« *On se reconnaît assez souvent dans l'un des personnages* », dit H, 25 ans, Ingénieur). Ce rapprochement est d'autant plus facilité que les traits de caractères des personnages mis en scènes sont des plus réalistes. On peut citer par exemple, la naïveté de Tohru (*Fruits Basket*), l'obstination de San (*Princesse Mononoké*), d'Hikari (*Special A*) ou encore de Chiwa (*Happy Mariage ?!*), le caractère colérique de Kyo (*Fruits Basket*), la susceptibilité d'Adeline (*Ranma ½*) ou encore l'espièglerie de Shiguré (*Fruits Basket*). On peut également citer le caractère à la fois classieux et négligé de Nika (*Switch Girl*) selon qu'elle est chez elle ou à l'école. Natsumi Aida, l'auteure de *Switch Girl*, dit d'ailleurs à propos de son manga qu'il est « carrément une révélation de ma vie privée » et elle ajoute « je crois que je n'ai plus la moindre trace de pudeur ». Elle précise également à propos de Nika, le personnage principal : « elle me ressemble beaucoup et toutes les anecdotes sont vraies. C'est hyper facile de s'identifier à elle »[406]. Si les auteurs et les lecteurs-spectateurs parlent, comme c'est bien compréhensible, d'identification, il nous paraît que pour rendre compte de l'opérationnalité propre du manga, c'est davantage un processus d'assimilation qu'il faut analyser. Nous y reviendrons ultérieurement en décrivant au plus près la construction narrative-visuelle du manga.

[406] Natsumi Aida, *Switch Girl*, Paris, Delcourt, Akata, 2009, Volume 1.

Si l'image manga nous parle par ses caractéristiques visuelles et narratives, il en est de même pour ses personnages. Cependant, il semblerait selon Luca Raffaelli que ce réalisme soit nécessaire au succès de l'histoire. Il dit d'ailleurs qu'il est « certain que pour avoir du succès les personnages dessinés doivent exprimer les émotions, les espoirs et les penchants de tout le monde »[407]. Or c'est peut-être aussi pour cela que le manga passionne : le réalisme des personnages donne une tout autre lecture au manga, une toute autre dimension. Bien plus qu'un personnage qui nous ressemble, il permet à l'individu depuis sa réalité d'intégrer l'histoire et son imaginaire.

On trouve les personnages de manga dans des contextes très variés. Dans les histoires mises en scène, ils subissent des craintes relatives à des situations ancrées dans la réalité : par exemple, l'école (*Special A*, *Switch Girl*, *Parmi eux*), le travail (*Fruits Basket*, *Happy Mariage ?!*), un parent malade ou décédé (*Mon Voisin Totoro*, *Fruits Basket*, *Faster than a kiss*). Les personnages peuvent encore être à la recherche de leur identité (*Métropolis*, *Otomen*, *Switch Girl*, *Chobbits*). Ces situations sont d'autant plus parlantes pour le lecteur-spectateur qu'elles proviennent d'une quotidienneté connue de tous (aller à l'école, au travail, faire du sport, la cuisine ou encore rechercher un travail). C'est précisément cette trame narrative, parfois hyperréaliste, qui permet un rapprochement entre fiction et narration mais aussi un dialogue entre le personnage et le lecteur-spectateur. Qu'importe l'âge du personnage, ce dernier doit en effet faire face à différentes situations que l'enfant, par exemple, devant son écran ou son livre peut reconnaître. Tandis que le lecteur-spectateur plus âgé pourra y trouver un tout autre message, une toute autre philosophie.

Si le personnage est confronté à une situation dramatique, ou plus simplement gênante, il n'en reste pas moins, qu'il s'en sort toujours et se révèle à lui-même par son seul courage et sa détermination. On trouve ainsi, au sein de ces histoires, des schémas universels qui ne sont pas sans rappeler la logique des « rites de passages »[408]. Pour Arnold Van Gennep, la notion de « rite de passage » suppose plusieurs phases : la marge, la séparation du groupe et la réintégration de la personne qui revient avec un nouveau statut. On retrouve ce processus en trois étapes dans le manga. On peut citer comme exemple celui des *Pokémons* où Sacha, dont la motivation première est de devenir « Maître Pokémon », quitte le « groupe » pour un long voyage rempli d'épreuves et d'expériences, qui lui permettront de réaliser son rêve. Il en

[407] Luca Raffaelli, *Les Ames dessinées, du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996, p.138.
[408] Voir Arnold Van Gennep, *Les Rites de passage*, Paris, A. et J. Picard, 1992.

reviendra grandi : du statut d'enfant il a acquis grâce aux épreuves le statut de « Maître Pokémon ». Il en est de même pour les personnages des films d'animations d'Hayao Miyazaki tels que *Princesse Mononoké* ou encore *Le Château dans le Ciel* où les personnages principaux évoluent, se transcendent au travers des épreuves rencontrées. Cette « sublimation » des personnages, qui leur donne un nouveau statut au sein de leur société, va avoir un impact auprès du lecteur-spectateur. Mais cet impact dépasse la simple volonté d'identification à ces personnages, comme si ces derniers prenaient une forme de « totem »[409] auprès du lecteur-spectateur. Il s'agit plus d'un désir de ressemblance et d'appropriation du caractère des personnages. Cela pouvant se manifester par une volonté de transformation chez le lecteur-spectateur. Ces derniers, par leurs attitudes, leurs parcours, leurs morales, ou encore les valeurs qu'ils portent en eux – et qui, on ne peut le nier, peuvent influencer un sentiment, une perception, par l'intensité qu'ils donnent au récit – peuvent donner l'envie d'une transformation de soi et ainsi provoquer des conduites au travers desquelles l'individu se met en scène, se donne à voir. Le lecteur-spectateur peut vivre une expérience de « sortie » de son propre corps en intégrant un corps virtuel, aimé et désiré, à la fois proche et éloigné de lui.

La question de l'identité se pose tout au long de l'étude de notre corpus. Cette question peut se poser sous plusieurs formes dans la mesure où il arrive que des personnages soient doubles (*Otomen* d'Aya Kanno, *Switch Girl* de Natsumi Aida), mais aussi que certains personnages se trouvent en quête de leur propre identité (par exemple, la quête d'identité de Tima dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka). On peut aussi poser la question de l'identité relativement aux phénomènes de *cosplays*, des *otakus* ou des *jeux de rôles*. Ces phénomènes se rencontrent plus particulièrement au Japon, mais ils tendent à apparaître également en France.

Le flux des images fait voyager le lecteur-spectateur dans l'univers culturel du manga. Mais le manga ne se limite pas à la mise en représentation des pratiques d'une culture. Il comporte également d'autres enjeux. Les représentations mises en scène permettent une extension de notre réalité. La réalité fictionnelle du manga se tient au plus près de l'environnement et des attentes des lecteurs-spectateurs. Le manga se situe ainsi par certains aspects à l'articulation des espaces publics et privés des réalités externes et internes. Plus encore il permet la liaison

[409] Voir Robert A. Nisbet, *La Tradition sociologique*, Paris, PUF, Quadrige, 1993, p. 309. Nous utilisons le terme « totem » en référence à l'identification totémique décrite par Robert A. Nisbet lorsqu'il parle des rites représentatifs analysés par Emile Durkheim dans les *Formes élémentaires de la vie religieuse*. Il dit que ces derniers « ont pour fonction première de commémorer la continuité du groupe par rapport au passé et au futur, et de représenter, grâce à certaines observances, des liens qui existent entre chaque membre vivant du groupe et ses ancêtres ou sa propriété. C'est ainsi que naît l'identification totémique à un animal ou à un végétal » Toutefois nous l'utilisons au sens de la création d'un lien entre une personne et un personnage.

entre des plans ou entre des niveaux d'expériences à priori séparés. Le monde fantasmatique du manga est tout à la fois un univers d'évasion et une exploration de l'intime. C'est ainsi que le lecteur-spectateur est toujours au centre du récit. Le manga met en avant des personnages à la fois complexes et attachants, souvent en quête d'identité et desquels il est facile de se rapprocher. La vie des personnages procure, par ressemblance, un sentiment de sens et de vraisemblance par l'activation d'émotions.

Le manga se pose comme un *portail ouvert* sur des univers mixtes, métissés où le mélange des genres culturels véhiculent des messages universels qui vont créer des possibilités sans doute d'identification mais aussi et surtout des jeux de circulations et des processus de modifications.

Dans les *Pokémons*[410], par exemple, le lecteur-spectateur est en prise à un imaginaire à la fois drôle, « mignon » et coloré mais qui agence surtout des normes et des valeurs : courage, persévérance, amitié. Celles-ci donnent une dimension de réalité et un sens au récit en provoquant l'attachement, voire une intimité menant jusqu'à une volonté d'identification aux personnages. Ces possibilités d'identification peuvent jouer un rôle important chez le lecteur-spectateur puisqu'elles lui proposent des répertoires d'actions et de représentations prêtes à l'emploi. Ces dernières permettront au lecteur-spectateur, non seulement d'agir conformément aux normes et aux valeurs mais surtout – et ce, si l'on se réfère à ce que notre corpus d'étude met en évidence, à savoir un certain nombre de pratiques sociales, culturelles, de rituels, de quêtes initiatiques – de se révéler à lui-même à travers des représentations culturelles qui ne sont de prime à bord pas les siennes mais qui le deviennent par le caractère hybride du manga. Mais surtout que ce soit au travers d'une dualité interne ou à travers des personnages polymorphes, le manga met en scène des individus en recherche d'identité et en perpétuelle mutation. L'identification n'est donc pas le simple résultat d'une association du lecteur-spectateur avec un personnage. Elle est toujours plurielle et en mouvement. Ce mouvement est lié à la complexité du personnage et des univers où il se situe et à la forme narrative-visuelle du manga lui-même.

Le personnage de Tima dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka est, par exemple, la représentation de divers symboles : un symbole d'idéal féminin, de pureté, un leader symbolique pour les

[410] *Pokémon* est une franchise de médias créée par Satoshi Tajiri, créateur d'une série de jeux vidéo du même nom éditée par Nintendo. La franchise est également exploitée sous forme d'*animes*, de mangas, et de jeux de cartes à collectionner.

robots, voire le symbole de l'ange rédempteur annonciateur de l'apocalypse ou d'un renouveau. Mais c'est surtout un personnage qui tout au long de l'histoire cherche ses origines pour savoir qui elle est vraiment. Elle veut trouver sa propre identité, la comprendre et revendiquer son existence en tant que telle : elle n'est pas qu'un robot sophistiqué, pour elle, elle est aussi humaine. Tima, comme beaucoup de personnages, se révèle complexe, elle est empreinte d'ambiguïté. On retrouve chez ce personnage comme dans celui de Ranma (*Ranma ½* de Rumiko Takahashi), cette particularité graphique propre au Japon qui joue sur l'ambiguïté des genres et cultive les paradoxes. Ainsi, le personnage de Ranma, suite à une chute dans une source maudite, se transforme en fille au contact de l'eau froide et redevient garçon au contact de l'eau chaude. On trouve également certains mangas dont le thème principal se situe autour du travestissement d'un personnage. C'est le cas notamment du manga *Parmi eux* d'Hisaya Nakajo où l'héroïne se fait passer pour un garçon afin d'intégrer le lycée de son idole et le rencontrer. Dans un autre genre, on peut citer les personnages principaux d'*Otomen* d'Aya Kanno ou de *Switch Girl* de Natsumi Aida qui, eux, cachent leur véritable personnalité afin de s'assurer une meilleure intégration. Tout comme les univers proposés (eux-mêmes changeants), le lecteur-spectateur se trouve en face de personnages qui donnent de par leurs ambiguïtés et leurs caractéristiques, une infinité de possibles où tout est réalisable, sans limite[411]. Le manga *Dragon Ball*[412] d'Akira Toriyama illustre parfaitement cette diversité des possibilités : les personnages transforment à volonté leur apparence, volent, font jaillir des boules de feu de leurs mains, émettent des vagues d'énergie de leurs corps, fusionnent entre eux pour ne former qu'une entité super puissante.

Nous pouvons alors comprendre, à travers le manga et l'animation japonaise, que le Japon n'a pas la même culture face au travestissement ou encore à l'androgynie. D'ailleurs, force est de constater que la mode japonaise joue énormément sur l'ambiguïté des genres. Les revues japonaises multiplient les articles sur ce phénomène et certains groupes de musique (par exemple, le groupe *X*) se définissent eux-mêmes comme des figures androgynes et aiment cultiver le paradoxe. Nous pouvons rapprocher cette tendance à l'ambigüité de l'époque du théâtre traditionnel. Afin d'empêcher les femmes de faire des danses trop osées, on leur interdit d'interpréter le *kabuki*. Dès lors, les rôles de femme dans le *kabuki* ont dû être joués par des hommes. Les femmes voulant jouer furent obligées de se travestir en homme ou de

[411] Anne Allison, « La culture populaire japonaise et l'imaginaire global », in *Critique Internationale*, n°38, « Les chemins de la globalisation culturelle », Paris, Presses de Sciences Po, janvier-mars 2008, pp : 31, 32.
[412] Akira Toriyama, *Dragon Ball*, Paris, Glénat, 1993-2000, 42 volumes.

jouer sur leur ambigüité pour accéder à ces métiers[413]. Il faut noter qu'aujourd'hui encore, le théâtre *kabuki* est exclusivement masculin.

On retrouve ce désir de « double identité », rendu possible par de nombreux produits dérivés, chez certains individus tels que chez les *otakus* ou les *cosplayers*. Ces produits vont permettre la transformation d'un fan en un personnage, en intégrant son mode de vie, en adoptant ses postures, en manipulant ses gadgets ou encore par le port d'objet *kawaii*. L'*otaku* désigne au Japon un fan ultra au comportement associable voire névrotique. Le mot *otaku* signifie « la maison » ou encore un « vous » impersonnel. Ce terme est généralement traduit par « celui qui s'abrite à la maison ». Ce mot a été inventé par l'écrivain Akio Nakamori qui a identifié ce phénomène durant les années 1980. Il est estimé que 1% de la population est *otakiste*[414].

Jean-Yves Kerbrat dit des *otakus* qu'ils « sont loin d'être un phénomène marginal, ils sont l'expression d'un mal être généralisé de la jeunesse japonaise, tiraillées entre ses aspirations, ses rêves et la réalité d'une éducation, d'une société qui ne laisse pas de place aux rêves »[415]. Leur devise est « tout seul, ensemble ». Ils symbolisent, selon, Jean-Yves Kerbrat, le mal être que les jeunes japonais ne savent exprimer en s'enfermant dans leur monde virtuel que le développement des nouvelles technologies de l'information et de la communication a permis de créer. En effet, en répondant à des besoins jusque-là insatisfaits, ces nouvelles technologies ont favorisé le développement de nouveaux comportements et de nouveaux usages chez une partie de la population qui s'exclut ainsi de la société.

L'*otaku* se révèle être le plus souvent un garçon de 15-25 ans, qui a été blessé par le rejet des autres et qui s'isole du reste du monde. Pour renforcer cet isolement et se soustraire du monde réel, l'*otaku* se construit un univers virtuel, protecteur, qu'il habite et qui est habité par des personnages de mangas, de jeux vidéo et de musique pop. L'*otaku* a donc peu de rapport avec l'extérieur, puisque sa vraie vie est virtuelle et se passe devant son ordinateur. Ce phénomène japonais soulève de nombreuses questions concernant le rôle joué par les technologies de l'information et de la communication, en termes d'identité, d'intégration et surtout sur ce que ce phénomène révèle de la population des 15-30 ans. Cela nous amène aussi à nous interroger sur la multiplication des sites Internet renfermant des mondes virtuels mais aussi sur leurs

[413] Voir « Les androgynes. L'art de l'ambiguïté », *Shôjo* Mag n°6, Paris, janvier-février 2006, p.52.
[414] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du Pixel Levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.
[415] *Idem*.

usages et leurs pratiques. A ce propos, Jean-Yves Kerbrat dit que « le virtuel satisfait un besoin de validation de l'existence de l'*otaku,* le réseau Internet le place au centre de sa toile. C'est un piège dont il est l'auteur et la victime. Les rôles sont interchangeables. Au fur et à mesure de sa maturation, l'*otaku* (pirate informatique) complète les outils pour en déjouer les pièges et en construire d'autres à son usage ». Il ajoute que « L'emploi du réseau Internet comme support de création lui fait à la fois participer à la mécanique du système et révéler les limites des simulacres de la communication actuelle. Jamais la caisse résonance n'a été si grande. Jamais chacun n'a pu crier si fort sa solitude ! »[416]. En France, le terme est parfois utilisé, à tort, pour qualifier un passionné de manga ou d'*anime*. On peut également faire référence au *geek*. Féru d'informatique, de jeux vidéo ou de manga, le *geek* est passionné par les univers imaginaires.

A l'inverse, pour celui qui pratique le *cosplay*[417], cela reste une volonté d'identification contrôlée relevant parfois plus de l'envie d'appropriation d'un personnage et de ce qu'il évoque. Il ne s'agit pas, comme pour l'*otaku* d'une volonté de se couper du monde et de vivre dans un monde imaginaire, mais plus d'une volonté de sortir du groupe, d'exhiber une part de sa personnalité tout en restant dans le collectif. Les *cosplayers* incarnent des personnages de jeux vidéo, d'*anime* ou de manga. Ils s'habillent et prennent les mêmes attitudes de ces personnages. Il semble qu'au contraire des *otakus*, les *cosplayers* cherchent avant tout le dépaysement et le réconfort que leur personnage offre à leur vie quotidienne. Il faut souligner que certains *cosplayers* apportent un soin maniaque à la création de leur costume et s'investissent énormément dans leur prestation.

De nombreux *cosplays* sont organisés au Japon et de plus en plus en France lors d'un salon comme celui de la « Japan Expo », afin de se divertir et de s'évader. Ces manifestations attirent beaucoup de connaisseurs et permet la création d'un lien autour du *cosplay*. Le manga devient alors le support d'interactions sociales où se créent les liens d'une communauté bâtie sur des valeurs et sur une passion commune. Comme ont pu le faire certains programmes télévisuels, le manga s'insère dans le tissu social pour y redéfinir des identités[418]. On peut voir que le manga génère des relations sociales en permettant une expérience à la fois collective et personnelle. Il peut s'agir de grimages jusqu'à en perdre son identité à un moment donné, par

[416] Jean-Yves Kerbrat, *L'Empire du Pixel Levant*, http://www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

[417] Le terme *cosplay* est la contraction de *costume playing*. Il désigne le fait de se costumer en un personnage de jeu vidéo, d'animation ou de manga.

[418] Dominique Pasquier, *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 1999, p.17.

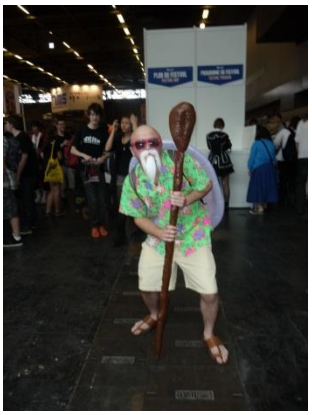
exemple, lors d'un regroupement ou d'un festival ; ou au contraire de construction individuelle au travers de l'univers de personnages fictifs. On peut toutefois se demander si cette « identification » ne va pas jusqu'à brouiller les frontières de l'identité d'un individu en promotionnant une culture androgyne, ou en mélangeant des genres vestimentaires comme c'est le cas dans la mode des « gothiques lolitas »[419].











Le manga, dans sa forme et dans ses usages (et c'est peut-être l'une des raisons de son succès), fait écho au monde contemporain en permettant des métissages et des assortiments de styles, en favorisant la pratique de mondes variés et le mélange de genres culturels. Le manga est lui-même une forme hybridée : on l'a vu en ce qui concerne l'appropriation des mythes et au plan de sa conception. Celle-ci trouve une inspiration graphique plurielle (chinoise, anglaise, française pour les phylactères). Le jeu des identités des personnages répond à notre capacité à nous mouvoir dans des mondes changeants, dans des environnements en perpétuelles mutations.

[419] Voir les photographies ci-dessous prises lors de la *Japan Expo* 2012.

Partie 3 : Perception de l'image manga et interactivité

Nous avons pu voir que le manga met en scène une culture qui ouvre à divers univers mélangeant le temps de la fiction au temps réel. Cette mise en image de la culture n'est pas sans incidence sur le lecteur-spectateur. Le manga révèle, par son image et les représentations culturelles véhiculées, une culture qui, de prime abord, est opaque tout en même temps qu'elle subjugue. L'*image manga* semble bouleverser le rapport entre le lecteur-spectateur et l'*objet manga*. Il faut ici prendre en compte les formes visuelles et narratives du manga qui influencent la perception du lecteur-spectateur. Ces formes agissent en générant une interactivité mais aussi en permettant une errance dans l'image. La notion d'errance nous semble importante et nous y faisons référence parce qu'elle caractérise, de notre point de vue, l'un des aspects significatifs du manga. Cette errance est relevée, par exemple, dans d'autres registres. Ainsi, Alain Mons lui accorde une place dans l'analyse qu'il mène du cinéma et notamment en mettant en relation celui-ci avec la ville[420].

Si nous parlons d'errance c'est en raison d'un flux d'images qui permet au lecteur-spectateur de voyager, naviguer, bouger. La perception même que génère le manga permet une promenade. Le lecteur-spectateur peut « se laisser aller ». Au lieu d'être astreint à une attention et à un contrôle de lui-même, il peut faire l'expérience dans cette image et par cette image d'une forme de nomadisme. En effet, on retrouve ici l'une des caractéristiques du nomadisme comme en a parlé Jean Duvignaud à propos de lieux qui sont « de parcours et de hasard »[421]. Alain Mons dans l'analyse qu'il fait de « l'errance urbaine du cinéma » écrit : « L'errant, si l'on peut dire, est pris dans le mouvement d'une traversée de l'espace, il ne s'arrête pas, il glisse au gré des images successives et syncopées de l'environnement, selon un enchaînement discontinu de paysages mêlés, sans frontières nettes, définitives »[422]. Cette analyse peut également s'appliquer à la pratique du manga.

[420] Voir Alain Mons, *Les lieux du sensible. Villes, hommes, images*, Paris, CNRS Editions, 2013, p.30.
[421] Jean Duvignaud, *Lieux et non lieux*, Paris, Galilée, 1977, p.31. Cité par Alain Mons, *Les lieux du sensible*, Paris, CNRS Editions, 2013, p.30.
[422] Alain Mons, *Les lieux du sensible. Villes, hommes, images*, Paris, CNRS Editions, 2013, p.30.

Si nous prenons l'exemple du gros plan on pourrait à priori penser qu'il contribue à fixer ou à figer. Or la pause qu'il aménage contribue en fait à relancer encore davantage la possibilité de l'errance. La mise en scène de l'image joue avec le lecteur-spectateur en lui ouvrant divers champs de possibilités : le lecteur-spectateur est dans l'expérience physique de la lecture. Cette technicité visuelle et narrative va ainsi permettre de générer une coexistence entre le lecteur-spectateur, l'image et ce qu'il lit. Elle va également lui permettre de mieux se situer dans la lecture. La page devient alors un territoire d'errance qui fait « écran » au monde réel et fictionnel. Il s'agit d'un espace intermédiaire, qui par le flux des images, place le lecteur-spectateur dans différentes temporalités. En effet, le manga est une image, qui au travers de ses représentations, implique le passé, le présent, le futur. En s'inscrivant dans un espace pluriel, l'image manga « brouille » les schémas traditionnels de la lecture. Cette image peut aller jusqu'à provoquer une sensation d'étrangeté. Elle génère une toute nouvelle expérience corporelle de la lecture.

Chapitre 1 : Le rapport à l'image manga

La bande dessinée est un langage. Un langage a priori simple. Et pourtant, son vocabulaire allié à l'étendue de ses symboles visuels, font de ce média un objet communicationnel aux formes visuelles et narratives qui modifient le rapport à l'image. C'est du moins le parti que nous prenons pour analyser l'image manga. Cette image est à la fois proche de la bande dessinée que nous connaissons et elle en est pourtant éloignée en raison de sa mouvance. L'apparente simplicité de son dessin alliée à une dextérité du trait peut aller jusqu'à rendre cette image, dans sa représentation des paysages par exemple, proche d'un procédé cinématographique.

Scott Mac Cloud dans *Réinventer la bande dessinée* dit de celle-ci qu'à « travers ses images fixes qui n'utilisent qu'un seul sens la bande dessinée représente tous les sens et via la personnalité des lignes elles-mêmes, la bande dessinée représente le monde invisible des émotions »[423]. C'est précisément cette émergence qui nous paraît significative. Nous avons à faire à une image qui fait sens et qui questionne nos sens. Contrairement à ce que peut dire Scott Mac Cloud, l'image manga n'utilise pas qu'un seul sens. Elle inclut diverses lectures par son système narratif et visuel. Elle fait appel non seulement au sens visuel mais aussi à

[423] Scott Mac Cloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, p.5.

toutes les gammes des émotions du lecteur-spectateur, au point de modifier les rapports que celui-ci entretient avec l'image. C'est comme si le lecteur-spectateur intégrait l'image au point de la vivre visuellement, la ressentir ou d'entendre cette image par la multitude des onomatopées.

I. Enjeux visuels du manga

L'image de la bande dessinée utilise de façon complémentaire deux systèmes signifiants étroitement imbriqués. Si l'on se réfère à Pierre Fresnault-Deruelle[424], il s'agit d'un système iconique qui met en avant l'image en soi sans le texte et d'un système linguistique porté par les « ballons » (ou phylactères), la relation entre les deux faisant la bande dessinée. Visuellement, le manga peut s'apparenter à la bande dessinée telle que nous la connaissons. Toutefois, ce qui différencie l'image manga de l'image de la bande dessinée occidentale, c'est justement ce rapport iconique / linguistique. Tandis que la bande dessinée occidentale fonctionne dans un système qui se veut imbriqué, l'un n'allant pas sans l'autre, le manga fonctionne dans une intrication, voire une globalité, textuelle et visuelle et où l'image est déjà inscrite dans un processus narratif et linguistique. Or c'est ce processus « visuel-narratif » qui va modifier les rapports à cette image.

En se situant à la fois dans le système de la bande dessinée et dans celui du cinéma, l'image manga crée de nouvelles formes visuelles. Plus que l'utilisation d'une technique graphique qui la cloisonnerait dans le genre de la « bande dessinée », l'image manga, par son expressivité, décloisonne le genre et le fait évoluer. Des artistes occidentaux (par exemple, Dara[425], Patricia Lyfoung[426] ou encore Souillon[427]) s'inspirent du modèle graphique du manga dans leur propre création où l'on retrouve un graphisme proche dans la constitution visuelle des personnages (cheveux, yeux), par exemple. Toutefois, ces artistes ne reprennent pas forcément ce qui fait la richesse du manga, à savoir la dynamique de son image.

[424] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande Dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972.

[425] Dara, *Appartement 44*, Paris, Ankama. A noter que Daravane Khamphommala, alias Dara, a reçu au début du mois d'avril 2013 le prix de la meilleure BD au style manga, remis par le magazine *AnimeLand* pour le 1er tome d'*Appartement 44* paru en juin 2010.

[426] Patricia Lyfoung, *La Rose écarlate*, Paris, Delcourt, 2005.

[427] Souillon, *Maliki*, Paris, Ankama, 2004.

L'image manga est un lieu de rencontre entre des éléments cinématographiques et iconiques. Pour bien comprendre son fonctionnement, à la fois sa construction et sa perception, il faut porter une attention particulière à la notion de cadre. Gilles Deleuze dit que « le cadre nous apprend ainsi que l'image ne se donne pas seulement à voir. Elle est lisible autant que visible »[428]. C'est cette lisibilité et visibilité qui donne un caractère spécifique à l'image manga.

Dans le manga, le cadre est conçu comme une construction dynamique qui va dépendre de divers facteurs qui remplissent la page : scènes, plans, personnages, objets ou encore l'environnement, le décor. Ainsi, on retrouve dans le cadrage de l'image manga ce qu'écrit Gilles Deleuze : « le procédé de l'iris chez Griffith, qui isole d'abord un visage, puis s'ouvre et montre l'environnement ; les recherches d'Eisenstein inspirées du dessin japonais, qui adapte le cadre au thème ; l'écran variable de Gance qui s'ouvre et se referme "selon les nécessités dramaturgiques" : ce fut dès le début l'essai de variations dynamiques du cadre »[429]. Ce cadrage, qu'il soit une composante de la page ou de l'image va créer une logique de complémentarité et de réciprocité entre l'image, l'histoire et le lecteur-spectateur.

Selon Pierre Fresnault-Deruelle, le contenu du rectangle de la bande dessinée « se présente comme un résumé, ou plutôt comme une synthèse cohérente et représentative de la "réalité" à tel ou tel moment donné »[430]. Cependant, le cadrage dans le manga ne va pas donner une perception globale de l'action. Au contraire, il va la faire varier jusqu'à modifier nos habitudes perceptives de la composante de la page. L'image relève alors d'une discontinuité perceptive qui va permettre le ressenti du sujet traité mais aussi de l'action. Elle peut aller jusqu'à générer une forme de tension visuelle et d'attente, qui donne corps à l'image et à ce qu'elle représente.

Le cadre se fait alors géométrique par rapport à l'histoire représentée, mais aussi par rapport à la tension émotionnelle qui veut être ressentie par le lecteur-spectateur. Si bien qu'il y a dans le cadre de l'image manga beaucoup de cadres. Comme le dit Gilles Deleuze, « c'est par ces emboitements de cadres que les parties de l'ensemble ou du système clos se séparent, mais

[428] Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les éditions de Minuit, Collection Critiques, 2006, p.24.
[429] *Idem*, p.25.
[430] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.19.

aussi conspirent et se réunissent »[431]. Toutefois, dans le cadrage du manga on peut aussi voir beaucoup de hors-champs et d'inserts qui induisent des ensembles flous. Plus qu'une division géométrique, le cadrage de l'image est de l'ordre d'une division perceptive mettant le lecteur-spectateur en face de différents plans qui vont certes alimenter l'histoire narrativement mais surtout la faire vivre visuellement. Gilles Deleuze dit que « le hors-champ renvoie à ce qu'on n'entend ni ne voit, pourtant parfaitement présent »[432]. Ainsi, tout cadrage détermine un hors-champ. Or, dans le manga, c'est l'absence d'un cadrage précis qui nous pousse à construire le hors-champ et en même temps travaille sur notre imaginaire.

Le lecteur-spectateur, par ce rapport à l'image mis en place, se retrouve alors dans un jeu du dehors et du dedans de la page mais aussi des images. La distinction entre le perçu et le percevoir va se brouiller jusqu'à ce qu'ils se confondent et qu'il n'y ait plus de distinction. Et c'est peut-être dans ce mélange que l'image prend aussi sens d'un point de vue narratif. Pour Gilles Deleuze, l'image cinématographique n'est pas de l'ordre du divisible ou de l'indivisible mais elle est toujours dividuelle. Selon lui, « le plan, c'est-à-dire la conscience, trace un mouvement qui fait que les choses entre lesquelles il s'établit ne cesse de se réunir en un tout, et le tout, de se diviser entre les choses (le Dividuelle) »[433]. Il dit également que « la raison ultime en est que l'écran, comme cadre des cadres, donne une mesure à ce qui n'en a pas, plan lointain de paysage et gros plan de visage, système astronomique et goutte d'eau, parties qui ne sont pas au même dénominateur de distance, de relief, de lumière. En tous ces sens le cadre assure une déterritorialisation de l'image »[434]. Or l'image manga peut dans sa conception s'appréhender comme un territoire d'errance. L'image manga par sa visualité particulière engendre un rapprochement avec le lecteur-spectateur. Elle crée une forme d'intimité avec celui-ci en lui donnant notamment la possibilité d'errer dans cette image. Une errance dont on peut d'ailleurs se demander si elle ne serait pas justement contrôlée par le contenu visuel et même narratif de ce média ; et plus particulièrement par son cadrage qui place le lecteur-spectateur dans un entre deux.

L'image manga se fait territoire et en même temps elle déterritorialise le lecteur-spectateur par la gamme de ses plans variés, de son hors-champs mais aussi par son cadrage spécifique.

---

[431] Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les éditions de Minuit, Collection Critiques, 2006, p.26.
[432] *Idem*, p.28.
[433] *Ibidem*, p.34.
[434] *Ibidem*, pp : 26, 27.

Ces derniers, par leur système optique et leur angle de vue, génèrent un point de vue sur l'ensemble de l'histoire. Cette déterritorialisation est d'autant plus favorisée qu'il existe un réalisme de l'image manga. Un réalisme qui se veut à la fois visuel, narratif mais aussi perceptif et qui ne semble pas remis en question. C'est d'ailleurs ce qu'évoque Pierre Fresnault-Deruelle à propos de la bande dessinée : « parce qu'ils sont dessinés, c'est-à-dire en quelque sorte incarnés, fixés par des traits, les choses et les gens existent vraiment. Point de retour possible. Le lecteur ne remet pas en question la vérité de ce qu'il voit, tout est vrai, parce que tout est arbitraire comme dans le monde de l'enfance »[435]. Certains détails dans l'image du manga, tels que les décors urbains par exemple, dénotent un souci de réalisme et de rigueur dans la véracité de cette image et de ce qu'elle exprime, qui n'est pas sans combattre l'irréalité qui pourrait se dégager de ces dessins. Ainsi, tout dans l'environnement, l'histoire ou encore les personnages donnent à croire que cela existe. De même, l'expressivité des personnages nous renseigne sur les sentiments de ces derniers et renforce alors l'idée d'une réalité dans le manga. Cette réalité nous paraît d'ailleurs beaucoup plus présente que dans la bande dessinée et cela notamment par la puissance expressive de cette image. Scott Mc Cloud dit que « dans un média associé à l'évasion, toute confusion avec le monde réel peut être frappante »[436]. C'est bien cette idée de confusion entre le monde réel et fictionnel qui va profondément modifier le rapport entre le manga, son image et le lecteur-spectateur. Par un jeu varié de représentations culturelles, le manga va non seulement déplacer le lecteur-spectateur dans d'autres lieux, tout en donnant une dimension réaliste de son image. Ce réalisme est d'autant plus obtenu qu'il se nourrit de détails qui constituent la vie quotidienne.

Dans *Réinventer la bande dessinée*, Scott Mc Cloud dit que « lorsqu'ils représentent des évènements de tous les jours, les scénaristes de BD sont confrontés à la plupart des mêmes difficultés que les écrivains : saisir le détail et la subtilité de l'activité humaine, et être assez courageux pour montrer aux lecteurs une vue d'ensemble, aussi éprouvants que soient les résultats »[437]. C'est justement ce détail, cette subtilité de l'activité humaine mise en scène qui va bouleverser la visualité de cette image et notre rapport à elle en tant que lecteur-spectateur. Si selon Scott Mc Cloud, cette approche visuelle du réalisme présente des problèmes spécifiques à la bande dessinée, le manga, dans sa tradition graphique, a toujours eu comme spécificité d'adopter visuellement une approche directe du monde en n'hésitant pas parfois à le montrer avec une quantité de détails comme on peut en trouver dans l'image du cinéma.

[435] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.25.
[436] Scott Mac Cloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, p.34.
[437] *Idem*, p.39.

Nous pouvons citer l'exemple des paysages et de la représentation urbaine mis en scène dans les films d'animation d'Hayao Miyazaki ou encore la représentation de la ville dans des *shôjo* tels que, par exemple, *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki, *Négima !* de Ken Akamatsu ou encore *Special A* de Maki Minami. On peut en effet retrouver dans ces mangas, des images qui peuvent être très détaillées, et cela notamment dans la vision urbaine ou dans la représentation de la ville. Or ces détails peuvent être vécus comme une rupture avec l'image en générale épurée du manga. Ils vont avoir un effet visuel et perceptif sur le lecteur-spectateur qui peut alors se retrouver surpris en face d'autant de détails, comparativement à l'image de bande dessinée qu'il a l'habitude de voir. Une image qui est graphiquement beaucoup moins dense, plus épurée. Toutefois, ce réalisme ne s'arrête pas aux seuls détails visuels. On y retrouve aussi les détails du quotidien qui font que cette page et cette image vont être perçues comme une forme de miroir. Le lecteur-spectateur est autant confronté au rythme de l'image et de l'histoire qu'à celui de son expérience.

Comparée à l'image de la bande dessinée, l'image manga est plus ambivalente en engendrant une perception augmentée. On y trouve par exemple des zooms, des gros plans sur un visage ou encore une vision en contre-plongée qui permet non seulement d'accentuer le caractère dramatique d'une scène mais aussi de se mettre dans la peau du personnage. Ainsi, dans *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji, on peut voir de nombreux jeux visuels : différentes perspectives, par exemple, permettent au lecteur-spectateur de se mettre à la place de l'héroïne. C'est notamment le cas lors d'une scène où l'héroïne court et fait une chute. On perçoit alors le sol, les jambes des passants, puis le regard de l'héroïne se lève en même temps qu'il guide celui du lecteur-spectateur pour voir son mari. Puis, par le mouvement de l'image, le regard du lecteur-spectateur replonge vers l'héroïne (*figures 1 à 4*)[438].

1. 

2. 

[438] Illustrations extraites de Maki Enjoji, *Happy Mariage ?!*, Paris, Kazé, 2011, Volume 7, pp: 30, 37. La lecture des images se fait de droite à gauche.

3. 

4. 

La combinaison d'une imagerie d'apparence simple et plus sélective quant aux plans représentés, ainsi que les zooms utilisés permettent à l'image d'exprimer une charge émotionnelle. Dans le manga, le lecteur-spectateur peut faire face à des visages expressifs et déterminés qui s'emparent alors de la totalité de la palette émotionnelle. Dès lors, on retrouve dans le manga ce que Gilles Deleuze nomme « l'image-affection »[439]. Le jeu des images, qui va ainsi non seulement montrer mais aussi mettre en scène un instant critique, va toucher à l'*affect* du lecteur-spectateur et cela notamment par la charge émotionnelle qui se dégage alors de ces images. La mise en avant des conflits intérieurs et des émotions des personnages par des effets graphiques, voire stylistiques (gros plans, jeux de perspective, effets de zoom ou de mouvements de caméra) joue non seulement sur l'expressivité dudit personnage mais aussi sur le ressenti du lecteur-spectateur. On peut alors y voir une atténuation des relations extérieures au profit de l'univers intérieur : celui des émotions. Cette combinaison confère aussi à l'image manga une qualité moins éphémère, moins transitoire et donne aux images animant le récit une charge symbolique supplémentaire. Comme dans la bande dessinée, on retrouve un jeu visuel entre l'explicite et l'implicite[440] mais qui ici, laisse libre court à un entre-deux propice à l'imaginaire et aux jeux perceptifs.

Toute cette mise en scène visuelle, qui donne au manga la caractéristique d'une image mouvante, nous permet aussi de retrouver ce que Gilles Deleuze dit de l'image cinématographique, à savoir que « l'image visuelle a une fonction lisible au-delà de sa fonction visible »[441]. Ainsi, le lecteur-spectateur pris dans le mouvement de l'image n'est plus seulement attaché à la « lecture » mais disposé au « visionnement » de celle-ci. En fait, ces

[439] Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les éditions de Minuit, Collection Critiques, 2006, pp : 125, 126.
[440] Voir Scott Mac Cloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, p.37.
[441] Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, Paris, Les éditions de Minuit, Collection Critiques, 2006, p.28.

deux temps sont liés, intriqués l'un à l'autre. C'est l'agencement des deux, du lisible et du visible, qui va non seulement modifier notre perception de l'histoire, mais aussi le mode de lecture de cette histoire. L'image manga se fait alors mot et devient un métalangage qui cohabite avec les phylactères et donc avec l'aspect linguistique et purement narratif du manga.

Nous avons dit précédemment que l'image manga est déjà en elle-même narrative. L'image n'est alors pas seulement iconique, elle est « visuelle-narrative ». Il n'est donc pas étonnant que dans le manga les lignes délimitant les phylactères soient elles-mêmes langage. En effet, il n'existe pas de géométrie précise dans les phylactères présents dans le manga. Ces derniers peuvent prendre différentes formes. Ils donnent ainsi une toute autre dimension à la parole. Celle-ci par l'aspect visuel du phylactère peut donner un sentiment, connoter une incertitude ou encore constituer un éclat de voix qui peut aller jusqu'à provoquer une rupture dans la tranquillité du cours des choses. En effet, des contours imprécis peuvent montrer l'aspect fugitif d'une situation mais aussi le caractère imprévisible d'une réalité représentée. Il en est de même pour les onomatopées, souvent conservées dans leur écriture originale, c'est-à-dire en japonais, et pour les autres signes expressifs tels que la goutte de gêne, par exemple, qui vont traduire une peur, une surprise, de la perplexité ou encore de la colère. Tous ces éléments qui nourrissent le narratif montrent bien une mise en image de l'environnement verbal. Tout comme l'image manga, ils participent à la fois au domaine linguistique et au domaine iconique ; et ils en deviennent un intermédiaire. Le visuel devient alors verbal, voire oral. Dès lors, le caractère iconique du phylactère peut dans certains cas établir une liaison entre plusieurs images mais aussi avec le lecteur-spectateur.

Dans son ouvrage sur la bande dessinée, Pierre Fresnault-Deruelle dit que « le verbal, dans la bande dessinée, s'articule selon deux axes perpendiculaires. Le premier vertical, correspond aux relations de la parole et du dessin dans le rectangle où s'inscrit chaque image. Le second, horizontal, est celui du message linguistique des ballons en tant qu'éléments de jonction entre plusieurs images »[442]. Or c'est bien plus qu'un élément de jonction et de relation qui définit la relation linguistique et visuelle du manga. Il y a bien entendu une complémentarité entre les images et les mots. Ceux-ci peuvent exister indépendamment les uns des autres mais surtout il faut souligner la co-opérationnalité de ces deux registres. On peut également voir une forme d'interaction entre l'image et les mots, le phylactère faisant office de relais. Pour Roland

[442] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.41.

Barthes, la fonction de relais se définit comme « une forme de complémentarité entre l'image et les mots, celle qui consiste à dire ce que l'image peut difficilement montrer »[443]. Ainsi, l'image comme la forme même du phylactère (ou ballon), permet de montrer le « ressenti » d'un personnage face à une situation telle que le lecteur-spectateur pourrait la vivre de manière similaire. L'image suggère alors des perceptions et des sentiments. D'où une relation entre le système visuel du manga et son système linguistique qui devient un supplément au récit au fur et à mesure que le lecteur-spectateur avance dans sa « vision-lecture »[444].

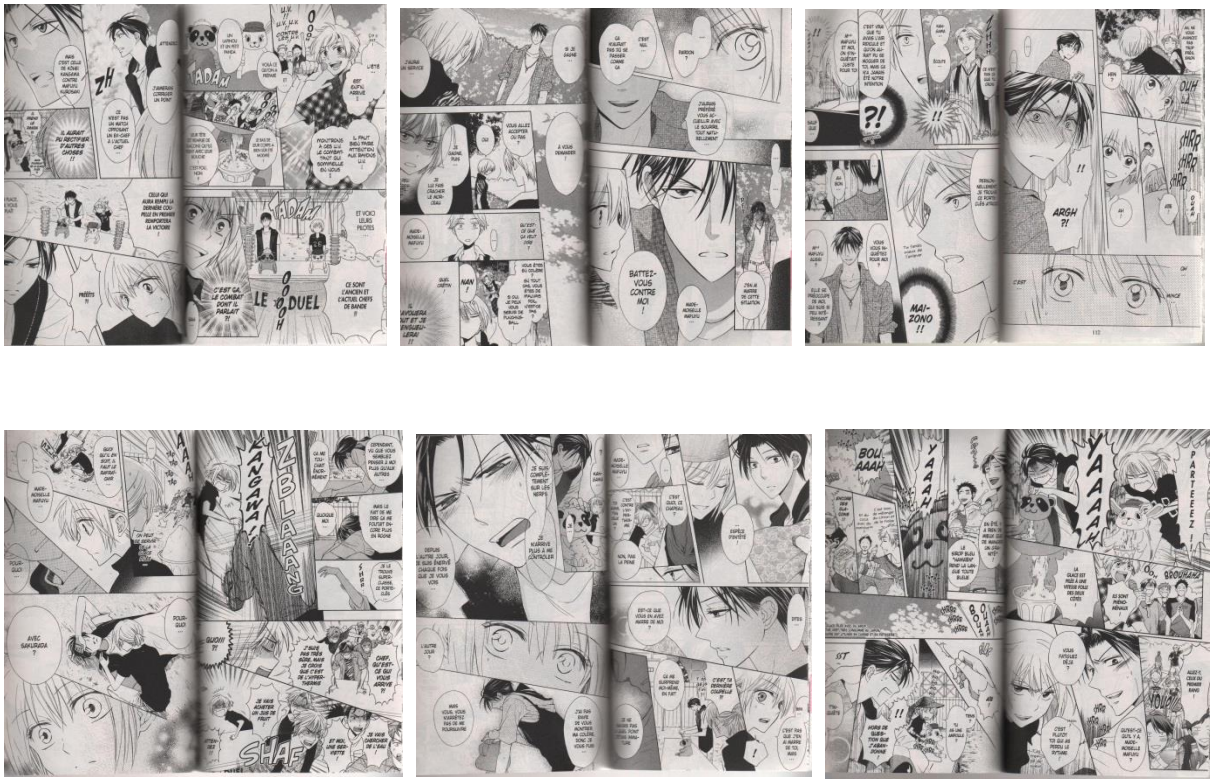
Dans le manga, l'image comme le texte peuvent se comprendre séparément. Toutefois, l'un et l'autre peuvent aussi se définir comme un prolongement mutuel. Ainsi, l'image manga n'est pas qu'un simple décor : elle joue un rôle actif dans la mise en place de l'histoire. Si l'on peut voir dans l'aspect graphique du dessin une certaine pauvreté et cela sans doute en raison de ses traits mais aussi de l'usage du noir et du blanc, la charge informative contenue dans le dessin est importante, voire essentielle. Dès lors on peut se demander si ce n'est pas justement cette apparente pauvreté de l'image qui donnerait à l'image manga toute sa richesse narrative et cela en ne montrant finalement que l'essentiel. Cette « pauvreté » devient un élément fondamental de la compréhension de l'histoire. Elle participe aussi à la poésie de l'image. Et elle génère une attente.

Certes, on peut remarquer dans l'image manga une forme d'action et cela notamment par son aspect dynamique et mouvant. Cependant, si cette dynamique visuelle guide le regard jusqu'à l'emporter dans le flot narratif, il n'en reste pas moins que sa conception épurée, ses dégradés de noir et de blanc vont également ralentir le regard. Cela va dès lors permettre d'appréhender la poésie de cette image dans toute sa dimension narrative et expressive, mais aussi de ne manquer aucun des éléments essentiels à la compréhension de l'histoire.

Ce qui peut de prime abord déconcerter le lecteur-spectateur, c'est l'aspect désordonné des cases. Et pourtant, c'est cet apparent désordre qui va permettre de rythmer le récit. On peut ainsi voir dans *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki[445], par exemple, différentes formes de cases (horizontales, verticales, rectangulaires ou encore triangulaires) qui vont donner différents

[443] Roland Barthes, « Rhétorique de l'image » in *Communications*, n°4, Paris, Seuil, 1964.
[444] Voir Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.57.
[445] Illustrations extraites d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, Volume 7, pp: 112, 123. La lecture de ces images (page suivante) se fait de droite à gauche.

points de vue à une situation mais aussi différents plans relatifs aux émotions des personnages.



L'agencement des cases donnent l'impression au lecteur-spectateur de voir se dérouler devant lui l'histoire. Il ne s'agit plus d'une lecture mais bien d'un acte de *lecture-visionnement*. Une lecture qui, par les traits d'expression ou de mouvement, peut être très rapide. En même temps, les gros plans, les traits et certains espaces entre les cases vont ponctuer le rythme de la lecture comme si il y avait une télécommande qui permettait de mettre une pause. Ces instants de pause qui peuvent engendrer une forme de contemplation de l'image, vont aussi créer une coordination entre les images. Ainsi au-delà d'un apparent désordre, le récit devient coordonné.

Ces « intermèdes » entre les images vont également permettre le déplacement de l'une à l'autre. Ils ont l'aspect d'un *hiatus spatio-temporel* qui permet une coupure entre deux moments, deux situations, mais aussi un déplacement de l'action. Celui-ci va également conduire l'œil du lecteur-spectateur. Par exemple, on peut remarquer dans *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki des allers-venues entre différents plans qui donnent l'impression d'un mouvement de caméra qui quitterait brusquement un champ pour se fixer sur divers aspects d'une situation et cela selon différents point de vue : soit celui du protagoniste, soit un point de vue d'ensemble

qui remet le lecteur-spectateur dans la continuité du récit. On peut en voir quelques exemples ci-dessous[446].



La disposition des images sous forme d'insert va créer une véritable relation avec le lecteur-spectateur au lieu que ce dernier se perde dans la masse des images. Elle va permettre de mieux appréhender des changements de situation. Elle dénote également la volonté de suivre ensemble différents points de vue – celui du protagoniste et celui du lecteur-spectateur – jusqu'à la jonction de ces deux points de vue qui finalement s'intègre pour ne former qu'un. Ces inserts peuvent également provoquer différents temps de l'image jusqu'à nous délocaliser de celle-ci. Pierre Fresnault-Deruelle parle alors pour la bande dessinée de *hiatus temporel* qui nous dépayse brusquement et sont riches d'évocations. Selon lui, ces *hiatus* dénotent non seulement qu'une histoire seconde est greffée sur la première mais aussi « d'un parallélisme "feutré" qui ne se manifeste que par de brèves interventions. Celles-ci connotent l'insertion d'une présence étrangère dans un corps homogène (le corps de l'histoire) »[447]. Il ajoute que ces *feed-back* sont comme le reflet d'un désir de l'auteur de donner un complément d'informations nécessaire au déroulement de l'histoire. Ces inserts dans l'*anime* sont souvent mis en scène par un rythme différent et dans le manga par un cadre évaporé, par exemple.

[446] Illustrations extraites d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, Volume 7.
[447] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, pp : 52, 53.

Cette spécificité des cases disposées parfois comme des inserts vont avoir pour enjeux de modifier le rapport à l'image. En effet, non seulement cela va jouer sur l'objectivité et la subjectivité de l'image, mais aussi créer pour le lecteur-spectateur une distinction locative intérieure et extérieure à la fois de l'image et de la page. Pierre Fresnault-Deruelle définit l'image subjective comme « la présentation de la vision personnelle de tel personnage, l'image étant en sorte l'écran rétinien sur lequel se déroule tel spectacle »[448]. Il ajoute que l'image de la bande dessinée n'est parfois que partiellement subjective. Elle est alors semi-subjective. Cette image consiste à nous montrer un évènement avec en plus, les personnages ayant la vision de ce même évènement. Ce type d'image permet au lecteur-spectateur non seulement de voir en même temps que le personnage présent dans la bande dessinée, mais aussi d'accompagner le héros dans son histoire ; voire, en ce qui concerne l'image manga, d'avoir la possibilité de se substituer à lui. Il s'instaure dès lors la possibilité d'un va-et-vient par les modalités perceptives du lecteur-spectateur.

Cela va également permettre d'éviter une monotonie de la lecture en créant une rupture dans le flux des images. Cette rupture dans le continuum de l'histoire va permettre de saisir la réalité de l'histoire de plusieurs façons. Nous regardons les évènements et en même temps le lecteur-spectateur participe à cette histoire. Il n'est plus dans une possibilité de lecture passive où il ne serait que spectateur de ce qu'il voit. Au contraire, pris dans le mouvement des images et dans ses « cassures », il devient à son tour un personnage actif de ce qu'il lit. Une posture d'autant plus active que le lecteur-spectateur est face à une image vraisemblable. Toutefois, ces ruptures ne peuvent pas être considérées ici comme des entraves. En effet, non seulement elles vont permettre de ponctuer et de dynamiser le continuum du récit, mais aussi d'accrocher le lecteur-spectateur au récit et cela par la suggestion que provoquent les images.

II. Les enjeux narratifs

Il existe dans le manga un double jeu narratif. Une narration visuelle qui va suggérer tous les facteurs émotionnels par des gros plans de visages ou encore des plans en contre plongée. Tout ce jeu de caméra place déjà le lecteur-spectateur dans l'image mais aussi dans le récit. Toutefois, à l'inverse de la bande dessinée occidentale l'alliance narration et image ne va pas de soi. En cela, on peut rapprocher le système narratif du manga de celui du cinéma. Ainsi,

[448] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.56.

dans le manga, l'image représente ce qu'elle raconte et devient par les représentations qu'elle véhicule un discours. En plus d'être un objet de distraction, le manga par ses représentations et son discours visuels recrée symboliquement l'univers social auquel il appartient.

Jacques Aumont dit que « toute figuration, toute représentation appelle […] la narration, fût-elle embryonnaire, par le poids du système social auquel le représenté appartient et par son ostension. Il suffit pour s'en rendre compte, de regarder les premiers portraits photographiques qui deviennent instantanément pour nous de petits récits »[449]. Or en regardant l'image manga, on peut dire que par les émotions qu'elles évoquent, ses représentations, son implantation dans une quotidienneté, la mouvance et l'impression de réalité de cette image, cette dernière se fait déjà récit. Mais au-delà d'une image qui se veut narrative, le manga a également développé une importante capacité à étirer ces récits tout en leur donnant une densité de contenu. En effet, certains récits peuvent s'étendre sur plusieurs dizaines d'exemplaires tout en gardant des récits riches en suspens et en rebondissements. C'est le cas notamment de *Détective Conan* de Gôshô Aoyama ou encore de *One Piece* d'Eichiirô Oda[450]. Certes tous les sujets peuvent être évoqués dans un manga, mais ils sont surtout pleinement relatés par une mise en scène à la fois visuelle et narrative.

Si nous évoquons l'aspect narratif du manga, il nous semble important dans un premier lieu d'en cerner les instances. Selon Jacques Aumont, il en existe trois que sont le récit (ou texte narratif), la narration et l'histoire. Il définit le récit comme « l'énoncé dans sa matérialité, le texte narratif qui prend en charge l'histoire à raconter »[451]. Cet énoncé dans le manga, comme au cinéma, comprend également une image qui rend de ce fait plus complexe l'organisation du récit. Il ajoute que « le récit filmique est un énoncé qui se présente comme un discours, puisqu'il implique à la fois un énonciateur (ou du moins un foyer d'énonciation) et un lecteur-spectateur »[452]. Plusieurs niveaux d'analyses sont impliqués que l'on peut reprendre pour l'étude du manga :

- La lisibilité du film exige qu'une « grammaire » soit respectée afin que le spectateur puisse comprendre à la fois l'ordre du récit et l'ordre de l'histoire ;

[449] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p. 75.
[450] Le manga *Détective Conan* comporte actuellement 78 tomes et 693 épisodes et *One Piece* en comporte à ce jour 69 volumes et plus de 590 épisodes. A noter que les deux séries sont toujours en cours que ce soit dans leur version papier ou animée.
[451] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p. 75.
[452] *Idem.*

- Une cohérence interne de l'ensemble du récit doit être établie ;
- « L'ordre du récit et son rythme sont établis en fonction d'un cheminement de lecture qui est imposé au spectateur », comme l'écrit Jacques Aumont[453]. Le récit est alors conçu en vue d'effets narratifs et concerne aussi l'agencement des parties et de la mise en scène.

La narration est définie par Jacques Aumont comme « l'acte narratif producteur et, par extension, l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle elle prend place »[454]. Il ajoute que cela « concerne les rapports existants entre l'énoncé et l'énonciation, tels qu'ils se donnent à lire dans le récit : ils ne sont donc analysables qu'en fonction des traces laissées dans le texte narratif »[455]. Jacques Aumont dit encore que « la narration regroupe à la fois l'acte de narrer et la situation dans laquelle s'inscrit cet acte. Cette définition implique au moins deux choses : la narration met en jeu des fonctionnements (des actes) et le cadre dans lequel ils ont lieu (la situation) ». La narration ne renvoie donc pas à des personnes physiques ou encore à des individus. On retrouve aussi dans le manga non seulement la fonction d'auteur mais aussi de narrateur. D'auteur, le *mangaka* devient narrateur au sens où il va, comme le réalisateur d'un film, « sélectionner, pour la conduite de son récit, parmi un certain nombre de procédures dont il n'est pas nécessairement le fondateur, mais bien plus souvent l'utilisateur »[456]. C'est donc lui qui va choisir ses enchaînements narratifs, le découpage et le montage nécessaire à son histoire.

Une dernière instance est bien entendue importante : l'histoire. Pour cela nous nous référons encore à Jacques Aumont qui dit de l'histoire qu'elle est « le signifié ou le contenu narratif (même si ce contenu se trouve être, en l'occurrence, d'une faible intensité dramatique ou teneur évènementielle) »[457]. Il ajoute à cette définition que la « cohérence (même relative) de l'histoire semble la rendre autonome, indépendante du récit qui la construit. Elle apparaît ainsi douée d'une existence propre qui la constitue en simulacre du monde réel. C'est pour rendre compte de cette tendance de l'histoire à se présenter comme un univers, que l'on a substitué au terme d'histoire celui de *diégèse* »[458]. La diégèse pouvant être définie, selon l'auteur, « comme [un] univers fictif dont les éléments s'accordent pour former une globalité. Il faut

[453] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.76.
[454] *Idem*.
[455] *Ibidem*, p.77.
[456] *Ibidem*, p. 78.
[457] *Ibidem*, p.80.
[458] *Ibidem*.

dès lors la comprendre comme le signifié ultime du récit : c'est la fiction au moment où non seulement celle-ci prend corps, mais aussi où elle fait corps »[459]. La diégèse est aussi tout ce que l'histoire évoque ou provoque pour le spectateur.

Jacques Aumont ajoute aussi au sujet de la diégèse qu'elle est également « l'histoire prise dans la dynamique de la lecture du récit, c'est-à-dire qu'elle s'élabore dans l'esprit du spectateur dans la foulée du déroulement filmique »[460]. Dès lors, dans le manga comme dans le cinéma, il ne s'agit pas de considérer l'histoire telle que le lecteur-spectateur pourrait la reconstituer une fois la lecture du récit achevé. Mais bien de l'histoire telle que le lecteur-spectateur la ressent en fonction de ses perceptions, de ses connaissances par rapport à d'autres lectures où comme le dit Jacques Aumont « l'histoire prise dans la plastique de la lecture, avec ses fausses pistes, ses dilatations temporaires ou au contraire ses effondrements imaginaires, avec ses démembrements et ses remembrements passagers, avant qu'elle ne se fige en une histoire que je peux raconter du début à la fin de façon logique »[461]. Bien plus que d'histoire on pourrait alors parler de la diégèse du manga. L'image du manga, tout comme le son au cinéma, peut être perçue comme un élément diégétique (voire extra diégétique). En effet, l'image manga va jouer un rôle des plus importants dans la diégèse : celui du panel des émotions. Elle va ainsi bouleverser le rapport entre le récit et le lecteur-spectateur.

Techniquement, il est intéressant de constater que le déroulement du récit est élaboré selon un schéma temporel proche des séries filmiques. L'histoire se découpe en chapitres, que l'on peut considérer comme des épisodes d'*anime*, portant leur part de rebondissement et de suspens jusqu'à la conclusion de l'histoire. Toutefois, il faut constater des « coupures » entre l'ordre du déroulement du récit et celui de l'histoire. On peut ainsi voir dans des mangas tels que *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji ou encore *Special A* de Maki Minami, la présentation d'évènements à l'intérieur du récit qui sont antérieurs à l'histoire. Ces évènements souvent de type « flashback » vont avoir pour effet de permettre au lecteur-spectateur de mieux appréhender le caractère d'un personnage ou encore sa condition dans le déroulement de l'histoire. Cela peut aussi donner une notion de suspens et ainsi renforcer l'intrigue comme c'est le cas, par exemple, dans *Happy Mariage ?!* lorsque le héros

[459] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p. 80.
[460] *Idem*, p.81.
[461] *Ibidem*.

se remémore le jour de l'accident de sa mère. Etait-ce vraiment un accident ou s'agissait-il d'un meurtre ? Etait-ce sa mère qui était visée ou lui ?

Ces cassures temporelles ou *flashback* vont certes nourrir le propos de l'histoire mais aussi permettre de mieux comprendre les agissements d'un personnage. Par exemple, dans *Special A*, par les *flashback*s relatifs à l'enfance de Hikari, on comprend mieux la rivalité existant entre elle et Kei. Il en est de même dans *Fight Girl* où ces *flashbacks* vont permettre de mieux comprendre la relation entre Mafuyu et Takaomi qui finalement ont une histoire passée commune. Ces évènements ainsi relatés vont créer ce que Jean Mitry, nomme la *logique d'implication*[462] comprise et mise en œuvre par le lecteur-spectateur.

Dans le manga, l'alliance du visuel et du textuel présente au lecteur-spectateur des histoires qui peuvent lui donner l'impression d'être immergé dans une réalité. Cette alliance donne également à l'image une dimension d'imprévisibilité et de suspens. Comme le dit Jacques Aumont pour le film de fiction, « ce caractère de vérité lui permet de masquer l'arbitraire du récit et l'intervention constante de la narration, comme le caractère stéréotypé et réglé de l'enchaînement des actions »[463]. Ainsi, le lecteur-spectateur, confronté à la fois au rythme visuel et narratif, se retrouve soumis à l'histoire et à sa diégèse. Il est alors pris entre l'histoire et le « ressenti » de cette dernière. Pris dans une réalité à la fois fictionnelle et réelle, le lecteur-spectateur voit son attention relancée sans cesse par le mouvement des images qui renforce le suspens de l'histoire ; mais aussi qui l'implique dans son déroulement.

Lorsqu'il lit un *shôjo* (mais cela peut aussi valoir pour un *shônen*)[464] et cela malgré les nombreuses thématiques abordées, le lecteur-spectateur peut avoir l'impression d'être devant une histoire déjà lue ou vue. On peut citer par exemple différents *shôjo* dont le cadre du récit se trouve au collège tels que *Parmi eux* de Hisaya Nakajo, *Special A* de Maki Minami ou encore *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki. Nous pouvons citer un autre exemple très à la mode au Japon dans les années 2010, celui des majordomes tels que *Mei's Butler* de Riko Miyagi ou encore *Lady and Butler* de Rei Izawa d'après une idée de Fuyu Tsuyama. Si la thématique ou le cadre de ces mangas est similaire, ce n'est qu'en apparence. Non seulement l'histoire et le

[462] Jean Mitry, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Editions Universitaires, 1966.

[463] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.85.

[464] Nous rappelons que le *shôjo* est un manga destiné à un public féminin tandis que le *shônen* cible un public masculin.

caractère des personnages vont diverger, mais c'est encore l'aspect de vraisemblance du récit et du visuel qui va agir sur le développement de l'histoire. Si le lecteur-spectateur peut avoir l'impression de déjà connaître le déroulement de l'histoire, il sera pourtant toujours surpris par ce caractère de vraisemblance.

A la manière de ce qui se joue dans le film de fiction, on peut penser que le manga met en œuvre une sorte de « rituel ». Jacques Aumont écrit qu'il « doit amener le spectateur au dévoilement d'une vérité ou d'une solution, à travers un certain nombre d'étapes obligées, de détours nécessaires. Une partie des codes narratifs vise donc à régler cette avancée ralentie vers la solution et la fin de l'histoire, avancée dans laquelle Roland Barthes voyait le paradoxe de tout récit : amener au dévoilement final tout en le repoussant toujours »[465]. Ce rapprochement que l'on peut faire du manga avec le cinéma de fiction peut aussi être pratiqué avec les séries télévisées. En effet, comme Dominique Pasquier[466] le dit pour *Hélène et les Garçons*, on retrouve dans le *shôjo*, ce qui est le plus important en termes de moments clés et les questionnements forts de la vie du lecteur-spectateur. Dans son discours, le manga « parle » d'une telle manière que l'on peut avoir l'impression qu'il répond à certaines interrogations principales.

Scott Mc Cloud quant à lui rapproche la bande dessinée de la littérature. Selon lui, « les bandes dessinées peuvent produire des œuvres dignes d'être étudiées et représentent de façon significative la vie, l'époque et la vision du monde de leur auteur »[467]. Traditionnellement, les périodiques sont considérés comme n'ayant qu'une valeur temporaire alors que les livres portent la promesse de s'inscrire sur une durée. Or que ce soit dans sa forme, ou dans sa périodicité, le manga trouve sa place dans un entre-deux, entre la bande dessinée et le roman. On y retrouve également un format, mais surtout une histoire dense avec de nombreux chapitres. Scott Mc Cloud fait aussi un rapprochement entre le livre et la bande dessinée américaine. Il donne l'exemple de *Mauss : Un survivant raconte* d'Art Spiegelman, récit en bande dessinée évoquant la relation entre l'auteur et son père et des expériences du père durant la Shoah. Il ajoute que « cette histoire plaça la barre très haut par le sérieux de ses intentions et de sa réalisation sans compromis »[468].

---

[465] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.86.

[466] Dominique Pasquier, *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Edition de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999, p.7.

[467] Scott Mc Cloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, p.14.

[468] *Idem*, p.33.

D'une certaine manière, ce qui peut rapprocher le manga de la littérature, c'est cette capacité à présenter différents niveaux de sens à l'intérieur du récit. Ainsi, le lecteur-spectateur peut avoir à faire, dans un récit, à une forme de « double vie d'une histoire ». En effet, à travers l'histoire personnelle du héros et des histoires périphériques, le récit de départ se trouve fortement enrichi. Dès lors, que ce soit dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Fight Girl* d'Izumi Tsubaki ou encore *Special A* de Maki Minami, il se greffe au récit de départ des histoires annexes que le lecteur-spectateur peut appréhender de diverses façons : comme une pause dans le récit ou comme un supplément au récit. Ces chapitres annexes vont renforcer les liens entre les personnages, leur caractère et provoquer un attachement à ces derniers puisque le lecteur-spectateur les voit évoluer dans différentes sphères. Ces chapitres permettent également une forme de rebondissement mais aussi d'un point de vue pratique, pour certaines grandes séries telles que *Naruto* de Masashi Kishimoto, *One Piece* d'Eiichirô Oda ou encore de *Negima !* de Ken Akamatsu, d'amplifier le récit sur la durée un peu à la manière des séries télévisées. La lecture d'un manga peut paraître simple et l'on peut penser qu'il s'agit d'un genre aisément accessible alors que le lecteur averti compétent pour lire « entre les lignes » verra ses efforts récompensés en parcourant des univers complexes à la fois réels et imaginaires.

Le manga ne permet pas de s'évader du réel et du quotidien. La narration de ces histoires va au-delà d'un discours distractif qui mélangerait éléments de fiction et scènes réelles. Tous les lecteurs peuvent souhaiter, au travers d'une histoire, être transportés dans un univers autre. Le manga possède bel et bien tous les ingrédients pour permettre un tel « voyage ». Mais l'intérêt est d'autant plus grand que ce voyage s'accomplit à travers des images reflétant un monde que le lecteur-spectateur connaît déjà.

Dominique Pasquier dit à propos des séries télévisées que « le risque n'est pas de confondre la fiction avec la réalité mais d'être face à un produit culturel qui suppose une forte soumission aux structures narratives proposées »[469]. Elle précise que « les jeunes téléspectateurs sont sans doute particulièrement soumis car ils ont besoin, plus que d'autres, de repères simples pour s'orienter dans la narration »[470]. Ce n'est pas cette analyse que l'on peut faire à propos du manga qui possède sans doute des règles très particulières mais qui ne suppose pas un « formatage » semblable à celui des séries télévisées. Il existe des repères que le lecteur-

[469] Dominique Pasquier, *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Edition de la Maison des Sciences de l'Homme, 1999, p.15.
[470] *Idem*.

spectateur peut trouver dans la structure visuelle et narrative du manga. Cependant, dans cette structure spécifique, il existe aussi, comme on en a parlé plus haut la possibilité, d'une errance du lecteur-spectateur. Dans la mise en scène des images et du récit, les postures « spectatorielles » se trouvent diversifiées et changeantes. Il peut y avoir par exemple, de la distance, de l'ironie, du jeu, dans la forte implication du lecteur-spectateur.

Bien que le dessin revête une importance dans le discours narratif du manga, puisque c'est ce dernier qui fabrique l'atmosphère voulue, les personnages ainsi que la vraisemblance des situations de fiction vont également engendrer un nouveau rapport entre le lecteur-spectateur et l'aspect *visuel-narratif* du manga. Selon Pierre Fresnault-Deruelle, « le récit est à la fois l'évènement et la manière dont cet évènement est porté à notre connaissance. Il est contenu et forme du contenu, en un mot objet de communication. Une liaison est donc instaurée entre l'œuvre et le lecteur »[471]. Bien plus qu'une liaison le manga génère une forme de connivence entre le lecteur-spectateur et lui-même. Cette connivence provient de la possibilité qu'a le lecteur-spectateur de trouver son propre prolongement dans l'histoire et cela en raison de sa vraisemblabilité. Il existe aussi une connivence avec l'auteur qui n'hésite pas au fil des pages à présenter son manga, l'évolution de celui-ci sur différents supports, ses personnages, ses émotions, mais aussi sa vie de *mangaka*. Cette connivence va ainsi permettre au lecteur-spectateur de voir s'évaporer la frontière entre l'œuvre en tant qu'objet et lui-même ; et ainsi permettre à ce dernier de s'immiscer dans l'univers qui lui est proposé.

Dans son analyse sémantique de la bande dessinée, Pierre Fresnault-Deruelle parle de structures jonctives qui sont « les formes d'accueil permettant de se situer de "plein pied" dans la fiction »[472]. Il ajoute que ces structures se distinguent en deux catégories : les jonctives « escamotées » et les jonctives « brutales ». Selon les définitions qu'il en donne, on retrouve plus particulièrement dans le manga la notion de jonctions « escamotées » qui est un « mouvement esthétique qui cherche à donner l'impression qu'il existe un signe égal entre le monde et la fiction »[473]. En effet, dans le manga, et notamment de par ses représentations, ou encore par la vraisemblabilité de son environnement et des personnages mis en scène, la frontière entre le monde du lecteur-spectateur et celle de la fiction est floue. Ainsi, les coordonnées spatio-temporelles du récit ne sont pas sans rappeler celles où se situe le lecteur-spectateur. Que ce soit dans un environnement urbain ou dans un environnement imaginaire,

[471] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.111.
[472] *Idem*, p.112.
[473] *Ibidem*.

il est toujours facile pour le lecteur-spectateur de se projeter et cela en raison des représentations graphiques toujours plus proches du réel. Même si ce dernier reste un réel fictionnel, l'environnement permet au lecteur-spectateur de se situer dans une sphère commune et donc de se projeter plus facilement dans l'univers fictionnel voire dans le héros mis en scène.

Il en est de même pour l'aspect « situationnel » du récit. Ce dernier, dans le *shôjo* par exemple, peut paraître, par une mise en scène du quotidien, banale. Mais c'est justement cette apparente banalité du récit qui va officier telle une passerelle entre le héros, l'histoire et le lecteur-spectateur. Ce dernier peut ainsi avoir la sensation d'évoluer dans sa propre réalité. Pierre Fresnault-Deruelle évoque pour la bande dessinée un aspect de « neutralisation gommant le hiatus réalité / fiction qui se renforce donc si l'œuvre débute sous l'aspect de la quotidienneté »[474]. Or même dans une situation proche de la science-fiction, c'est bien l'aspect d'une quotidienneté qui est mis en avant dans le manga. Et comme le dit Pierre Fresnault-Deruelle pour la bande dessinée, « nous sommes en présence non pas d'une "histoire" qui débute mais de la "vie" qui continue »[475]. On peut donc voir au travers de la visualité et de la narrativité particulière du manga un déplacement ou du moins une atténuation de la frontière réalité / fiction qui ne peut que modifier les rapports entre le manga et le lecteur-spectateur.

Cela crée de nouveaux enjeux visuels et narratifs d'autant plus intéressants que l'on peut aussi voir à travers ce thème de la quotidienneté un déplacement à l'intérieur même du récit de la frontière entre le réel et le virtuel. Certains mangas tels que *Brave story* de Miyuki Miyabe ou *Summer Wars* de Mamoru Hosoda jouent de ce déplacement en instaurant dans leur récit un mélange de réalité et de virtualité. Cette vision de la quotidienneté mise en scène dans un univers proche d'une représentation du réel modifie la perception et la réception de l'image du manga. En réduisant l'écart entre réalité et fiction, la participation du lecteur-spectateur se trouve accrue. Ce dernier est alors dans une posture active face à l'image manga et cela dans un perpétuel présent vécu pas à pas avec les personnages.

Le rapport à l'image manga est d'autant plus actif que le schéma narratif prend appui sur une posture de vraisemblance de la quotidienneté, de l'environnement mais aussi des personnages

[474] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.111.
[475] *Idem*.

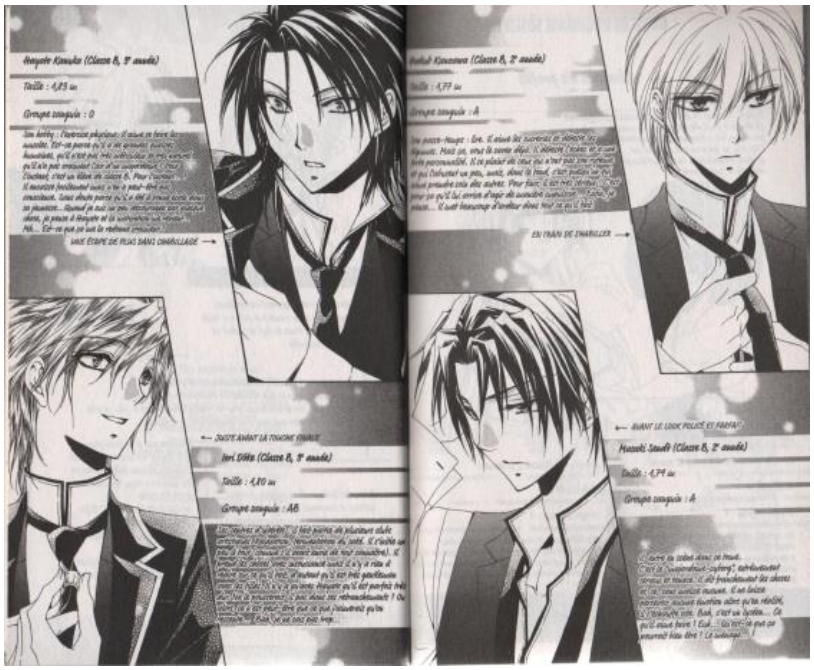
et de leurs univers qui donnent ainsi une cohérence au récit. Dans son analyse sémiotique sur la bande dessinée, Pierre Fresnault-Deruelle distingue deux formes de vraisemblance, interne et externe, qu'il définit ainsi :

- « Est vraisemblable ce qui est conforme aux lois du genre, ce qui s'inscrit dans la Tradition (le "bon" héros finit par gagner) : c'est ce que nous nommerons la vraisemblance interne ».
- La vraisemblance externe est définie comme « celle qui est fondée sur l'adéquation au réel, de l'authentification réaliste ». Il ajoute qu'elle est « tournée vers le référent alors que la vraisemblance interne tournée vers le "centre" se définit par sa cohérence, par son "style" »[476].

Selon ces définitions nous pouvons rapprocher la vraisemblance présente dans le manga d'une vraisemblance avant tout externe. En effet, même si l'on peut voir un « cadre » dans le manga, rien ne semble jamais défini ou joué d'avance. De plus, si l'on peut dans nombre de mangas parler d'un décor fidèle à la réalité – et cela semble encore plus vrai en ce qui concerne l'animation – on ne peut pas parler d'une réelle ressemblance physique avec les personnages. Et pourtant, ces derniers malgré leurs grands yeux et leur aspect parfois déformé s'intègrent parfaitement au monde copiant le nôtre. C'est aussi au travers de leur personnalité et de leur caractéristique physique très détaillées par les auteurs, que les personnages vont prendre une posture réelle. On peut en voir un exemple page suivante, extrait du manga *Lady and Butler* de Rei Izawa[477].

[476] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.131.

[477] Illustration extraite de Rei Izawa, d'après une idée de Fuyu Tsuyama, *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2008, Volume 3.



De même, à travers l'utilisation d'un cadrage cinématographique, les dessins vont apparaître comme des prises de vue réelles. Cette spécificité visuelle crée une cohérence entre la réalité et la fiction. On peut également se demander si la caractéristique graphique du manga utilisant principalement le noir et le blanc ne va pas aussi renforcer l'effet de réalité. En effet, comme le dit Jacques Aumont pour le cinéma noir et blanc, l'effet de noir et blanc permet d'échapper à la narration et à la représentation[478]. A travers nombre de détails et de représentations culturelles, il se dégage du manga une impression de réalisme où finalement le non vraisemblable devient par des détails et des situations de quotidienneté vraisemblable. Dès lors, si le lecteur-spectateur se sait dans une réalité fictionnelle, la vérité des décors ou encore des personnages, va authentifier cette fiction au point que le lecteur-spectateur va se retrouver dans un entre-deux fictionnel et réel. Au travers de ses thématiques narratives le manga ne se fait pas seulement l'écho d'une réalité vécue. Il place le lecteur-spectateur dans les « mouvances » d'une réalité qui n'est pas toujours contrôlée.

Pierre Fresnault-Deruelle dit que « le propre de toute littérature ou para-littérature "vraisemblable" (donc réaliste), c'est d'inverser les rapports monde/œuvre-reflet du monde »[479]. Toutefois dans le manga il semblerait qu'on est à faire bien plus qu'à une inversion, à une modification des rapports par un « brouillage » entre le monde de l'œuvre, ce

[478] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.85.
[479] Pierre Fresnault-Deruelle, *La Bande dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972, p.138.

qu'il reflète et le monde du lecteur-spectateur. Dans le manga chaque histoire se situe au Japon et souvent, en ce qui concerne les productions *shôjo*, dans la ville de Tokyo. Le lecteur-spectateur suit donc, au travers du récit et de la mise en scène des images, un itinéraire réalisé à partir des connaissances du *mangaka*, de son histoire. Cette représentation du lieu vécu va d'autant plus donner une force et un caractère à l'image en amplifiant l'expression graphique de la réalité. L'impression d'analogie avec l'espace réel que produit l'image manga va parvenir à faire oublier au lecteur-spectateur le cadre de la page pour l'immerger dans l'image.

Les travaux de Pierre-Fresnault-Deruelle et de Jacques Aumont sur la notion de vraisemblance peuvent nous aider à analyser le manga. Toutefois celui-ci possède un régime de vraisemblance très particulier. Selon Jacques Aumont « le vraisemblable peut d'abord se définir dans sa relation à l'opinion commune et aux bonnes mœurs : le système du vraisemblable se dessine toujours en fonction de la bienséance »[480]. Il dit également que le vraisemblable constitue au nom de la bienséance une forme de censure et donc restreint le nombre des possibles narratifs ou des situations diégétiques imaginables. Or le manga ne restreint pas ce nombre des possibles narratifs. Qu'il existe une classe spéciale avec nombre de privilèges pour des élèves surdoués comme c'est le cas dans *Special A*, qu'un ancien chef de bande devienne enseignant et demande à l'une de ses élèves de se battre pour faire régner l'ordre (*Fight Girl*) ou encore qu'une jeune fille se transforme en garçon pour intégrer le lycée de son idole (*Parmi eux*) sont certes des sujets qui sont invraisemblables par rapport à la réalité. Et pourtant, le manga demeure dans la vraisemblance. Ce n'est pas dans les thèmes ou dans certains rebondissements de l'histoire, qui peuvent faire vivre des situations hallucinantes (gérer une entreprise, retrouver une amie qui s'est fait kidnapper (*Special A*)) à des personnages de surcroit encore adolescents, que la vraisemblance peut résider. C'est surtout dans la morale des personnages, dans la temporalité de l'histoire (la diégétique spatio-temporelle) et dans la mouvance de l'image qui donne une instantanéité de l'action, qu'il y a un effet de vraisemblance.

On peut dire que dans le manga, le vraisemblable est aussi lié à la motivation qui se découvre à l'intérieur de l'histoire dans les actions entreprises. Dès lors, l'unité diégétique se trouve comme au cinéma dans une double fonction : une fonction immédiate et une fonction à terme

[480] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.100.

où, comme le dit Jacques Aumont, « sa fonction immédiate varie, mais sa fonction à terme est de préparer discrètement la venue d'une autre unité pour laquelle elle servira de motivation »[481]. On peut alors penser que dans le manga, le vraisemblable est un moyen de faire passer pour réel le récit en s'appuyant sur des indices connus de tous, des représentations fondées sur une réalité. On peut alors se demander si le vraisemblable ne tiendrait pas ici à la perception visuelle des actions.

Le vraisemblable serait alors une forme au service de la signification de l'image, de son rapport au réel. Jacques Aumont dit que l'impression de réalité se fonde sur la cohérence de l'univers diégétique construit par la fiction. Il ajoute que cette impression de réalité est « fortement sous-tendue par le système du vraisemblable »[482]. Certes celui-ci tient dans l'image manga aux représentations véhiculées. Mais plus encore, la mouvance de l'image accentue la vraisemblabilité en renforçant le caractère réel de la fiction.

Jacques Aumont dit par ailleurs que l'effet genre permet « d'établir un vraisemblable propre à un genre particulier »[483]. Le vraisemblable pourrait alors se caractériser comme un *effet-genre* du manga. Les héroïnes de *shôjo* se retrouvent régulièrement dans des situations parfois extrêmes (enlèvement, menace ou encore perte d'un être cher qui va bouleverser leur quotidien et les emmener comme dans *Mei's Butler* de Riko Miyagi, par exemple, dans une vie de château), mais par la récurrence de ces thèmes propres au genre *shôjo*, l'histoire prendra un caractère vraisemblable.

C'est bien une impression de réalité qui domine dans la vision du manga. Cette impression passe par la vraisemblance de l'histoire, mais aussi par tous les modes de représentations présents dans l'image ainsi que par la restitution du mouvement. Cette impression de réalité n'est pas sans conséquences dans l'attitude du lecteur-spectateur et cela que ce soit face à un manga dans sa version papier ou à un film d'animation. Elle tient à la richesse perceptive de l'image manga.

L'expérience de cette image est alors différente pour le lecteur-spectateur de celle qu'il peut avoir en lisant des bandes dessinées puisque, comme nous l'avons déjà dit, sa lecture est

[481] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.101.
[482] *Idem*, p.107.
[483] *Ibidem*, p.105.

d'emblée une vision. Jacques Aumont dit que « la restitution du mouvement tient une place importante dans l'impression de réalité, et c'est pour cela qu'elle a été particulièrement étudiée par les psychologues de l'Institut de filmologie (A. Michotte van den Berck, Henri Wallon…) »[484]. De même, Edgar Morin dit que « la conjonction de la *réalité* du mouvement et de l'*apparence* des formes entraîne le sentiment de la vie concrète et la perception de la réalité objective »[485]. C'est bien ce que l'on retrouve dans le manga étant donné sa spécificité graphique.

On peut citer par exemple, l'utilisation de différents plans qui donnent l'impression d'un mouvement de caméra. Le manga peut être ainsi vu comme le *story-board* d'un film. Les spécificités graphiques du manga donnent ainsi une visualité particulière à l'image. Par exemple, les lignes de mouvement ainsi que la jonction et la forme des cases vont permettre de donner l'impression d'un mouvement continu[486]. Si dans la bande dessinée occidentale l'image est fixe et discontinue, dans les mangas les images acquièrent un mouvement et sont mises en situation de continuité.






TAP TAP TAP
BONG
AAAA

On peut reprendre ici ce que nous avons déjà dit d'un procédé graphique qui consiste à placer « le lecteur sur le siège du conducteur » en lui permettant d'intégrer non seulement l'action de l'image mais aussi de pouvoir rentrer dans le rôle du personnage. Le lecteur-spectateur se trouve alors inclus dans la scène représentée et devient ainsi acteur de la situation à laquelle il assiste. Christian Metz dit d'ailleurs que cette impression de réalité va déclencher chez le lecteur-spectateur « un processus à la fois perceptif et affectif de "participation" »[487].

Cette inscription du lecteur-spectateur dans la scène est définie par Jean-Pierre Oudart comme effet de réel. Pour lui, « l'effet de réalité tient au système de représentation ; et plus particulièrement au système perceptif hérité par le cinéma de la peinture occidentale, alors que l'effet de réel tient, quant à lui, au fait que la place du sujet spectateur est marquée, inscrite à l'intérieur même du système représentatif, comme s'il participait du même espace. Cette inclusion du spectateur fait qu'il ne perçoit plus les éléments de la représentation comme tels, mais qu'il les perçoit comme étant les choses elles-mêmes »[488]. Dans le manga, il existe également des effets visuels entre les images (traits, hiatus) qui suppriment l'impression de la linéarité de la lecture. Cette dernière semble se faire en « Z ». Ces effets visuels font que ce mouvement invisible est perceptible à la lecture.

Ainsi, l'impression de réalité provient de plusieurs facteurs visuels et narratifs : la vraisemblance, la perspective, la fluidité et l'agencement des plans, les représentations mais aussi l'impression de construction et de déconstruction de la lecture de cette image. Une « déconstruction » qui permet d'ailleurs d'intégrer le lecteur-spectateur à cette dernière. Cette impression de réalité va également modifier le rapport au manga. A travers les jeux visuels du manga le lecteur-spectateur se trouve impliqué dans une narration en perpétuelle mouvement. Le flux des images qui agit sur la narration joue non seulement sur les perceptions mais crée aussi de nouvelles temporalités dans l'histoire.

[487] Christian Metz, *Essai sur la signification au cinéma. Tome 1*, Paris, Editions Klincksieck, 1983, p. 14.
[488] Jean-Pierre Oudart cité par Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.107.

Chapitre 2 : Flux et temporalité du manga

Le manga met le lecteur-spectateur en face d'univers fantastiques et virtuels. Des univers qui cependant, ressemblent fortement à notre « réel » et cela en utilisant les mêmes structures et les mêmes logiques d'organisation que la société contemporaine. Il ressort de ces univers l'impression de pouvoir s'autoriser ce que la réalité ne permet pas dans notre vie quotidienne. On peut également constater que ces univers se construisent autour de jeux temporels et de flux qui constituent l'image manga et qui mettent le lecteur-spectateur dans un « entre-deux », entre réel et virtuel mais aussi entre narration et « narration-visuelle ». L'image manga se positionne alors comme un espace pluriel qui peut engendrer une nouvelle forme communicationnelle : le discours narratif est à la fois écrit et visuel, l'un pouvant se substituer à l'autre. On peut y voir aussi un nouveau langage, qui oblige à faire place à la notion de « visuel-narratif ». Dans l'importante interactivité entre l'image manga et le lecteur-spectateur, c'est le brouillage entre le narratif et le visuel qui peut advenir.

Dans le manga il n'est pas rare de voir une discontinuité dans la logique du récit en raison d'une pluri-temporalité. En effet, comme nous avons voulu le montrer précédemment le passé d'un personnage peut resurgir dans le présent de la narration. On peut également ajouter qu'en communiquant avec le lecteur-spectateur, le *mangaka* intègre la temporalité du récit. Nous avons déjà souligné que par le jeu de ces temporalités imbriquées, le discours narratif peut sembler désordonné, mais qu'il est en fait, comme l'espace visuel, parfaitement structuré. Le manga est constitué d'une forme de « jeu » sur les trois temporalités que sont le passé, le présent et le futur qui se combinent avec les thématiques et les représentations culturelles que nous avons citées précédemment, à savoir : le religieux (avec le mythe), le quotidien et la science-fiction.

Ces trois temporalités sont aussi l'une des caractéristiques de la société japonaise. En effet, dans son système culturel, le Japon se découpe en deux formes de culture qui relèvent de sa dualité tradition / hyper modernisme. Toutefois, est-ce à dire que l'on s'appuie sur le passé et ses règles pour construire les images du passé, du présent et du futur. Il s'agit plutôt de construire le récit à partir du présent et cela, même si l'on met en scène le futur. Cela permet ainsi au lecteur-spectateur de se retrouver dans l'histoire et la mise en scène des images. Il y a là une sorte de contrat de compréhension ou d'adhésion. Le lecteur-spectateur peut ainsi retrouver dans le manga non seulement son mode de vie mais aussi ses désirs. Comme le dit

Antonin Artaud, on ne peut pas séparer dans le cinéma la représentation de la vie et le fonctionnement de la pensée. Selon lui, « ce n'est donc pas seulement une question de choix. Il n'y aura pas d'un côté le cinéma qui représente la vie, et de l'autre celui qui représente le fonctionnement de la pensée. Car de plus en plus ce que nous appelons la vie deviendra inséparable de l'esprit ». Il ajoute que le cinéma est « surtout fait pour exprimer les choses de la pensée, l'intérieur de la conscience ; d'où l'image et surtout le film va nous parler »[489]. L'interaction communicationnelle qui existe entre le *mangaka* (ou le réalisateur) et le lecteur-spectateur au travers d'un livre ou d'un film d'animation est amplifiée par des jeux de temporalités et de flux d'images qui en produisant des ambiances spécifiques entremêlent l'image donnée à voir et l'image ressentie.

I. Les temporalités en jeux dans le manga

Il semble que dans le manga, le temps et l'espace se croisent jusqu'à se confondre. Il semble en être de même pour la distance qui sépare le lecteur-spectateur de l'objet et qui peut être, elle aussi, estimée en termes de temporalité et d'espace. Or le temps et l'espace sont deux dimensions qui sont étroitement imbriquées. La notion de temporalité est particulièrement importante au cinéma puisqu'elle permet l'image en mouvement. Le temps se définissant comme « la grandeur caractérisant à la fois la durée des phénomènes et des instants successifs de leur déroulement »[490]. Il possède donc de multiples représentations que l'on retrouve dans le manga papier et dans l'animation japonaise. Dès lors, pour appréhender les différentes représentations du temps, et plus particulièrement les jeux de temporalités dans le manga, et ses implications sur le lecteur-spectateur, nous avons choisi de nous interroger pour ce chapitre sur quelques courtes séquences de films d'animations qui sont représentatives d'un montage particulier : fragmentation du temps et de l'espace, utilisation du passé pour parler du présent, variations entre lenteur, accélération et suspension du temps. Ainsi, nous pouvons nous interroger sur la manière dont le manga traite du temps à travers une mise en scène qui combine et semble jouer avec différentes temporalités.

En ce qui concerne le manga, l'image est dès sa conception mouvante. Les jeux de temporalités mis en place dans le manga et dans son image vont ainsi agir sur la réception et

[489] Antonin Artaud, « Sorcellerie et cinéma », 1927, texte extrait du livre Antonin Artaud, *Œuvres complètes III*, Paris, Gallimard, 1978. Cité par Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du Cinéma, Essais, 2002, p.10.

[490] Petit Larousse Illustré, Paris, 1986, p.996.

le ressenti du lecteur-spectateur. L'utilisation de différentes temporalités permet le dépassement de l'expérience visuelle et narrative et produit ainsi chez le lecteur-spectateur une impression émotive. Laurent Jullier dit que le cinéma est un « médium homochrone »[491] puisqu'il impose sa propre temporalité aux spectateurs en salle. Il est en de même pour l'image manga qui par ses caractéristiques graphiques, qui donnent une dimension de mouvement à l'image, et son découpage rythmique et temporel, impose un rythme de lecture au lecteur-spectateur. Mais l'on peut également se demander si par les flux temporels présents dans le manga, il n'y aurait pas aussi du temps offert au regard du lecteur-spectateur venant confirmer, comme le dit Dominique Païni (faisant référence à Jean-Louis Schefer), « le phénomène cinématographique […] : est "du temps donné comme perception". Autrement dit, l'expérience d'une certaine durée que des images matérialisent »[492].

Le manga permet ainsi une nouvelle posture du regard qui peut être à la fois méditatif voire contemplatif, tout en même temps que la lecture de l'action est instantanée. Cette double posture du regard va d'ores et déjà brouiller l'espace-temps de la lecture. En effet, la dimension temporelle de l'image manga va non seulement accentuer celle du récit mais aussi agir sur la réception et la perception du lecteur-spectateur et cela, par exemple, en agençant une tension dans le récit liée à une forte intensité émotionnelle. Ainsi, dans une même page, l'image peut être à la fois lente et rythmée. On peut également remarquer que ce montage qui alterne rapidité et latence va produire une simultanéité entre l'action qui se déroule, l'action vécue par les personnages et l'action ressentie et vue par le lecteur-spectateur. Cette alternance d'images semble signifier que dans la temporalité du récit les évènements sont présentés de manière simultanée. Cela va non seulement engendrer une nouvelle « vision » de l'histoire mais aussi la rendre plus réelle par son expressivité. Une expressivité qui va d'ailleurs pouvoir toucher les critères psycho-sensoriels du lecteur-spectateur. Face à des scénarios narrativement et visuellement très riches, il apparaît aussi que le récit tient à un jeu temporel où la succession des évènements va permettre d'exploiter au mieux toute l'intensité de l'histoire mais aussi toute la gamme des personnalités mises en scène.

Le manga, dans sa conception, joue sur les temporalités. Il est donc important de noter que ce dernier, notamment par le flux des images, peut tout à la fois mettre en scène une action rythmée et en même temps des instants de « flottement ». En effet, le lecteur-spectateur peut

[491] Laurent Jullier, *Cinéma et Cognition*, Paris, L'Harmattan, Œuvres Philosophiques, 2002, p.151.
[492] Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2002, p.72.

se trouver en face de scènes de flottement où le temps semble suspendu pouvant amener à une contemplation ou encore à une tension. On peut appréhender, par exemple, les gros plans sur les personnages comme une suspension du temps mettant à la fois le lecteur-spectateur dans une position d'attente et en même temps dans une posture perceptive ou encore dans une posture laissant place à une forte intensité émotionnelle. Or il apparaît que le manga joue régulièrement sur ces deux opposés – suspension du temps et rythme rapide – mettant ainsi le lecteur-spectateur dans un entre-deux temporel : à la fois dans une dimension atemporelle et dans une dimension temporelle. Ces deux dimensions, pouvant se trouver dans une même page ou dans une même scène, vont permettre de créer un moment d'intense relation avec le lecteur-spectateur et en même temps d'intégrer ce dernier dans le rythme du récit.

De même, certains gros plans vont figer le temps de l'action pour mettre le lecteur-spectateur dans le temps de la contemplation et de la réflexion, telle une pause nécessaire à une meilleure compréhension mais aussi une meilleure appropriation du vécu. L'image va ainsi jouer sur le vécu du lecteur-spectateur. Gilles Deleuze évoque l'alternance entre image actuelle et image virtuelle. Il dit que « tout moment de notre vie offre deux aspects : il est actuel et virtuel, perception d'un côté et souvenir de l'autre »[493]. Et c'est bien de cette alternance dont il s'agit où, d'un côté le lecteur-spectateur va percevoir l'action par le flux des images et la technique graphique de l'image en mouvement ; et de l'autre, par ces « arrêts » temporels. Or par ces instants propices à la contemplation, d'une action ou d'un moment, l'image interpelle les souvenirs du lecteur-spectateur. D'où une appropriation de cette image qui peut évoquer un sentiment vécu. On peut alors voir dans l'image manga une simultanéité du temps vécu et du temps ressenti et cela par une forme de synchronisme temporel du temps de l'action, du récit et de ces « pauses temporelles ». On peut également ajouter que ce synchronisme temporel est également engendré par la perception que le lecteur-spectateur a de cette image mais aussi par la simultanéité et la succession de ces différents temps (lent et rapide).

Le ralenti va également jouer un rôle dans la temporalité de l'image manga. Selon Dominique Païni, le ralenti d'un mouvement va accentuer « la perception de ce qui, dans l'image cinématographique, est en instance de figuration, c'est-à-dire de ce qui pousse et force en elle à l'accession à la figure, mais qui simultanément dilate »[494]. C'est cet aspect dilatoire du temps qui nous intéresse ici. En effet, cette dilatation du temps dans le manga va non

[493] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 2012, p.98.
[494] Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2002, p.99.

seulement modifier les *perspectives temporelles* du lecteur-spectateur – en le mettant notamment dans une autre temporalité – mais aussi conférer « au réel un état irréel, incertain entre liquide et solide »[495]. Dès lors, on pourrait considérer le ralenti comme une « loupe temporelle » qui en effet dilate les écarts temporels entre deux évènements. Selon Dominique Païni, « Jean Vigo trouve dans le ralenti une expression de sa mélancolie, Eisenstein y cherche l'expression d'un lyrisme grandiose "michel-angelesque", une *terrabilità* unique dans l'histoire du cinéma »[496]. En ce qui concerne le manga, c'est surtout une pause qui va jouer sur les perceptions ressenties et permettre au lecteur-spectateur d'intégrer le récit dans une dimension plus profonde et plus perceptuelle. Dans la contemplation de l'action ou par l'accentuation de l'effet comique d'une situation il y a une poétique du ralenti : c'est bien la particularité plastique de l'image qui donne une toute autre *perspective temporelle* au récit. Le ralenti ne se limite pas seulement à l'immobilité ou à la dilatation du mouvement, il opère aussi un changement temporel. C'est ce ralenti qui permet une errance du lecteur-spectateur dans l'image par la contemplation (une pause du regard) qu'il induit.

La prégnance de la dimension temporelle participe à la richesse visuelle et narrative du manga. Ainsi, les jeux de temporalités de l'image vont, par exemple, permettre l'évolution des personnages. Ces derniers ne restent pas figés dans leur psychologie ; au contraire, ils évoluent tout au long du récit, en pouvant gagner en maturité. Ainsi dans *Happy Mariage ?!* de Maki Enjoji, le personnage de Chiwa passe d'un comportement réservé à une attitude plus ouverte en n'hésitant pas à prendre parti pour venir en aide à son mari. A travers cette évolution du personnage l'auteur veut montrer que le rapport à l'autre est le moyen d'un enrichissement de soi. En effet, le personnage d'Hokuto est d'abord considéré par Chiwa comme une personne charismatique et impitoyable mais aussi comme la personne ayant payé les dettes de son père en échange d'un mariage arrangé. Puis, il se développe au fur et à mesure une relation de compréhension entre ces deux personnages qui vont les rapprocher. Les deux personnages évoluent au contact de l'autre. Il s'instaure alors une véritable relation, plus égale et plus équilibrée, qui les mènera à un vrai mariage. Alors que leur histoire avait débuté sur un mariage d'ordre financier et stratégique, la structure temporelle des évènements les conduit à un second mariage plus stable et fondé sur de réels sentiments.

[495] Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2002, p.100.
[496] *Idem*, p.101.

Afin de mieux appréhender cette notion de temporalité, on peut relever trois concepts du temps au cinéma qui nous paraissent pertinent pour la suite de notre propos :

- La perspective temporelle : Elle désigne le fait pour un réalisateur de choisir un moment depuis lequel on observe et représente les évènements dans le temps. Dans le cas du *shôjo*, par exemple, le *mangaka* peut choisir de réaliser son récit dans une année scolaire. Dès lors, en plus de l'histoire, le récit sera ponctué des différents temps qui constituent cette période : les différentes fêtes du lycée ou encore les vacances scolaires. On peut également ajouter que le cinéma crée une perspective temporelle à partir du moment où il utilise tous les moyens pour agir sur la représentation, la perception et la production du temps. On peut citer par exemple les variations de vitesses telles que l'accéléré, le ralenti ou l'arrêt sur image. Il est aussi possible d'utiliser l'inversion chronologique telle que le *flashback* ou le *flash forward*.

- Le continu / discontinu : Selon Jacques Aumont et Michel Marie, « le cinéma est un média temporel voué au continu mais qui repose sur la production d'une discontinuité »[497] entre les plans du montage. Or, dans le manga, cette discontinuité dans le flux visuel et narratif du récit va être provoquée par des gros plans, des zooms sur des personnages qui vont agir comme une cassure dans le rythme du discours visuel et narratif.

- Le narratif / dysnarratif : Le dysnarratif, propre au cinéma moderne, est une contestation volontaire du récit par lui-même, dont le but est de briser les diverses illusions du spectateur propres au narratif. En effet, le narratif correspond à l'illusion réaliste et référentielle du récit comme reflet du monde réel, illusion de la continuité et de la logique de cause à effet. A l'inverse, les procédés dysnarratifs vont mettre en évidence l'arbitraire du récit, et notamment le rôle de l'énonciateur. Ils vont également souligner l'aspect simplificateur du récit par rapport à la complexité des divers aspects de la réalité. Ils vont enfin avoir pour but de sensibiliser au travail signifiant du montage. Il est intéressant de souligner que les auteurs choisissant de travailler le dysnarratif prennent des partis pris formels, comme la mise en avant de la matérialité des images et des sons, le style des dialogues, le privilège de la discontinuité, le brouillage de l'identité des personnages, les longs plans séquence, la transgression des règles du raccord. En d'autres termes, ils utilisent tous les procédés qui mettent en évidence la matérialité filmique et qui brouillent la perception de la transparence.

[497] Jacques Aumont, Michel Marie, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, Collection Cinéma, 2005, p.40.

Cependant, la dimension temporelle du manga se fait aussi par son montage. Selon Gilles Deleuze, « si l'on assimile l'image-mouvement au plan, on appelle cadrage la première face du plan tournée vers les objets, et montage l'autre face tournée vers le tout. D'où une première thèse : c'est le montage lui-même qui constitue le tout, et nous donne ainsi l'image *du* temps ». Il ajoute que le temps est nécessairement une « représentation indirecte, parce qu'il découle du montage qui lie une image-mouvement à une autre » [498]. Par définition, le montage est alors l'organisation des plans d'un film (ou dans le cas du manga papier l'agencement des cases) dans certaines conditions d'ordre et de durée. Il va a également avoir une fonction narrative puisqu'il va modeler le récit.

Gilles Deleuze dit qu'il faut que « le montage procède par alternances, conflits, résolutions, résonnances, bref, toute une activité de sélection et de coordination, pour donner au temps sa véritable dimension, comme au tout sa consistance »[499]. Or il est bien question de cela dans l'image manga. Il ne s'agit pas dans le manga d'une temporalité classique de la bande dessinée où, comme le dit Scott Mc Cloud, il s'agit de « placer une image après une autre pour montrer le passage du temps »[500]. Au contraire, dans le manga, l'image est cadencée, rythmée. Elle participe déjà par son seul graphisme à la temporalité de l'histoire en raison de la mise en mouvement de l'image. Ainsi, on peut constater que le montage du manga combine plusieurs effets qui vont intégrer le lecteur-spectateur dans la temporalité de l'image et du récit : des effets rythmiques (rapidité / lenteur), de liaisons ou de ruptures, de linéarités ou de ponctuations d'un évènement ou encore d'alternances et de circularités temporelles.

Dès lors, le montage propre au manga ne se situe pas seulement dans un montage « classique » qui serait alors chronologique, transparent, logique et linéaire. Il semble surtout se situer dans une théorie des temps multiples et éclatés où différentes temporalités s'entrecroisent pour former un tout qui intègre le lecteur-spectateur dans l'univers du récit. On retrouve cette théorie dans le cinéma moderne voire post-moderne qui met ainsi en scène une fragmentation de l'espace et du temps. Mais cette fragmentation ainsi que la circularité temporelle vont aussi se faire par l'image en mouvement et par le récit visuel et narratif du manga. Ces derniers deviennent alors « une matrice ou cellule du temps » où « le temps

[498] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 2012, p.51.
[499] L'auteur se réfère ici à Eisenstein. Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 2012, p.51.
[500] Scott Mc Cloud, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, p.5.

dépend du mouvement lui-même et lui appartient »[501]. Cette image en mouvement va finalement déplacer le lecteur-spectateur dans le temps du récit. Ce dernier se retrouve alors dans un entre-deux temporel : à la fois dans sa propre temporalité de lecture-visionnement et à la fois dans la temporalité du récit. La frontière est d'autant plus floue que le lecteur-spectateur peut voir dans la temporalité du récit « le caractère *temporel* de l'expérience humaine ». Paul Ricoeur dit d'ailleurs que « le temps devient temps humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative ; en retour le récit est significatif dans la mesure où il dessine les traits de l'expérience temporelle »[502]. Comme l'indique ici Paul Ricœur, la temporalité et la narrativité sont interdépendantes. Il est vrai que la temporalité ne saurait être vécue qu'à travers les façons dont on la construit. Ainsi, Paul Ricœur voit « dans les intrigues que nous inventons les moyens privilégiés par lesquels nous reconfigurons notre expérience temporelle confuse, informe et, à la limite muette »[503].

Dans cette analyse de la temporalité du manga il faut prendre en compte les spécificités du montage du cinéma d'animation ; spécificités que l'on peut retrouver également, dans une certaine mesure, dans le manga papier. Comme toute œuvre cinématographique, le cinéma d'animation mobilise quantité de sons et d'images qu'il est nécessaire d'agencer et de combiner par l'opération de montage. Cependant, contrairement au cinéma traditionnel, les images du cinéma d'animation ne se raccordent pas, elles sont construites de concert, l'une étant conçue inévitablement comme la suite de l'autre. Il existe ainsi des spécificités propres à la conception du montage dans le cinéma d'animation. Ces spécificités vont certes favoriser l'émergence d'une poétique singulière mais elles vont aussi, pour aller dans le sens de notre propos, agir sur le flux temporel de l'image et ainsi servir à la mise en scène de plusieurs temporalités dans l'histoire.

La mise en scène de l'image ainsi que l'aspect narratif constituent une figure du temps dans l'animation (et cela vaut aussi pour le manga dans sa version papier) qui peut être, par exemple, celle du temps quotidien (qui peut différer du temps occidental si l'on prend en compte l'évocation des différentes fêtes qui rythment le temps et le calendrier japonais, telles que la fête du printemps ou tout ce qui est de l'ordre du renouveau), du temps historique (ce dernier faisant aussi partie du quotidien puisqu'il semble être cristallisé dans le présent, qu'il le nourrit) ou encore le temps des morts. Ainsi, à l'inverse des médias et notamment, par

[501] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 2012, p.51.
[502] Paul Ricoeur, *Temps et Récit. 1. L'intrigue et le récit historique*, Paris, Seuil, 1983, p.17.
[503] *Idem*.

exemple, Internet qui instaure une nouvelle forme de temporalité en créant de nouveaux espaces publics ouverts aux échanges directs et relie ainsi le temps à une logique d'interactivité ; le manga fait entrer le lecteur-spectateur dans une temporalité de l'imaginaire dans un temps réel, tout en mettant en scène des pratiques quotidiennes et donc une temporalité du quotidien. Cette temporalité qui agit sur le flux temporel du récit va permettre de nourrir l'imaginaire du lecteur-spectateur (du récepteur) puisque ce dernier peut ainsi échapper à une logique de flux tendu, d'immédiateté pour rejoindre le temps cyclique du mythe. Toutefois cette temporalité, en insérant le lecteur-spectateur dans le temps du récit et de l'image, va également permettre une plus grande immersion de ce dernier dans le récit.

Il faut rappeler que le temps de la narration (que l'on pourrait également nommé le temps diégétique) est différent du temps du film, lui-même différent du temps perçu par le spectateur. En effet, si le cinéma a pour base le système perceptivo-cognitif il joue aussi sur ses limites, sur de l'illusion, sur des suggestions. Au niveau cognitif, le cinéma joue sur l'appréhension. Ainsi, être attentif au cinéma c'est prévoir ce qui va arriver au plan suivant. Dès lors, le temps perçu par le lecteur-spectateur est plus ou moins long selon son investissement attentionnel. L'analyse de Paul Ricœur[504] sur « la manière dont la fiction et l'histoire sont saisies par la conscience du lecteur » amène Marc Lits à dire que, « si la fiction organise son rapport au temps grâce aux variations imaginatives qui lui sont permises à cause de sa liberté par rapport au référent, l'histoire peut aussi remodeler le temps "réel" par "l'élaboration d'un tiers temps – le temps proprement historique –, qui fait médiation entre le temps vécu et le temps cosmique". En effet, l'histoire (comme récit des évènements du passé) est toujours une construction de l'histoire (des évènements qui se sont réellement produits par le passé, sous la forme de "représentances" »[505]. Dès lors, nous pouvons donc voir, dans le manga, une forme d'imbrication ou du moins de cohabitation entre le temps de la fiction, le temps réel et le temps de la diégèse.

Dans le manga le temps se donne à éprouver et à penser de façons différentes. Dans ses diverses représentations, il peut être considéré non seulement comme le produit d'une situation pratique, mais aussi comme l'effet des pratiques que l'on peut avoir de cette situation. Après lecture et analyse de nombreux mangas et films d'animation, nous pouvons penser qu'il existe, en raison des particularités spécifiques à chaque culture, une temporalité

[504] Voir Paul Ricœur, « Le temps raconté », in *Temps et Récit. 1. L'intrigue et le récit historique*, Paris, Seuil, 1983, pp : 155, 162.
[505] Marc Lits, *Du récit au récit médiatique*, Bruxelles, Editions De Boeck Université, 2008, p. 118.

propre au Japon, un reflet des rythmes sociaux de la culture japonaise. Ainsi, cette dernière semble plus à l'écoute des rituels saisonniers ou des cérémonies qui jalonnent le calendrier que les Occidentaux[506].

Dans une culture, les conceptions de temps et d'espace fournissent des repères fondamentaux pour lesquels « le facteur narratif joue un rôle structurant »[507]. En effet, un individu ne peut se considérer comme un évènement que s'il est intégré dans une trame, c'est-à-dire une histoire. Ce qui nous conduit à évoquer les structures imaginaires symbolico-narratives, analysées par Paul Ricœur qui montrent que ces structures permettent d'établir une certaine continuité et un ordre symbolique qui donnent sens aux expériences vitales individuelles, composées d'une succession de faits exempts de sens universel. Par ailleurs Rafael Vidal Jimenez dit que : « les cultures créent leurs propres temporalités, différentes les unes des autres, à partir de liens symbolico-narratifs, qui articulent, d'un côté un présent problématisé qui invite à agir de manière singulière, et d'un autre côté un double horizon, toujours mobile, des expériences […] et des attentes projetées vers un futur plus ou moins ouvert »[508]. Par conséquent, « cet « *être - se racontant »* met en jeu des niveaux très différents de continuité et de discontinuité à l'échelle des individus et des sociétés »[509]. Alban Bensa explique que si les pratiques produisent le temps, elles le cristallisent aussi en hauts faits du groupe, notamment à travers cet art suprême de la temporalité qu'est celui du récit[510]. Les images du temps s'élaborent à partir de la distance à l'expérience qu'autorise le langage : le récit est à la fois inscrit dans le présent et dans un rapport au présent qui l'objective en regard du passé et de l'avenir.

Les sciences sociales soulignent la continuité entre le passé et le présent. Alban Bensa dit d'ailleurs à ce propos que « le temps est précisément cet écart entre ce qui est déjà là et ce qui n'est pas encore, tel qu'il va être rempli et construit par l'action »[511]. Ainsi, nous pouvons voir sur l'acte de construction du temps présent non seulement le passé mais aussi les éléments constitutifs du présent. Les expliciter permet de saisir le présent en tant que présent, c'est-à-dire l'histoire telle qu'elle se fait. Or, comme l'explique Gilles Deleuze, le fondement du

[506] Jean Chesneaux, « Habiter le temps », Terrain, *Vivre le temps*, n°29, Paris, septembre 1997. L'auteur décrit dans son article combien la nostalgie d'un temps homogène, partagé et citoyen habite la pensée occidentale aujourd'hui.

[507] Rafael Vidal Jimenez, « Comunicación, temporalidad y dinámica cultural en el nuevo capitalismo disciplinario de redes », in *TEXTOS de la CiberSociedad*, n°7, 2005, p.2.

[508] *Idem*, pp : 2,3.

[509] *Ibidem*.

[510] Alban Bensa, « Images et usages du temps », Terrain, *Vivre le temps*, n°29, Paris, septembre 1997.

[511] *Idem*.

temps se fait par : « sa différenciation en deux jets, celui des présents qui passent et celui des passés qui se conservent. A la fois le temps fait passer le présent et conserve en soi le passé. Il y a donc déjà deux images-temps possibles, l'une fondée sur le passé, l'autre sur le présent. Chacune est complexe, et vaut pour l'ensemble du temps »[512].

On peut constater que dans le manga, dans sa version papier comme animée, le temps est non seulement présent dans l'intrigue (le récit) mais aussi visuellement. On peut également retrouver parfois une réappropriation du temps historique. Le Japon est un pays en mouvement, en permanent devenir, où tradition et modernité cohabitent équitablement et harmonieusement. Cette cohabitation révèle un jeu de temporalités propre au Japon et qui s'inscrit largement dans la mise en scène de mangas ou de films d'animation tels que, par exemple, *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, *Le Voyage de Chihiro* d'Hayao Miyazaki ou encore *Samouraï Champloo* de Shinichirô Watanabe et Sato Dai. Cette cohabitation, voire cette dualité d'un temps présent et d'un temps passé qui se voudrait normalement révolu, laisse également transparaître une approche personnelle de l'image qui devient ainsi à la fois document et symbole, et où la représentation des sites, des espaces, des lieux ou encore des rues est liée à la notion de temps. Ainsi, Philipe Pons dit, dans son ouvrage, que Tokyo vit « plusieurs temporalités à la fois, mélangeant les temps pré- et post-industriels. Le temps y est rapide, disjonctif, multiple, la nuit comme le jour »[513]. Il ajoute également à ces propos que « la relation de la ville au temps est largement influencée par deux conceptions de la temporalité qui innervent la culture japonaise. Celle du renouvellement cyclique que l'on trouve dans le shintoïsme, et celle de l'impermanence des choses (*mujô*) qui vient du bouddhisme. Ces conceptions du temps sont renforcées dans le cas de la ville par deux facteurs : l'utilisation pour la construction traditionnelle de matériaux végétaux qui, par nature, sont sujet à une dégradation prévisible et des destructions fréquentes dues aux calamités naturelles (séismes, incendies). Autant sans doute ces conditions matérielles, que la notion d'impermanence venue du bouddhisme ont-elles contribué à donner naissance à une conception de la ville qui revient à une sorte de "*planification de l'éphémère*". Dans la civilisation japonaise, la ville, à l'image de l'industrie humaine, est périssable, transitoire »[514].

[512] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 1985, p.129.
[513] Philippe Pons, *D'Edo à Tokyo, Mémoires et Modernités*, Paris, Gallimard, 1988, p.138.
[514] *Idem*, p.75.

Cet aspect transitoire et périssable est notamment mis en scène dans *Le Voyage de Chihiro* d'Hayao Miyazaki lorsque Chihiro change de temporalité en entrant dans un autre monde. Elle semble soudain disparaître dans un monde de l'ailleurs (où la temporalité semble différente) en devenant translucide, elle semble s'estomper sous une gomme invisible. Cette philosophie d'une double temporalité régissant la ville énoncée par Philippe Pons semble se transposer non seulement sur la manière de vivre au Japon[515] mais aussi dans certains mangas et films d'animation qui racontent la vie quotidienne japonaise. Ainsi, Také Hirakawa écrit que « de nos jours l' "*image*" ne fait plus naître la "*réalité*" mais au contraire c'est la "*réalité*" qui fait naître l' "*image*" »[516]. Cette dernière idée reflète le caractère réel des situations mises en scène dans le manga. La temporalité joue un rôle dans ce réel. En effet, en montrant des heures (horloge), en créant des histoires sur des journées complètes, le lecteur-spectateur peut se retrouver, voire s'identifier, car ce temps de la fiction est aussi un peu le sien ; puisque le fondement de la narration se base sur nos propres expériences de vie et sur notre propre expérience et conception du temps.

On peut penser que le Japon se situe ainsi entre le temps historique du réel et le temps du passé qui peut être celui d'un monde de l'ailleurs, celui des légendes ou celui du merveilleux. On peut notamment le constater à travers le lapin d'*Alice aux pays des merveilles*, pour prendre un exemple connu de tous, qui ne cesse de consulter sa montre et de s'inquiéter de son retard.

Dans le manga, la mise en scène de la cohabitation entre temps du passé et temps du réel peut se remarquer de différentes façons : par exemple, à travers la représentation de la vie quotidienne ou encore par les personnages mis en scène. C'est notamment le cas dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya à travers les personnages de Tohru et de Shiguré. En effet, comme nous avons déjà pu le dire, le lecteur-spectateur peut voir dans le personnage de Tohru la figure du Japon industriel, volontaire, aimant travailler et rendre service. Elle est l'image du salarié modèle, d'emblée capable de tolérance et de donner une valeur morale au travail. A l'opposé, le personnage de Shiguré ne serait-ce que par ses vêtements et sa manière de vivre, son attitude, son métier d'écrivain, rappellent le Japon traditionnel en opposition avec le Japon industriel et hyper moderne que peut représenter le personnage de Tohru. On peut

[515] Système de vie alliant le traditionnel et le moderne que l'on peut notamment voir dans le travail de Saër Karam (journaliste et directeur de la rédaction de *La Revue du Liban*) lors de son exposition photographique intitulé "Planète Japon".

[516] Také Hirakawa, « Regards portés sur la mode de cette saison : A la recherche des icônes du XXIe siècle », 8 décembre 2005, lepli.org/discipline/articles/2006/01/post_17.html.

également ajouter à la notion de temps du passé qu'en utilisant des signes de temporalité historique le lecteur-spectateur se trouve en face d'images dialectiques où le passé se cristallise dans le présent. Ainsi, en utilisant le passé nous pouvons nous rendre compte, et cela à travers les divers jeux de temporalités, que ce dernier est plus proche de nous que nous ne le croyons.

Il est intéressant de constater dans la mise en scène des personnages, et notamment pour les souvenirs de Tohru (dans la version *anime* de *Fruits Basket*), des alternances d'évènements tantôt en couleurs tantôt mis en scène comme de vieux films regardés par projection (*figures 1 à 4*)[517]. Ces images apparaissent au lecteur-spectateur comme si elles venaient d'un autre dispositif de filmage, qui serait celui d'un caméscope privé. Ces images ajoutées à la bande sonore qui nous rappelle le bruit des anciens appareils de projection, peut donner le sentiment au lecteur-spectateur de regarder la projection d'un film de famille. On peut retrouver dans ce procédé celui des « images hybrides ». Thierry Lancien dit qu'il s'agit, pour le cinéaste, de mêler au film « des images empruntées à d'autres écrans : ceux d'Internet, du caméscope privé, des télévisions de surveillance, du documentaire télévisé ». Ce procédé va certes donner de l'ampleur au récit, mais par la cassure visuelle il va aussi modifier les conditions de réception du lecteur-spectateur.

1. 

2. 

[517] Illustrations extraites de Natsuki Takaya (auteur), Akitaro Daichi (réalisateur), *Fruits Basket*, Studion Deen, Declic Images, 2001, Episode 1.

3. 

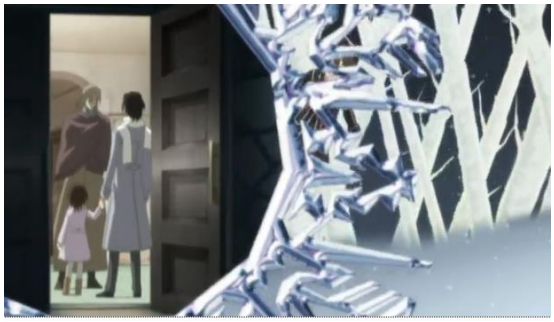
4. 

Nous pouvons donc voir dans cette mise en scène un jeu de montage alterné qui permet de sauter du présent au passé et du passé au présent sans coupure, mais qui semble toutefois briser le flot linéaire de la narration à bon escient et permettre à chaque temporalité d'avoir son rythme propre.

On peut également trouver cette cassure temporelle dans *Vampire Knight* de Matsuri Hino. Le passé de Yûki apparaît comme des images en *flashback* dans un graphisme très sombre qui amplifie le caractère dramatique de son passé (*figures 5 à 10*)[518].

5. 

6. 

7. 

8. 

[518] Illustrations extraites de Matsuri Hino (auteur), Kiyoko Sayama (directeur de l'animation), Asako Nishida (chara-designer), *Vampire Knight*, Deen Studio, 2008, Episode1.

9. 

10. 

Dans cette optique, nous pouvons penser que l'utilisation de cette mise en scène par couleurs jouerait le rôle de représentation des deux temporalités principales du présent et du passé : ce dernier mis en scène à travers les souvenirs de Tohru, par exemple, permet de mieux comprendre la personnalité de la jeune fille et le rôle qu'elle va jouer au sein de la malédiction des Soma. Il en est de même pour tous les personnages atteints par la malédiction. Ainsi, dans ce jeu de temporalités nous pouvons voir une manière singulière de concilier le continu (présent) et le discontinu (qui serait alors le rapport au passé).

Afin de mieux illustrer la notion de temporalité dans le manga, il nous semble intéressant d'intégrer à ce chapitre quelques exemples de films d'animation qui mettent en scène la question de la temporalité :

- *Princesse Mononoké*, Hayao Miyazaki, long métrage, 2000.

Hayao Miyazaki évoque dans ce film d'animation la course à l'industrialisation au détriment de la nature. Aujourd'hui, on retrouve de plus en plus ce problème écologique. Nous pouvons donc penser que l'auteur s'appuie sur les mythes du passé pour évoquer un sujet contemporain et qu'il émet un discours contemporain sur une époque lointaine. On se retrouve ainsi dans une temporalité mixte : passé / présent. Il est intéressant de constater que l'histoire et la mise scène de *Princesse Mononoké* foisonnent de références à l'Histoire, aux divinités, ou encore aux mythes. C'est d'ailleurs pour cela qu'au Japon, ce film d'animation a été classé dans les films relevant du *jidai-geki*, c'est-à-dire des « films d'époque ». Il raconte le destin croisé de deux personnages ballottés dans un univers de combat sans fin, où l'omniprésence de la mort est mise en scène de la façon la plus crue, en laissant toutefois toujours la place à une communion de sentiments. Selon Ilan Nguyên, spécialiste du cinéma d'animation, *Princesse Mononoké* est une sorte de « grand retour » :

- retour sur un ancien projet,
- retour sur le Japon,

- retour à un style destiné aux adultes de la présentation du monde,
- retour sur le registre japonais du *jidai-geki*, ce drame historique auquel Hayao Miyazaki voulait s'essayer depuis quelque temps.

L'héroïne San et l'œuvre toute entière présentent de nombreux aspects que l'on peut mettre en parallèle avec le chamanisme. La foi de San en la nature, ou sa croyance aux esprits n'en sont que quelques exemples. A la manière de ce qui se pratique dans des rituels africains où le chaman s'animalise, San porte une peau de loup et elle a les joues peintes. Revêtue de son masque (qui dissimule son esprit), elle entre en état de transe et c'est une furie qui s'attaque à la forge. Elle court alors très vite, recourbée tel un animal. Elle ne parle plus, ne fait que gémir et se bat tout en donnant des coups de tête. Son art réside dans cette rapidité, cette surnature animale et elle doit assumer jusqu'au bout cette assimilation. En général, la bête finit comme gibier. Le chamanisme repose en effet sur cette réciprocité : les animaux sont le gibier des hommes, mais les esprits des bêtes sauvages se nourrissent de la chair et du sang des hommes. C'est une relation d'échange qui s'opère entre les deux mondes. Quand Dame Eboshi s'attaque à la forêt, on peut penser qu'elle rompt cette alliance, d'où la violente réaction de San contre la maîtresse des forges.

Le film porte sur une longue période avec de nombreux indices temporels qui vont ainsi rythmer l'histoire et lui donner un sens. Pour donner quelques indications sur l'époque, le récit se déroule au cœur d'une époque peu connue (1333-1568) où le Japon passant du Moyen-Age à la modernité, change de visage. En effet, à en croire les paroles d'un ancien du peuple Emishi au début du dessin animé : « *J'ai entendu dire que le pouvoir de l'Empereur n'est plus, et qu'il est remplacé par celui des Shoguns qui, à leur tour, se sont cassés les dents*. », *Princesse Mononoké* semble se dérouler dans la deuxième moitié du XVe siècle, au temps de la guerre d'Onin (1467-1477). Néanmoins l'introduction au Japon des armes à feu (qui apparaissent dans le film) date plutôt de la deuxième moitié du XVIe siècle. De plus, Dame Eboshi incarne aussi les progrès en matière sociale, économique et technique qui caractérisent cette époque. Ses forges sont le symbole de l'ère moderne naissante avec des avancées technologiques comme les armes à feu. Ces bouleversements s'accompagnent aussi de changements dans les mentalités. C'est une époque charnière entre les Japonais et leur environnement. La production a fait un énorme bond, ce qui a entraîné un énorme déboisement. Il va sans dire que les forgerons du dessin animé commencent à perdre leurs croyances et à chasser leurs superstitions. Plus libres, plus humanistes et plus matérialistes, ils

ont le sentiment qu'ils peuvent conquérir et exploiter la nature. Il faut savoir que le Muromachi était une ère confuse, mais finalement vivante et riche en changement. La structuration rigide de la société entre samouraïs / paysans / artisans n'était pas encore établie. Les femmes avaient plus de liberté et de nouvelles formes d'art ont fait leur apparition. Il semble qu'Hayao Miyazaki ait choisi cette époque car il y voit des similitudes avec l'époque actuelle, où de nombreux progrès technologiques peuvent comporter des dangers.

Les mouvements d'images parfois lents, parfois rapides (plan lointain / plan rapproché) rythment également l'histoire. La rapidité des images et de la musique s'opposent à la lenteur et au silence de certaines scènes, amenant à la contemplation de l'environnement, des paysages, et permettant aussi de situer les lieux de l'action. Les temps silencieux alliés à la lenteur de certaines scènes donnent l'impression d'une forme de regard qui permet de voir ce que voit le personnage. Dès lors, grâce à ce jeu temporel le lecteur-spectateur n'est plus extérieur au récit, il devient à son tour partie prenante des évènements et de l'environnement.

- *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii, long métrage, 1999.

L'auteur multiplie dans la mise en scène les ruptures temporelles : lenteur / rapidité, bruit / silence, silence / dialogue. Ces dernières vont alors engendrer une suspension du temps propice à la contemplation des images et allant de pair avec l'aspect philosophique de ce film où le personnage principal est en pleine recherche d'identité et se questionne sur sa place et sur le monde qui l'entoure. Ces ruptures permettent aussi d'intégrer l'univers du film ; un univers qui se veut très futuriste. L'époque est d'ailleurs donnée dès le début du film : « Année 2029 ». Le bruit des combats en s'opposant au calme général de l'*anime* ajoute à l'intensité des situations et de l'histoire. De même, le rythme des discours, qui semble parfois plus rapide que le défilement des images et des plans, donne l'impression de se situer dans un autre univers, dans une autre époque. Ainsi, les jeux temporels donnent un effet de discontinuité dans la narration et dans sa temporalité, qui va ainsi jouer sur les émotions du lecteur-spectateur.

- *Métropolis*, Osamu Tezuka, long métrage, 2002.

Dans ce film d'animation Osamu Tezuka reprend le scénario de Fritz Lang[519] tout en y introduisant sa réflexion sur la technologie. Pour cela, il garde l'influence du contexte nazi

[519] Fritz Lang, *Métropolis*, Film noir et blanc, muet, Allemagne, Universum Film A.G. (UFA), 10 janvier 1927.

dans lequel vivait Lang. Ainsi, la haine pour la population des robots et la présence de milice ne sont pas sans rappeler l'Allemagne sous Hitler. Ce qui nous donne une première indication temporelle qui va situer l'ambiance de l'histoire. On peut également ajouter qu'à travers les propos et la mise en scène, *Métropolis* semble particulièrement riche en références aux mythes anciens et modernes. Par exemple, nous pouvons faire le parallèle entre *la Ziggourat* (tout principale de *Métropolis*) et la Tour de Babel et dès lors à son mythe.

Osamu Tezuka semble jouer sur une temporalité mixte alliant le passé à une vision très futuriste ; et l'on peut penser qu'il se sert de cette temporalité mixte pour mettre en garde contre les conséquences d'une technologie toute puissante. La mise en scène de *Métropolis* joue beaucoup sur le rapport entre passé et présent, tradition et modernisme. Au niveau de la construction graphique, le film bénéficie d'une réalisation (celle du réalisateur Rintarô) qui mélange animation traditionnelle et images 3D de façon novatrice, lors de sa sortie française en 2002. Il y a une parfaite intégration des modes 3D avec les modes plus traditionnels que sont l'utilisation de *cellulo*, par la présence de filtres (bleu, sépia). L'utilisation de ces filtres permet également de donner un aspect « vieillot » à cette ville moderne, très technologique, qui du coup oscille entre passé et futur.

Le lecteur-spectateur est situé en face d'un environnement très futuriste par la présence de robots et la prégnance technologique. Cependant, cette technologie prend place dans un monde qui rappelle les années 1930-1950 : musique, vêtements des personnages, décors du palais doré. La musique utilisée (un jazz rappelant les Etats-Unis des années 40) participe également à la création d'une ambiance *néo-rétro* (ou *steampunk*), entre passé et futur ; une ambiance intemporelle qui va ainsi universaliser le propos de *Métropolis*. En effet, tout semble, à travers la technique, le choix des musiques, de l'ambiance, des décors, faire de *Métropolis* un film d'animation hors du temps, ralliant le passé au futur. Cette alliance semble permettre au réalisateur d'exprimer l'idée que certains combats sont éternels et que les erreurs de l'humanité sont toujours les mêmes, comme ses désirs ou ses besoins.

- *Fruits Basket*, Natsuki Takaya, série, 2003.

Dans ce manga, l'auteur joue sur une temporalité mixte alliant quotidien et passé (souvenirs, légende de la malédiction) bien que l'histoire se situe dans une temporalité actuelle. On peut ainsi voir toute une mise en scène temporelle à travers l'image (lenteur, action, *flashback*, couleurs utilisées) qui va augmenter l'intensité de l'histoire et faire vivre le lecteur-spectateur

avec les personnages. Il y a dans *Fruits Basket* une sorte d'aller-retour, entre le passé et le présent, par le jeu de *flashbacks*, qui va rythmer l'histoire et aider à sa compréhension et même à son émotion. On peut également y voir une cohabitation entre le présent et l'acceptation des traditions, de la légende ou encore de la malédiction qui s'y rapporte. Dès lors, nous pouvons penser que par ce jeu de temporalités, l'animation se donne la possibilité d'entraîner le lecteur-spectateur loin de ses repères. Ce jeu temporel met le lecteur-spectateur hors du monde *naturel* dans lequel il vit, et cela par la nature même du film, tout le mettant aussi dans le monde naturel par les évènements du quotidien (scènes de la vie quotidienne).

La notion de temps est très présente que ce soit dans le discours ("*il y a quelques mois*") ou dans le visuel (horloge, jours qui passent). Cela va amplifier le sentiment d'appropriation de l'histoire par le lecteur-spectateur. Dans *Fruits Basket*, le passé semble également expliquer le présent ou du moins aider à sa compréhension en donnant des réponses aux questionnements présents. Il existe également un rythme de l'image qui semble mettre le lecteur-spectateur en activité et qui permet surtout un dialogue avec lui. L'ambiance de l'*anime* est calme avec toutefois quelques cassures de rythme. On peut donner comme exemple le son d'une batterie pour évoquer le stress d'une situation. L'évocation d'un quotidien permet aussi de traiter de thèmes qui touchent le lecteur-spectateur tels que l'exclusion, le poids des traditions, le travail ou encore l'amitié.

Dans ces différents films d'animations, nous pouvons constater que les jeux temporels sont principalement fondés sur des ruptures entre lenteur et rapidité, tradition et modernisme ou encore passé / présent / futur. Cela va alors créer des temporalités mixtes pouvant rappeler l'idée que l'on a de l'esprit du Japon, de son esthétisme, de son mode de vie ou encore de sa pensée. Tous ces jeux temporels semblent également permettre l'entrée dans un imaginaire tout en rendant les personnages accessibles et proches du lecteur-spectateur. Ces différentes temporalités vont donner une logique à la fiction, un point réel dans l'évasion. Mais elles vont surtout créer un « mouvement temporel » de l'image qui va non seulement permettre une intégration du lecteur-spectateur à la fois dans la page et dans l'image, mais aussi modifier ses perceptions. En effet, on retrouve dans le manga différentes temporalités : une temporalité lente, circulaire et souvent propice à la contemplation et une temporalité rapide, linéaire. Ces deux temporalités vont créer un jeu tensif entre le temps du passé et le temps du présent.

II. Le flux temporel : entre réel et imaginaire

Nous avons vu qu'il existe dans le manga différentes temporalités qui sont mises en scène par le « flux » des images, la narration, mais aussi d'une certaine façon par une représentation de la culture japonaise et cela que ce soit dans son quotidien ou dans son historicité. Celles-ci vont non seulement brouiller le temps du récit (de la diégèse) mais aussi transporter le lecteur-spectateur dans d'autres lieux. Ces « flux temporels » alternant rythme et latence dans l'image manga ainsi que dans son récit vont engendrer des espaces pluriels qui permettent la circulation du lecteur-spectateur dans différents temps : celui du récit (de la diégèse), des représentations, mais aussi dans le temps même de la lecture. Le lecteur-spectateur semble alors se trouver à la fois dans le temps du réel et dans le temps fictionnel, qui serait aussi le temps du virtuel et de l'imaginaire. Il va ainsi non seulement osciller entre ces différents temps mais surtout circuler à travers eux.

On a pu constater qu'au Japon, il existe des espaces pluriels entre lesquels les individus circulent. Cette pluralité d'espaces, de territoires, se retrouve non seulement à l'intérieur du manga mais surtout dans sa conception. Christine Buci-Glucksman évoque pour la ville de Tokyo un « double à l'infini, réel et virtuel, tendant toujours au masque, au travestissement et au multiple pur, comme le kabuki ou dans les habillements et travestissements manga punk des jeunes »[520]. Il apparaît qu'à l'image même du territoire japonais et de la ville de Tokyo, il existe dans le manga, et cela par ses codes graphiques, un flux d'images et de représentations culturelles, une traversée des apparences et des artifices où le lecteur-spectateur se trouve imbriqué dans un mélange de virtuel et de réel. On peut alors se demander si le manga ne se placerait pas comme un « écran » interrompant le flux du quotidien par la possibilité qu'il donne au lecteur-spectateur d'entrer dans un imaginaire. On peut également se demander si ce mélange du temps réel et du temps virtuel (celui de l'imaginaire) ne va pas créer une « hybridation du temps » au point que cette nouvelle temporalité hybride va se répercuter sur le lecteur-spectateur et sur la perception qu'il aura de l'image manga et de son récit. Le lecteur-spectateur se trouverait alors face à un nouveau concept du temps que Manuel Castells nomme le « temps intemporel »[521], « forme naissante dominante du temps social dans la société de réseaux »[522].

---

[520] Christine Buci-Glucksman, *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, p.29.
[521] Manuel Castells, *La société en réseaux*, paris, Fayard, 1998, p.485. Cité par Christine Buci-Glucksman, *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, p.150.
[522] *Idem*.

Il est intéressant de remarquer que par le flux des images et par les jeux temporels présents dans le manga et dans son image, le lecteur-spectateur est pris dans le mouvement des images jusqu'à intégrer un autre lieu. Et cette perte du lieu réel va laisser place à « une dynamique temporelle virtuelle »[523]. Le flux des images va faire appel à la mobilité du lecteur-spectateur mais aussi à l'évasion de ce dernier « hors d'un dispositif de *vision* bloquée »[524]. Ce flux des images va ainsi rendre nomade le corps du lecteur-spectateur jusqu'à le déterritorialiser. Le lecteur-spectateur voit alors, comme l'explique Christine Buci-Glucksman, « son corps biologique doublé d'un corps plus immatériel et plus artificiel, aussi nomade que les téléphones portables et les e-mails »[525]. Cela va d'autant plus permettre au lecteur-spectateur de se projeter dans l'histoire et surtout dans le lieu de l'histoire.

Ce passage élaboré par le flux des images va ainsi permettre un déplacement du lecteur-spectateur entre un territoire réel, qui serait celui de la lecture, et l'univers magique, qui serait le lieu du récit. Pratiquer la multiplicité des mondes existants exige bien une déterritorialisation, un déplacement, un trajet, une forme d'aller-retour permanent entre le réel et le virtuel (c'est-à-dire ici l'imaginaire du récit). Et cet aller-retour permanent nous fait quitter, comme le dit Christine Buci-Glucksman, « le présent géographique du site pour l'expansion virtuelle des images et des univers »[526]. Elle ajoute que, « de la terre au territoire, de l'infini aux frontières, on renoue avec l'emplacement et toute une pensée du lieu aussi vieille que l'histoire de l'humanité, que le lieu soit sacré ou public ». Car toujours selon elle, qu'il soit réel ou virtuel, « tout lieu délimite précisément une frontière, institue un tracé et une séparation, destinés à réunir une communauté à travers des rituels, des mythes ou des pratiques socio-culturelles ». Or le lecteur-spectateur peut retrouver dans le *virtuel* du manga tous les aspects de sa *réalité* et cela déjà, par la vraisemblance des actions qui se déroule dans le récit. Cette vraisemblance peut aller, au-delà de la création d'une confusion, jusqu'à brouiller les frontières entre le réel et le virtuel. L'image virtuelle de l'action devient alors réelle par le ressenti, le cadrage, mais aussi par rapport aux souvenirs du lecteur-spectateur. Elle lui propose alors un nouvel univers, à la fois limpide et opaque, et agissant sur deux dimensions du temps que sont le passé et le présent[527]. Ces deux images-temps dont l'une est fondée sur le passé et l'autre sur le présent, sont présentes dans le manga. En effet, celui-ci

[523] Christine Buci-Glucksman, *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, p.25.
[524] Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2002, p.74.
[525] Christine Buci-Glucksman, *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001, p.25.
[526] *Idem*, p.23.
[527] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'image-Temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection « Critique », 1985, p.129.

nous montre une image que l'on peut considérer comme faisant partie du présent car elle relève de notre expérience quotidienne, mais par le souvenir elle fait appel au passé du lecteur-spectateur.

Selon Dominique Païni, l'image en elle-même a une fonction d'articulation narrative laissant place à l'histoire et à la suggestion[528]. De plus, le flux de l'image manga appelle le lecteur-spectateur à poursuivre son parcours dans cette image. Allié à la narration et aux suggestions que l'image propose, le mouvement des images va alors instaurer son propre circuit de lecture et de réception. Ce flux place certes le lecteur-spectateur dans un ici et un ailleurs, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de la page ; mais il va aussi offrir au lecteur-spectateur un effet d'entraînement qui va lui permettre d'errer dans cette image. On assiste alors à une étrange destinée du lecteur-spectateur où tout semble lui être possible au gré d'une fugue imaginative. En effet, l'alternance temporelle et le flux des images ouvrent au lecteur-spectateur un nouvel espace où ce dernier a la possibilité de suivre le rythme et de flâner en ce sens qu'il ne dépend pas d'un parcours défini par avance. Il semble en effet mal aisé de dissocier la lecture littérale de la contemplation des images qui permet simultanément une autre lecture provoquée par la fugue imaginative du lecteur-spectateur. Il est en fait difficile de définir une fois pour toute ce que serait la lecture d'un manga tant les situations que celle-ci occasionne sont diverses, entremêlées et éventuellement contradictoires. En effet, le lecteur-spectateur suit bien entendu, à travers l'histoire racontée, les images. Mais celles-ci, étant donné leur régime spécifique peuvent échapper au lecteur-spectateur et tout à la fois « l'aspirer » dans leur « constellation ». La déambulation nomade du lecteur-spectateur crée une forme d'interactivité entre l'image et lui-même en lui donnant ainsi la possibilité de prendre part à la fiction. Elle peut également provoquer une sorte d'hypnose spectatorielle.

A travers ses spécificités graphiques, le manga nous place ici et ailleurs, en dedans et en dehors de ses propres images. Si l'on se réfère à l'une des principales caractéristiques graphiques, à savoir qu'il est conçu à la manière d'un *story-board*, on remarque aisément que le manga intègre à ses histoires un flux continu d'images qui fait circuler le lecteur-spectateur vers un espace virtuel. Il semblerait que le lecteur-spectateur navigue perpétuellement entre la réalité de l'image et ce qu'elle virtualise. Christian Metz indique que « le discours cinématographique inscrit ses configurations signifiantes dans des supports sensoriels de cinq

[528] Dominique Païni, *Le Temps exposé. Le cinéma de la salle au musée*, Paris, Cahiers du cinéma, Essais, 2002, p.63.

ordres : l'image, le son musical, le son phonique des "paroles", le bruit, le tracé graphique des mentions écrites »[529]. Ceux-ci permettent d'envahir notre perception et notre imaginaire. Ils emmènent le lecteur-spectateur au-delà du support, qu'il s'agisse de la page ou de l'écran. Cet aspect multidimensionnel de l'image, qui va mettre, au plan des sensations, le lecteur-spectateur dans différents espaces, est largement utilisé dans des œuvres telles que *Métropolis*[530] d'Osamu Tezuka ou dans *Ghost in the Shell*[531] de Mamoru Oshii. En effet, dans ce dernier film d'animation, au moment où le personnage principal, Motoko Kusanagi, saute du haut d'une tour, le lecteur-spectateur est devant la scène et en même temps - à travers les différents effets visuels, notamment à travers le flux des images et les différents effets sonores - il se trouve comme happé jusqu'à être entraîné dans la chute du personnage. Le lecteur-spectateur se trouve ainsi placé à travers le jeu des images et à travers son rapport à cette image, entre son propre réel et l'imaginaire du film.

Cette nouvelle esthétique de l'image brouille les frontières de notre perception en créant un entre deux : entre la réalité de l'individu et l'imaginaire du manga dans sa forme papier ou animé. Le manga, dans ses diverses formes, semble jouer, selon les histoires, sur la combinaison de différents niveaux. Non seulement à la réalité du lecteur s'entremêle un imaginaire mais celui-ci peut aussi se dédoubler pour faire place à un autre imaginaire. Dès lors, la barrière qui devrait exister entre le monde de l'écran et le monde du spectateur semble parfois transgressée au profit d'un brouillage des limites. On se trouve ici face à un procédé que souligne Gilles Menegaldo à propos de Buster Keaton : il « est l'un des premiers, en 1926, à jouer avec ce brouillage des limites, dans "Sherlock Junior", […] les incursions dans l'écran sont motivées par les rêves au cours desquels le personnage se dédouble »[532]. A l'image de *La Rose pourpre du Caire*[533], où « deux trames narratives correspondent à deux univers dont l'un représente la réalité de l'héroïne et l'autre un monde fictif celui de la *romantic comedy* »[534], l'*anime Yuméria*[535] réalisé par Keitarou Motonaga instaure cette confusion des imaginaires dans la trame même de son récit entre le réel du personnage Mikuri

[529] Christian Metz, *Langage et Cinéma*, Editions Albatros, Collection Ca Cinéma, Paris, 1977, p.10.

[530] Osamu Tezuka, *Métropolis*, Taifu Comics, 2005. Manga adapté par Rintaro, Columbia, 2002, 109 min.

[531] *Ghost in the Shell* est un manga de Masamune Shirow (éditions Glénat, Paris, 1996-2003) adapté en film d'animation par Mamoru Oshii, Pathé Vidéo, 1995, 80 min.

[532] Gilles Menegaldo, « La Rose pourpre du Caire. Quand les héros sortent de l'écran », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007, p.56.

[533] Woody Allen, *La Rose Pourpre du Caire*, Ua Studios, 1985, 85min.

[534] Gilles Menegaldo, « La Rose pourpre du Caire. Quand les héros sortent de l'écran », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007, p.56.

[535] Keitarou Motonaga, *Yuméria*, Edition Digipack, 2005, 3 volumes.

Tomokazu et le monde virtuel où il est projeté dans ses rêves[536]. Dans la même veine, *Chobits*[537] de Clamp recrée un double monde dans l'histoire : celui de l'héroïne Chii et celui du personnage d'un livre censé l'aider à construire sa vie. Les volumes de ce livre, dont l'auteur est aussi la créatrice de ce personnage « androïde », paraissent au fur et à mesure de la vie et des besoins de l'héroïne. Ici, le passage d'un niveau de réalité à un autre s'effectue par un changement graphique : l'image se coupe pour laisser voir, en un dessin beaucoup plus simpliste et une temporalité plus lente, l'évolution « animée » du héros du livre que lit Chii. Cette rupture visuelle et temporelle à l'intérieur même de l'histoire brouille nos sens et en même temps permet au lecteur-spectateur de comprendre de manière simultanée les émotions de Chii et le message qu'elle reçoit à la lecture de son livre.

Le brouillage dans le flux continu du récit ne se fait pas seulement par une forme de « pont intégré » qui fait « voyager » le lecteur-spectateur entre les divers univers, il s'effectue aussi en raison de la vraisemblance des situations de fiction où l'on retrouve une construction de vie proche de la nôtre, avec des règles, des normes, une hiérarchie ou encore une morale. Le manga agence une représentation des lieux urbains[538] en faisant aussi écho, aux questionnements et aux émotions des lecteurs-spectateurs. C'est de manière quasi simultanée une réalité externe et une dimension intrapsychique[539] qui sont imbriquées. Eric Dacheux, dans le numéro d'*Hermès* regroupant diverses recherches sur la bande dessinée, dit que celle-ci « est une représentation du monde qui donne des clefs pour comprendre notre monde de représentations »[540]. Dans le manga, ces deux niveaux sont superposés dans la mesure où par le dessin lui-même, la distance traditionnelle entre l'acteur et l'action est abolie et où la distinction entre le lieu et l'émotion n'existe plus[541]. En nous appuyant sur l'article de Jean-Pierre Esquenazi[542] sur *Star Wars*, on peut dire que dans le manga, être un père, un fils, un

---

[536] Au début de l'*anime Yuméria* on peut entendre cette phrase qui permet au lecteur-spectateur de ressentir dès les premières images et les premières paroles l'atmosphère du film : « *Le jour de mes 16 ans, dans mes rêves, dans ce monde des rêves, je me suis lancé dans une quête qui bouleversera le destin du monde réel. Quelle blague* ». « *Etait-ce vraiment le Mikuri du monde réel ?* ».

[537] Clamp, *Chobits*, Pika Editions, Paris, 2001-2002, 8 volumes. Manga édité en série TV de 24 épisodes en 2002 par les studios Madhouse.

[538] Représentation des lieux parfois proche d'un réalisme photographique. Notamment les représentations de l'urbanité. On peut ainsi citer *Le Royaume des Chats* d'Hayao Miyazaki, Studio Ghibli, 2003, 75 min, ou encore la représentation de la ville dans *Un été avec Coo* réalisé par Keiichi Hara, Kaze Animation, 2009, 135 min.

[539] On peut ici se référer à l'analyse de Céline Bénéjean, « La BD, porte ouverte sur l'inconscient », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », CNRS Edition, Paris, 2009, p.161.

[540] Eric Dacheux in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », CNRS Editions, Paris, 2009, p.11.

[541] On retrouve ici des analyses menées par ailleurs par Alain Mons, notamment à propos de l'architecture contemporaine, *Paysage d'images*, Essai sur les formes diffuses du contemporain, L'Harmattan, Paris, 2006, pp : 16, 17.

[542] Jean-Pierre Esquenazi, « La Revanche des Sith. Plongée dans un autre monde », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007, p.34.

ami ou encore un responsable politique à l'intérieur du récit, tel que le personnage de Duc Red dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka, est évidemment mesuré en fonction de notre « réalité ». Le monde fictionnel auquel le manga renvoie le lecteur-spectateur est aussi structuré et complet que notre monde réel. Le parallèle s'impose alors d'autant mieux avec notre monde, et les façons d'entrer dans ces mondes fictionnels deviennent plus nombreuses[543]. Le manga se présente comme un mélange subtil de similitudes et de différences, de proximité et de distance, qui à la fois nourrit l'imaginaire et génère une réalité.

[543] Jean-Pierre Esquenazi, « La Revanche des Sith. Plongée dans un autre monde », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007, p.34.

Chapitre 3 : L'expérience de l'image

Le flux des images ainsi que le jeu des temporalités, qui créent une ambivalence entre réalité et fiction, modifient le rapport entre l'individu et l'histoire. En jouant sur le rythme des images et du récit, le manga instaure une « tension » entre ce que le lecteur-spectateur lit, ce qu'il perçoit et ce qu'il ressent. L'image va dès lors avoir une prise émotionnelle grandissante. En effet, le mouvement des images va permettre au manga d'évoquer une émotion, de la mettre en scène, de l'amplifier, de la faire vivre jusqu'à « déstructurer » l'image en tant que telle et lui donner alors un sens modifié en rapport de sa signification de départ. Il ne s'agit pas ici de créer une émotion comme si le *mangaka* cherchait à anticiper sur les réactions du lecteur-spectateur, mais plutôt de mobiliser une émotion déjà présente chez le lecteur-spectateur et ainsi de lui permettre de mettre en parallèle son propre vécu et de donner à la page la possibilité d'ouvrir vers un « ailleurs ». Au travers des spécificités graphiques du manga une déterritorialisation du lecteur-spectateur s'accomplit : un aller-retour permanent s'effectue entre le lieu de sa lecture et le lieu du récit. Une « influence » s'exerce donc sur le lecteur-spectateur au plan de sa perception et de ses affects.

Le manga introduit un monde flottant ancré à la fois dans une réalité et dans une virtualité qui peut se confondre avec le réel. La *traversée* de cette image se situe bien du côté de l'expérience. Le terme d'expérience a ici son importance car comme le dit Thierry Lancien « il permet d'insister sur le fait que dans le domaine interculturel la relation du spectateur à un film relève d'un engagement, d'une confrontation qui sont sans doute à rapprocher de l'expérience du voyage dans ses dimensions ontologique, sensible, psychique »[544]. Le lecteur-spectateur fait une expérience sensorielle et sensible de cette image. Il peut la considérer comme un prolongement de lui-même et de son monde. Et cela va générer un trouble d'autant plus grand que le manga modifie, comme on l'a dit, le champ des perceptions du lecteur-spectateur. Il peut vivre une sorte d'augmentation de sa propre réalité tout en se situant hors d'elle. La subtilité du manga est de faire advenir dans la page ce qu'il contient sans le contenir de manière « objective », c'est-à-dire directement observable. Ainsi, le virtuel dont nous parlons ne renvoie pas à l'idée d'une déréalisation, d'une perte de rapport au réel, comme s'il devait s'y opposer. Nous considérons le virtuel non pas comme quelque chose qui s'oppose au réel mais à l'actuel. Parler donc ici de virtuel c'est signifier que l'histoire, sans le dire explicitement, contient déjà à la manière d'une possibilité, ce qu'elle communique. L'enjeu de

[544] Thierry Lancien, « Cinéma, interculturel et expériences spectatorielles », www.intermedialite.blogspot.fr.

cette thèse, rappelons-le, n'est pas de décrire seulement le manga, mais, depuis cette description, de faire comprendre la compétence particulière d'un lecteur-spectateur situé dans (mais aussi traversé par) une imagerie spécifique.

La temporalité parfois lente du manga crée une ambiance qui va mettre le lecteur-spectateur dans une attitude d'attente et d'attention qui va générer une expérience visuelle et sensorielle. La conscience du lecteur-spectateur devient alors flottante, errante, non bloquée sur une perception particulière mais ouverte à tous les « lieux du sensible ». Il n'y a ni intentionnalité, ni discrimination, le lecteur-spectateur laisse ses perceptions aller et venir sans les arrêter. Il y a donc une observation de l'image manga par *imprégnation*. En ce sens on retrouve la notion de « Wu Wei » que François Laplantine[545] définit comme le fait de s'imprégner, de laisser agir en soi ce que l'ambiance produit. Cette création d'une ambiance peut troubler le lecteur-spectateur dans la mesure où il peut avoir l'impression de n'avoir pas la capacité d'une pleine maîtrise de sa propre lecture. C'est bien en ce sens que celle-ci relève d'une expérimentation. Le lecteur-spectateur n'est pas subordonné à l'image ; il l'a laisse vivre dans la mesure où celle-ci entre en résonnance avec lui. On comprend bien ici toute l'importance d'un dispositif de perception qui mobilise le lecteur-spectateur et qui lui permet, sans besoin de prendre la décision d'une activité, d'être sous un certain point de vue présent dans l'image et « co-acteur » des effets du récit.

Le manga peut se comprendre comme une « image en miroir » qui, en faisant appel à des souvenirs et à du vécu, intègre la réalité du lecteur-spectateur. Par le flux des images et le jeu des temporalités, le manga convoque les capacités psychiques du lecteur-spectateur et ainsi joue sur les souvenirs et l'imagerie mentale de ce dernier. Le manga favorise la réunion d'une image actuelle avec des « images-souvenirs » ou des « images rêves ». L'image perçue et la mise en scène fonctionnent alors de manière simultanée. L'alternance du milieu réel du lecteur-spectateur avec la virtualité de la page permet de faire place à la construction d'images mentales. Le manga se construit autour d'une réalité, celle du lecteur-spectateur, tout en la déconstruisant par son aspect fictionnel. Cela engendre une possibilité d'aller-retour entre le lu et le vécu, entre l'imaginaire (qui serait alors le lu) et la « réalité souvenir » (qui serait le vécu). Dès lors, c'est toute la posture « spectatorielle » du lecteur-spectateur qui se trouve ainsi modifiée. Ce dernier n'est plus seulement un « lecteur-spectateur ».

[545] Voir François Laplantine, *Tokyo, ville flottante: Scène urbaine, mises en scène*, Paris, Stock, 2010.

Tout au long de cette recherche c'est cette expression que nous avons utilisée pour mettre en avant le caractère graphique du manga et son efficacité propre. Notre but était, ce faisant, de marquer la différence du manga avec la bande dessinée occidentale en insistant sur le fait que depuis ses origines mêmes, il comporte une dimension plus cinématographique que photographique, qu'il doit être analysé bien plus comme une image mobile que comme une image fixe. Toutefois à ce point de notre analyse cette expression peut nous sembler insuffisante pour analyser certains des éléments du dispositif perceptif qu'il agence. Sans doute sait-on que la lecture, par exemple, n'est pas passive. Michel de Certeau a bien parlé d'une « activité liseuse » qui présente « tous les traits d'une production silencieuse : dérive à travers la page, métamorphose du texte par l'œil voyageur, improvisation et expectation de significations induites de quelques mots, engendrement d'espaces écrits, danse éphémère »[546]. Ce que dit Michel de Certeau pourrait très bien s'appliquer à la lecture du manga. Mais c'est parce qu'il nous semble que la « coopération » du lecteur avec le manga empêche de le considérer comme un simple spectateur qui n'aurait qu'à assister au spectacle produit devant lui. La « dérive », la « métamorphose », le « voyage », « l'expectation », ou encore la « danse éphémère », pour reprendre les mots et les expressions de Michel de Certeau, se retrouvent bel et bien dans « l'activité liseuse » du manga. Ce que nous pouvons faire comme hypothèse c'est que toutes ces « compétences » décrites par Michel de Certeau sont encore plus à l'œuvre dans la lecture du manga.

I. La relation manga / lecteur-spectateur

L'image manga peut être considérée comme une fenêtre représentant une réalité qui entre en résonnance avec le lecteur-spectateur au sens où elle lui montre ce qu'il connaît, un peu à la manière d'une bande dessinée de reportage. Elle témoigne d'une réalité qui peut faire écho à des souvenirs. Cela permet une proximité du lecteur-spectateur avec l'image montrée, voire une possible immersion dans cette image. Dès lors, il n'y a plus de distance formelle entre la page et le lecteur-spectateur mais une relation d'échange et de circularité instantanée entre leurs deux réalités (la réalité du lecteur-spectateur et la réalité représentée). On peut donc voir, dans le récit du manga, une mise en image du monde qui peut donner l'impression d'un dédoublement du réel. Cela n'est pas sans nous évoquer les recherches d'Alain Mons lorsqu'il analyse l'image médiatique dans la ville. Il propose le terme « d'*imagénéisation* afin

[546] Michel de Certeau, *L'invention du quotidien*, Paris, UGE, 1981, p. 24. Page 25 il écrit « la lecture introduit donc un "art" qui n'est pas de passivité ».

d'analyser un *processus* de mise en image du monde, de dédoublement du réel »[547]. Or, dans le manga il y a bien cette « mise en image du monde », une forme de « dédoublement » du réel qui se fait notamment par une forte mise en scène des personnages dans leur quotidien, mais aussi au travers de différents plans (travellings, plans sur des paysages ou un urbanisme dont l'image est proche d'un réalisme photographique – par exemple, la représentation de la maison familiale de Natsuki dans le film d'animation *Summer Wars* de Mamoru Hosoda –) qui vont agir sur la dimension réelle de la situation.

Les mangas sont souvent considérés au Japon comme une forme d'exutoire à la violence ou au sexe, par exemple. Eric Dacheux dit bien dès l'introduction du numéro d'*Hermès* consacré à la bande dessinée : qu'elle « est une mise à distance d'une réalité sociale souvent difficile »[548]. Aussi proche de la vie quotidienne qu'il puisse être, le manga au travers des mondes qu'il propose la transforme en lui donnant un aspect magique. Toutefois la lecture-visionnement du manga ne tient pas seulement d'une évasion. Comme nous l'avons déjà montré les « univers autres » qui se découvrent dans le manga permettent en fait de retrouver autrement la réalité. Surtout, cette lecture-visionnement constitue une expérience dans laquelle le rapport à la réalité se modifie. Le manga peut, sans doute placer le lecteur-spectateur en face d'un monde désenchanté voire apocalyptique comme c'est le cas dans *Akira*[549] ou dans *Métropolis*[550], en aménageant toujours une note d'espoir, ou à l'inverse lui proposer un monde enchanté. Ce qui compte en fait, ce n'est pas l'histoire elle-même ou son suivi, mais dans l'expérience de la lecture-visionnement la transformation qui s'opère transforme surtout le rapport à la page. Ce n'est pas seulement la relation à l'histoire qu'il faut prendre en compte mais le rapport à ses modalités narratives.

On peut rapprocher l'univers fictionnel du manga, de celui des séries télévisées analysées par Jean-Pierre Esquenazi quand il écrit qu'il « semble avoir plus de consistance que d'autres et lui permet de fonctionner non comme une exemplification de la réalité, à l'instar des récits fictionnels usuels, mais comme un véritable monde parallèle à certains de nos mondes

[547] Alain Mons, *Paysage d'images. Essai sur les formes diffuses du contemporain*, Paris, L'Harmattan, 2006, p.68.
[548] Eric Dacheux in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », CNRS Editions, Paris, 2009, p.11.
[549] Katsuhiro Otomo, *Akira*, Glénat, 14 volumes, 1990-1996. *Akira* est sortie en film d'animation en France en 1991.
[550] Osamu Tezuka, *Métropolis*, Taifu Comics, 2005. Manga adapté par Rintaro, Columbia, 2002, 109 min.

réels »[551]. Le manga produit des univers fictionnels complexes et sensibles qui offrent au lecteur-spectateur l'opportunité d'intégrer un autre « lieu ». Et c'est cette puissance fictionnelle du manga (nombre d'épisodes, durée ou encore approfondissement du récit), proche de la réalité, notamment par sa dimension du quotidien, qui semble générer l'état d'immersion du lecteur-spectateur dans le récit. L'expression lecteur-spectateur est peut-être d'ailleurs ici impropre dans la mesure où l'expérience est vécue à l'intérieur de l'image et où le plaisir qui s'y trouve ressenti devient réel, s'intègre à la vie de ce « lecteur ». Ce n'est donc pas le réel qui se projette dans le fictionnel : le monde que nous connaissons que l'on retrouverait dans un imaginaire, *c'est plutôt le fictionnel qui vient dans le réel*.

L'image du manga construit un espace, qui oscille entre réel et fictionnel, et à la différence de la bande dessinée occidentale, induit un déplacement en particulier du lecteur-spectateur vers cette image. Si Aurélien Le Foulgoc[552] et Christophe Dabitch[553] ont bien montré pour le cas de la bande dessinée de reportage qu'une distance est toujours maintenue entre le lecteur, le dessinateur et l'œuvre, nous avons ici à faire à une immersion. L'image manga favorise l'expression d'une sensorialité dans la mesure où la lecture devient une expérience corporelle. Nous y reviendrons plus longuement au cours de ce chapitre.

Pauline Escande Gauquié dit que « le film comme la bande dessinée est un mode interactionnel de la non réciprocité qui n'attend pas de feed-back mais sa nature engage vers un autre mode de lecture : c'est le support du collectif et de l'imposition »[554]. Mais en ce qui concerne le manga il existe bien par contre une forme de réciprocité. Celle-ci est créée par un dialogue permanent entre l'image et le lecteur-spectateur. Le manga offre une nouvelle expérience de visionnement et de lecture qui amplifie les sensations et les perceptions. Par exemple, l'aller-retour (de type *flashback*) entre un évènement du passé et le présent – comme on peut le voir dans *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou *Spécial A* de Maki Minami– va comme le dit Pauline Escande Gauquié « [ouvrir] le champ de l'affectif et [amener] à l'empathie via une valeur modale de pathos alors que le présent induit une valeur de l'action

---

[551] Jean-Pierre Esquenazi, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », in Revue Idées économiques et sociales, *La Culture*, n°155, 2009/1, p. 18. www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm.

[552] Aurélien Le Foulgoc, « La BD de reportage : le cas Davodeau », in *Hermès* n°54, *La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu*, Paris, CNRS, 2009, p.88.

[553] Christophe Dabitch, « Reportage et Bande Dessinée », in *Hermès* n°54, *La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu*, Paris, CNRS, 2009, p. 91.

[554] Pauline Escande Gauquié, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : "Persépolis" », in *Hermès* n°54, *La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu*, Paris, CNRS, 2009, p.102.

plus critique et distanciée sur les faits relatés »[555]. Il en est de même pour la structure sonore du manga où les nombreuses onomatopées permettent au lecteur-spectateur de se créer ses propres images acoustiques. Tout cela va permettre au lecteur-spectateur de se rapprocher du récit voire de l'insérer. Pauline Escande Gauquié dit que « la manière dont opère la perception du médium dépend de sa matérialité mais également de la relation que le lecteur met en place face à cette matérialité »[556]. A ce propos Serge Tisseron dit également que « la relation que nous établissons avec une image est inséparable du dispositif à travers lequel elle nous parvient, c'est-à-dire de son existence en tant qu'objet-image »[557]. Le manga deviendrait alors, par son dispositif visuel et narratif, plus proche du lecteur-spectateur, dans une relation presque intime. Dans la relation entre le manga et le lecteur-spectateur il n'y a pas d'imposition. Il s'agit plus d'une interaction multiple qui ouvre à un dialogue et qui donne au lecteur-spectateur une expérience renforcée de la simultanéité. Par sa matérialité et surtout par sa spécificité, l'image manga a un pouvoir de suggestion et de sensorialité décuplé. Cette potentialité démultipliée de l'image manga amène alors à une rencontre singulière avec le lecteur-spectateur. Elle le met au centre comme un « tout voyant », un « tout percevant ».

Gilles Deleuze dit qu'en termes bergsoniens, « l'objet réel se réfléchit dans une image en miroir comme dans l'objet virtuel qui, de son côté et en même temps, enveloppe ou réfléchit le réel : il y a "coalescence" entre les deux. Il y a formation d'une image biface, actuelle et virtuelle »[558]. Dans l'image manga c'est bien cette virtualité et cette actualité qui fusionnent et qui vont permettre une déterritorialisation du lecteur-spectateur. Cette « coalescence » va permettre au lecteur-spectateur d'intégrer le récit et presque de fusionner avec lui. Le lecteur-spectateur peut être projeté dans un autre « lieu ». Gilles Deleuze ajoute que « c'est comme si une image en miroir, une photo, une carte postale s'animaient, prenaient de l'indépendance et passaient dans l'actuel, quitte à ce que l'image actuelle revienne dans le miroir, reprenne place dans la carte postale ou la photo, suivant un double mouvement de libération et de capture »[559]. C'est bien ce va-et-vient de l'actuel et du virtuel que l'on retrouve dans l'image manga et cela parce que si l'univers du récit intègre celui du lecteur-spectateur celui-ci peut d'autant plus s'intégrer à l'image qui porte ce récit.

---

[555] Pauline Escande Gauquié, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : "Persépolis" », in *Hermès* n°54, *La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu*, Paris, CNRS, 2009, p.100.
[556] *Idem*, p.101.
[557] Serge Tisseron, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier, 1999, p.108.
[558] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1998, p. 92-93.
[559] *Idem*.

Dans le cas de la bande dessinée occidentale le lecteur est situé *devant* l'image. Dans le cas du manga, le lecteur-spectateur est situé *dans* l'image. Cette immersion qui abolit donc la distance traditionnelle suppose l'opération particulière d'un dispositif narratif que nous avons longuement décrit. Et l'on peut dire que si le lecteur-spectateur peut se trouver *dans* l'image c'est *par* les effets spécifiques d'un procédé propre au manga[560]. Le corps du lecteur-spectateur va dès lors trouver sa posture spectatorielle modifiée. Il n'est plus seulement lecteur-spectateur de ce qu'il voit. Il devient un acteur perceptuel au sens où s'il ne peut agir sur le récit, il n'est pas totalement subordonné à lui et peut depuis ses propres capacités sensorielles participer à l'efficacité de l'image. Jacques Aumont dit que les observations de R.C. Oldfield sur « la perception visuelle des images du cinéma, de la télévision et du radar » l'amènent à conclure que « la perception visuelle n'est pas un simple enregistrement passif d'une excitation externe, mais qu'elle consiste dans une activité du sujet percevant »[561]. C'est bien de l'activité du sujet percevant dont il est question dans le manga puisque dans ses spécificités graphiques le manga mobilise le lecteur-spectateur. En faisant référence aux travaux de Jacques Aumont sur *L'Esthétique du film*, nous entendons bien souligner que le procédé communicationnel propre au manga n'a rien de radicalement nouveau. Tout ce que nous entendons souligner c'est que le manga amplifie des possibilités déjà présentes dans l'expérience d'autres images. La mobilisation du lecteur-spectateur s'effectue par l'appropriation des personnages qui permet de dépasser le cadre du récit jusqu'à intégrer l'univers de ce dernier. Edgar Morin parlait de « projections-identifications polymorphes » qui permettaient de dépasser le cadre des personnages et concourraient à plonger le spectateur aussi bien dans le milieu que dans l'action du film[562]. Le manga bien plus encore que le cinéma accentue cette plongée. Ce qui se trouve abolit c'est non pas seulement la distance traditionnellement évoquée mais l'écran lui-même séparant le spectateur de l'image. Le manga deviendrait alors un objet de médiation entre son espace et celui du lecteur-spectateur, où comme dans certains jeux le personnage virtuel ou l'avatar se situe en continuité de soi.

Etienne Armand Amato et Etienne Pereny disent à propos de l'avatar qu'il peut favoriser « le sentiment d'avoir traversé l'écran et de ne plus être uniquement présent dans notre monde

[560] En utilisant les prépositions « dans » et « par », nous nous référons à la discussion que Patrick Baudry mène avec Lucien Sfez quand il écrit « Distinguons trois temps. Celui d'une société "avec" l'image, "dans" l'image et "par" l'image. Je reprends ici les prépositions que Lucien Sfez utilise pour différencier des "âges" dans les rapports à la technique notamment ». Patrick Baudry, *La ville, une impression sociale*, Belval, Circé, 2012, p.77.

[561] R.C. Oldfield, « La perception visuelle des images du cinéma, de la télévision et du radar », Revue internationale de filmologie, n°3-4, octobre 1948, in Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.166.

[562] Voir Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Editions de Minuit, 1978, p.110.

d'origine. Il devient possible d'explorer le monde virtuel de l'intérieur, en abandonnant cette classique posture de pure extériorité vis-à-vis de l'image, propre aux médias de masse et même aux hyper médias fonctionnant par effectuation ». Ils ajoutent que « le sujet se trouve métamorphosé en artefact et dédoublé dans ce milieu figuratif au sein duquel il peut évoluer, aux deux sens du terme, en circulant et en changeant d'état »[563]. Cette déterritorialisation du lecteur-spectateur permise par un personnage ou par l'image elle-même va constituer un rapport étroit entre le lecteur-spectateur, l'image et ce qu'il en perçoit. Ce rapport est fondé sur une double perspective où le lecteur-spectateur, comme nous avons pu le dire, est à la fois à l'extérieur et à l'intérieur de la page, pris dans un double mouvement de traversée. Etienne Armand Amato et Etienne Pereny disent que « cette singularité autorise une action simultanément contextualisée dans la sphère réelle et virtuelle, ce qui implique des conversions constantes de l'un à l'autre »[564]. Considérée dans une perspective proxémique, la page devient alors pour le lecteur-spectateur un lieu d'exploration et d'errance. Elle devient également un territoire d'émancipation du corps où le lecteur-spectateur peut éprouver une extrême liberté vis-à-vis de la page qu'il peut à volonté intégrer ou quitter.

En raison de ses thèmes, de la variation de ses images (gros plan, *flashback*) ou encore du flux des images jouant sur les temporalités, il semble que tout soit fait dans le manga pour agir sur les capacités cognitives et sensorielles du lecteur-spectateur. C'est ainsi qu'il va pouvoir s'approprier le récit : celui-ci va exister pour lui et *par* lui.

Que ce soit dans des actions de vraisemblances ou dans des situations fictionnelles proches de notre réalité, qui vont mettre le lecteur-spectateur sur différents plans au niveau perceptuel, c'est un nouveau rapport au personnage qui se met en place. On retrouve dans le manga une ambivalence voire une indistinction entre l'interne et l'externe de la page, la position active et passive du lecteur-spectateur mais aussi entre l'agir et le subir. En effet, le manga va d'une part, agir sur le lecteur-spectateur qui va donc subir la narration visuelle. D'autre part, le lecteur-spectateur va être en position d'agir mentalement sur cette image par les effets de perceptions engendrées. Cette ambivalence de posture spectatorielle va créer un nouveau rapport au personnage. Le lecteur-spectateur n'est plus en face d'un personnage, il est à côté de lui et il peut même se mettre en « miroir » de lui. On peut retrouver dans le manga ce que dit Jacques Aumont à propos du rapport du spectateur au film « l'orifice visuel a remplacé

[563] Etienne Armand Amato, Etienne Pereny, « La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques », in Thierry Lancien, *Ecrans et médias*, MEI n°34, Paris, L'Harmattan, 2011, p.73.
[564] *Idem*.

l'orifice buccal, l'absorption d'images est en même temps absorption du sujet dans l'image, préparé, prédigéré par son entrée dans la salle obscure »[565]. Toutefois, dans le cas du manga, si l'on peut retrouver cet effet d'absorption d'un personnage par le lecteur-spectateur, celui-ci n'a pas été « préparé ». Il est pris instantanément par l'image. Ce dernier est absorbé dans l'espace du manga en même temps qu'il absorbe ce qu'il perçoit. Il s'instaure donc un double jeu, une double relation entre le manga et le lecteur-spectateur. Cela permet une perception équilibrée entre le vu et le perçu. Le manga donne au lecteur-spectateur deux visualités. Le lecteur-spectateur ne se trouve pas devant une seule image qui lui serait montrée. Du fait d'une expérience sensorielle, il voit simultanément l'image qui est donnée à voir et une image mentale.

L'absorption du lecteur-spectateur dans l'image manga engendre différents circuits de lecture correspondant à la fois au récit mais aussi à la « pensée souvenir » du lecteur-spectateur. Et cette « pensée souvenir » va modifier la réception en l'amplifiant. Il semble que dans le manga, perception et souvenir, réel et imaginaire, image physique et mentale se poursuivent tout en fusionnant au point de devenir indiscernable. Gilles Deleuze définit l'indiscernabilité comme « le caractère objectif de certaines images existantes, doubles par nature »[566]. Dans le cas du manga il y a une forme de « cristallisation » de l'image actuelle avec son image virtuelle. Il est important de souligner que dans ce rapport de réalité et de virtualité (pris au sens d'un imaginaire) il ne s'agit pas tant d'une confusion entre ces deux aspects mais bien d'un échange permanent. L'image manga fait résonnance. Elle se réfléchit dans un souvenir. Mais c'est aussi le souvenir qui peut se réfléchir en elle, en permettant des interprétations variées.

Jean-Pierre Esquenazi émet l'hypothèse, dans un article portant sur « la familiarité des publics avec leurs séries », que « la relation qu'entretiennent les téléspectateurs avec leurs séries préférées concerne ce que l'on pourrait appeler les formes de vies vécues, désirées, parfois regrettées de ces téléspectateurs »[567]. Il ressort de son analyse, que les téléspectateurs sont attachés aux séries selon différentes modalités : un contexte de visionnement où ils peuvent associer une série à une forte émotion personnelle ; l'association d'une série à un ami qui

[565] Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie, Marc Vernet, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.183.

[566] Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1998, p.94.

[567] Jean-Pierre Esquenazi, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », in Revue Idées économiques et sociales, *La Culture*, n°155, 2009/1, p. 4. www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm.

nous l'a fait découvrir ; le sentiment de solidarité avec un personnage ou encore par l'impression de vivre des histoires analogues. Comme dans la lecture ou le visionnement d'un manga, on retrouve une forte implication affective et émotionnelle. On pourrait également ajouter que l'attachement à un personnage peut aussi se faire dans les réactions qu'il aura et qui ne sont pas sans rappeler les nôtres. Maurice Merleau-Ponty dit : « voilà pourquoi l'expression de l'homme peut être au cinéma si saisissante : le cinéma ne nous donne pas, comme le roman l'a fait longtemps, les *pensées* de l'homme, il nous donne sa conduite ou son comportement, il nous offre directement cette manière spéciale d'être au monde, de traiter les choses et les autres, qui est pour nous visible dans les gestes, le regard, la mimique, et qui définit avec évidence chaque personne que nous connaissons »[568]. Il en est de même pour le manga où chaque réaction d'un personnage peut être ressentie corporellement. Le lecteur-spectateur ne comprendra pas les émotions d'un personnage seulement par leurs seules représentations mais aussi par l'expérience corporelle de celles-ci. Le sentiment d'un personnage n'est pas seulement compris par le lecteur-spectateur sur le mode d'une intellection mais surtout par le biais d'une intelligence corporelle. Ainsi l'image manga va-t-elle toucher les affects et la perception sensorielle du lecteur-spectateur. Les émotions d'un personnage seront d'autant plus vécues que certains plans dans le manga vont mettre, comme nous l'avons déjà dit dans notre chapitre sur les spécificités graphiques du manga, le lecteur-spectateur « sur le siège du conducteur ». On voit bien ici que ce qui est en jeu ce n'est pas seulement une identification au personnage mais, par le fait d'une immersion dans l'image manga, d'une participation à ses propres actes et aux situations qu'il rencontre. D'une certaine façon la situation du cinéma est donc dépassée, l'image manga devant peut-être davantage se rapprocher du jeu vidéo.

Jean-Pierre Esquenazi ajoute, dans son analyse, que pour que la relation dure entre la fiction et le téléspectateur, celui-ci doit « trouver un univers certes imaginaire mais qui le concerne d'une façon durable quelles que soient les raisons de cet enrôlement »[569]. Dans le manga, c'est dans un échange permanent entre le lecteur-spectateur et l'image, entre ce qu'il voit et ce qu'il ressent, entre ce rapport de réalité et de virtualité que la relation va se créer. Et elle est d'autant plus forte que cette relation entre l'image, le récit et le lecteur-spectateur ne se fait pas seulement par un « cadre d'interprétation » comme peut le dire Jean-Pierre Esquenazi à propos des séries télévisées. Il définit ce cadre comme étant « situé au confluent d'un contexte

[568] Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1948, p.104.

[569] Jean-Pierre Esquenazi, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », in Revue Idées économiques et sociales, *La Culture*, n°155, 2009/1, p. 8. www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm.

de présentation et d'un contexte de réception », en précisant qu'il « résulte des interactions entre un lieu qui ressort de l'espace public et de la présentation de soi adopté par les membres d'un public. Celle-ci peut varier, et l'identité assumée pendant le visionnement ou la lecture peut être diverse, se modifier ou même être un mixte parfois étrange d'identités multiples »[570]. Dans l'image manga par contre la relation se fait surtout au travers d'un procédé visuel et narratif qui lui est spécifique. Celui-ci englobe le lecteur-spectateur et l'invite dans une forme d'entre-deux où s'alterne réalité et virtualité.

Dans cette alternance du réel et du virtuel le lecteur-spectateur peut apparenter l'image manga à une « image miroir » pouvant refléter des situations vécues ou encore un environnement connu. Nous utilisons ce terme « image miroir » car l'histoire, l'environnement ou encore les personnages apparaissent comme une extension de notre réalité. Le manga met ainsi le lecteur-spectateur dans une situation d'entre-deux qui va lui permettre au plan des sensations, d'être à la fois en dedans et en dehors de l'histoire. Par certains aspects on peut avoir l'impression que le manga peut produire une « déterritorialisation psychique » du corps du lecteur-spectateur. Toutefois, en raison même de l'intrication du réel et du virtuel, il subsiste toujours une connexion du lecteur-spectateur à la réalité. Il faut rappeler que le lecteur-spectateur n'est pas subordonné à cette image et que si l'on peut parler d'absorption, celle-ci n'est jamais pleine et entière. Au fond le manga fournit l'occasion d'un jeu et on ne saurait donc considérer qu'il pourrait être question d'une déréalisation ou d'une aliénation.

Ce qui différencie le manga de la bande dessinée occidentale c'est qu'il relève d'un procédé graphique qui peut transformer sa page comme un « écran » laissant place à diverses possibilités pour le lecteur-spectateur. Il ne s'agit pas d'un écran figé où le lecteur-spectateur n'aurait qu'une possibilité de « regardeur », mais bien d'une « forme d'écran » qui peut s'insérer dans la sphère privée du lecteur-spectateur autant que celui-ci peut intégrer l'image. La page serait alors un intermédiaire entre le réel et le fictionnel faisant de l'image manga une interface qui ouvre, à la manière d'une fenêtre, sur un nouvel espace. On peut ici reprendre la différence que Thierry Lancien établit entre des « écrans classiques » et des « écrans dynamiques ». Ceux-ci possèdent, selon lui, les mêmes propriétés qu'un tableau « mais avec

[570] Jean-Pierre Esquenazi, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », in Revue Idées économiques et sociales, *La Culture*, n°155, 2009/1, p.11. www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm.

des images en mouvement »[571]. Thierry Lancien fait ici référence aux travaux de Lev Monovich qui nomme « écran virtuel » celui de l'ordinateur parce qu'il « affecte profondément l'image, d'abord parce qu'il permet de la multiplier (on peut sur un même écran observer plusieurs images), ensuite et surtout parce que les images y deviennent des données (textes, images, graphiques) que l'on affiche comme d'autres documents, ce qui ne peut pas ne pas avoir d'effets sur la relation qu'on entretient avec elles »[572]. Ici, nous utiliserons le terme « écran virtuel » au sens où la page du manga virtualise un nouvel espace. L'entrée dans cette espace est permise par l'image qui va agir comme une donnée jouant sur les affects et la perception que le lecteur-spectateur va avoir sur elle. C'est le cas par exemple, de l'image souvenir. Le lecteur-spectateur est en face d'une forme de double donnée : celle qui nourrit le récit et celle qui va agir sur le lecteur-spectateur en lui permettant d'intégrer l'univers du récit. Cela va modifier l'expérience spectatorielle du lecteur-spectateur qui n'est plus seulement en face d'une page, mais plutôt d'un écran.

Thierry Lancien définit dans un article cinq formes d'écran : l'écran de « représentation », de « transmission », « d'action », de « simulation » et de « contact »[573]. Nous en retiendrons principalement deux formes : l'écran « d'action » et l'écran de « simulation ». Pour Thierry Lancien, l'écran « d'action », celui de l'ordinateur, « permet d'être en relation, non plus avec un flux, mais avec un stock suscitant l'intervention du spectateur pour choisir, afficher, interrompre, fermer des documents. La représentation ou la transmission peuvent bien sûr être présentes mais elles sont inscrites dans un temps nouveau, celui de l'action du spectateur. Alors que la télévision cherchait à montrer sa performance par le direct, la performance semble s'être déplacée vers le spectateur »[574]. Dans le manga, les représentations véhiculées ne sont pas le fait que d'un dispositif de transmission. Elles vont agir sur la virtualité de l'espace créé en lui donnant, par exemple, un caractère exotique. Mais il va surtout y avoir une action du lecteur-spectateur. Celui-ci n'est plus figé en face d'une page, il a aussi l'opportunité de l'intégrer. Thierry Lancien dit que l'écran de « simulation », celui notamment des consoles de jeux ou des simulateurs professionnels, « permet bien au-delà de la

[571] Thierry Lancien, « Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles », in Beylot Pierre, Le Corff Isabelle, Marie Michel, sous la dir, *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011, p.188.

[572] *Idem*.

[573] Voir Thierry Lancien, « Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles », in Beylot Pierre, Le Corff Isabelle, Marie Michel, sous la dir, *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011, pp : 188, 189.

[574] Thierry Lancien, « Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles », in Beylot Pierre, Le Corff Isabelle, Marie Michel, sous la dir,, *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011, p.189.

représentation, de plonger (au besoin avec des auxiliaires perceptifs) dans l'image pour y intervenir »[575]. Le lecteur-spectateur, ici, n'est plus en face d'un écran de représentation ou de transmission, mais plutôt en face d'un écran d'action voire de simulation, au sens où il va y avoir une mise en relation, une circularité permanente entre l'image et le lecteur-spectateur. Il ne s'agit pas d'une interaction linéaire entre l'image et son lecteur-spectateur ou d'une mise en relation qui ne se ferait que par le flux des images guidant le regard du lecteur-spectateur vers une action ou l'arrêtant. Au contraire, l'image du manga, par le « stock » émotionnel et perceptuel qu'elle contient, suscite une intervention mutuelle entre l'image et son lecteur-spectateur.

Thierry Lancien dit que « les rapports que l'on entretient avec les écrans s'inscrivent dans des relations sociales et culturelles »[576]. Or c'est bien là que le manga se différencie de la bande dessinée franco-belge. L'appropriation de cette image va modifier nos pratiques de lecture. Le lecteur-spectateur n'a plus ici à faire à une lecture linéaire mais à une circulation du regard. Il n'est plus placé devant un récit de facture imaginaire, il y est intégré par la relation qui s'établit entre lui et le récit. Cette relation vient d'un visuel particulier porté par une image en mouvement et par une forme d'instantanéité de cette image lors de la lecture. Il ne s'agit plus d'une relation immobile mais d'une relation mobile avec l'image. On quitte l'univers classique de la représentation linéaire de la lecture pour pénétrer celui de l'action. Il y a une forme de déconstruction de la forme classique de la lecture de la bande dessinée qui passe dans le manga par une visualité et une visibilité particulière. Le mode habituel de lecture de l'image est remplacé par un nouveau régime : celui d'un dialogue entre les images, le récit et le lecteur-spectateur. Le manga propose différentes postures spectatorielles. En créant un nouvel espace, l'image manga se sépare d'une tradition figurative montrant le monde grâce aux vertus imitatives de l'image[577]. Le lecteur-spectateur a la possibilité d'interagir avec ce monde représenté, voire de le pénétrer. La page est alors comme une forme de base de données donnant accès à l'entrée dans l'image et la virtualité qu'elle propose.

En générant un nouvel espace intermédiaire entre réel et virtuel, le manga ne va pas seulement permettre au lecteur-spectateur de « voyager » entre différents lieux, en dedans et en dehors de la page ; il va également intervenir dans le rapport à « soi » du lecteur-spectateur. Patrick

[575] Thierry Lancien, « Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles », in Beylot Pierre, Le Corff Isabelle, Marie Michel, sous la dir,, *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011, p.189.
[576] *Idem*, p.191.
[577] Voir Jean Mottet, « Le discours télévisuel », *Revue Hors Cadre*, n°5, 1987.

Baudry dit que « l'imagerie induit cette mise en rapport d'un soi »[578]. Ce qui est ici important ce n'est pas tant l'image mais bien le rapport que le lecteur-spectateur a avec cette image. Celle-ci va modifier les perceptions du lecteur-spectateur et amplifier ses sensations. C'est une image qui sans cesse, par sa visualité particulière, sollicite le lecteur-spectateur. Il ne s'agit plus seulement de « réel » ou d'« irréel » mais bien de la création d'un nouvel espace qui va « bousculer » le réel du lecteur-spectateur. Ce nouvel espace va également modifier sa position de « lecteur-voyageur ». Le manga offre au lecteur-spectateur l'expérience d'un dédoublement. En intégrant l'espace du récit, le lecteur-spectateur peut expérimenter un trouble dans son rapport à lui-même puisque son identité corporelle se trouve prise dans une imagerie. Celle-ci, au-delà de la création d'un espace virtuel, fabrique une image de l'intime qui intervient dans l'élaboration du rapport à soi-même. On peut également souligner que cette image de l'intime peut avoir, par exemple, un rôle dans la construction d'un lien entre l'image d'un personnage et le corps du lecteur-spectateur qui vit une expérience du double ou du dédoublement. Le lecteur-spectateur peut alors vivre un personnage comme une extension de lui-même en raison d'une ressemblance. Edgar Morin disait à propos du cinéma que l'on peut voir un personnage comme « une expérience de soi-même »[579]. Dans le cas du manga l'expérience peut aller peut être plus loin encore : le lecteur-spectateur peut avoir l'impression de s'incarner dans un nouveau support d'existence et de représentations qui va le localiser dans la spatio-temporalité de l'image.

Patrick Baudry distingue dans plusieurs de ses ouvrages l'image de l'imagerie[580]. La première peut se désigner comme une composition tandis que la seconde relève d'un processus. Plus précisément, l'image suppose la possibilité d'une contemplation, tandis que l'imagerie – l'association d'images dans des images, ou le jeu de superposition de vues différentes et éventuellement sans rapport narratif entre elles – implique le regardeur *dans* l'image au lieu de la situation où l'on peut différencier l'objet image du sujet qui la regarde. L'imagerie tient donc d'une toute autre réalité que celle de l'image, ou l'on peut dire qu'il s'agit d'un autre rapport à l'image. Dans le cas du manga, on retrouve en fait ces deux possibilités. Le regardeur est bien sûr devant l'image. Mais le lecteur-spectateur, selon l'expression que nous avons choisie d'adopter même si elle peut à certains égards nous sembler impropre pour

[578] Patrick Baudry, *Violences invisibles : Corps, monde urbain, singularité*, Paris, Editions du Passant, 2004, p.147.
[579] Edgar Morin, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Editions de Minuit, 1978, p.33.
[580] Voir Patrick Baudry, *La Pornographie et ses images*, Paris, Press-Pockett, 2001 ; *Violences invisibles*, Bègles, Les éditons du Passant Ordinaire, 2004 ; *La Ville, une impression sociale*, Belval, Circé, 2012.

décrire toute la situation de lecture-visionnement que génère le manga, se situe aussi dans cette image ou dans cette imagerie.

II. La page comme lieu d'exploration et de perception

De par la lecture-visionnement de son image, le manga provoque une résonnance corporelle. Comme si le lecteur-spectateur ne faisait plus qu'un entre le corps de l'image et sa propre image. Le corps de l'image constituerait alors le lieu d'une inscription particulière entre le lecteur-spectateur et ce qu'il voit, ce qu'il lit. La lecture devient alors une situation perceptive où s'entremêlent, chez le lecteur-spectateur, rêverie corporelle et lecture traditionnelle. Cela va engendrer une expérience corporelle de la lecture de l'image manga, qui oblige alors le lecteur-spectateur à organiser autrement son mode de lecture. Cette lecture devient un lieu de passage, un lieu du sensible donnant le sentiment d'entrer dans un monde à la fois précis et indéfini, qui permet la pratique d'un territoire d'errance. Cette expérience de la lecture-visionnement oblige le lecteur-spectateur à un voyage où le récit peut se poursuivre dans le cheminement perceptif. Distinguant le monde de la ville de celui de l'urbain, Patrick Baudry dit à propos de la forme urbaine qu'elle « provoque un autre rapport au lieu, faisant de ce lieu autre chose que lui-même et lui donnant, à l'endroit de sa familiarité même, une dimension d'étrangeté »[581]. Comme on se déplace dans « l'urbain », on se déplace dans cette image. La lecture devient alors un parcours dans un espace intermédiaire où finalement le lecteur-spectateur à la possibilité de se perdre. Il y a en effet une impression d'étrangeté dans la familiarité de l'univers proposé. Et cette étrangeté est engendrée non seulement par les émotions du lecteur-spectateur mais aussi par le parcours aléatoire que le manga propose dans sa lecture-visionnement.

La possibilité de se déplacer dans la page permet au lecteur-spectateur de « vivre » une expérience nouvelle de l'image. Le terme d'expérience prend ici tout son sens car le manga propose au lecteur-spectateur, par l'agencement de ses spécificités graphiques, une vision particulière de son image qui provoque une forte implication de celui-ci. Le lecteur-spectateur est impliqué visuellement et perceptivement dans le parcours de la page. Si le rapprochement entre l'expérience du voyage et celle de la lecture du manga nous paraît possible c'est parce que l'image met le lecteur-spectateur en contact avec un univers graphique qui lui est de

[581] Patrick Baudry, *La ville, une impression sociale*, Belval, Circé, 2012, p.62.

prime abord étranger. On pourrait ainsi analyser la lecture de la page comme une forme d'exotisme comme Thierry Lancien peut le faire lorsqu'il analyse la relation qu'un spectateur peut entretenir avec un cinéma « étranger ». Il distingue en effet trois postures que peut choisir le spectateur par rapport à la question de l'altérité : celle de l'exote, de l'hôte et de l'interprétant[582]. Pour Thierry Lancien, l'exotisme « permet d'envisager un certain type de relation interculturelle avec le cinéma ». Cependant, dans le manga, on se situe plus dans une expérience de visionnement pouvant offrir un voyage. Il s'agit plus pour le lecteur-spectateur d'une posture *avec* et *dans* l'image, permettant une traversée de la page, que d'une relation avec « l'exotisme » de cette image.

Par cette « déambulation », le lecteur-spectateur peut explorer en profondeur l'univers du récit et s'y engager, s'y impliquer. En faisant écho à l'imaginaire et au vécu, le manga à la fois décentralise et recentralise le lecteur-spectateur de son lieu de lecture et du lieu du récit. Cela peut provoquer une désorientation du lecteur-spectateur. Et pourtant, la déambulation que cette décentralisation et que cette recentralisation génèrent, permet surtout au lecteur-spectateur une appropriation des divers lieux et notamment celui du récit. Cette appropriation du lieu va favoriser la dimension participative du lecteur-spectateur. Celui-ci est en face d'une technique narrative et visuelle qui va fortement l'impliquer dans le récit. Dans le manga, il ne s'agit pas d'une narration ludique, légère voire naïve. La narration relève au contraire de l'empathie, d'une implication et d'une proximité du lecteur-spectateur et cela, un peu à la manière des transmédias. Michel Reilhac dit à propos des récits transmédias que « la confusion qu'ils engendrent entre réalité et imaginaire est stimulante et ludique. Elle ouvre en fait une nouvelle dimension de récits au sein desquels la perte de repère et le trouble deviennent les aiguillons de nos rêves et autant de possibilité de réenchanter notre quotidien »[583].

Dans la page du manga on assiste à une forme d'intermédialité. Celle-ci constitue un potentiel d'actions et de contenus pour le lecteur-spectateur au fur et à mesure que ce dernier s'approprie les codes du manga. C'est bien dans ce sens que, comme nous l'avons déjà souligné, cette lecture suppose une compétence et que l'on ne peut faire une analyse du manga sans en tenir compte. On peut également dire que l'intermédialité renforce une

---

582 Voir Thierry Lancien, « Cinéma, interculturel et expériences spectatorielles », in http://intermedialite.blogspot.fr/2013/02/cinema-interculturel-et-experiences.html.

583 Michel Reilhac, « Quand les récits transmédias se prépare à ré-enchanter notre quotidien », www.lemonde.fr/idées/article/2010/07/02/quand-les-recits-transmedia-se-preparent-a-re-enchenater-notre-quotidien_1382030_3232.html.

interactivité qui dépasse le stade de la participation. Marie-Hélène Tramus dit à propos du passage de la participation à l'interactivité que pour « Frank Popper ce passage reflète une implication plus intense et complète du public qui correspond à une meilleure adéquation des recherches esthétiques et techniques, due en particulier aux progrès de l'image informatique et des capacités plurisensorielles des dispositifs d'interactivité »[584]. C'est justement en faisant appel aux capacités sensorielles du lecteur-spectateur que se forme une interactivité entre lui-même et le récit. Cette interactivité fait que le lecteur-spectateur ne procède plus seulement à un parcours de la page ou de l'image, mais qu'il investit cette image comme un lieu.

Dans la visualité spécifique du manga, l'interactivité entre la page et le lecteur-spectateur constitue un intermédiaire essentiel : la page n'est pas qu'un lien « passif » entre l'image et le lecteur-spectateur. Au contraire elle a un rôle actif. Elle rend possible une forme de synergie entre le lecteur-spectateur, l'image et le lieu qu'elle propose qui entrent en dialogue. Cela modifie les conditions de réception et de perception du lecteur-spectateur. Parcourir l'image manga, la regarder, c'est déjà la possibilité d'entrer dans l'espace du récit, d'aller vers un autre lieu. Cette lecture-visionnement relève d'une forme particulière de corporéité, l'espace de lecture entrant en contact avec l'espace intime du lecteur-spectateur. Le déplacement du regard du lecteur-spectateur dans l'espace naturel de la page entre en résonnance avec son déplacement dans l'espace virtuel où se déroule le récit. La page peut se comprendre comme un lien qui relierait l'espace virtuel à l'espace réel. Comme le dit Marie-Hélène Tramus à propos d'« A nano sample »[585], « le dispositif interactif permet la réaction de [la réalité naturelle] par rapport à [la réalité virtuelle] grâce à la transformation en temps réel d'un déplacement dans le monde réel en un déplacement dans le monde virtuel »[586]. Comme dans ce dispositif, le lecteur-spectateur peut explorer la page comme si cette dernière était une fenêtre lui donnant la possibilité d'intégrer un autre lieu. La page du manga devient alors une fenêtre ouverte sur différents espaces et permet un dialogue entre différentes réalités (réelles, virtuelles, perceptives, sensorielles). Cet espace est individuel. Le manga offre des possibilités dont chaque lecteur-spectateur fait un usage qui lui est propre dans la mesure où ce sont ses propres perceptions visuelles et sensorielles et son expérience intime qui sont en jeux. Plus

[584] Marie-Hélène Tramus, « L'image interactive au service des artistes : un transformateur de réalités », in documents-irevues.inist.fr.

[585] *A Nano Sample* est un dispositif où le spectateur doit déambuler avec un moniteur vidéo relié par des câbles à un ordinateur afin de découvrir une sculpture tridimensionnelle en image de synthèse. Marie-Hélène Tramus explique que « l'image du moniteur représente un espace virtuel dans lequel se trouve la statue. Le spectateur explore cet espace en déplaçant le moniteur, comme si ce dernier était une sorte de fenêtre déplaçable donnant sur cet espace virtuel », Marie-Hélène Tramus, « L'image interactive au service des artistes : un transformateur de réalités », in documents-irevues.inist.fr.

[586] Marie-Hélène Tramus, « L'image interactive au service des artistes : un transformateur de réalités », in documents-irevues.inist.fr.

peut être que dans toute autre situation de lecture c'est une découverte d'un soi secret qui s'accomplit. Jean Duvignaud dit de « l'espace secret » que c'est « l'espace qui troue l'espace et qui révèle l'être caché »[587]. En lui ouvrant un nouvel espace où le lecteur-spectateur semble avoir toute possibilité et toute liberté, le manga révèle une autre dimension du lecteur-spectateur, une dimension plus intérieure.

Le manga doit sans doute s'étudier dans sa matérialité observable et c'est ce que nous avons fait tout au long de cette thèse. Toutefois cette seule matérialité ne suffit pas pour comprendre l'opération d'une « lecture » particulière. Il faut en effet prendre en compte ce que l'image engendre comme mode d'appropriation et de création de sens. Notre recherche aurait pu porter sur les lecteurs eux-mêmes et sur les expériences personnelles qu'ils font dans la lecture d'un manga. Les entretiens que nous avons réalisés nous ont permis de comprendre que cette lecture est très différente de celle de la bande dessinée occidentale. Ce n'est pas l'expérience privée des lecteurs que nous avons voulu toutefois étudier. C'est la possibilité même de cette expérience que nous avons analysée dans la description d'un procédé communicationnel.

Selon Maurice Merleau-Ponty, le corps est le lieu d'une pensée. Lorsqu'il s'intéresse au cinéma[588], il démontre que c'est bien avec le corps, dans son mode sensoriel que l'on comprend un film. Pour lui, le spectateur est d'autant plus guidé par le jeu corporel des acteurs qu'il est doté de ce même corps. Maurice Merleau-Ponty ajoute que c'est une technicité particulière qui permet la compréhension des actions : un plan rapproché ou éloigné, l'angle de la prise de vue ou encore l'intensité de l'éclairage. Au cinéma l'émotion peut se modifier selon qu'un plan dure deux secondes ou dix secondes[589]. La durée d'un plan, en effet, va jouer un rôle particulier en ce qui concerne l'échange entre l'intime de l'acteur et celui du spectateur. On retrouve ce procédé cinématographique dans les films d'animation. Mais l'émotion est peut être encore plus forte dans le manga papier car c'est le regard du lecteur-spectateur qui va se poser sur un gros plan, par exemple. Ce gros plan donne la possibilité au regard du lecteur-spectateur de s'ancrer dans l'image. Et le lecteur-spectateur ne peut y échapper qu'en regardant ailleurs, une fois la signification comprise, l'émotion ressentie. L'émotion qui se dégage alors de cette image relève non seulement du graphisme mais aussi et surtout du temps que le lecteur-spectateur accorde à cette image. Au cinéma la

[587] Jean Duvignaud, *Lieux et non lieux*, Paris, Galilée, 1977, p.87.
[588] Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1948, p.85.
[589] Voir Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1948, p.97.

durée d'un plan dépend du montage tandis que dans le cas du manga c'est le lecteur-spectateur qui, par la durée de l'attention qu'il accorde à un élément de l'image, contribue fortement à la logique d'agencement des images. Une forme de médiation s'instaure entre le lecteur-spectateur et la technique graphique du manga. L'émotion dépend de cette technique, et elle est d'autant plus forte qu'elle mobilise beaucoup plus qu'au cinéma les « sens corporels » du lecteur-spectateur.

Pour forcer le trait nous pourrions dire que si une bande dessinée se regarde, un manga se perçoit. L'image vue donne à la fois à voir et à ressentir une émotion. Mais celle-ci trouve aussi son origine dans l'image perçue. Maurice Merleau-Ponty dit que « quand je perçois, je ne pense pas le monde, il s'organise devant moi »[590]. Il ajoute que « ma perception n'est donc pas une somme de données visuelles, tactiles, auditives, je perçois d'une manière indivise avec mon être total, je saisis une structure unique de la chose, une unique manière d'exister qui parle à la fois à tous mes sens »[591]. Si dans le cas de la bande dessinée l'émotion peut être rendue visible et faire écho à ce que ressent le lecteur, dans le manga, en raison de la mobilité de son image, celle-ci devient plus perceptuelle. Elle fait intervenir plusieurs sens. On peut en effet remarquer dans l'image manga une dimension visuelle mais aussi auditive. L'émotion qui ressort de l'image telle que, par exemple, celle des visages dans *Happy mariage ?!* de Maki Enjoji, dans *Spécial A* de Maki Minami ou encore dans *Otomen* d'Aya Kanno, peut entrer en résonnance avec les propres émotions du lecteur-spectateur. Prise dans un tout perceptif, cette émotion affecte les sens. En raison d'une spécificité graphique qui met en avant la dimension expressive de l'image, le lecteur-spectateur devient un « tout-percevant ». C'est peut-être ce qui différencie le plus l'image manga d'une bande dessinée occidentale. Elle sollicite davantage des compétences plus perceptives et plus sensorielles. On la voit et on la ressent par l'expressivité qui s'en dégage et on peut même l'entendre par le « bruit » des onomatopées, par exemple.

Dans les images ci-après, on s'aperçoit bien d'une conception très particulière de l'image manga qui la différencie de la bande dessinée occidentale et peut-être surtout de la bande dessinée franco-belge. A partir de ces exemples, extraits de quatre mangas (*Happy Mariage ?!* [*figures 1 et 2*][592], *Spécial A* [*figure* 3][593], *Fight Girl* [*figure 4*][594] et *Otomen* [*figure 5*][595]),

[590] Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1948, p.91.
[591] *Idem*, p.88.
[592] Illustrations extraites de Maki Enjoji, *Happy Mariage ?!*, Paris, Kazé, 2012, Volume 7. Voir les figures 1 et 2 page 270.

demandons-nous comment un lecteur de manga s'y prend pour agencer sa lecture. Tout d'abord la lecture se fera de droite à gauche. Une fois ce procédé de lecture établit, portons notre regard plus précisément sur la figure 1[596]. Sur la page de droite on peut voir un gros plan sur un visage (celui de Hokuto) puis juste en dessous le même personnage dans un plan plus éloigné et en face d'un autre personnage (Chiwa). Cette séquence faite de plans rapprochés et éloignés met le lecteur-spectateur en face d'images qui situent la globalité d'une action : celle de la rencontre entre ces deux personnages. Mais l'intérêt de la lecture de cette séquence n'est pas tant l'action dans sa globalité que dans les plans rapprochés. Les détails des visages sont au service de la globalité de l'action en évoquant la surprise et la gêne de cette rencontre. Dans ces images, nul besoin de paroles pour comprendre l'atmosphère qui s'installe entre les personnages. L'absence de dialogue de cette scène va d'ailleurs renforcer la dimension expressive de l'image qui se fait notamment à travers le regard des protagonistes. Si les émotions ne sont pas décrites verbalement elles se vivent visuellement. On voit bien dans cette page la surprise et le temps d'arrêt des personnages. Puis page suivante l'action se poursuit, Hokuto croise Chiwa et le fond noir va ajouter à la tension douloureuse de ce croisement. Hokuto s'en va, on le voit de dos. Reste le personnage de Chiwa dont le profil peut amener le lecteur-spectateur à se demander ce qu'elle va faire. Va-t-elle se retourner pour l'interpeller ou finalement va-t-elle poursuivre son chemin ? Chiwa est en pleine réflexion : on le remarque par les questions qu'elle se pose. Le fait que ces questions ne soient pas situées dans des bulles ajoute à la dimension de réflexion intérieure de Chiwa. Le dessin en spirale de la « case » en dessous montre la rapidité du mouvement de Chiwa qui se retourne. L'onomatopée et le plan sur l'œil qui suivent l'action de retournement mettent fin à l'action et ponctuent l'intensité dramatique de cette rencontre.

[593] Illustration extraite de Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2009, Volume 1. Voir la figure 3 page 270.
[594] Illustration extraite d'Izumi Tsubaki, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2012, Volume 8. Voir la figure 4 page 271.
[595] Illustration extraite d'Aya Kanno, *Otomen*, Paris, Delcourt, 2012, Volume 14. Voir la figure 5 page 271.
[596] La figure 1 se situe à la page 270.

1. 

L'enchaînement des cases des figures qui suivent vont également nourrir la dimension expressive de l'image manga. Et c'est notamment cette expressivité visuelle qui va donner une autre lecture à l'image. Une lecture, comme nous l'avons dit, davantage perceptuelle et sensorielle. Par exemple, dans la figure 2, l'image en contre plongée d'Hokuto va accentuer la colère du personnage, sa détermination dans l'action. Le lecteur-spectateur peut d'ailleurs avoir l'impression, par cet effet de contre plongée, qu'il va lui aussi subir la colère du personnage. Les différents plans présents dans ces exemples ci-dessous nous montrent bien comment le lecteur-spectateur va être mis à la fois en dehors et en dedans de l'action. Les plans rapprochés vont en effet permettre de mieux ressentir les sentiments des personnages. Les cases vont également permettre au lecteur-spectateur d'avoir différents points de vue sur une situation, comme s'il pouvait lui-même bouger dans l'image.

2. 

3. 

4. 

5. 

Qu'elle conduise le regard par des lignes de mouvement (*figure 3*) ou qu'elle le stoppe sur un gros plan permettant une plongée dans l'image (*figures 4 et 5*), l'image manga est une image qui fait surtout appel à une compréhension sensible. C'est ainsi que toute l'image, son caractère, sa signification, même la plus profonde, s'organise devant le lecteur-spectateur. L'apparent désordre que peut provoquer la vision rapide de cette image laisse place, pour un lecteur-spectateur habitué, à une image codifiée, agencée.

C'est bien d'une perception corporelle qu'il est question. Le parallèle entre un personnage et le lecteur-spectateur, la possibilité d'assimilation voire d'appropriation d'un personnage pouvant mener dans certains cas extrêmes à une identification, peut s'expliquer aussi par le fait que le lecteur-spectateur ne perçoit plus ce personnage comme un dessin mais comme il se perçoit lui, corporellement. Dans le manga, ce n'est donc pas qu'une représentation qui est donnée à voir au lecteur-spectateur mais aussi et surtout des émotions qui sont perçues, saisies comme un comportement, une manière d'être. Le manga n'est pas qu'une bande dessinée qui se laisse lire.

Le manga peut être à tort jugé comme une bande dessinée simpliste. On pourrait croire, par exemple, en regardant rapidement un manga, que l'histoire manque de profondeur, que le dessin est grossier voire sommaire et que dès lors il s'adresserait avant tout à un lectorat qui manquerait de compétences culturelles ou qui n'aimerait simplement pas lire. Or la lecture d'un manga suppose précisément des compétences spécifiques. On ne peut pas comprendre un manga si on se contente de vouloir le « lire ». Appréhender l'image dans son mouvement et dans toute son expressivité permet au lecteur-spectateur de lui donner une toute autre texture. Quelles soient détaillées ou non les images vont nourrir le récit et lui donner une toute autre dimension. Dans ses spécificités graphiques l'image manga apparaît comme une forme

complexe mélangeant à l'intérieur d'elle-même, ce que Maurice Merleau-Ponty dit du cinéma : « des actions et des réactions extrêmement nombreuses [s'exerçant] à chaque moment, dont les lois restent à découvrir et n'ont été jusqu'ici que devinées par le flair ou le tact du metteur en scène qui manie le langage cinématographique comme l'homme parlant manie la syntaxe, sans y penser expressément, et sans être toujours en mesure de formuler les règles qu'il observe spontanément »[597]. Comme on l'a déjà dit, c'est une image qui, à la fois, se regarde et se perçoit.

A propos de cette dimension perceptive du manga, il est intéressant de souligner l'aspect sonore du manga papier. Le visuel du manga comporte une forme « d'image sonore ». Il ne s'agit pas d'une image qui s'accompagne d'une représentation sonore. Dans l'image manga, le visuel et le son forment un tout dans la perception que l'on a de l'ambiance d'un récit. L'image du son permet au lecteur-spectateur d'intégrer le récit, de le lire visuellement mais aussi de manière auditive. Cet assemblage agit sur les sens du lecteur-spectateur et l'implique davantage dans le récit. On retrouve la déterritorialisation évoquée plus haut mais qui cette fois n'est plus seulement d'ordre visuel mais aussi d'ordre auditif. L'image sonore n'est pas là pour compléter une éventuelle illusion de réalité. Comme le dit Maurice Merleau-Ponty, « le lien du son et de l'image est beaucoup plus étroit et l'image est transformée par le voisinage du son ». Il ajoute que « ce n'est pas par hasard qu'à tel moment les personnages se taisent et qu'à tel autre moment ils parlent. L'alternance des paroles et du silence est ménagée pour le plus grand effet de l'image »[598]. On retrouve cette alternance entre silence et parole dans l'animation comme dans le manga papier : le plus souvent elle permet de souligner une forte émotion, une réflexion du personnage ou l'intensité dramatique d'une action, par exemple.

Dans *Summer Wars* de Mamoru Hosoda on peut voir une alternance entre le mouvement des personnages et la position de « statue » d'autres personnages dans une même pièce afin de souligner une prise de parole ou encore deux situations parallèles alternant silence et parole. Cette caractéristique sert à souligner, par exemple, l'intensité dramatique d'une scène. Ainsi lorsque certains membres de la famille de Natsuki découvrent que le système de sécurité d'Oz pourtant réputé inviolable a été piraté, on peut voir dans un même plan d'un côté leurs expressions figées sur la télévision qui montrent leur étonnement et de l'autre côté des personnages en mouvement et discutant. Cela a pour effet de montrer qu'ils ignorent encore la

[597] Maurice Merleau-Ponty, *Sens et non-sens*, Paris, Editions Nagel, 1948, p.98.
[598] *Idem*, p.99.

situation. Dans *Kiki, la petite sorcière* d'Hayao Miyazaki, on retrouve de nombreuses alternances entre silence et parole. Ces instants de silence vont, par exemple, accentuer la perception que l'on a du personnage absorbé dans ses réflexions (comment va-t-elle s'insérer dans cette ville ?, Où va-t-elle passer sa première nuit ?). On peut également citer le passage où Kiki essaye de retrouver son pouvoir pour sauver son ami Tombo. Le silence de la scène ainsi que ses effets visuels (zoom sur le personnage, puis sur le balai) accentuent la concentration et les efforts de Kiki. Il ressort de cette scène une forte intensité émotionnelle. On retrouve tout au long de ce film d'animation ce jeu silence / sonorité. Parfois c'est un effet de « sur sonorité » qui va amplifier l'effet dramatique de la scène. C'est le cas notamment lorsque Kiki raconte à son amie Ursula qu'elle a perdu son pouvoir de sorcière et qu'elle ne peut plus voler. Le dialogue se mêle alors à la musique de la scène. Dans ses films Hayao Miyazaki joue beaucoup sur le rythme visuel et sonore pour créer une ambiance spécifique à son récit. Ainsi peut-on appréhender les histoires qu'il raconte comme une forme de poésie. Cette alliance du visuel et du sonore place le lecteur-spectateur dans un état de contemplation poétique. Toutefois cet état ne place pas le lecteur-spectateur en position d'extériorité. Son attitude contemplative participe à sa propre inclusion dans l'image.

Les effets sonores sont également très présents dans le manga papier. Ils se remarquent par exemple par des onomatopées telles que la notification d'un bruit (« Flap », « Zbang », « Ding dong », ou encore « Tap tap tap », « Pshhh ») ou d'un état (« Spof », « Choooc », « Ah ah ah ») et les points de suspensions ou d'exclamation qui vont accentuer l'effet d'étonnement d'un personnage (*figure 6*), comme si le silence s'installait réellement dans la lecture. On peut aussi citer les contours de parole (comme nous l'avons dit dans notre chapitre sur les spécificités du manga) ou encore le fond grisé ou à motifs d'une image. Ce fond va certes montrer le sentiment d'un personnage, son état d'esprit mais il va aussi agir comme un fond sonore. Les exemples ci-après extraits de cinq mangas (*Spécial A* [*figure 6*][599], *Parmi eux* [*figure 7*][600], *Trill on Eden* [*figures 8 et 9*][601], *Happy Mariage ?!* [*figure 10*][602] et *Otomen* [*figure 11*][603] en sont une illustration.

[599] Illustration extraite de Maki Minami, *Special A*, Paris, Tonkam, 2009, Volume 1. Voir la figure 6 page suivante (p.274).
[600] Illustration extraite d'Hisaya Nakajo, *Parmi eux – Hana Kimi*, Paris, Tonkam, 2008, Volume 23. Voir la figure 7 page suivante (p.274).
[601] Illustrations extraites de Maki Fujita, *Trill on Eden*, Paris, Asuka, 2009, Volume 1. Voir les figures 8 et 9 page suivante (p.274).
[602] Illustration extraite de Maki Enjoji, *Happy Marriage ?!*, Paris, Kazé, 2012, Volume 7. Voir la figure 10 page 275.
[603] Illustration extraite d'Aya Kanno, *Otomen*, Paris, Delcourt, 2012, Volume 14. Voir la figure 11 page 275.

On peut ainsi voir dans la figure 7 l'état d'esprit de Nakatsu lorsqu'il apprend que Mizuki est une fille. L'auteur souligne d'ailleurs ce fait dans son dessin par l'insert « description psychologique ». On voit certes par le fond noir et les « effets d'éclairs » le trouble émotionnel du personnage mais le lecteur-spectateur peut aussi l'entendre par le contour en pointe des bulles qui font accentuer la dimension sonore de la scène. Si un fond sombre avec une forme d'éclair peut évoquer le trouble d'un personnage (*figure 8 et 9*) ou une forme de « rupture » entre deux personnages (*figure 10*), un fond avec des fleurs ou des étoiles va par contre montrer une intense émotion positive. On le remarque notamment dans la figure 11. Si l'on s'arrête plus précisément sur cette image le lecteur-spectateur, par le visuel mis en place, peut comprendre les deux états d'esprit du personnage. Il peut en effet voir sur la page de droite une image du passé qui est dessinée comme un miroir brisé. Ce miroir est le reflet de sa désillusion. Puis dans la case suivante, le lecteur-spectateur peut voir le visage du personnage s'illuminer non seulement par le dessin du visage mais aussi par la présence d'étoiles qui vont souligner le changement d'état psychologique du personnage. Le fond de l'image suivante mélangeant étoiles et fleurs ainsi que le contour des paroles vont accentuer l'aspect « amoureux » du personnage et notifier son intense « bonheur ».

6.



7.



8.



9.



10. 

11. 

Toutes ces spécificités graphiques vont accentuer la dimension sonore et expressive de l'image. Ce qui caractérise l'image manga, comme nous l'avons déjà dit lors de notre première partie, c'est bien son dispositif visuel qui est au service de l'expressivité. Cette expressivité influence la perception que le lecteur-spectateur a du récit car, par le biais du visuel, elle agit sur les affects de celui-ci.

Les différents plans, et notamment les plans rapprochés, agissent également comme des silences. Cela va avoir pour effet d'influencer le rythme du récit. On voit ici que cette répartition des silences et des dialogues, des mouvements et des « arrêts » dans le récit supposent une lecture plus complexe qu'on ne peut être porté à le croire. Ces « sonorités visuelles » permettent, comme au cinéma, d'enrichir le récit d'émotions. La lecture se fait alors plus participative visuellement et sensoriellement. Elle inclut le lecteur-spectateur.

Il est important de souligner que les « sonorités visuelles » présentes dans le manga ne comblent pas un manque. Au contraire, elles s'incorporent au graphisme pour accentuer une situation, la rendre plus réelle ou souligner l'état psychologique d'un personnage. C'est ce qui rapproche aussi le manga du cinéma : dans sa conception, l'image est plus cinématographique que photographique. Il est intéressant de remarquer que ces « sonorités visuelles » sont gardées dans les séries animées. Tout est fait pour jouer sur les émotions et sur les sensations du spectateur. On pourrait voir cet ajout comme une amplification inutile, le sonore suffisant à lui-même, ou encore comme une rupture entre l'expression visuelle et sonore de la série animée. Au contraire, cela va amplifier le contenu sentimental, dramatique, humoristique, sensationnel ou poétique d'une action, mais aussi donner une tout autre texture au récit. Que ce soit dans la série animée ou dans le manga papier, il ne s'agit donc pas d'un ajout qui alourdit l'image mais bien d'un ensemble graphique qui a pour but d'amplifier la matière

sonore et visuelle et ainsi donner un autre rythme à l'image et une autre appréhension de celle-ci par le lecteur-spectateur.

Tout au long de cette troisième partie nous nous sommes appuyée sur plusieurs rapprochements que l'on peut faire entre le manga et le cinéma. Ces rapprochements ont eu pour fonction notamment de différencier le manga de la bande dessinée franco-belge. Par ailleurs sous cet angle le manga peut se distinguer de la bande dessinée occidentale de manière générale même si on observe que certains auteurs ont pu s'en inspirer. Toutefois notre but n'était pas d'établir une relation directe entre image manga et cinéma. Si nous devions rapprocher le manga d'une autre expérience d'images, c'est en fait du jeu vidéo, par exemple, qu'il faudrait faire mention.

Conclusion

Il faut rappeler que notre thèse n'a pas comme visée de discuter de possibles effets pathogènes du manga et moins encore de décréter le caractère pathologique de l'image manga. Il existe sans doute des études qui auront parlé des personnes « addicts » aux mangas (les « otakus »). Ces études ont sans doute toute leur justification étant donné l'échantillon de lecteurs qu'elles auront pris en compte. Mais l'on ne peut juger d'un genre à partir d'une pratique excessive. Il faudrait du reste se demander pourquoi ce serait plus particulièrement de médias a priori populaires qu'il faudrait s'inquiéter d'une possible dépendance. En effet ne dira-t-on pas que les enfants regardent trop la télévision, que les adolescents sont trop attachés aux jeux vidéo, tandis que la passion des adultes pour le cinéma ne saurait inquiéter aucun psychologue ? Si l'engouement pour l'opéra serait signe de culture, devrait-on penser qu'une trop grande érudition en matière de bande dessinée signifierait « logiquement » un défaut, une carence et peut-être une dépendance ? Quand Louis-Vincent Thomas écrivait son premier ouvrage sur la science-fiction, il disait bien que celle-ci n'avait pas encore atteint « ses lettres de noblesse »[604]. A la fin des années 1970, il pouvait en effet sembler que ce genre littéraire était réservé à des personnes sans grande culture. Avec mépris, l'on pouvait parler de littérature « de gare ».

Il existe sans doute, pour revenir, à notre propre objet, des mangas de grandes qualités esthétiques et littéraires, tandis que d'autres productions pourront sembler plus faciles et moins dignes. Mais le parti pris qui a été le nôtre n'a pas été de répartir entre bons et mauvais mangas, d'organiser notre analyse à partir d'un jugement esthétique. C'est le procédé narratif du manga que nous avons voulu analyser, et cela quelle que puisse être la qualité d'une production. C'est en ce sens que nous nous inscrivons dans le domaine des Sciences de l'Information et de la Communication. Notre tâche est de comprendre un processus de transmission de messages, un jeu d'interactions, un rapport au visuel. Notre première partie était donc en ce sens nécessaire. Nous n'avons pas proposé qu'un « historique » du manga. Nous avons voulu montrer à quelles sources remontaient ce genre que l'on pourrait croire tout récent. Nous avons voulu dire les origines riches et complexes d'une manière de dessiner qui ne relève pas que d'une mode contemporaine. Dans la société contemporaine, ou peut-être

[604] Voir Louis-Vincent Thomas, *Civilisation et divagations*, Paris, Payot, 1979, p.11 : « La Science-Fiction n'a pas encore conquis ses lettres de noblesse. Certes, le sujet traité, le développement du récit, la qualité parfois discutable du style ont de quoi désarçonner et agacer le critique féru de littérature classique ».

faut-il dire dans le contemporain, ce sont des modes éventuellement fort anciens de narration et de mise en images qui s'organisent.

Les critiques qui se font de médias « récents » supposent parfois leur radicale nouveauté. Alors qu'ils proviennent de traditions, de manières anciennes, de logiques qui s'enracinent dans un passé éventuellement fort lointain. Expliquer le « passé » du manga contemporain ne nous sert pas qu'à décrire un arrière-plan, aujourd'hui disparu. Mais à comprendre ce qui, de manière nouvelle sans doute, s'actualise dans une manière de raconter. Dès les origines du manga, alors même que l'imagerie en son sens contemporain ne semble pas présente, une logique de l'image intriquée au récit préside à une narration et se propose à un regard. Les anciens rouleaux ne se lisent pas seulement. Ils se lisent et se voient. Nous avons peut-être dans notre culture occidentale beaucoup opposé l'image au texte, et prétendu que le second serait préférable au premier. Le manga nous oblige à déplacer notre « regard ». L'image n'est pas inférieure ou plus facile. Elle participe d'un langage, à part entière avec le texte. Cette image n'est pas seulement visuelle. Elle se fait aussi sonore, comme nous l'avons montré. Elle est donc bien plus complexe que l'on ne pourrait le croire, si l'on se contentait de feuilleter quelques mangas à la va-vite : c'est-à-dire sans prendre le temps de comprendre que la lecture du manga suppose une compétence.

Il existe une compétence qui sera « naturellement » reconnu à l'amateur de musiques complexes ou d'arts contemporains. Il serait faux de croire que le lecteur de manga est passionné d'images simplifiées ou de récits de caricatures. Car derrière cette apparente simplicité la lecture d'un manga suppose une réelle aptitude. Lire un manga demande une connaissance spécifique qui s'acquiert notamment par des explications en début d'ouvrages. On ne compte plus les critiques, émises par les professionnels (enseignants, psychologues, journalistes) ou même par des parents, dans les journaux nationaux ou sur Internet. Le manga serait violent et pornographique, les histoires, quand il y a histoire, seraient niaises et enfantines, le dessin serait inachevé, la structure de planche serait non construite et il y aurait trop peu de narration. On pourrait donc être mené à penser que le manga s'adresse à des pré-adolescents, coupés du monde et à la limite de l'illettrisme. Le peintre Hokusai Katsushika n'a-t-il pas lui-même utilisé pour la première fois le terme *manga,* qui signifie « esquisse rapide » ou encore « image dérisoire », pour désigner ses œuvres ? Certains l'appréhenderont comme un croquis inachevé. Mais c'est justement dans cette fausse simplicité que se construit l'image manga. Celle-ci, comme nous l'avons déjà dit, vient d'une longue tradition graphique

qui a toujours privilégié l'expressivité. C'est une image qui est fondamentalement au service de cette expressivité. Et l'on retrouve dans le manga, comme dans l'estampe ou dans la « philosophie » japonaise, un aspect épuré qui ne s'attarde qu'à l'essentiel. Ainsi, dans tous les préjugés que le manga peut susciter on peut justement voir ce qu'il n'est pas. Et c'est peut-être pour cela, qu'en dépit de toutes les critiques dont le manga peut faire l'objet, son succès en Occident et notamment en France est phénoménal. Rappelons-le, la France est le deuxième pays lecteur de manga après le Japon. Il n'est donc pas étonnant que cette implantation du manga en France soit accompagnée d'ouvrages tels que ceux de Paul Gravett, Thierry Groensteen, Brigitte Koyama-Richard ou encore de Jean-Marie Bouissou, mais aussi de prix qui finalement lui confèrent une reconnaissance officielle, tels que le prix du meilleur album en 2007 au Festival de la Bande Dessinée d'Angoulême pour *NonNonBâ* de Shigeru Mizuki, le prix du jury en 2007 au Festival d'Annecy pour *La Traversée du Temps* réalisé par Mamoru Hosoda ou encore l'Ours d'or du meilleur film en 2002 et l'Oscar du meilleur film d'animation en 2003 pour *Le Voyage de Chihiro* d'Hayao Miyazaki.

La pénétration du manga en France n'a pas apporté qu'un nouveau genre visuel que certains pourront trouver exotique tant il diffère du dessin occidental. Il faut souligner que cette différence s'amoindrit toutefois puisque de nombreux jeunes auteurs s'inspirent aujourd'hui des codes graphiques du manga. Bien plus qu'une influence graphique c'est bien une forme esthétique, un jeu narratif qui tend à contaminer le genre de la bande dessinée. Certains ne travaillent plus ou presque plus selon le modèle de la bande dessinée franco-belge, tels que Jenny (*Pink Diary*, premier *shôjo* de création française), Reno Lemaire (*Dreamland*), Izu et Shonen (*Omega Complex*) ou encore Kaze et Marving Le Pennec (*BB Project*). Il n'est pas alors étonnant, avec ces auteurs, que l'on parle de plus en plus de *manfra* (manga français). Tandis que d'autres auteurs préfèrent innover en adoptant un style graphique et narratif propre au manga tout en faisant éditer leurs ouvrages en couleurs et au format de la bande dessinée franco-belge. On peut citer par exemple Patrick Sobral (*Les Légendaires*) ou Patricia Lyfoung (*La Rose écarlate*). De même, les maisons d'éditions telles que Soleil avec la collection Blackberry, qui vise, comme le *shôjo*, un public de jeunes filles, ou Tonkam avec la collection Yggdrasill (dont le but est de relier le monde du manga japonais, de la bande dessinée et du *comics*), segmentent encore plus leurs bandes dessinées par genre et cela, à la manière du manga[605].

[605] Voir « Le manga français va-t-il tout sauver ? », *Journal du Japon*, http://www.journaldujapon.com/2013/04/le-manga-francais-va-t-il-tout-sauver.html.

Le manga peut être considéré comme un *media mix* se déclinant sur différent supports. Il s'insère dans une constellation d'intérêts qui touchent à la fois au cinéma, à la musique ou encore aux jeux vidéo. Mais le manga est aussi le support d'appropriations savantes ou concrètes, par exemple, apprendre à dessiner. L'esthétique du manga est sortie de la page imprimée et s'est diffusée dans notre société. Bien plus qu'un objet de lecture, il génère autour de lui tout un univers économique, social et culturel et notre seconde partie a voulu le montrer. La pénétration du manga s'est d'abord faite par la télévision et notamment par les émissions *Récré A2 matin* (1985) et *Le Club Dorothée* (1987). Cela a permis de contourner les diverses hostilités et de renforcer une demande chez les jeunes téléspectateurs. Une demande par la suite exploitée par les maisons d'édition mais aussi par les fans et cela, par Internet et le partage de mangas. On peut constater en France une importante dimension économique du manga. L'univers du manga ne s'insère pas seulement dans le marché de la bande dessinée. Il génère également un marché de produits dérivés (dvd, *goodies*, habillement ou encore musique). Le manga relève du marché des produits culturels. Mais il semble être avant tout un « produit de plaisir pur » au sens où Jean-Marie Bouissou le définit.

Jean-Marie Bouissou dit du produit culturel qu'il « se caractérise moins par sa nature matérielle (livre, film, CD, œuvre d'art) que par le fait que la nécessité n'est pas prépondérante dans l'acte d'achat, à la différence des biens, qui répondent à des besoins matériels de base, comme les produits alimentaires ou textiles »[606]. Toutefois, il ajoute que la frontière reste floue et que l'achat de certains produits dit « culturels » peut avoir une finalité pratique. De ce fait nous rejoignons cette idée qui caractérise le manga comme un produit de « plaisir pur » puisque la lecture et l'appropriation d'un manga va au-delà de la satisfaction d'un besoin matériel. Jean-Marie Bouissou définit la notion de « produit de plaisir pur » comme un produit qui attire « une clientèle d'autant plus large qu'il sera à la fois "plein" des invariants communs à l'espèce et assez "vide" pour laisser chacun l'investir de sa propre histoire, et qu'il pourra épouser les particularités culturelles liées au lieu et au temps ». Il précise ses propos en indiquant que cette notion vise à satisfaire six besoins psychologiques fondamentaux qui sont :

- « La volonté de puissance : maîtriser en possédant ou en apprenant des choses ;
- Le besoin d'accomplissement : vivre des situations gratifiantes, fût-ce par procuration ;

[606] Jean-Marie Bouissou, « Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau *soft power* japonais », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php et publié dans *Cités* n°27, Paris, PUF, septembre 2006.

- Le besoin de sécurité : retrouver des situations familières et plaisantes ;
- Le besoin d'excitation : rechercher des émotions ou des situations générateurs de poussée d'adrénaline ;
- Le besoin d'évasion : s'abstraire d'un quotidien peu gratifiant ou stressant ;
- Le besoin de distinction : se sentir différent et supérieur aux autres d'une manière ou d'une autre »[607].

Or il apparaît que le manga, par sa visualité particulière et sa diversité thématique et de support qu'il engendre répond à ses six besoins décrit par Jean-Marie Bouissou.

Au travers d'histoires empreintes d'imaginaire et de réel, le manga suppose des formes d'évasions hors du réel permises également par une visualité qui brouille les perceptions. Il va ainsi permettre une forme d'évasion à des degrés divers qui vont aller de l'identification aux personnages par des situations familières, plaisantes ou gratifiantes, au besoin de se soustraire le temps d'une lecture d'un quotidien parfois trop astreignant, jusqu'à la participation à des communautés virtuelles. Le manga, par ses spécificités, se présente comme un « lieu de croisement » entre des histoires personnelles et des variables culturelles. Le lecteur-spectateur se trouve devant des scénarios qui se nourrissent des peurs et des désirs de tout un chacun et qui y répondent à travers non seulement l'évolution de l'histoire mais aussi des personnages. Ce qui fait la force narrative du manga, c'est que par la mise en scène de situations connues, le lecteur-spectateur peut s'approprier l'histoire en fonction de son vécu et de sa propre culture.

Le manga se situe dans une forme d'entre-deux où les genres se mêlent tels que l'extraordinaire et le quotidien, la comédie et le drame, la violence et la romance ou encore le réalisme et l'absurde. On constate, par exemple, la mise en scène de situations extraordinaires dans un cadre familier (*Drangon Ball*, *Sailor Moon*, *Special A* ou *Parmi eux*). Les fins parfois ouvertes font place à l'imaginaire du lecteur-spectateur. Tout cela permet une identification plus large et cela, en raison de la variété des personnages mis en scène dans de longues histoires. On s'aperçoit ainsi que le manga, qui pourrait sembler pauvre, est en fait rempli de références culturelles, de valeurs.

[607] Jean-Marie Bouissou, « Pourquoi nous aimons le manga ? Une approche économique du nouveau *soft power* japonais », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php et publié dans *Cité*s n°22, Paris, PUF, septembre 2006.

Le manga contemporain a été conçu après la guerre pour transmettre des valeurs nouvelles à la jeune génération. Notre corpus s'inscrit dans les mangas nés après 1945. Dans sa diversité il a une fonction de communication, de transmission et d'éducation. On trouve des mangas dont les thématiques s'inscrivent dans la vie quotidienne et qui font référence aux relations individuelles, à la pratique de sports, à la cuisine, ou encore à l'école. Dans ses thématiques le manga laisse également une large place à la science-fiction. Celle-ci relève principalement d'un genre post apocalyptique qui n'a cessé de produire des séries depuis 1945. Toutefois on peut constater que selon les générations d'auteurs les thèmes varient avec une finalité plus ou moins optimiste. Dans le manga en général, et peut être plus spécifiquement dans le genre science-fiction, le lecteur-spectateur peut suivre l'évolution des mentalités et de la société japonaise d'après-guerre. Eric Dacheux dit à propos de la bande dessinée qu'elle « n'est pas uniquement un art de l'évasion hors du réel, c'est aussi un média qui nous permet de caresser la chair du monde »[608]. Le manga dans ses thématiques est un formidable reflet de son époque. Il s'impose comme un miroir de sa société. Le manga est conçu comme le véhicule des représentations qu'une société donne d'elle-même. Il n'est pas rare de lire des interviews d'auteurs qui sont heureux que leurs histoires plaisent autant en France alors que celles-ci visent en premier lieu la population japonaise.

Le manga est transmetteur de valeurs, objet et créateur de lien social. Au travers des personnages il véhicule des valeurs de courage, d'amitié ou de dépassement de soi. Il donne des modèles de comportements qui peuvent d'une certaine manière influencer le lecteur-spectateur et faciliter l'appropriation d'un personnage. La diversité des thèmes et la mise en scène des personnages dans leur vie de tous les jours peuvent s'apparenter à notre quotidien et cela, même si l'histoire se situe dans une temporalité du passé ou du futur. Le manga est proche de la bande dessinée, qui de plus en plus « raconte le monde »[609]. Il est révélateur d'une société et de ses attentes. Par la transmission de valeurs culturelles et sociales le manga devient un moyen de communication favorisant le lien social. Il se construit autour du manga, comme pour les séries télévisées et la bande dessinée, des communautés de fans bâties autour d'univers imaginaires. Le manga est générateur d'univers sociaux, de communautés de fans et de pratiques amateurs. On le remarque notamment à travers la création de conventions telles que la Japan Expo ou encore Paris Manga, mais aussi par la création de sites communautaires

[608] Eric Dacheux, « La BD, un média qui nous permet de caresser la chair du monde », in Eric Dacheux, Sandrine Le Pontois, *La BD, un miroir du lien social. Bande dessinée et solidarités*, Paris, L'Harmattan, 2011, p.73.

[609] Voir Eric Dacheux, Sandrine Le Pontois, *La BD, un miroir du lien social. Bande dessinée et solidarités*, Paris, L'Harmattan, 2011, p.17.

sur Internet. On peut ainsi constater une importante interactivité avec l'univers du manga qui va générer de nouvelles pratiques et de nouveaux usages.

Le manga par sa visualité spécifique s'inscrit dans un processus de transmission culturelle. Dans la mise en scène des histoires le lecteur-spectateur découvre de nombreuses références propres à la culture japonaise. On peut citer par exemple le système scolaire, l'architecture des maisons ou encore l'habillement (kimono). Ces représentations culturelles vont donner une dimension réelle au récit et ainsi faciliter non seulement l'appropriation d'un personnage mais aussi l'intégration du récit. Elles vont permettre de créer une proximité entre l'objet, sa culture et le lecteur-spectateur. Elles vont tout à la fois donner au lecteur-spectateur la possibilité d'une délocalisation dans l'univers du récit tout en l'insérant dans un imaginaire construit. Au travers de ces représentations culturelles le lecteur-spectateur peut avoir l'impression de connaître une culture différente. Ces représentations ne sont peut-être, qu'une vision réduite de la culture, comme nous avons pu le dire au cours de notre recherche, mais elles permettent déjà un voyage.

Tout un univers culturel se rattache au manga et permet d'intégrer un lieu, de s'approprier une culture qui n'est pas la sienne. Il permet la création d'une communauté de fans bâtie autour d'un imaginaire dont les valeurs et les structures sont universelles. Il suffit d'ouvrir un manga à une page pour que cette dernière donne l'opportunité d'entrer par l'imagination dans un univers différent de celui auquel les lecteurs-spectateurs français sont habitués. Mais au-delà de cet aspect de transmission culturelle du manga c'est surtout au travers d'un procédé visuel particulier que le manga contribue à une logique de perception et de réception. Cécile Croce, à partir d'une approche esthétique, veut montrer que c'est la dimension plastique du manga qui doit être prise en compte, comme si cette dimension constituait un dépassement du niveau communicationnel. Elle écrit ainsi que « certains mangas dépassent la portée de communication de leurs contenus, mais leurs styles, évoquant certes plus des esquisses que des œuvres achevées au regard occidental, et leurs sujets, bien osés pour un occidental, forment un ensemble cohérent et artistique »[610]. On peut marquer ici notre désaccord sur l'idée que les mangas relèveraient davantage d'esquisses. Par ailleurs, il n'est pas certains que les sujets abordés soient « pour un occidental » si audacieux. Mais surtout notre différend porte sur la place que semble accorder Cécile Croce à la communication ou encore, sur la

[610] Cécile Croce, *L'Esthétique en question. De l'approche philosophique à l'approche psychanalytique dans le champ élargi des arts plastiques*, Document de synthèse, Habilitation à Diriger des Recherches, sous la direction de Murielle Gagnebin, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3, 2012, p.157.

différenciation de niveau entre la dite « communication » et l'esthétique. Dans notre travail de recherche, nous avons voulu montrer que ces deux « aspects » sont en vérité inséparables et que le dispositif communicationnel du manga provient d'une forme graphique porteuse de narrativité.

Dans notre corpus nous n'avons pas retenu le critère d'une « qualité » dans la mesure où notre but n'était pas de définir une valeur artistique du manga qui ne pourrait être attribuée qu'à certains d'entre eux ; mais bien de s'attarder au plaisir d'une forme visuelle et narrative que le lecteur-spectateur peut retrouver. Les mangas que nous avons sélectionnés sont des mangas très largement diffusés et ils sont emblématiques en raison du succès qu'ils rencontrent d'un plaisir spécifique. Qu'importe qu'un manga puisse être considéré comme bon ou mauvais, l'essentiel étant pour nous le procédé visuel-narratif qui fait sa spécificité et qui génère un nouveau rapport à l'image et à la lecture que l'on peut en avoir.

Nous n'avons pas voulu analyser cette image d'un point de vue esthétique ou purement sémiotique comme cela a souvent été le cas pour la bande dessinée. Nous avons étudié le manga en tant que procédé visuel. Ce n'est pas le contenu de l'image manga mais bien sa spécificité graphique et visuelle qui génère un nouveau rapport à l'image. Il s'agit ici de s'interroger sur un type d'organisation d'images et de son impact sur le lecteur, mais aussi sur le rapport que celui-ci entretient avec ce type d'image. Le manga est constitué d'une imagerie qui suppose intrinsèquement le mouvement. Le lecteur pris dans le mouvement des images peut avoir l'impression de regarder un film. D'où l'utilisation au cours de notre thèse de l'expression *lecteur-spectateur*. Le manga par ses spécificités graphiques et narratives se différencie de nos représentations traditionnelles de la bande dessinée. Il n'est pas qu'une articulation d'images qui illustreraient les propos d'une narration. L'image est, elle-même dans sa conception, narrative. Cette spécificité qui provient d'une longue tradition graphique dépasse la narration traditionnelle. Il y a dans le manga une articulation nouvelle entre le visuel et la narration. Et c'est aussi en cela que le manga suppose une compétence.

Le manga touche un large lectorat par la diversité de ses thématiques et de ses genres. La force du manga est bien de s'adresser à tous. On peut y trouver des œuvres originales et divertissantes. Il existe tout à la fois des mangas dits populaires et des mangas qui peuvent être perçus comme des « chefs-d'œuvre picturaux ». Pour notre part, nous avons préféré porter notre intérêt sur des mangas « grand public ». Aussi si notre corpus peut sembler dans

son choix classique, c'est au sens noble du terme. Car ce qui nous a ici intéressé, c'est bien le rapport visuel qui s'instaure entre l'image et le lecteur-spectateur, le bouleversement qu'il peut générer. Nous n'occultons pas le fait que le manga, même s'il peut s'appuyer sur des thématiques typiquement populaires, existe sous diverses formes. C'est peut-être d'ailleurs en raison de cet écart culturel entre la haute culture (celle du raffinement) et la culture populaire, que peuvent se former les critiques et les malentendus. Toutefois dans sa lisibilité, par son apport visuel, le manga quel qu'il soit est spécifique et générateur d'une nouvelle pratique visuelle et narrative qui le rend différent de la bande dessinée occidentale. Il génère une pratique plus audiovisuelle qui peut s'apparenter à la lecture d'un *story-board* ou à un feuilleton. Osamu Tezuka, considéré comme le père fondateur du manga contemporain, a d'ailleurs inventé le *story manga* : les histoires y sont longues (5000 – 6000 planches) et permettent de développer les personnages en donnant aux histoires une profondeur proche de celle de la littérature ou des feuilletons télévisés.

Le manga ne relève pas de la représentation classique que l'on peut avoir de la bande dessinée en raison de sa spécificité visuelle et graphique. La lecture peut être double voire triple : on peut regarder seulement les images ou ne lire que le texte mais surtout, on peut profiter de leur simultanéité. L'image fonctionne comme un tout et c'est dans l'agencement de celles-ci que se crée un nouveau rapport à l'image et de nouvelles significations. Il existe une véritable adaptation du graphisme à une situation. Dès lors, dans la conception même des cases, par exemple, le lecteur-spectateur peut distinguer dans une même scène les moments sérieux des moments comiques. Dans le déroulement global de l'histoire, un signe particulier servant à mettre en avant une émotion, un mouvement. La spécificité graphique du manga tient tout particulièrement d'une image en mouvement et fondamentalement expressive. Et ces spécificités vont agir sur le lecteur-spectateur. Par le flux des images qui le met dans un processus de *lecture-visionnement* et le jeu de temporalités, celui-ci voit sa posture changer. Il se situe à la fois dans les différents temps du récit mais aussi dans le temps réel de la lecture. Comme on a pu le dire, la conception graphique et narrative du manga relève d'une combinatoire de temporalités. Est-ce à dire qu'il existerait dans le manga en général une sorte de partage temporel qui serait spécifique et révélateur du Japon ? Est-ce le récit qui joue autour de cet axe temporel défini et qui donnerait ainsi au manga une « identité narrative » spécifique ? Un point important apparaît en tout cas. Ce flux d'images comme le jeu des temporalités vont agir sur la perception du lecteur-spectateur.

Le manga met le lecteur-spectateur dans une position active en lui proposant une nouvelle posture par des images qui sont mouvantes, qui provoquent une errance et qui font sens dans une dynamique. Si l'image manga rencontre tant d'intérêts c'est en raison de la relation que le lecteur-spectateur peut entretenir avec la page, vue comme un écran. Il y aurait dès lors une forme d'intermédialité et de transmédialité dans cette image. En effet, l'image va créer un potentiel d'actions et de contenus pour le lecteur-spectateur au fur et à mesure que ce dernier s'approprie ses codes. C'est dans l'oscillation entre un statut de représentation (richesse graphique narrative) et l'apparente simplicité de son matériau (noir et blanc) que l'image manga diverge le plus de la bande dessinée occidentale. L'image manga produit un étonnement par sa visualité particulière. Elle requiert du lecteur-spectateur une capacité d'action.

Le lecteur-spectateur se situe davantage dans une posture interactive que participative. Le manga donne en effet la possibilité d'agir sur l'image (accélération/ralenti). Cette interactivité visuelle se remarque dans certaines œuvres d'art. On peut citer par exemple *Sémaphora* (1965-1967), un tableau animé conçu par E. Couchot[611]. Ce tableau interactif réagit au son de la voix du spectateur et à l'environnement sonore. Ces œuvres dans leur mode d'interaction avec le public sollicitent le déplacement, la manipulation ou encore la vision, la voix et le son. Dans le manga on retrouve d'une certaine manière cette interactivité personnelle et sensorielle qui passe par l'errance et la possible déambulation dans l'image. Parcourir l'image manga c'est déjà découvrir un autre lieu. Il ne s'agit pas que de lire un récit. Le lecteur-spectateur est à la fois en face de cette image et à l'intérieur de celle-ci, comme immergé. Cela touche à une forme d'expérience corporelle. Plus qu'une proximité avec son lecteur-spectateur, le manga instaure un dialogue interactif.

Cette thèse a été réalisée dans une perspective d'anthropologie de la communication. Lorsque nous avons évoqué l'image manga et le lecteur-spectateur c'est bien en faisant référence à une dimension « orchestrale »[612]. Le lecteur-spectateur n'est pas dans une posture passive. Il n'existe pas de séparation qui isolerait le récepteur (le lecteur-spectateur) de l'émetteur (l'image) et qui induirait le simple enregistrement d'un message. Nous avons davantage à faire à un processus communicationnel auquel le lecteur-spectateur participe. Il prend part à la

[611] Marie-Hélène Tramus, « L'image interactive au service des artistes : un transformateur de réalités », http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/32662/C&T_1991_22_82.pdf?sequence=1.

[612] Voir Yves Winkin, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, Paris, Seuil, Collection Points Essais, nouvelle édition, 2001.

co-construction des significations de celle-ci. La lecture d'un manga suppose une participation, un engagement, une relation avec l'image et ce qu'elle induit.

En agissant sur sa dimension sensorielle, l'image-manga permet au lecteur-spectateur d'être un tout percevant. L'image n'est plus seulement vue, elle est aussi vécue. Il existe une tension dynamique entre le lecteur-spectateur et l'image qui relève de cet écart créateur dont parle Eric Dacheux[613]. Cet écart créateur permet ici une distanciation dynamique, il autorise une possibilité de jeux. Le lecteur-spectateur est pris dans un tout visuel et perceptuel qui lui donne la possibilité d'y entrer et d'y errer. Il est alors d'autant plus facile d'intégrer l'univers fictionnel du récit. Marshall Mc Luhan dans *Pour comprendre les médias* a consacré un chapitre à la bande dessinée. Il montre déjà toute l'importance de l'estampe et en quoi celle-ci (qu'elle soit dessin humoristique ou bande dessinée) est capable de transformer « la culture de consommation qu'est celle du film, de la photographie et de la presse »[614]. Mais il souligne aussi que l'analyse de l'estampe devrait conduire à s'interroger sur la transformation de la perception humaine. Dans ce travail de thèse c'est à cette analyse de la perception humaine que nous avons voulu contribuer. Par son intrication du visuel et du narratif, l'image manga génère un dispositif perceptif qui créé une tension dynamique entre le lecteur-spectateur et l'image. Cette perception modifie le rapport à l'image et à sa lecture et produit une nouvelle expérience. C'est le fait de cette expérience qui constitue la véritable nouveauté de l'image manga comparativement à la bande dessinée traditionnelle.

Le procédé visuel spécifique du manga a été rapproché, dans le cadre de ce travail, de celui du cinéma. Ce rapprochement n'a rien de très original dans la mesure où la bande dessinée franco-belge peut elle-même être analysée en faisant référence aux modalités d'écriture, de composition et de montage de l'image cinématographique. Si le rapprochement avec le cinéma s'impose d'une manière particulière c'est parce que l'image manga est bien plus que l'image de bande dessinée traditionnelle mise en mouvement. Mais c'est aussi et peut-être surtout parce que le lecteur-spectateur se trouve associé au dispositif visuel à la manière de films d'action qui sollicitent fortement les sensations du spectateur. Mais c'est en fait bien des jeux vidéo que le rapprochement de l'image manga doit s'effectuer. Que ce soit dans le jeu vidéo ou dans le manga on retrouve une forte interactivité avec l'image. L'image se vit plus

[613] Eric Dacheux, « Introduction générale », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Edition, 2009, p.11.
[614] Marshall Mc Luhan, *Pour comprendre les médias*, Paris, Mame / Seuil, 1977, p.197.

qu'elle ne se lit. C'est moins une image qui se contemple, que depuis l'image, une ambiance qui s'expérimente.

Si la lecture est avant tout une *lecture-visionnement* où l'image se saisit autant qu'elle se lit, le lecteur-spectateur est peut-être finalement aussi *lecteur-visualisateur*. Ce travail de thèse ayant eu pour objectif de se tenir au plus près de l'image et de son expérience et ainsi d'expliquer le mieux possible certains procédés visant à mettre sur un plan commun l'objet du récit et la subjectivité du lecteur-spectateur. La page du manga est comme un écran sur lequel le lecteur-spectateur a la possibilité d'agir.

Tout au long de ce travail de thèse nous nous sommes attachée à être au plus près de l'image manga et de son expérience. Nous nous sommes intéressée à son processus de transmission, à un jeu d'interactions et à un autre rapport au visuel. Ce travail a permis de comprendre le manga en tant que dispositif communicationnel. De par son historicité nous avons pu appréhender un procédé visuel et narratif propre au manga. Celui-ci modifie, comme nous l'avons dit, le rapport à l'image et construit un nouveau mode de lecture et de perception. Du manga nous avons pu relever une logique de diffusion et de transmission culturelle qui peut créer de nouveaux univers, de nouveaux usages mais aussi de nouvelles pratiques sociales. Il serait d'ailleurs intéressant à un autre stade de recherche de s'interroger sur ces nouvelles pratiques qui peuvent être rapprochées des pratiques que nous avons d'Internet, des jeux vidéo ou des écrans en général. Nous avons dit que le manga produisait une sorte de *lecture-visionnement*. Il apparaît que ce mode de lecture qui appelle une interactivité avec le lecteur-spectateur s'associe à une diffusion de plus en plus « en ligne » (lecture sur ordinateur ou sur téléphone portable). On peut se demander si ces nouveaux supports ne vont pas encore accentuer la dynamique et la dimension interactive de cette image. Toutefois, nous pouvons être nuancée quant à sa diffusion sur le téléphone portable. Celle-ci pouvant modifier la nature même de l'image manga par une forme de séquentialité.

Associée à une logique d'analyse perceptive, la page du manga devient un écran qui ouvre à différentes possibilités. Nous avons évoqué le thème des *otakus* mais notre travail n'avait pas comme objectif premier de s'interroger sur les différentes pathologies que le manga peut provoquer. Cependant, au-delà de ce phénomène nous pourrions davantage nous intéresser aux usages et aux pratiques des univers « virtuels » que le manga peut créer et qui peuvent s'allier, par exemple, à celui de l'*heroïc fantasy*. Autour de l'univers du manga se sont créés

de nombreuses communautés de fans qui n'hésitent pas à intégrer dans leur vie quotidienne ou le temps d'une manifestation l'univers d'un personnage. On pourrait penser que ces ultras fans ont l'envie d'un enfermement mais n'y aurait-il pas au contraire l'idée d'une vraie communauté bâtie sur des valeurs communes et dont ressortirait une certaine solidarité ? Dans ces nouvelles pratiques se pose également la dimension du corps. La dimension corporelle est très présente dans le manga et soulève de nombreuses questions : celle du corps androgyne, ou celle du corps mécanique, par exemple, qui s'insère souvent, et notamment dans la science-fiction ou dans les mangas de genre « cyber et mecha », dans une urbanité futuriste.

Bibliographie

Ouvrages

ALLIOUX Yves-Marie, *Cent ans de pensées au Japon*, Tome 1, Arles, Editions Philippe Picquier, 1996.

ALLIOUX Yves-Marie, *Cent ans de pensées au Japon*, Tome 2, Arles, Editions Philippe Picquier, 1996.

ANATRELLA Tony, *Interminables adolescences. Les 12/30 ans*, Paris, Editions CERF CUJAS, Collection Ethique et Société, 2002.

AUDINET Jacques, *Le Temps du métissage*, Paris, Les Editions de l'Atelier, 1999.

AUMONT Jacques, Bergala Alain, Marie Michel, Vernet Marc, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006.

AUMONT Jacques, Marie Michel, *Dictionnaire théorique et critique du cinéma*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2005.

BARTHES Roland, *L'Empire des signes*, Paris, Seuil, 2005.

BARTHES Roland, *Mythologie*, Paris, Seuil, 1957.

BAUDRILLARD Jean, *Le Système des objets*, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1968.

BAUDRY Patrick, *La ville, une impression sociale*, Belval, Circé, 2012.

BAUDRY Patrick, *La Pornographie et ses images*, Paris, Press-Pockett, 2001.

BAUDRY Patrick, *Violences invisibles : Corps, monde urbain, singularité*, Paris, Editions du Passant, 2004.

BEAUD Paul, *La Société de connivence. Média, médiations et classes sociales*, Paris, Editions Aubier Montaigne, 1984.

BENDAZZI Giannalberto, *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi, 1991.

BENEDICT Ruth, *Le Chrysanthème et le Sabre*, Paris, Philippe Picquier, 1998.

BERQUE Augustin, *Le Sauvage et l'artifice. Les japonais devant la nature*, Paris, Gallimard, 1986.

BETTELHEIM Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Pocket, 1999.

BEYLOT Pierre, LE CORFF Isabelle, MARIE Michel, sous la dir,, *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011.

BUCI-GLUCKSMAN Christine, *L'esthétique du temps au Japon. Du zen au virtuel*, Paris, Galilée, 2001.

BOURDIEU Pierre, *La Distinction*, Paris, Editions de Minuit, 1979.

BRUNO Pierre, *La Culture de l'enfance à l'heure de la mondialisation*, Paris, Press Editions, 2002.

CARRIER Jean-Pierre, Gautelier Christian, *Le Petit écran des enfants*, Paris, Actes Sud, Junior Education, 2000.

CAUNE Jean, *Esthétique de la communication*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 1997.

COBBI Jane (textes réunis par), *Pratiques et représentations sociales des japonais*, Paris, L'Harmattan, Recherches Asiatiques, 1993.

COMTE Fernand, *Les Grandes figures des mythologies*, Manchecourt, Larousse Bordas, 1997.

COULOMBE Maxime, *Le Monde sans fin des jeux vidéo*, Paris, PUF, La Nature Humaine, 2010.

DE CERTEAU Michel, *L'invention du quotidien. 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990.

DACHEUX Eric et LE PONTOIS Sandrine (sous la dir.), *La BD, un miroir du lien social. Bande dessinée et solidarité*, Paris, L'Harmattan, 2011.

DEBORD Guy, *La Société du spectacle*, Paris, Editions Champ Libre, 1971.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 1. L'Image-mouvement.*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection Critiques, 2006.

DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection Critiques, 2012.

DJENATI Geneviève, *Psychanalyse des dessins animés*, Paris, L'Archipel, 2001.

DUVIGNAUD Jean, *Lieux et non lieux*, Paris, Galilée, 1977.

ELIADE Mircea, *Aspects du mythe*, Paris, Editions Gallimard, 1963.

ELIADE Mircea, *Images et symboles*, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1980.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *Hergé ou le secret de l'image. Essais sur l'univers graphique de Tintin*, Bruxelles, Edition Moulinsart, 1999.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, *La Bande Dessinée. Essais d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette, 1972.

GABILLET Jean-Paul, *Des Comics et des hommes. Histoire culturelle du comics book américains*, Nantes, Editions du Temps, 2005.

GOMARASCA Alessandro, *Poupées, Robots. La Culture pop japonaise*, Paris, Editions Autrement, Collection Mutations, n°214, 2002.

GONON Anne, *La Vie japonaise*, Paris, PUF, Que sais-je, 1996.

GRAVETT Paul, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Paris, Editions du Rocher, 2005.

GROENSTEEN Thierry, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles**,** Casterman, 1991.

GROENSTEEN Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris PUF, 1999.

GRUZINSKI Serge, *La Guerre des images. De Christophe Colomb à « Blade Runner » (1492-2019)*, Paris, Fayard, 1990.

GUILLAMAUD Jean, *Histoire de la littérature japonaise*, Paris, Ellipses, 2002.

HALL Edward T., *Au-delà de la culture*, Paris, Seuil, 1979.

HALL Edward T., *Comprendre les japonais*, Paris, Seuil, 1994.

JOLIVET Muriel, *Homo Japonicus*, Arles, Editions Philippe Picquier, 2000.

JOLY Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Armand Colin, 2008.

JOLY Martine, *L'image et son interprétation*, Paris, Nathan, 2002.

JOURNET Nicolas (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002.

JULLIER Laurent, *Cinéma et Cognition*, Paris, L'Harmattan, Œuvres Philosophiques, 2002.

KITAMURA Yoshiaki, *De l'identité japonaise : changements et permanences d'une communauté rurale*, Paris, Publications Orientalistes de France, 1986.

KITARÔ Nishida, *La Culture japonaise en question*, Paris, Publications Orientalistes de France, 1991.

KOYAMA-RICHARD Brigitte, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010.

KOYAMA-RICHARD BRIGITTE, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007.

KOYAMA-RICHARD Brigitte, DE GONCOURT Edmond, TADAMASA Hayashi, *Japon rêvé*, Paris, Editions Hermann, Editeurs des Sciences et des Arts, 2001.

LAPLANTINE François, *Tokyo, ville flottante: Scène urbaine, mises en scène*, Paris, Stock, 2010.

LEMAGNEN Sylvette et LEGGERI-BAUER Estelle (sous la dir.), *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011.

LITS Marc, Du récit au récit médiatique, Bruxelles, Editions De Boeck Université, 2008.

MAC CLOUD Scott, *L'Art Invisible. Comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999.

MAC CLOUD Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002.

MAC FARLANE Alan, *Enigmatique Japon. Une enquête étonnée et savante*, Paris, Editions Autrement, Frontières, 2009.

MAC LUHAN Marshall, *Pour comprendre les médias*, Paris, Mame / Seuil, 2e édition, 1977.

MANNONI Pierre, *Les Représentations sociales*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 2003.

MATTELART Armand, *Diversité culturelle et mondialisation*, Paris, La Découvertes, Repères, 2005.

MATTELART Armand, *La Mondialisation de la communication*, Paris, PUF, Que sais-je ?, 2002.

MATTELART Armand, NEVEU Erik, *Introduction aux cultural studies*, Paris, La Découvertes, Repères, 2003.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Le Visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, Collection Tel, 1964.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 2008.

MERLEAU-PONTY Maurice, *Sens et non sens*, Paris, Nagel, 1958.

METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Tome 1, Paris, Klincksieck, 1983.

METZ Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Tome 2, Paris, Klincksieck, 1981.

METZ Christian, *Langage et Cinéma*, Paris, Editions Albatros, Collection Cinéma, 1977.

MITRY Jean, *Esthétique et psychologie du cinéma*, Paris, Editions Universitaires, 1966.

MOLITERNI Claude, MELLOT Philippe, TURPIN Laurent, *L'ABCdaire de la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002.

MONS Alain, *L'Ombre de la ville. Essai sur la photographie contemporaine*, Paris, Les Editions de la Villette, Penser l'espace, 1994.

MONS Alain (sous la dir.), *La transition du perçu à l'ère des communications*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2013.

MONS Alain, *Les lieux du sensible*, Paris, CNRS Editions, 2013.

MONS Alain, *Paysage d'images*, Paris, L'Harmattan, 2006.

MORIN Edgar, *L'Esprit du temps*, Paris, Librairie Générale Française, 1983.

MORIN Edgar, *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Paris, Editions de Minuit, 1956.

MORIN Edgar, *Les Stars*, Paris, Seuil, 1972.

MURASE Miyeko, *L'Art du Japon*, Paris, Le Livre de Poche, La Pochothèque, 1996.

NASH Eric P., *Manga Kamishibai. Du théâtre de papier à la BD japonaise*, Paris, Editions de la Martinière, 2009.

NISBET Robert A., *La Tradition sociologique*, Paris, PUF, Quadrige, 1993.

ORY Pascal, MARTIN Laurent, MERCIER Jean-Pierre, VENAYRE Sylvain (sous la dir.), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2012.

PAINI Dominique, *Le Temps Exposé. Le Cinéma de la salle au musée*, Paris, Editions Cahiers du Cinéma, Essais, 2002.

PASQUIER Dominique, *La Culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Paris, Editions de la Maison des sciences de l'homme, 1999.

PEDLER Emmanuel, *Sociologie de la communication*, Paris, Nathan Université, 2000.

PEETERS Benoît, *La Bande dessinée*, Paris, Flammarion, Collection Dominos, 1993.

PEETERS Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 2002.

PERRIN Raymond, *Littérature de jeunesse et presse des jeunes au début du XXIe siècle*, « De Goldorack à Naruto, le phénomène déferlant des mangas », Paris, L'Harmattan, 2007.

PONS Philippe, *D'Edo à Tokyo, Mémoires et Modernités*, Paris, Gallimard, 1988.

RAFFAELLI Luca, *Les Âmes dessinées. Du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.

REISCHAUER Edwin Oldfather, *Histoire du Japon et des japonais : de 1945 à 1970*, Paris, Seuil, 1973.

RENARD Jean-Bruno, *La Bande dessinée*, Paris, Seghers, (1978), 1985.

RICOEUR Paul, *Discours et communication*, Paris, L'Herne, 2006.

RICOEUR Paul, *Temps et Récit. 1. L'intrigue et le récit historique*, Paris, Seuil, 1983.

SABOURET Jean-François (sous la dir.), *Invitation à la culture japonaise*, Paris, La Découverte, 1991.

SIBONY Daniel, *Entre-deux. L'origine en partage*, Paris, Seuil, 1991.

THOMAS Louis-Vincent, *Anthropologie des obsessions*, Paris, L'Harmattan, Logiques sociales, 1988.

THOMAS Louis-Vincent, *Civilisation et divagations : mort, fantasmes, science-fiction*, Paris, Editions Petite Bibliothèque Payot, 1979.

TISSERON Serge, *Comment l'esprit vient aux objets*, Paris, Aubier, 1999.

TISSERON Serge, *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*, Paris, Armand Colin, 2000.

TISSERON Serge, *Psychanalyse de l'image. Des premiers traits au virtuel*, Paris, Pluriel, 2010.

TOUMSON Roger, *Mythologie du métissage*, Paris, PUF, 1998.

VAN GENNEP Arnold, *Les Rites de passage*, Paris, A. et J. Picard, 1992.

WARNIER Jean-Pierre, *La Mondialisation de la culture*, Paris, La Découverte, Repères, 2003.

WINNICOTT D. W., *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, Folio/Essais, 1975.

WINKIN Yves, *Anthropologie de la communication. De la théorie au terrain*, Paris, Seuil, Collection Points Essais, nouvelle édition, 2001.

WINKIN Yves, *La Nouvelle communication*, Paris, Seuil, Collection Points Essais, nouvelle édition, 2000.

YAMANAKA Keiko, *Le Japon au double visage*, Paris, Editions Denoël, 1997.

Articles scientifiques

AMATO Etienne Armand, PERENY Etienne, « La double traversée des écrans : proxémie des dispositifs et enchâssements médiatiques », in Thierry LANCIEN, *MEI* n°34, « Ecrans et médias », Paris, L'Harmattan, 2011.

ANNE Allison, « La culture populaire japonaise et l'imaginaire global », in *Critique Internationale* n°38, « Les chemins de la globalisation culturelle », Paris, Presses de Sciences Po, Janvier-Mars 2008.

BARTHES Roland, « Rhétorique de l'image » in *Communications*, n°4, Paris, Seuil, 1964.

BENEJEAN Céline, « La BD, porte ouverte sur l'inconscient », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Edition, 2009.

BENSA Alban, « Images et usages du temps », *Terrain* n°29, « Vivre le temps », Paris, septembre 1997.

BOUISSOU Jean-Marie, « Les chemins de la globalisation culturelle », in *Critique Internationale* n°38, Paris, Presses de Sciences Po, janvier-mars 2008.

BOUISSOU Jean-Marie, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php et le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007.

BOUISSOU Jean-Marie, « Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global ? », in *Esprit*, « Face aux nouvelles indignations : quelle pensée critique ? », Paris, Editions Esprit, 2008/7 et http://www.cairn.info/publications-de-Bouissou-Jean-Marie--6100.htm.

BOUISSOU Jean-Marie, « Pourquoi nous aimons le manga ? Une approche économique du nouveau *soft power* japonais », *Cité* n°27, Paris, PUF, septembre 2006 et http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php.

CHANTE Alain, TABUCE Bernard, « La BD : plus qu'un média », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009.

CHESNEAUX Jean, « Habiter le temps », *Terrain* n°29, « Vivre le temps », Paris, septembre 1997.

CUCHE Denys, « Nouveaux regards sur la culture : l'évolution d'une notion en anthropologie », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002.

DABITCH Christophe, « Reportage et bande dessinée », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009.

DACHEUX Eric « Introduction générale », in *Hermès* n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009.

DORTIER Jean-François, « Aux origines de la culture », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002.

DORTIER Jean-François, « Le Culturalisme : la personnalité est forcée par la culture », in Nicolas Journet (coordonné par), *La Culture. De l'universel au particulier*, Auxerre, Editions Sciences Humaines, 2002.

Dossier de l'Audiovisuel n°108, « Les programmes jeunesse : réenchanter la télévision », mars-avril 2003.

ESCANDE GAUQUIE Pauline, « Quand la bande dessinée devient dessin animé : "Persépolis" », in *Hermès* n°54, « La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS, 2009.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « Télévision : la familiarité des publics avec leurs séries », in *Idées économiques et sociales* n°155, « La culture », Paris, CNDP, 2009/1, et http://www.cairn.info/revue-idees-economiques-et-sociales-2009-1-page-26.htm.

GUILBERT Xavier, « Le manga en France », in http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

HIRAKAWA Také, « Regards portés sur la mode de cette saison : A la recherche des icônes du XXIe siècle », 8 décembre 2005, lepli.org/discipline/articles/2006/01/post_17.html.

KERBRAT Jean-Yves, « L'Empire du Pixel Levant », in www.afjv.com/kerbrat/040317_sommaire.htm.

LE FOULGOC Aurélien, « La BD de reportage : le cas Davodeau », in *Hermès* n°54, « La Bande dessinée. Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS, 2009.

LE MINEZ Nolwenn, « Le rôle de l'identité culturelle du spectateur à travers l'exemple de la réception de *Rashomon* », in BEYLOT Pierre, LE CORFF Isabelle, MARIE Michel (sous la dir.), *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011.

LANCIEN Thierry, « Cinéma, interculturel et expériences spectatorielles », http://intermedialite.blogspot.fr/2013/02/cinema-interculturel-et-experiences.html.

LANCIEN Thierry, « Multiplication des écrans, images et postures spectatorielles », in BEYLOT Pierre, LE CORFF Isabelle, MARIE Michel (sous la dir.), *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011.

LECHENAUT Emilie, « Formes et jeux visuels. Multidimensions de l'image manga », in MONS Alain (sous la dir.), *La transition du perçu à l'ère des communications*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2013.

LEGGERI-BAUER Estelle, « Les *emaki* ou la puissance des images », *Emakimono et Tapisserie de Bayeux. Dessins animés du Moyen-âge. Lecture croisée de trésors nationaux japonais et français*, Bayeux, Musée de la Tapisserie de Bayeux, 2011.

LITS Marc, « De la culture populaire à la culture médiatique : la fin de la lutte des classements ? », in BEYLOT Pierre, LE CORFF Isabelle, MARIE Michel (sous la dir.), *Les images en question. Cinéma, télévision, nouvelles images : les voies de la recherche*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2011.

OLIVERI Nicolas, « Le phénomène japonais *otaku* », in *Communication et Langages* n°151, « Internet fera les élections… », Paris, Armand Colin, Mars 2007.

POUPEE Karyn, « Mangaka et auteurs de BD ont beau dessiner, ils ne font pas le même métier », 21 novembre 2012, www.google.com/hostednews/afp/article.

REILHAC Michel, « Quand les récits transmédias se prépare à ré-enchanter notre quotidien », www.lemonde.fr/idées/article/2010/07/02/quand-les-recits-transmedia-se-preparent-a-re-enchenater-notre-quotidien_1382030_3232.html.

TRAMUS Marie-Hélène, « L'image interactive au service des artistes : un transformateur de réalités », documents-irevues.inist.fr.

TOMASOVIC Dick, « Le Cinéma d'animation et ses thanatomorphoses : fragments sur le monstre, la charogne, le montage et l'animation », in *CINEMAS*, vol. 13, n°1-2.

VIDAL JIMENEZ Rafael, « Comunicación, temporalidad y dinámica cultural en el nuevo capitalismo disciplinario de redes », in *TEXTOS de la CiberSociedad*, n°7, 2005.

Articles de presse

BASTIDE Julien, *AnimeLand* Hors-série n°5, « Une petite histoire du manga », Paris, Juin 2003.

BASTIDE Julien, « Récit, planche, case, les spécificités narratives du manga », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit monde du manga », Paris, juin 2003.

BOUNTHAVY Suvilay, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* Hors-Série n°5, « Le Petit Monde de la Japanim' », Paris, juin 2003.

ESQUENAZI Jean-Pierre, « La Revanche des Sith. Plongée dans un autre monde », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007.

FAVIEZ Pierre, « Evolution de la japanimation dans le PAF », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit Monde de la Japanim' », Paris, juin 2003.

FERRAND Stéphane, « Métropolis : demain l'apocalypse », in *AnimeLand* n°82, Paris, juin 2002.

FERRAND Stéphane, « Une petite histoire du manga », in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le Petit Monde de la Japanim' », Paris, juin 2003.

Japanink n°3, « Dossier spécial Studio Ghibli », mai-juin 2009.

LABBE Denis, « L'influence des mythes antiques dans la littérature de l'imaginaire » in *Khimaira* n°5, Paris, janvier-mars 2006.

MENEGALDO Gilles, « La Rose pourpre du Caire. Quand les héros sortent de l'écran », in *Le Nouvel Observateur* Hors-Série n°64, « Pourquoi nous croyons aux contes de fées », Paris, décembre 2006-janvier 2007.

SEGUIN Joffrey, « Métropotamie », in *AnimeLand* n°82, Paris, juin 2002.

SIGAL Den in *AnimeLand* Hors-série n°5, « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003 « Les androgynes. L'art de l'ambiguïté », *Shôjo Mag*, n°6, Paris, janvier-février 2006.

Habilitation à Diriger des Recherches

CROCE Cécile, *L'Esthétique en question. De l'approche philosophique à l'approche psychanalytique dans le champ élargi des arts plastiques*, Document de synthèse, Habilitation à Diriger des Recherches, sous la direction de Murielle Gagnebin, Université Michel de Montaigne Bordeaux 3, 2012.

Documents Internet

www.acbd.fr/bilan/les-bilans-de-lacbd.html.

www.buta-connection.net/.

« Bilan manga 2011: accalmie et concurrence », http://www.total-manga.com/dossier-manga-bilan-manga-2011-accalmie-et-concurrence/ventes-et-les-series-les-plus-populaires-sont-hellip-105-4-2344.html.

http://bounthavy.com/wordpress/manga/influences-graphiques-manga-et-bd-occidentales/.

http://buzz-esante.com/2010/11/16/prevention-tabac-un-manga-pour-sensibiliser-les-jeunes/.

http://www.citebd.org/spip.php?article3809.

http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brooklyn_Museum_-_Sketch_-_Kawanabe_Kyosai_-_2.jpg.

http://www.culturecommunication.gouv.fr/Politiques-ministerielles/Etudes-et-statistiques/Les-publications/Culture-etudes/La-lecture-de-bandes-dessinees-CE-2012-2.

http://etudiant.aujourdhui.fr/etudiant/info/kusa-le-manga-pedagogique.html.

http://www.generation-nt.com/bouygues-telecom-docomo-manga-mode-lecteur-imode-actualite-755621.html.

GUILBERT Xavier, « Le manga en France », http://www.du9.org/dossier/le-manga-en-france/.

http://intermedialite.blogspot.fr/2013/02/cinema-interculturel-et-experiences.html.

« Kusa – Le manga pédagogique », http://etudiant.aujourdhui.fr/etudiant/info/kusa-le-manga-pedagogique.html.

KOSEI Aoto, « La force du phénomène manga, en chiffres et en photos », Nippon n°4, 2010.

« Sales and Issue of Books and Magazines », Bureau des statistiques du Ministère japonais des affaires intérieures et des communications. In http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

« Le manga et la France : analyse d'un succès », http://www.france-heunes.net/lire-le-manga-et-la-france-analyse-d-un-suuces.25649.htm.

« Le manga français va-t-il tout sauver ? », *Journal du Japon*, http://www.journaldujapon.com/2013/04/le-manga-francais-va-t-il-tout-sauver.html.

« Les mangas et leurs préjugés », http://www.jeuxvideo.com/forums/1-27-8366829-1-0-1-0-les-mangas-et-leurs-prejuges.htm.

« Les mangas : Stop aux préjugés ! », www.lpolouhans.com/weblog/index.php?2010/06/.

« Les préjugés du manga en France – La passion du manga », www.shojo-ou-shonen.fr/les-prejuges-du-manga-en-france/.

www.tapisserie-bayeux.fr/fileadmin/datas/images.../DPJAPONF.pdf.

« Top ten des préjugés » in www.patrickland.chez.com/ATopTen.html.

http://www.wikipedia.org/wiki/Dessin_de_presse.

http://en.wikipedia.org/wiki/Fukuzawa_Yukichi.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Manga.

http://fr.wikipedia.org/wiki/Yôkai.

Emissions de radio et de télévision

BOUISSOU Jean-Marie in Emission *Soft Power* par Frédéric MARTEL, « Le soft power japonais », http//www.franceculture.fr/player/reecouter ?play=4469153.

BOUISSOU Jean-Marie in Emission *Mauvais genres* par François ANGELIER, http://www.franceculture.fr/emission-mauvais-genres-mangas-2010-09-11.html, 11 septembre 2010.

http://buzz-esante.com/2010/11/16/prevention-tabac-un-manga-pour-sensibiliser-les-jeunes/.

C'est dans l'air, Yves CALVI, « Tintin Minimoys et Compagnie ».

Reportage « Ghibli et le mystère Miyazaki », Arte, 13 janvier 2005.

Mangas

AIDA Natsumi, *Switch Girl*, Paris, Delcourt, Akata, 2006, 26 volumes, série en cours.

AKAMATSU Ken, *Love Hina*, Paris, Pika, 2002-2004, 14 volumes.

AKAMATSU Ken, *Negima !*, Paris, Pika, 2005, 38 volumes, série en cours.

AOYAMA Gosho, *Detective Conan*, Paris, Kana, 1997, 72 volumes, série en cours.

CLAMP, *Card Captor Sakura*, Paris, Pika, 2000-2001, 12 volumes.

CLAMP, *Chobits*, Paris, Pika, 2001-2002, 8 volumes.

CLAMP, *Gate 7*, Paris, Kazé, 2011, 4 volumes, série en cours.

CLAMP, *RG Veda*, Paris, Tonkam, 1990, 10 volumes.

CLAMP, *Tokyo Babylon*, Paris, Tonkam, 1990-1994, 7 volumes.

CLAMP, *X* (*X-1999*), Paris, Tonkam, 1997-2004, série stoppée au Japon au bout de 18 tomes, 18 volumes.

ENJOJI Maki, *Happy Marriage?!*, Paris, Kazé, 2009, 10 volumes.

FUJISAWA Tôru, *Great Teacher Onizuka*, Paris, Pika, 1997-2002, 25 volumes.

FUJITA Maki, *Trill on Eden*, *Sur un air de paradis*, Paris, Asuka, 2009-2010, 8 volumes.

HINO Matsuri, *Vampire Knight*, Paris, Panini manga, 2007, 17 volumes, série en cours.

IZAWA Rei, TSUYAMA Fuyu, *Lady and Butler*, Paris, Pika, 2007, 13 volumes, série en cours.

KANNO Aya, *Otomen*, Paris, Delcourt, 2007, 15 volumes, série en cours.

KATSU Aki, *Step Up Love Story*, Paris, Kana, 2004, 40 volumes, série en cours.

KATSURA Masakazu, *Video Girl Aï*, Paris, Tonkam, 1994, 15 volumes.

KISHIRO Yukito, *Gunnm*, Paris, Glénat, 1995-1998, 9 volumes.

KOUCHI Kaede, *Love so life*, Paris, Delcourt, 2012, 5 volumes, série en cours.

MASAMUNE Shirow, *Ghost in the Shell*, Paris, Glénat, 1989-1991, 2 volumes.

MASHIMA Hiro, *Fairy Tail*, Paris, Pika, 2006, 31 volumes, série en cours.

MINAMI Maki, *Special A*, Paris, Tonkam, 2004, 17 volumes.

MIYAGI Miko, *Mei's Butler*, Paris, Glénat, 2010, 17 volumes, série en cours.

MOTONAGA Keitarou, *Yuméria*, Paris, Edition Digipack, 2005, 3 volumes.

NAKAJO Hisaya, *Parmi eux – Hana Kimi*, Paris, Tonkam, 1996-2004, 23 volumes.

SADAMOTO Yoshiyuki, *Neon Genesis Evangelion*, Paris, Glénat, 1998, 13 volumes, série en cours.

TAKAYA Natsuki, *Fruits Basket*, Paris, Delcourt, 1999-2007, 23 volumes.

TAKAYA Natsuki, *Twinkle Stars – Le Chant des Etoiles*, Paris, Delcourt, 2009-2011, 11 volumes.

TOBOSO Yana, *Black Butler*, Paris, Kana, 2007, 13 volumes, série en cours.

TORIYAMA Akira, *Dragon Ball*, Paris, Glénat, 1993-2000, 42 volumes.

TSUBAKI Izumi, *Fight Girl*, Paris, Delcourt, 2010, 12 volumes, série en cours.

OBATA Takeshi, OHBA Tsugumi, *Death note*, Paris, Kana, 2007-2008, 12 volumes.

ODA Eiichirô, *One Piece*, Paris, Glénat, 1997, 67 volumes, série en cours.

OTOMO Katsuhiro, *Akira*, Paris, Glénat, 1990-1996, 14 volumes.

YÛ Yabûchi, *Les Secrets de Léa*, Paris, Editions Delcourt, 2011, 4 volumes, série en cours.

Séries animées

AKAMATSU Ken (auteur), IWASAKI Yoshiaki (réalisateur), *Love Hina*, Studio Xebec, 2000, 24 épisodes.

AKI Katsu (auteur), AKANE Kazuki (réalisateur), *Vision d'Escaflowne*, Sunrise, Bandai Visual, 1996, 26 épisodes.

AOYAMA Gosho (auteur), KODAMA Kenji, YAMAMOTO Yasuichiro (réalisateurs), *Detective Conan*, Tokyo Movie Shinsha, 1996, 700 épisodes, série en cours.

CLAMP (auteur), ASAKA Morio (réalisateur), *Chobits*, Madhouse, 2002, 27 épisodes.

CLAMP (auteur), ASAKA Morio (réalisateur), *Card Captor Sakura*, Madhouse, 1999, 70 épisodes.

CLAMP (auteur), KAWAJIRI Yoshiaki (réalisateur), *X* (*X-1999*), Madhouse, 2001-2002, 25 épisodes.

FUJISAWA Tôru (auteur), ABE Noriyuki, *Great Teacher Onizuka*, Paris, Kaze, 1999-2000, 43 épisodes.

HINO Matsuri (auteur), SAYAMA Kiyoko (directeur de l'animation), NISHIDA Asako (chara-designer), *Vampire Knight*, Deen Studio, 2008, 13 épisodes.

MINAMI Maki (auteur), SAYAMA Kiyoko (réalisateur), *Special A*, Gonzo, AIC, 2008, 24 épisodes.

MIZUNO Ryô (auteur, réalisateur), YASUDA Hitoshi (réalisateur), WATANABE Mami (scénariste), *Chroniques de la guerre de Lodoss*, Studio Madhouse, 1991, 13 épisodes.

ODA Eiichirô (auteur), UDA Konosuke (réalisateur, 1999-2006), SAKAI Munehisa (réalisateur, 2006-2008), MIYAMOTO Hiroaki (réalisateur, depuis 2008), *One Piece*, Tôei Animation, 1999, 600 épisodes, série en cours.

SADAMOTO Yoshiyuki (auteur), ANNO Hideaki (réalisateur), *Neon Genesis Evangelion*, Gainax, Tatsunoko, 1995-1996, 26 épisodes.

TAKAYA Natsuki (auteur), DAICHI Akitaro (réalisateur), *Fruits Basket*, Studion Deen, Declic Images, 2001, 26 épisodes.

TORIYAMA Akira (auteur), OKAZAKI Minoru, NISHIO Daisuke (réalisateurs), KOYAMA Takao (scénariste) *Dragon Ball*, Tôei Animation, 1986-1989, 153 épisodes.

Films d'animation

CLAMP, *RG Veda*, Paris, Manga Vidéo, 1991, 78 min.

HARA Keiichi (réalisé par), *Un été avec Coo*, Kaze Animation, 2007, 2008 (France), 135 min.

HOSODA Mamoru, *La Traversée du temps*, Kazé, 2006, 2007 (France), 98 min.

HOSODA Mamoru, *Summer Wars*, Kazé, 2009, 2010 (France), 114 min.

KATSUHIRO Otomo, *Akira*, Pathé Vidéo, 1988, 1991 (France), 124 min.

KATSUHIRO Otomo, *Steamboy*, Pathé Vidéo, 2004, 2004 (France), 126 min.

MIYAZAKI Gorô, *La Colline aux coquelicots*, Ghibli, 2011, 2012 (France), 91 min.

MIYAZAKI Hayao, *Arrietty, Le Petit monde des Chapardeurs*, Ghibli, 2010, 2011 (France), 94 min.

MIYAZAKI Hayao, *Kiki la petite sorcière*, Ghibli, 1989, 2004 (France), 102 min.

MIYAZAKI Hayao, *Le Château dans le ciel*, Ghibli, 1986, 2003 (France), 124 min.

MIYAZAKI Hayao, *Le Royaume des Chats*, Ghibli, 2002, 2003 (France), 75 min.

MIYAZAKI Hayao, *Le Voyage de Chihiro*, Ghibli, 2001, 2002 (France), 124 min.

MIYAZAKI Hayao, *Mon Voisin Totoro*, Ghibli, 1988, 1992-1999-2002 (France), 86 min.

MIYAZAKI Hayao, *Princesse Mononoké*, Ghibli, 1997, 2000 (France), 134 min.

MIYAZAKI Hayao, *Ponyo sur la falaise*, Ghibli, 2008, 2009 (France), 100 min.

MIYAZAKI Hayao, *Porco Rosso*, Ghibli, 1992, 1995 (France), 93 min.

MIYAZAKI Hayao, *Le Château ambulant*, Ghibli, 2004, 2005 (France) 114 min.

MIYAZAKI Hayao, *Nausicaä de la vallée du vent*, Ghibli, 1984, 116 min.

MORI Hiroshi, *The Sky Crawlers*, Wild Side Video, 2008, 2010 (France), 117 min.

NANTEN Yutaka, *Cowboy Bebop*, Columbia – Tristar, 2001, 2003 (France), 115 min.

ONO Yoichiro, *Brave Story*, Gonzo, 2006, 112 min.

SHINKAI Makoto, *La Tour au-delà des nuages*, Pathé, 2004, 2009 (France), 98 min.

SHIROW Masamune, *Ghost in the Shell*. Adapté en film d'animation par Mamoru Oshii, Pathé Vidéo, 1995, 1997 (France) 80 min.

TAJIRI Satoshi, *Pokémon, le film : Mewtow contre-attaque*, Warner Bros, 1998, 1999 (France), 75 minutes.

TAJIRI Satoshi, *Pokémon – Film 2: Le pouvoir est en toi*, Warner Bros, 1999, 2000 (France), 75 minutes.

TAKAHASHI Rumiko, *La Grande bataille de Chine*, Studio Deen, Déclic Image, 1991, 81 min.

TAKAHATA Isao, *Pompoko*, Ghibli, 1994, 1995 (France), 119 min.

TEZUKA Osamu, RINTARÔ (réalisateur) *Métropolis*, Taifu Comics, Columbia, 2001, 2002 (France), 107 min.

Bandes Dessinées

DARA, *Appartement 44*, Paris, Ankama, 2010, 4 albums, série en cours.

IZU et SHONEN, *Omega complex – L'intégrale*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2012.

KAZE (scénariste) et LE PENNEC (dessinateur) Marving, *B.B. Project*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 2007, 5 albums, série en cours.

LEMAIRE Bruno, *Dreamland*, Paris Pika Edition, 2006, 12 albums, série en cours.

LYFOUNG Patricia, *La Rose écarlate*, Paris, Delcourt, 2005, 8 albums, série en cours.

SOBRAL Patrick, *Les Légendaires*, Paris Delcourt, 2004, 15 albums, série en cours.

SOUILLON, *Maliki*, Paris, Ankama, 2004, 5 albums, série en cours.

Index

appropriation, 9, 116, 133, 176, 191, 192, 194, 198, 199, 232, 247, 260, 266, 269, 271, 275, 284, 286, 287
cool japan, 12, 136, 148
déterritorialisation, 205, 206, 249, 254, 259, 261, 264, 276
dispositif perceptif, 14, 256, 291
dispositif visuel, 12, 13, 26, 176, 259, 279, 292
errance, 18, 20, 176, 201, 202, 205, 220, 233, 261, 268, 290
espace intermédiaire, 202, 267, 268
espace pluriel, 18, 202, 229
expérience spectatorielle, 13, 265
hybridation, 14, 248
identification, 9, 39, 98, 116, 132, 153, 180, 191, 192, 194, 195, 198, 199, 263, 275, 285
interaction, 10, 13, 135, 176, 210, 230, 259, 266, 290
jeux temporels, 229, 245, 247, 249
lecture-visionnement, 14, 211, 236, 257, 268, 270, 289, 292
lisibilité, 204, 215, 289
media mix, 9, 11, 49, 51, 52, 130, 135, 284
nomadisme, 201
pratiques de diffusion, 109
temporalité mixte, 243, 246
territoire d’errance, 18, 202
transmission culturelle, 4, 17, 20, 108, 136, 176, 287, 292
visibilité, 136, 142, 143, 147, 204, 266
vraisemblance, 98, 160, 195, 218, 220, 222, 224, 225, 227, 249, 252

Lexique

Ce lexique a pour objectif d'expliquer quelques termes spécifiques au manga (dans sa version papier et animé) et à son histoire. Il a été principalement constitué à partir d'ouvrages sur l'histoire du manga[615] ainsi que du magazine *AnimeLand*[616]. Bien que certains termes soient issus de l'anglais, la majorité d'entre eux proviennent du japonais. Il faut souligner ici que les voyelles longues ont été transcrites par un accent circonflexe (« ô »), à la manière française, plutôt que du –h ou du –u employé en anglais (« oh » ou « ou »).

Akahon : Ce terme signifie « livre à couverture rouge ».

Anime : Le terme anglais *anime* est utilisé pour désigner un dessin animé japonais. Il se prononce « animé ».

Anime Comics : L'*anime comics* (ou *anime komikkusu*) désigne l'adaptation en bande dessinée d'une série télévisée, d'une OAV ou d'un film d'animation. Les images sont extraites du film et les dialogues sont rajoutés. La mise en page est construite comme celle d'un manga, donnant ainsi l'impression qu'il s'agit d'une bande dessinée en couleurs. On peut aussi trouver en supplément de l'histoire quelques *goodies*, comme un petit poster ou un mini jeu de plateau.

Art Book : Littéralement « livre d'Art », l'*art book* est un ouvrage souvent luxueux, présentant le travail graphique réalisé par un auteur ou par une équipe. Il peut-être thématique, spécifique à une œuvre, à un personnage ou encore à un univers. Il est constitué d'illustrations souvent en pleine page et en couleurs. On peut également y trouver des dessins préparatoires, des interviews de l'auteur ou encore de l'équipe technique.

Benshi : Le terme *benshi* signifie « narrateur ».

---

[615] Nous faisons ici référence à Paul Gravett, *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Paris, Editions du Rocher, 2005, à Thierry Groensteen, *L'Univers des Mangas. Une introduction à la bande dessinée japonaise*, Bruxelles**,** Casterman, 1991, à Brigitte Koyama-Richard, *L'animation Japonaise. Du rouleau peint au Pokémon*, Paris, Edition Flammarion, 2010 et *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, ainsi qu'à Luca Raffaelli, *Les Âmes dessinées. Du cartoon aux mangas*, Paris, Dreamland éditeur, 1996.

[616] *AnimeLand* Hors-Série n°5, « Le Petit monde du manga » Paris, Juin 2003.

BGM : Abréviation de *BackGround Music*, musiques d'ambiance accompagnant un dessin animé.

Bunkôbon : Le *bunkôbon* est un format de manga plus compact et utilisé pour des rééditions.

Butsudan : Le *butsudan* est un autel que l'on trouve dans les temples et les maisons des bouddhistes pour prier les défunts ou des divinités.

Character-designer (chara-designer) : dans la conception d'un *anime*, le *character-designe*r est l'artiste chargé de déterminer l'apparence des personnages qui seront mis en scène par la suite. Son travail n'est pas seulement de nature esthétique, puisque l'apparence du personnage doit aussi être pensée pour faciliter son animation. En même temps, le design doit être le plus soigné possible, pour attirer le regard du futur spectateur et assurer la commercialisation des produits dérivés.

Chiyogami : Le *chiyogami* est un papier traditionnel japonais orné de nombreux motifs colorés.

Cosplay : Le terme *cosplay* est la contraction de « costum » et de « player ». Le *cosplay* consiste, pour ses participants, à se déguiser en un personnage de dessin animé, de manga ou encore de jeu vidéo.

Cosplayer : Le *cosplayer* est un pratiquant de *cosplay*. Si certains *cosplayers* achètent leur costume, la majorité d'entre eux le crée eux-mêmes. Les *cosplayers* se retrouvent lors de salons, où ils concourent entre eux pour le prix du meilleur costume. Ils peuvent également se réunir en groupe afin de mettre en scène des spectacles.

DAN : *D.A.N.* signifie *Dessin Animé Nippon*. Ce sigle désigne tout dessin animé venu du Japon.

Data Book : *Data book* signifie littéralement « livre de données ». Un *data book* est un ouvrage qui regroupe des illustrations, ainsi que des informations techniques et informatives sur un *anime* ou un manga.

Deva : Les *Deva* sont des divinités ordinaires, mineures, qui peuplent les niveaux inférieurs du Ciel.

Dôga : Le terme *dôga* signifie « images animées ». Il est largement repris par la suite dans le domaine de l'animation. Avant on parlait de *senga dôga* (« images dessinées sous forme de traits et animées ») puis de *cartoon comedy* et de *manga dôga*.

Ecchi : Le terme *ecchi* signifie « indécent », « lubrique » ou le plus souvent « pervers ». « Au Japon, ce terme est aussi utilisé avec une connotation sexuelle pouvant avoir le sens de "sexuellement inapproprié", "sexe", "érotique" ou "pornographique" »[617]. En Occident, le terme *ecchi* est utilisé pour définir un genre de manga et de dessin animé japonais à connotation sexuelle.

Emakimono : Ce terme désigne une « chose » (*mono*) composée d'« images » (*e*) enroulées (*maki*). Il signifie littéralement « rouleau imagé ». Le terme *emaki* est un synonyme du terme *emakimono* qui peut être employé seul ou accolé au titre d'une œuvre, renseignant ainsi sur son format.

Fan subbing / Fan dubbing : Le *fan subbing* (ou *fansub*) et le *fan dubbing* (ou *fandub*) désignent des associations de fans qui se réunissent pour proposer des sous-titrages (*subbi*ng) et doublages (*dubbing*) de leurs séries télé, OAV ou films d'animation préférés. Ce mouvement est né de la frustration des fans de devoir attendre qu'un titre sorte chez un éditeur.

Fanzine : Le mot *fanzine* est la contraction de « fan » et de « magazine ». Les *fanzines* sont des publications amateurs éditées à compte d'auteur, dans lesquelles les fans de manga et de japanimation peuvent parler de leur passion comme ils l'entendent.

[617] http://fr.wikipedia.org/wiki/Ecchi.

Gekiga : Le terme *gekiga* signifie littéralement « dessins dramatiques ». Sa cible éditoriale concerne les adultes. Ce terme a été créé par Yoshihiro Tatsumi en 1957. Il contient « l'idée de drame (*geki*) et, par analogie phonétique, l'idée de violence, de force, d'intensité. Par extension, le *gekiga* désigne les œuvres publiées dans les années 1960, 1970 qui abordent des sujets graves censés correspondre aux préoccupations ou à la sensibilité des adultes. Nombre d'entre elles furent éditées dans le magazine Garo »[618].

Gekigaka : « Un *gekigaka* est un auteur de *gekiga*. Takao Saitô, Yoshiharu Tsuge, Hiroshi Hirata, Kazuo Koike ou encore Hideki Mori en sont parmi les plus célèbres. [A noter que] certains *gekigaka* comme Hiroshi Hirata refusent d'être considérés comme *mangaka* »[619].

Goodies : Le terme *goodies* désigne l'ensemble des produits dérivés lié au monde de la bande dessinée, de l'animation, des séries télévisées ou encore des jeux vidéo. Les porte-clés, maquettes, posters, papier à lettres et autres gadgets en font partie.

Ijime : Le terme *ijime* signifie littéralement « intimidation ». Il désigne les brimades que subissent les individus exclus d'un groupe à cause de leur différence. Ce phénomène est très présent dans le milieu scolaire mais il l'est également dans le milieu professionnel et même dans la vie quotidienne.

Japanimation (Japanim') : Ce terme est la contraction de *Japan Animation*, terme anglais pour désigner l'animation japonaise.

Jidai-geki : Le terme *jidai-geki* correspond aux œuvres consacrées à l'histoire médiévale du Japon.

Jidai mono : Le *jidai mono* est un genre de pièces de théâtre et de mangas dont l'orientation est historique. On peut citer par exemple le manga de Riyoko Ikeda, *La Rose de Versailles*.

Josei : Le terme *josei* signifie « jeune femme ». Le *josei manga* a pour cible éditoriale les jeunes adultes (15-30 ans) de sexe féminin. On parle aussi de *mature shôjo*.

[618] http://fr.wikipedia.org/wiki/Gekiga.
[619] *Idem*.

Kabuki : Le *kabuki* est la forme épique du théâtre traditionnel japonais. Ce terme est composé de trois idéogrammes *k*a (« chant »), *bu* (« danse ») et *ki* (« habileté technique »). Ce théâtre est centré sur un jeu d'acteur (au maquillage élaboré) spectaculaire et très codifié. Le comble de l'intensité dans l'expression, pour un acteur de *Kabuki*, s'obtient en se figeant en face du public, tout en faisant une grimace qui tient principalement dans le fait de loucher pour souligner la force du sentiment éprouvé. Cette posture traditionnelle est connue sous le nom de *Ni-e*. Les dispositifs scéniques soulignent les paroxysmes et les retournements de la pièce.

Kagaku bôken : Le genre *kagaku bôken* (aventures scientifiques) témoigne de l'importance de la science et de son caractère presque sacré.

Kakemono : Le terme *kakemono* signifie « rouleaux verticaux ».

Kami : Le terme *kami* désigne les dieux ou esprits de la forêt.

Kamishibai : Le *kamishibai* (« théâtre de papier ») est un spectacle de rue où le narrateur accompagne son récit soit en déroulant un long rouleau d'images, soit au moyen d'une succession d'images fixes.

Kana : Le terme *kana* signifie « syllabaire ».

Kanji : Le terme *kanji* signifie « idéogramme ».

Kawaii / Kawaï : Le terme *kawaii* signifie « mignon » en Japonais. Dans les *animes* et les mangas, il sert à désigner des jeunes filles ayant un air adorable, mais il peut aussi l'être pour qualifier des animaux et objets. Par extension, un *anime kawaii* est un *anime* mignon avec un graphisme rond et doux et des personnages attendrissants.

Kentô : Le *kentô* est une « encoche » qui empêche la feuille de glisser sur la planche. Elle permet de réaliser des estampes xylographiques polychromes d'une grande beauté pour un prix très modeste.

Kibyôshi : Ce terme signifie « livres à couverture jaune ».

Maneki neko : Le *maneki neko* ou « chat qui appelle » est une figure populaire représentant un chat assis avec la patte droite levée. Il convient d'ajouter que le *neko* est un animal qui peuple les contes et les légendes japonaises. On lui attribue la capacité de se transformer et de jeter des sorts. Dans *Mon Voisin Totoro* d'Hayao Miyazaki, il est représenté sous forme de «*neko-bus*» (« chat-bus ») dont la spécificité est de courir à une vitesse phénoménale et d'apparaître et de disparaître d'une manière qui n'est pas sans rappeler le chat du Chester d'*Alice aux Pays des Merveilles* de Lewis Carroll.

Manfra : Le terme *manfra* (ou *franga*) est apparu en 2005. Il désigne les œuvres de bandes dessinées réalisées par des auteurs francophones (en général français, belges ou suisses) qui souhaitent travailler dans un format, un style de dessin et un genre de narration inspirés par le manga[620].

Manga (un) : Le terme *manga* fut inventé par le peintre Katsushika Hokusai en 1814, pour désigner son travail sur quinze estampes. Il fut forgé à partir de l'accolement de deux *kanji* (idéogrammes), *man* (exécuté de manière rapide et légère) et *ga* (dessin). Ce terme souligne que la nature de ces dessins est spontanée, irréfléchie et indépendante de la volonté de l'artiste. Etymologiquement, ce terme signifie « image dérisoire » ou encore «esquisse rapide». Le manga désigne, en France, la bande dessinée japonaise.

Manga (une) : La *Manga* est un terme inventé par l'auteur de bande dessinée Frédéric Boilet pour qualifier ses albums publiés au Japon, mélange de manga et de cinéma français. A travers la manga, Frédéric Boilet veut sensibiliser le lectorat français à des œuvres d'auteurs plus ouvertes sur le monde et qui puiseraient leurs influences aussi bien en France, qu'aux Etats-Unis et qu'au Japon. Sa démarche passe par la publication de *mangaka* moins connus comme Jirô Taniguchi.

Mangaka : Un *mangaka* est un auteur de manga. Le terme désigne le dessinateur et par extension le scénariste. En effet, c'est généralement un même auteur qui, au Japon, s'occupe à la fois du graphisme et du scénario.

[620] Voir « Manfra », https://fr.wikipedia.org/wiki/Manfra.

Manga kisha : Le terme *manga kisha* signifie « journaliste de manga ».

Mangashi : Ce terme désigne le magazine de prépublication, hebdomadaire ou mensuel, qui regroupe environ une quinzaine de séries différentes. Il ressemble à un gros annuaire en papier recyclé de mauvaise qualité. On y retrouve parfois des planches en couleurs qui ne sont pas reproduites dans les *tankôbon*, ainsi que des cadeaux attirant le lecteur.

Manhua : Le terme *manhua* désigne la bande dessinée chinoise.

Manhwa : Le terme *manhwa* désigne la bande dessinée coréenne.

Manken : Le terme *manken* désigne les clubs de bandes dessinées.

Mecha : Ce terme est la contraction du terme *mechanical*. Sur un *anime*, un *mecha* désigne aussi bien un véhicule, un artefact, ou encore un robot. Celui-ci peut parfois avoir une apparence humaine (*Astro le petit robot* ou Tima dans *Métropolis* d'Osamu Tezuka, par exemple). A partir de 1972, Gô Nagai donne une nouvelle impulsion au genre, avec *Mazinger*, le premier robot piloté par un être humain.

Nihonga : Le terme *nihonga* renvoie à la peinture japonaise qui utilise des pigments naturels dilués sur papier japonais ou sur soie.

Nômin manga : Le terme *nômin manga* signifie « manga du peuple ».

OAV (ou OVA) : Une *OAV.* signifie *Original Animation Video* et désigne des *animes* produits exclusivement pour la vidéo. Ces *animes* peuvent être indépendants ou rattachés à une série télévisée. Il faut noter que les *OAV* bénéficient généralement d'un budget plus important qu'une série télévisée, d'où une meilleure qualité de dessin et d'animation.

One Shot : Le terme *One Shot* signifie littéralement « un coup ». Un *one shot* qualifie un manga dont l'histoire est complète en un seul volume et qui ne connaîtra pas de développement ultérieur.

Onmyôji : Un *onmyôji* est un exorciste de la religion shintô.

OST : Le sigle *OST* signifie *Original Sound-Track*, musique originale en français. Dans l'*anime* la bande-son joue un rôle essentiel: elle rythme l'action, la souligne ou encore raconte l'histoire et les sentiments des protagonistes. Certains compositeurs, tels que Kenji Kawai (Ghost in the shell) ou Yôko Kanno (Cowboy Bebop), ont eu un rôle essentiel dans le succès de ces *animes*.

Otaku : L'*otaku* désigne au Japon un fan ultra au comportement associable voire névrotique. Ce terme est composé de la préposition honorifique « o » et du substantif « taku » signifiant la « maison », la « demeure », le « chez-soi » ou encore un « vouvoiement » impersonnel utilisé par les Japonais lorsqu'ils ont besoin de s'adresser à quelqu'un sans désirer pour autant approfondir la relation. Ce terme est généralement traduit par « celui qui s'abrite à la maison ». Les *otakus* se désinvestissent de toutes les pratiques sociales. Ils ne se lient à autrui qu'au sein de communautés virtuelles. Ce mot a été inventé par l'essayiste Akio Nakamori en 1983. Il est estimé que 1% de la population est *otakiste*.

Otakisme: L'*otakisme* se caractérise par une hypertechnologisation de la vie quotidienne et qui affecte profondément le mode de vie[621].

Pachinko : Le *pachinko* est une machine à sous en forme de tableau verticale où d'une main on insère les billes dans une bouche et de l'autre, à l'aide d'un clapet, on propulse la bille à travers un circuit de chicane. Si le coup d'envoi est juste, à savoir ni trop fort ni trop faible, la bille propulsée libère d'autres billes qui permettent de poursuivre le jeu.

Scantrad : Un *scantrad* fait référence à un *comics* ou à un manga numérisé grâce à un scanner. Il est ensuite traduit par des fans depuis sa langue originale.

SD (Super Deformed) : Un *SD* est un personnage dessiné de manière parodique, avec une grosse tête et un petit corps. Dans la série *Le Collège Fou Fou Fou* réalisée par Hiroshi Fukutomi, les héros se transforment constamment en *SD*.

[621] Voir Nicolas Oliveri, « Le phénomène japonais *otaku* », in *Communication et Langages* n°151, « Internet fera les élections… », Paris, Armand Colin, Mars 2007, p. 91.

Salaryman manga : Le *salaryman manga*, est un manga consacré à l'évocation satirique de la vie de bureau.

Shakai manga : Le *shakai manga* traite de problèmes sociaux.

Shôjo : Le terme *shôjo* signifie « fille ». Par extension, les *shôjo manga* désignent les mangas écrits pour un public féminin. *Lady Oscar* de Riyoko Ikeda, *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi ou encore *Fruits Basket* de Natsuki Takaya, par exemple, sont des *shôjo manga*.

Shônen : Le terme *shônen* signifie « garçon ». Par extension, les *shônen* manga désignent les mangas écrits pour un public masculin. *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, *One Piece* d'Eiichirô Oda ou encore *GTO* de Tôru Fujisawa, par exemple, sont des *shônen manga*.

Seinen : Le terme *seinen* signifie « jeune homme ». Le *seinen manga* a pour cible éditoriale les jeunes adultes (15-30 ans) de sexe masculin. On peut citer comme exemple: *3x3 Eyes* de Yûji Takada, *Appleseed* et *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow ou encore *Gunnm* de Yukito Kishiro.

Tankôbon : Au Japon un manga est pré-publié dans un magazine de prépublications (*mangas-hi*), puis édité en recueil comprenant plusieurs chapitres. Ces volumes épais, qui comptent entre 160 et 250 pages, sont appelés *tankôbon*. C'est ce format poche que l'on trouve dans nos librairies, et que l'on désigne sous le terme de manga.

Tanuki : Le *tanuki* est, dans la mythologie japonaise, l'un des esprits de la forêt inspiré du chien viverrin, « sous espèce de canidés ressemblant au raton laveur et également confondu avec le blaireau, auquel les japonais attribuent des pouvoirs magiques ». Il symbolise la chance et la prospérité. Les *tanuki* sont présents dans l'art et les contes japonais depuis le Moyen Âge et ils sont très populaires au Japon. On a pu le remarquer dans *Pompoko* d'Isao Takahata, par exemple[622].

[622] http://fr.wikipedia.org/wiki/Tanuki.

Toba-e : Le terme *Toba-e* (« les images de Toba ») désigne les premiers albums de bandes dessinées.

Torii : Le *torii* est un portail traditionnel érigé à l'entrée des sanctuaires shintoïstes, qui marque l'entrée d'un espace sacré. Il sépare ce lieu de l'environnement profane. On doit obligatoirement les emprunter pour pénétrer dans celui-ci. Dans les mangas, ils servent également de passage menant du monde terrestre au monde divin. Ces portiques sont non seulement présents dans les sanctuaires shintoïstes, mais ils sont également disposés aux alentours et sur les voies menant à ces sanctuaires. Leur forme est relativement simple : deux piliers verticaux, directement enfoncés dans le sol, réunis par deux poutres horizontales, qui portent souvent la plaque où est inscrit le nom du temple[623].

Ukiyo-e : Le terme ukiyo-e signifie « peintures et estampes du "monde flottant" ». Brigitte Koyama-Richard, auteur de *Mille ans de manga*, désigne le terme *ukiyo-e* comme un regroupement à la fois de peintures et d'estampes. Le terme « monde flottant » désigne l'univers du divertissement, du théâtre, des maisons de thé, des acteurs et des courtisanes, autrement dit le monde éphémère. L'*ukiyo-e* est également appelé « image de brocart » ou *nishiki-e*.

Utsushi-e : Les spectacles de lanterne magique au XIXe siècle, dit *utsushi-e*, reposent presque toujours sur le principe de la rétroprojection mobile de la fantasmagorie. Ajout important cependant : plusieurs lanternistes cachés derrière l'écran portent en marchant leur appareil sur le ventre, ce qui rend les projections très dynamique et mouvementées.

Wide-ban : Le *wide-ban* est un format « luxe », plus grand que le format poche.

Yaoi : Le terme *yaoi* est la contraction de *yama nashi ochi nashi uni nashi* « sans point d'orgue ni évolution narrative ni signification ». Ce terme sert surtout aujourd'hui à désigner des séries mettant en scène des amours entre garçons. On peut citer par exemple: *Gravitation* de Maki Murakami ou encore *Love Mode* de Shimizu Yuki.

[623] Suvilay Bounthavy, « Dictionnaire mythologique appliqué », in *AnimeLand* Hors-Série n°5, « Le petit monde du manga », Paris, juin 2003, p.155.

Yôga : Le terme *yôga* renvoie à la peinture « à l'occidentale ». La particularité de cette peinture est d'employer des supports et des pigments occidentaux, tandis que la peinture japonaise (dite *nihonga*) utilise des pigments naturels dilués sur papier japonais ou sur soie.

Yôkai : Le terme *yôkai* est composé des *kanji* « monstre », « démon » ou « sorcier » et « étrange ». Il peut désigner un être vivant, une forme d'existence ou encore un phénomène auquel on peut appliquer des qualificatifs tels que « extraordinaire, mystérieux, bizarre, étrange ou encore sinistre ». Les *yôkai* possèdent souvent des caractéristiques animales mais ils peuvent aussi avoir une apparence humaine, voire inanimée ou même immatérielle. A l'origine, les *yôkai* étaient la représentation des *oni* (équivalents de nos démons), des *tengu* (sortes de diables), ainsi que des renards et des serpents auxquels on attribuait toutes sortes de pouvoirs magiques.

Zenga : Les *zengas* ou « images zens » se sont développées sur la période du XVIIe et du XVIIIe siècle dans les monastères japonais. Sous la forme d'une image unique, le *zenga* montrait une situation censée représenter une idée ou un précepte.