

Analyse comparative entres les bandes dessinées et les mangas

Auteur : De Rua, Pauline

Promoteur(s) : Goto, Kanako

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en langues et lettres anciennes, orientation orientales, à finalité spécialisée en langues et civilisations de l'Extrême-Orient : Chine-Japon

Année académique : 2018-2019

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/6662>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

UNIVERSITÉ DE LIÈGE

Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Langues et Littératures Anciennes

Analyse comparative entre
les bandes dessinées et les mangas

Sous la direction du Professeur Kanako Goto

Mémoire présenté par Pauline De Rua en vue de l'obtention du grade de Master
en langues et lettres anciennes, orientation orientales, à finalité spécialisée
en langues et civilisations de l'Extrême-Orient : Chine - Japon

Année académique 2018-2019

Analyse comparative entre
les bandes dessinées et les mangas

Nombreux sont ceux qui ont contribué à la concrétisation de ce travail de fin d'étude.

Je tiens à remercier Madame le Professeur Kanako Goto qui a coordonné ce travail.
Je la remercie pour son aide, ses conseils avisés et ses encouragements.

Je voudrais également remercier madame Edith Culot pour ses indications judicieuses.

Je désire exprimer ma reconnaissance envers ma mère et mon père qui ont relu
ce travail et qui m'ont soutenu tout au long de mes études.

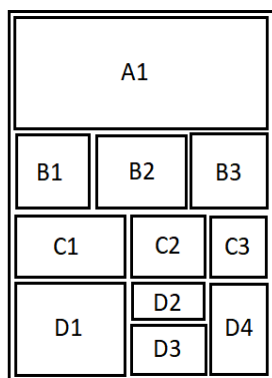
Mes derniers mots seront pour ma famille, ma fratrie et mes amis
pour leur compréhension, leur présence et leur support inestimable.

Avertissement

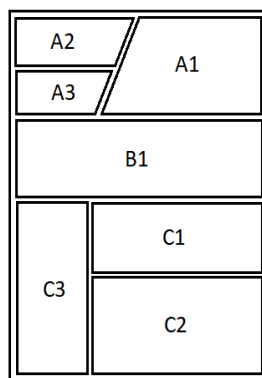
La méthode de citation expliquée ci-dessous s'appliquera à l'entièreté du travail. Des illustrations seront insérées dans le corps de texte dans les cas suivants : si elles sont méconnues, si elles sont le sujet d'une analyse ou permettent d'illustrer une théorie. En revanche, si elles sont connues ou trop volumineuses (planche complète), les illustrations seront insérées dans les annexes.

Les bandes dessinées et les mangas présentés ont été sélectionnés en veillant à choisir des œuvres représentatives des théories exposées, ainsi qu'à respecter une diversité des registres, de l'époque et des auteurs.

Dans le cas d'une planche partielle, le système utilisé par Didier Quella-Guyot dans son livre *Explorer la bande dessinée* sera appliqué.¹ Les pages de bande dessinée se lisent de gauche à droite. Celles de mangas se lisent de droite à gauche.



Numérotation d'une page de bande dessinée



Numérotation d'une page de manga

La lettre indique la bande : A = première bande, B = seconde bande. Le chiffre indique la place de la case dans la bande.



Illustration 10 : © Dupuis, 1958 / Morris, *Lucky Luke*. 11, *Lucky Luke contre Jöss Jamôn*, p. 4, A1.

À titre d'exemple, la légende de l'illustration 10 désigne la planche illustrée à la page 4 du onzième album de la série *Lucky Luke* écrit par Morris. L'illustration présentée montre que la première case du coin gauche de la page.



¹ QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 14.

Introduction

Le sujet de ce travail de fin d'études est né de la rencontre entre la communication et l'étude des langues et cultures orientales. Effectuer une analyse comparative permet ainsi de créer des liens entre les différents savoirs acquis tout au long de mon parcours universitaire.

Chaque année de bachelier a apporté une dimension supplémentaire à ma conception du monde. La première proposait un programme varié composé de cours sur la communication, la sociologie ou encore l'économie. Comprendre les relations qui unissent les différents milieux de la société pose les fondements de cette étude : les médias qui nous entourent sont empreints de l'idéologie et de la culture dans laquelle ils évoluent.

La seconde étape de ce développement s'inscrit dans une démarche de compréhension de la signification profonde des éléments du quotidien. La linguistique et la sémiologie sont des disciplines qui expliquent le fonctionnement des signes qui nous entourent. Elles s'appliquent aux médias, à la presse, à la littérature et aux différentes langues et cultures du monde.

La dernière année fut un environnement propice au développement de réflexions personnelles sur la place de l'art, du divertissement et des nouvelles technologies dans la société. Ces différents thèmes avaient été abordés dans des cours sur la sociologie et les études de genre qui analysaient les divisions au sein d'un groupe. Des cours plus pratiques portaient sur le journalisme, la narratologie, l'analyse sémio-pragmatique des médias ou encore les liens entre les médias, la culture et l'éducation. Cet apprentissage dans le milieu de la communication s'est conclu par l'envie d'écrire un travail sur un thème populaire : appliquer à la publicité, aux séries télévisées, aux films ou aux bandes dessinées des théories sur la construction du temps diégétique ou l'analyse des personnages dans un récit.

Ces trois années d'étude et d'éveil à la réflexion ont ensuite été transposées aux milieux linguistiques et culturels de la Chine et du Japon. Au moment de choisir un thème pour ce travail de fin d'étude, pour rassembler ces connaissances en communication autour de deux sujets comparables venus de Belgique et du Japon, les bandes dessinées et les mangas se sont imposés comme un choix évident. Avoir deux sujets issus de deux cultures différentes permet une mise en perspective de ses connaissances, d'apprendre sur sa propre culture au contact d'une autre et d'ainsi

complexifier sa perception du monde.

Après avoir déterminé le sujet principal de cette étude, la seconde démarche a eu pour but d'en déterminer la méthodologie. Deux thèmes aussi larges que ceux des bandes dessinées et des mangas ne pouvaient être explorés dans toutes leurs spécificités. La première dimension étudiée sera culturelle, axée sur l'impact de l'environnement européen (belge, français et suisse) sur la bande dessinée et celui du Japon sur les mangas.

La seconde dimension sera celle des bandes dessinées et des mangas vus au travers du spectre de la linguistique, de la sémiologie et de la narratologie. Ces différentes disciplines étudient la signification des signes, leurs manières de fonctionner, ainsi que les constituants du récit (étapes fondamentales d'une histoire, jeux temporels, place des personnages).

Grâce à une recherche documentaire à partir des livres et documents disponibles à l'université de Liège, une ligne directrice pour ce travail s'est développée : quatre grands thèmes seront abordés dans quatre chapitres principaux. Chacun d'entre eux apportera un éclairage supplémentaire sur la compréhension des bandes dessinées et des mangas.

Le premier chapitre aura pour vocation de retracer leur histoire et permettra de comprendre comment deux médias à l'apparence si semblable ont émergé dans deux régions si éloignées. Parler de leurs origines permettra de mettre en avant leurs influences mutuelles, leurs similitudes et leurs spécificités. Cette partie historique mentionnera les précurseurs, les premiers artistes et modernisateurs du genre. Le développement des bandes dessinées et des mangas s'est effectué aux côtés d'autres modes de communication, comme celui de la presse, du cinéma et de la photographie. La presse a été le support privilégié pour la publication de ces deux genres, marquant de manière durable les méthodes de travail, la reconnaissance du genre et leur apparence. La dernière partie de ce chapitre donnera une description sommaire des deux médias tels qu'ils sont aujourd'hui et des dernières évolutions du marché.

Le second chapitre de cette recherche portera sur le texte. L'hybridation entre mot et image a contribué à la complexité du médium. L'émancipation du genre permet de développer l'évolution de la bande dessinée et du manga en tant que mode de communication indépendant de la littérature. Les effets textuels y seront décrits. Les codes internes à la bande dessinée permettent cette collaboration entre texte et image : les mots écrits se doublent d'une dimension graphique, transformés par la police, la

couleur ou les trames. La dernière partie de ce chapitre parlera des onomatopées. Dans les langues parlées, cette classe de mots peut occuper différentes fonctions linguistiques et a un impact culturel différent.

L'avant-dernier chapitre abordera la construction graphique et symbolique des bandes dessinées et des mangas. Dans une optique comparative, les techniques communes d'une part et les systèmes qui leur sont propres d'autre part seront mis en exergue. Le premier sous-chapitre comprendra une réflexion sur la définition de la bande dessinée, suivie par une explication des fondements de la narration par images. À la suite de cette partie, un second sous-chapitre portera sur la notion de temporalité dans la narration. L'aspect culturel de la représentation du temps (jeux narratifs, saison) sera également abordé. La dernière partie de ce travail parlera de la représentation de l'émotion au travers du graphisme, de la mise en page et des décors.

Le dernier chapitre de cette analyse se concentrera sur les personnages. Les héros changent en fonction du genre et de la culture auxquels ils appartiennent. La bande dessinée et le manga possèdent des archétypes ou des catégories qui leur sont propres. Ce chapitre aura notamment pour but de parler des personnages au niveau de leur place au sein du récit et de leur particularité dans le cadre spécifique des bandes dessinées et des mangas.

Grâce à un point de vue historique, culturel, sémiologique, linguistique, et narratologique, ce travail de fin d'étude apportera une compréhension globale et comparative entre les bandes dessinées et les mangas.

Chapitre 1 : historique

Dans ce premier chapitre, le contexte historique et culturel dans lequel ont émergé les bandes dessinées et les mangas sera expliqué. Retracer les origines du genre permet d'en envisager la complexité et de cerner le cadre de cette étude.

1. 1 Origines différentes, influences mutuelles

1.1.1 L'art en Europe et au Japon

En Europe, les recherches menées sur les origines de la bande dessinée ont commencé dans les années 1960. Cette volonté s'inscrivant dans un mouvement d'émancipation a trouvé sa force dans d'autres registres que celui de la littérature ou de la presse : l'art pictural utilise depuis longtemps l'image pour raconter des histoires. Cette longue tradition graphique n'est pas à confondre avec l'histoire propre à la bande dessinée et au manga, qui, elle, débute au XIX^e siècle.

Pour la bande dessinée, certains chercheurs ont commencé cette histoire picturale avec les peintures rupestres² qui représentent des scènes de chasse et des animaux. (Illustration 1) De la même manière, les broderies sur les tentures et tapisseries, comme pour celles de Bayeux, représentent des faits historiques, ainsi que des scènes du quotidien.³ (Voir Annexes – Image 1). Ces tapisseries pouvaient aussi intégrer de la fantaisie comme pour celles de « La Dame à la Licorne », de Jean Le Viste. (Voir Annexes –

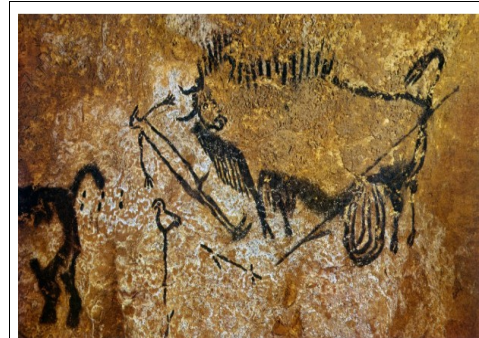


Illustration 1: Un bison, blessé, un homme blessé et un oiseau. v. 3 000 000 - 900 av. J.-C., Grottes de Lascaux. © Akg-images / World history archive

Image 2) Une division en séquences chronologiques peut être observée dans l'art religieux, comme dans le cas du chemin de croix. Il existe également des manuscrits utilisant un mode narratif proche de celui des bandes dessinées.⁴ L'usage des bulles, autrefois appelées ballons, trouve aussi ses racines dans l'art moyenâgeux européen, où des rubans et des « cartouches » étaient utilisés pour retranscrire des paroles.⁵ Une autre mention honorable est celle des images d'Épinal qui auront marqué le XVIII^e siècle.

La bande dessinée utilise de nombreuses lois graphiques issues de cette tradition

2 BLANCHARD, Gérard. *La bande dessinée: histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*. Marabout, Paris, 1969.

3 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 234.

4 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 113.

5 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 39.

picturale de l'art (la couleur, les contours, le cadrage). Des codes plus spécifiques émergeront lorsqu'elle sera propulsée et enrichie par le développement de la presse et du cinéma.

Le Japon n'est pas en reste lorsque l'on en vient à son histoire picturale, souvent décrite dans les livres racontant l'histoire des mangas contemporains (Koyama-Richard, 2017 ; Gravett, 2005, Bouissou, 2018). Les mangas se positionnent dans le prolongement de ces arts. Ils en sont un nouveau genre, indépendant, possédant ses propres particularités, règles et contexte de production.^{6,7,8}

Bien souvent, cette histoire remonte aux âges de la peinture traditionnelle. Destinées au public lettré et aisé de la cour⁹, les rouleaux peints, aussi appelés *e-maki* (絵巻), décrivent des histoires en utilisant simultanément des images et du texte. Le déroulement d'un *e-maki* fait progresser le lecteur dans l'histoire et dans le temps.¹⁰ Ces récits sont proches des mangas contemporains car ils sont séquentiels : la narration est découpée en « unités d'action » et est décomposée en « phases successives ».¹¹

Dans le cas des e-makis, il est intéressant de nommer l'œuvre du *Dit du Genji*, (*Genji monogatari*) 「源氏物語」 écrit par la poète Murasaki Shikibu au début du XI^e

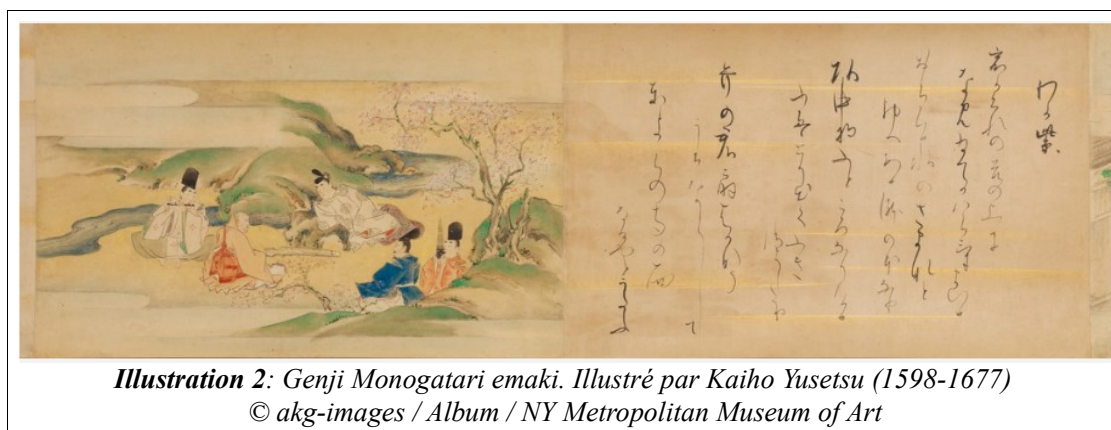


Illustration 2: *Genji Monogatari emaki*. Illustré par Kaiho Yusetsu (1598-1677)
© akg-images / Album / NY Metropolitan Museum of Art

siècle. Cette histoire composée de cinquante-quatre chapitres a ensuite été illustrée sous forme de rouleaux alternant textes et images. Dans ce cas l'œuvre porte le nom de *Genji monogatari emaki* 「源氏物語絵巻」. (Voir Annexes – Image 3)

Lorsque l'on situe les e-makis comme de lointains ancêtres des mangas, le nom

6 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 1.

7 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 19.

8 GRAVETT, Paul (traduit de l'anglais). *Le manga dessinée japonaise*. Editions du Robert Laffont, Paris, 2005, p. 10.

9 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Le manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 19.

10 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Le manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 19.

11 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée japonaise*. Editions du Robert Laffont, Paris, 2007, p. 35.



Illustration 3: *Chôjû jinbutsu giga* (Rouleau des oiseaux et des animaux), trésor national, attribué à Toba Sôjô (Kakuyû, 1053-1140) © Kôzanji

qui revient le plus souvent est celui du *Chôjû jinbutsu giga* 「鳥獸人物戯画」 (Rouleau des oiseaux et des animaux) (XII^e siècle, conservé au Kôzanji) (Voir Annexes – Image 4 et Image 5). Monochromes à l'encre de Chine, ces quatre rouleaux parodient « nobles, prêtres et guerriers » sous la forme d'animaux, « grenouilles, singes et lapins », lors de cérémonies religieuses ou de jeux.^{12, 13}

Dans ces œuvres, des paroles sont associées aux personnages. Contrairement aux bulles qui sont aujourd'hui communes aux bandes dessinées et aux mangas, elles n'étaient pas cernées d'un contour quelconque, et étaient souvent accolées à la nuque des personnages. Les ancêtres de ce mode de représentation des paroles existent déjà dans le *Chôjû jinbutsu giga* 「鳥獸人物戯画」 (Rouleau des oiseaux et des animaux), ainsi que dans certaines estampes de l'époque Edo. (Voir Annexes – Image 6 et Image 7)¹⁴

Dans ces œuvres naissent également les premiers codes de la langue visuelle qui seront ensuite réutilisés dans les mangas. Le mouvement, la vitesse ainsi que le temps sont par exemple représentés dans le *Shigi-san engi emaki* 「信貴山縁起絵巻」. Le rouleau des légendes du mont Shigi (XII^e siècle, conservé au Chôgosonshiji).¹⁵ (Voir Annexes – Image 8) Dans l'illustration 4, la roue est entourée de lignes de mouvement qui donnent l'impression qu'elle roule sur elle-même.



Illustration 4: Anonyme, *Shigisan engi emaki* (Rouleau des légendes du monde Shigi), XII^e siècle © Chôgosonshiji

Il faut ensuite attendre les innovations techniques de la xylographie, gravure sur bois, et l'époque Edo (1603-1868) pour voir l'émergence d'un art plus populaire avec les estampes, ukiyo-e 浮世絵 (image du monde flottant). Hokusai (1760-1849) est « considéré comme le premier ancêtre direct du manga »¹⁶ car il est celui qui en inventa l'appellation *manga* 漫画 (qui signifierait « esquisses rapides » ou « images malhabiles »¹⁷). En 1814, les dessins d'Hokusai sont publiés dans un recueil de quinze tomes : *Edehon Hokusai Manga* 「絵手本北斎漫画」 (La¹⁸ Manga de Hokusai pour apprendre à dessiner). Ils sont destinés à ses élèves et aux

12 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, pp. 14-15.

13 BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 26-27.

14 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp 60-62.

15 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 16.

16 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 64.

17 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 1.

18 Dans le milieu de l'art, les chercheurs font la différence entre le manga, bande dessinée japonaise, et la manga, œuvre d'Hokusai.

personnes ayant envie d'apprendre à dessiner. Le nom manga portera ensuite « le sens de caricature, et puis celui de bande dessinée ».¹⁹

Avant l'émergence des mangas, les histoires illustrées constituaient déjà une part importante de la littérature populaire au Japon. Durant l'époque d'Edo (1600 à 1868), une politique d'éducation se met en place. Grâce à cette initiative, les *kusa-zōshi* (草双紙) atteignent le grand public. Ces livres bon marché, usant parfois du découpage en feuilleton, sont constitués de textes simples accompagnés de dessins. Ces livres sont différenciés par la couleur de leur couverture qui en indique le contenu. Dès 1673 apparaissent des livres à la couverture rouge, *akahon* (赤本). Ces livres contenant des « contes et légendes » sont adressés à un public plus jeune. À partir de 1744 jusqu'en 1751, des livres à la couverture noire, *kuro-hon* (黒本), et, dès l'année 1745, des livres verts, *ao-hon* (青本), retranscrivent les pièces dramatiques du théâtre *kabuki*. À partir de 1775, les livres à la couverture jaune, *kibyōshi* (黄表紙), donnent accès à des « contes, récits et romans ». D'autres genres sont aussi en circulation : *sharebon* (洒落本) « livres des connaisseurs des quartiers de plaisir », *kokkeibon* (滑稽本), livre humoristique et *ninjōbon* (人情本), contenant des « histoires romanesques et morales ».²⁰

Les prix demandés pour ces livres sont dérisoires grâce à l'utilisation des *kashihonya* 貸本屋 (librairies de prêt). Ces librairies furent ensuite utilisées par les dessinateurs de mangas pour diffuser leurs œuvres. Hors du système plus strict des maisons d'édition, de nouveaux genres créatifs y virent le jour, initiés par de jeunes artistes tels qu'Ishinomori Shotaro, Yokoyama Mitsuteru ou encore Akatsuka Fujio.²¹

1.1.2 Les précurseurs

En Europe, le précurseur de la bande dessinée est le Suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846). Dans le premier chapitre de son *Essai de physiognomonie*, publié en 1845,²² il écrit ceci : « L'on peut écrire des histoires avec des successions de scènes représentées graphiquement : c'est de la littérature en estampes ».²³ Ces mots constituent pour ainsi dire la première définition que l'on puisse donner aux bandes dessinées. Dans son essai, Töpffer n'explique pas ce choix linguistique. Le sens premier d'une estampe

19 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp. 64-72.

20 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp. 42-43.

21 POUPÉE, Karyn. *Histoire du manga*. Tallandier, Paris, 2014.

22 TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Schmid, Genève, 1845.

23 TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Ed. Kargo, Paris, 2003, p. 5.

désigne une image imprimée grâce à une planche gravée.

Dans son essai, Töpffer dresse également un portrait de la narration par images comme un système parallèle, si ce n'est en opposition, à celui de la littérature traditionnelle.²⁴ Ses travaux et théories sont considérés comme des apports majeurs à l'établissement du genre de la bande dessinée.

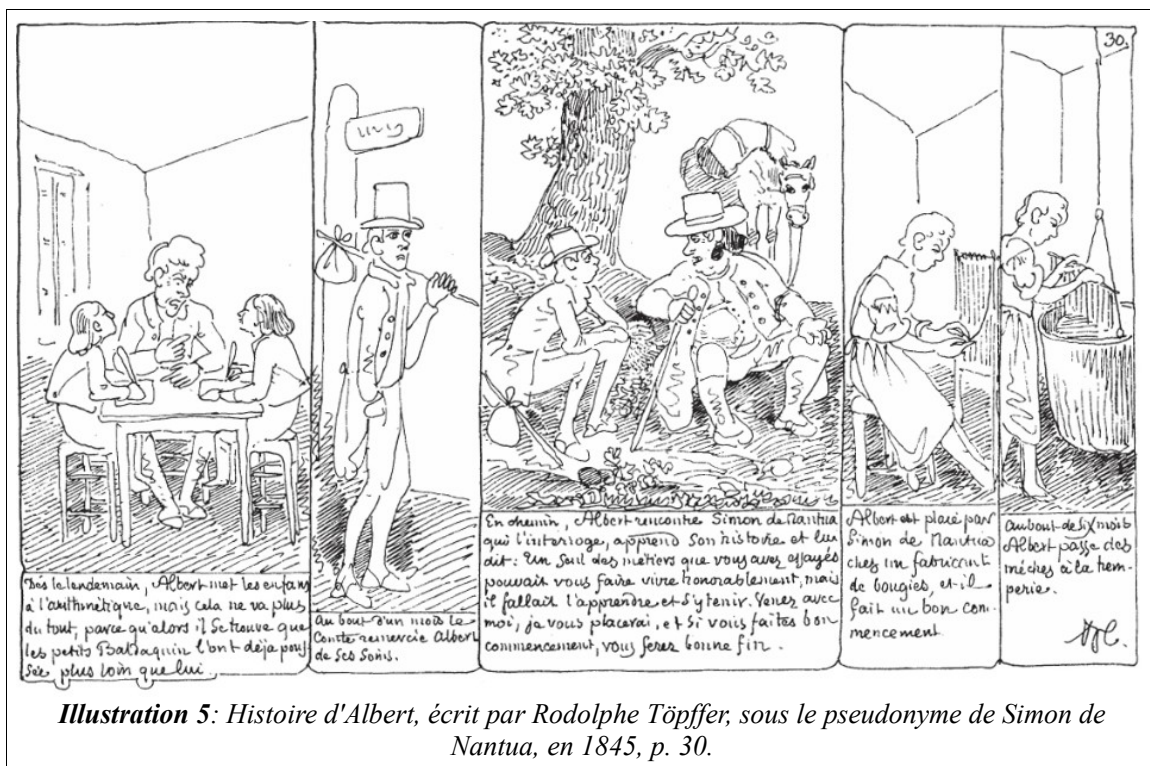


Illustration 5: Histoire d'Albert, écrit par Rodolphe Töpffer, sous le pseudonyme de Simon de Nantua, en 1845, p. 30.

Les premiers dessins de Töpffer sont bien différents de ce que l'on imagine aujourd'hui d'une bande dessinée : en noir et blanc, les dessins d'un trait fin et détaillé sont expliqués par l'intermédiaire d'un cadre placé sous le dessin.²⁵ L'utilisation moderne des bulles dans la bande dessinée Française est attribuée à Alain Saint-Ogan. Elles se généralisent dans son histoire *Zig et Puce* publiée à partir de 1925.²⁶

Töpffer appela ses dessins de la « littérature en estampes ». À sa suite, les premiers artistes du XIX^e siècle utilisèrent le mot « album » pour désigner leurs œuvres. La dénomination « bande dessinée » apparut pour la première fois aux alentours de 1940, mais elle ne sera vraiment utilisée qu'au début des années 60.²⁷

24 TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Ed. Kargo, Paris, 2003, p. X et p. 6.

25 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 102.

26 MOUCHART, Benoît. *La bande dessinée*. Vol. 65. Le Cavalier bleu, Paris, 2003, pp. 18-19.

27 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 13.

Si l'Europe peut voir en Rodolphe Töpffer le précurseur de la bande dessinée, c'est en la personne de Rakuten, de son vrai nom Kitazawa Yasuji (1876-1955), que le Japon trouve les premières traces de ce qui deviendra le manga contemporain. Rakuten poursuivit une carrière d'artiste. Il étudia en premier lieu l'art traditionnel japonais.



Illustration 7: Kitazawa Rakuten, couverture de *Zeiroku Puck* (supplément de la revue *Tokyo Puck*) du 10 juillet 1907 © Saitama Municipal Cartoon Art Museum Dans Koyama-Richard, 2007, p. 116.



Illustration 6: Kitazawa Rakuten, couverture de la revue *Furendo (Friend)*, n°5 du cinquième volume paru en mai 1912 © Saitama Municipal Cartoon Art Museum Dans Koyama-Richard, 2007, p.116.

Durant la seconde partie de ses études sur l'art occidental, il découvrit les comics américains dans le magazine *Shokokumin shinbun* 「少国民新聞」. En imitant ces bandes dessinées, il en vint à dessiner ses premières caricatures, puis ses premières histoires qu'il nomma *manga* à partir de 1899 en réutilisant le terme inventé par Hokusai. Antérieurement à cette date, les dessins, principalement destinés à faire rire, portèrent le nom de *giga* 戯画 (caricature), *toba-e* (toba 鳥羽, du nom du moine Toba, dessinateur du rouleau des oiseaux et des animaux ; e 絵, image) et ensuite *ponchi-e* ポンチ絵 (terme généralisé pour désigner les dessins de presse et estampes publiées dans *The Japan Punch*, revue caricaturale créée en 1887 par Charles Wirgman).²⁸

Imitant les bandes dessinées occidentales, il reprendra le système en gaufrier et les publiera en couleur. Jouant sur une carrière de dessinateur et de journaliste, ses travaux traitèrent en premier lieu de sujets politiques (Illustration 6, où est représenté Itô Hirobumi, gouverneur de la Corée durant l'occupation), puis s'adressèrent aux jeunes enfants (Illustration 7), avant de raconter ses voyages (Chine, Europe) et d'illustrer la

²⁸ KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 79.

vie et les coutumes japonaises. En 1932, il ouvrit son propre studio où il forma des élèves.²⁹ Le studio portera le nom de *Rakuten Manga Studio*, avant de fusionner avec un autre atelier et de porter le nom de *Sanko Manga Studio*.³⁰

1.1.3 La presse

La presse fut un terrain fertile pour le développement de la bande dessinée. Cette nouvelle méthode de narration est attrayante grâce à son aspect divertissant et coloré. Elle se fit alors une place aux côtés d'autres types d'images de presse : les journaux illustrés, les croquis d'audience et les caricatures. La bande dessinée contemporaine fait encore usage aujourd'hui des codes imposés par ce mode de publication : bande en quelques cases, chute ou accroche dans la dernière case, dessin permettant une compréhension immédiate grâce à un style épuré.

Les évolutions techniques d'impression et de gravure permirent d'introduire des illustrations dans les journaux. En même temps que d'autres revues d'Angleterre (*Punch, Funny Folks*) et d'Amérique (*Puck, Life, Judge*), la revue française *Le chat noir*, diffusée à partir de 1882, est la première à publier des images qui, au lieu d'illustrer le texte, racontent des histoires.³¹ La bande dessinée se fera une place dans les périodiques illustrés tels que *Le Petit Français illustré*, et ensuite dans des éditions hebdomadaires ou des suppléments. L'histoire de Zig et Puce d'Alain Saint-Ogan fut publiée dans le *Dimanche Illustré*, supplément du journal *l'Excelsior* à partir de 1923. En 1928 sera fondé l'hebdomadaire *Le Petit Vingtième*, supplément du journal *Le Vingtième Siècle* où seront publiées les *Aventures de Tintin* de Hergé à partir de 1930. Les bandes sont des gags composées de quelques cases ou bien fonctionnent à la manière d'un roman feuilleton où l'histoire se poursuit de semaines en semaines.³² Bien que toujours publiées dans les journaux, le pôle principal de la bande dessinée sera déplacé dans les magazines spécialisés. Ce thème sera développé plus bas dans le point 1.1.5 parlant de la prépublication.

Bien que ce travail se concentre exclusivement sur la bande dessinée et le manga, il faut néanmoins mentionner les innovations suivantes. Le 5 mai 1895 en Amérique, dans le quotidien *The New York World*, la première histoire en images est

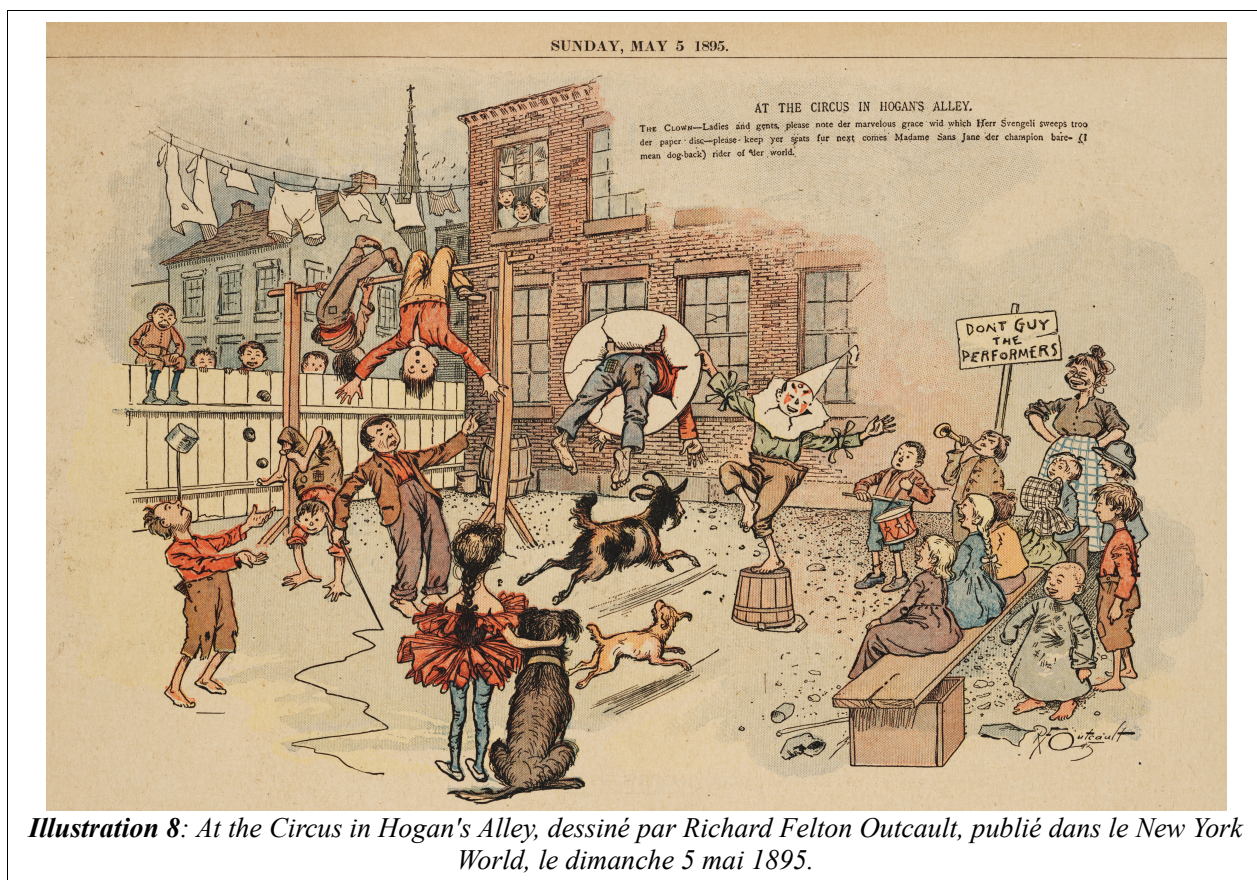
29 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Op. cit., pp. 120-122.

30 POUPÉE, Karyn, « Rakuten Kitazawa, l'art de critiquer en bande dessinée » dans *Histoire du manga. L'école de la vie japonaise*. Tallandier, Paris, 2014, p. 53-66. Disponible sur : <https://www.cairn.info/histoire-du-manga--9782847346688-page-53.htm>

31 MOUCHART, Benoît. *La bande dessinée*. Vol. 65. Le Cavalier bleu, Paris, 2003, p.17.

32 MOUCHART, Benoît. *La bande dessinée*. Vol. 65. Le Cavalier bleu, Paris, 2003, p.19.

publiée et sera un précurseur des futures bandes dessinées américaines, les *comics*. Richard Felton Outcault dessine l'histoire *At the Circus in Hogan's Alley*, rebaptisé ensuite *The Yellow Kid*.



Dans la première publication, le petit personnage (dans le coin inférieur droit) porte du bleu, il portera aussi du rouge, avant d'être dessiné exclusivement en jaune à partir de janvier 1896. L'histoire du petit garçon chauve en robe de nuit est porteur de l'une des innovations majeures de la bande dessinée. À ses débuts, les textes étaient écrits sur la robe ou les décors entourant le garçon. Les images étaient placées les unes à côté des autres, sans réelle séparation.

Ensuite, « par la juxtaposition des images à l'intérieur de cases indépendantes et l'utilisation de bulles [le 25 octobre 1896] » (Illustration 9), cette bande dessinée fut alors la première à être qualifiée de « bande dessinée moderne ». ^{33, 34} Les comic books tels que nous les connaissons aujourd'hui sont nés dans les années 30. ³⁵ Le concept des

33 MOLITERNI, Claude, MELLOTT, Philippe, et DENNI, Michel. *Les aventures de la BD*. Gallimard, Paris, 1996, p. 20.

34 MONNET, Vincent. « Rodolphe Töpffer et l'invention du 9e art. » *In Tribune de Genève* [en ligne], Publié le 29/05/2009, p. 27. [Consulté le 06 mars 2019]. Disponible sur : <http://www.unige.ch/presse/static/ideesgenie/PDF17TOPFFER.pdf>

35 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 50.

magazines BD fut introduit en 1977 et repris en 1980 par Marvel qui créa alors Epic Illustrated.³⁶

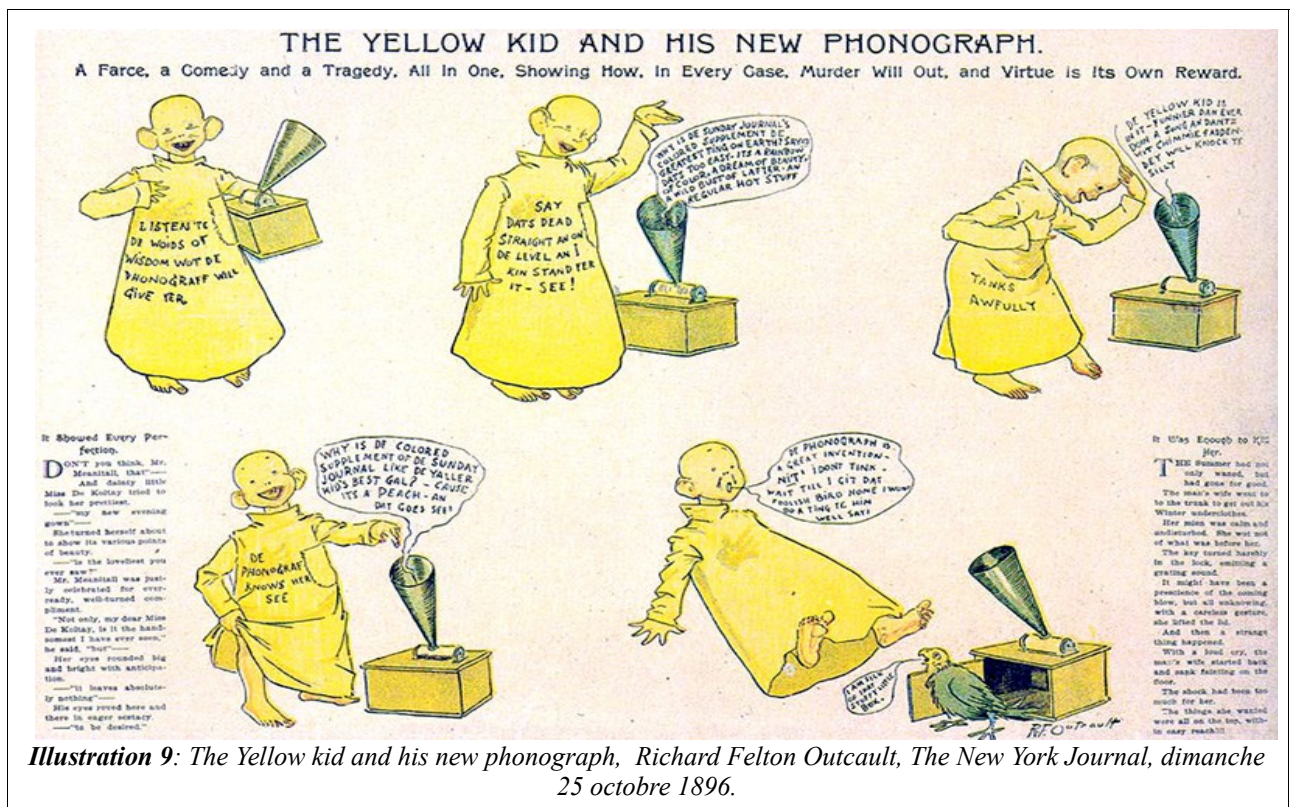


Illustration 9: The Yellow kid and his new phonograph, Richard Felton Outcault, The New York Journal, dimanche 25 octobre 1896.

Au Japon, le développement des périodiques sera l'un des piliers du développement des mangas. Des pages d'informations destinées au peuple sont déjà imprimées à partir du XVII^e dans la ville d'Osaka. L'essor de la presse prend son envol en 1861, à Nagasaki, avec un journal en langue anglaise : le *Nagasaki Shipping List and Advisor*. En 1862, un autre journal, cette fois en langue japonaise, voit le jour : le *Kanpan Batavia Shinbun*. Ce n'est qu'en 1871 et 1872 que naquirent deux grands noms japonais, respectivement le *Yokohama Mainichi Shinbun* et le *Tôkyô Nichinichi Shinbun*. Les estampes, et ensuite les caricatures à connotations politiques, furent publiées dans la presse. *Toba-e* et *ponchi-e* furent les noms de deux revues créées au Japon par des étrangers. (Voir Annexes – Image 9 et Image 10).

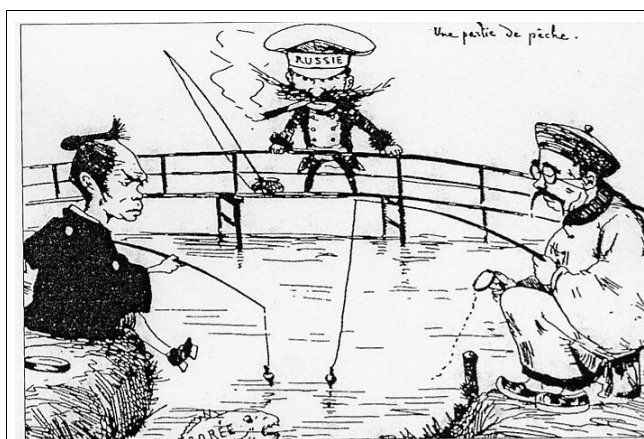


Illustration 10: Une partie de pêche, Tôbaé, n°1, 1887, Georges Bigot. Illustre la lutte entre la Russie, le Chine et le Japon pour la Corée. Image dans le domaine public.

Le Français Georges Bigot lança au Japon la publication en 1884 d'une revue satirique appelée *toba-e* et « fut l'un des premiers à utiliser la division par cases » dans ses illustrations.

Charles Wirgman, originaire de Londres, créa en 1887 *The Japan Punch*, où ses *ponchie* furent publiés. Il y illustre les coutumes et la société japonaise grâce à des illustrations humoristiques. Cette revue publiée en anglais et en langue japonaise partagea avec les Japonais un art de la caricature aux traits exagérés et de l'humour à l'occidentale.³⁷

Le commerce avec les pays extérieurs au Japon était limité par les mesures politiques du *sakoku* 鎖国 (fermeture du pays) établies de 1641 à 1853. En 1853, les bateaux noirs du commodore Perry entrèrent dans la baie de Tokyo. La convention de Kanagawa signée en 1854 permit d'exporter en quantité les biens japonais vers l'Occident. Cette ouverture donna l'opportunité d'introduire au Japon des biens étrangers, dont les comics américains et les dessins animés de Disney. Ces produits

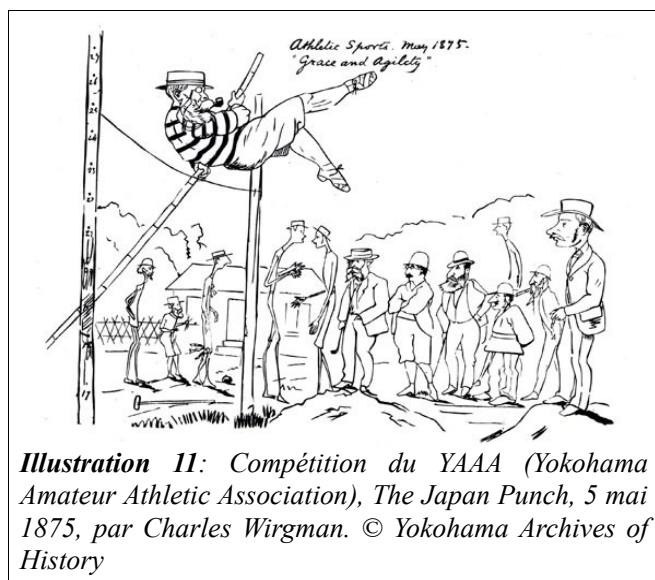


Illustration 11: Compétition du YAAA (Yokohama Amateur Athletic Association), *The Japan Punch*, 5 mai 1875, par Charles Wirgman. © Yokohama Archives of History

influencèrent l'art japonais et contribuèrent entre autre au développement de l'esthétique des mangas.³⁸

1.1.4 Le cinéma

La dernière influence majeure de la bande dessinée est celle du cinéma. « Nés à peu près ensemble à la fin du XIXe siècle, les deux genres n'ont jamais cessé de se féconder mutuellement. »³⁹ Les artistes intégreront à partir de 1930 de nombreuses lois propres aux films dans leurs dessins : « effets de cadrage, [...] codification chromatique rappelant l'éclairage des scènes portées à l'écran, etc. »⁴⁰ Grâce, entre autre, aux techniques cinématographiques, la bande dessinée s'affirme dans un genre qui lui est propre.

Un point commun entre bande dessinée, manga et cinéma est l'utilisation commune des story-boards : littéralement, récit et planche. Cette étape de la création est primordiale dans la construction d'une histoire. Dans le cadre des bandes dessinées et

37 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, pp. 103-107.

38 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 73.

39 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 46.

40 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 177.

des mangas, cette étape permet de découper le récit en séquence, de visualiser l'enchaînement des pages, la position sur la planche des différentes cases et la place des personnages et des bulles à l'intérieur de celles-ci.

L'influence du cinéma se retrouve notamment dans les innovations apportées au manga par Tezuka Osamu (1928-1989). Baigné dès son enfance dans les mangas et les dessins animés américains de Disney (dont : Mickey Mouse, diffusé à partir de 1928 ; Betty Boop à partir de 1930),⁴¹ il est l'auteur de nombreuses histoires. Les deux plus connues sont *Tetsuwan Atomu* 「鉄腕アトム」 (Astro Boy) (1952 à 1958) et *Janguru Taitei* 「ジャングル大帝」 (Le Roi Léo) (1950 à 1954). C'est à ses travaux que sont attribuées de nombreuses innovations techniques : le découpage dynamique en séquences semblable aux techniques cinématographiques, le style « story manga » porteur d'une esthétique personnelle (grands yeux, visage idéalisé) qui influencera nombre de dessinateurs, mais aussi « l'importance donnée à la densité du récit, à l'ampleur émotionnelle, culturelle et narrative du sujet ».⁴² C'est également à lui que l'industrie de l'animation doit certaines innovations apportées lors des premières adaptations de manga en version animée. Pour que ces dessins animés soient « plus rapides [à produire] et moins chers », le nombre d'images par seconde a été diminué, et des plans identiques sont réutilisés, que cela soit en séquences ou en réadaptant une même image mais à des échelles différentes. Ces choix avant tout économiques ont donné naissance à l'esthétique des « animés » encore utilisée aujourd'hui.^{43,44} Dans son sillage, la production des dessins animés s'est développée. L'émotion est une thématique centrale qui contribuera à propulser le Japon en tant que numéro un mondial dans le monde de l'animation. Par ailleurs, ces dessins animés ne sont pas uniquement destinés aux enfants, des œuvres à caractère érotique constituaient déjà un enjeu en 1960 (voir *Cloepatra* 「クレオパトラ」 de Tezuka Osamu et Yamamoto Eiichi).⁴⁵

41 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Mille ans de manga. Flammarion, Paris, 2007, pp. 147-156.

42 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 8.

43 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, pp. 7-11.

44 Ce travail n'étant pas centré sur l'animation, une analyse plus poussées de la production est nécessaire pour donner une vue plus exhaustive du marché actuelle. À titre d'exemple, voici deux animés utilisant le système de la réutilisation des séquences : l'animé *Sōsei no Aquarion* 「創聖のアクエリオン」 (Kawamori Shoji, 2005) ou encore l'adaptation de *Chugo chara !* 「しゅごキャラ！」 (Peach-pit, 2007) par le studio Satelight.

45 TILLON, Fabien. *Op. cit.*, p. 11.

1.1.5 La prépublication

Le système de prépublication des bandes dessinées et des mangas est assez semblable à celui de l'industrie du cinéma, diffusant les films sur divers canaux afin qu'ils soient rentabilisés (salle de cinéma, télévision, puis en vente). Au cours du XX^e siècle, le même système a été émulé par l'industrie de la bande dessinée et des mangas : les œuvres sont vendues une première fois dans un magazine ou un journal, puis sous une forme reliée. Les maisons d'éditions et les auteurs profitent des avantages de cette méthode : des revenus réguliers, un contact avec le public dont les retours permettent d'adapter l'histoire, ainsi que d'amortir à l'avance le coup d'un volume relié.⁴⁶ En Europe, les ventes des magazines sont en baisse étant donné que le public préfère acheter directement les albums reliés.⁴⁷ Lorsqu'ils sont publiés, les albums font des « bandes dessinées un objet de bibliothèque »⁴⁸, qui, comparés aux comics et mangas, présentent une forme finale plus luxueuse (couverture dure, papier de bonne qualité).

En Europe, la prépublication dans un journal ou bien dans un magazine spécialisé a contribué au développement de l'industrie de la bande dessinée. Malgré une perpétuation de ce système dans quelques magazines, à ce jour, la prépublication n'est plus le moteur premier de la bande dessinée, remplacé par la publication directe en albums.⁴⁹ Le magazine par excellence reste le magazine belge *Spirou* par les Éditions Dupuis, fondé en 1938 et toujours en cours de publication. Le magazine, comme pour beaucoup d'autres titres de la presse, souffre d'une baisse constante des ventes et dépend à plus de 89% des abonnements, les 11% restants étant assurés par les ventes individuelles.⁵⁰ Le concurrent direct de ce magazine fut *Le journal de Tintin* des éditions Le Lombard (1948) qui n'est plus en publication aujourd'hui. Un autre grand nom est celui de l'hebdomadaire français *Hara-kiri*, aujourd'hui éteint, mais ayant son histoire liée à celle de l'hebdomadaire satirique *Charlie Hebdo*. Face à une baisse des ventes, le magazine s'est renouvelé, en prenant le parti de spécialiser son contenu vers la satire et la caricature. Un autre magazine connu est le mensuel *Fluide Glacial* (France), faisant paraître des histoires humoristiques. Un dernier nom est celui de *L'Écho des Savanes*

46 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 160-161.

47 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 140-141.

48 GROENSTEEN, Thierry. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 14.

49 GABILLIET, Jean-Paul. « BD, mangas et comics : différences et influences ». *Hermès, La Revue*, 2009, no.2, p. 35-40. [en ligne] Consulté le 8/4/19. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-35.htmBD>

50 ACPM : Alliance pour les Chiffres de la Presse et des Médias. « Spirou. » In *ACPM* [en ligne].

Rapport pour l'année 2018. Consulté le 7/4/19. Disponible sur : <https://www.acpm.fr/Support/spirou>

(France), ayant un contenu diversifié proche de celui d'un magazine, mais comportant une part importante de bandes dessinées.⁵¹

Au Japon, avant d'adopter le système de prépublication, les mangas furent diffusés par l'intermédiaire des librairies de prêt, aujourd'hui désuètes.^{52,53} Les années 1920 virent la naissance de ces catalogues de prépublication. Les principes utilisés à l'époque sont encore effectifs à l'heure actuelle : presse et papier bon marché, lectorat ciblé (pour jeune garçon dès 1914, jeune fille dès 1923, et petit enfant dès 1926⁵⁴), diversité des genres, méthode de travail rapide en équipe et développement des produits dérivés et de l'animation. La remontée économique de la société japonaise d'après-guerre permit aux maisons d'éditions de passer d'une publication mensuelle à un rythme hebdomadaire pour les magazines les plus populaires.

La fidélisation de la clientèle se fit grâce à une production de masse très diversifiée, ainsi que la publication de « story-manga »,⁵⁵ longues histoires sous forme de feuilletons, introduites vers 1950 par Tezuka Osamu. La prépublication japonaise mise sur la longévité d'un manga. Ce système permet d'amortir les versions reliées des mangas, et à plus longues échéances une adaptation animée.⁵⁶

En 1980, à l'échelle mondiale, le marché japonais était sur la première marche du podium des ventes avec un chiffre montant à « plus d'un milliard d'exemplaires (livres et revues) ». ⁵⁷ Pour donner un exemple comparatif, le magazine Spirou en 2016 a cumulé une diffusion totale de 2 502 204 exemplaires.⁵⁸ Au Japon, le magazine *Weekly Shōnen Jump* pour la même année a une diffusion totale de 8 574 166 exemplaires.⁵⁹

Bien que l'industrie du manga subit elle aussi une baisse constante de ses chiffres de vente, le nombre d'exemplaires vendus (livres et revues) se compte encore en million.⁶⁰ Les causes de cette baisse de popularité peut avoir diverses raisons : la vente d'occasion, les manga kissa 漫画喫茶 (café où les livres sont en libre accès), ainsi que la

51 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 140-141

52 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, pp. 42-43.

53 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 13.

54 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 122.

55 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, 1985, p. 94.

56 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp. 154-156 et 227.

57 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 94-95.

58 ACPM : Alliance pour les Chiffres de la Presse et des Médias. « Spirou. » *In ACPM* [en ligne].

Rapport pour l'année 2018. Consulté le 7/4/19. Disponible sur : <https://www.acpm.fr/Support/spirou>

59 SHERMAN, Jennifer. *Weekly Shonen Jump's circulation Drops Below 2 Million*. *In Anime News Network*. [En ligne] Publié le 16/05/17 [Consulté le 8/4/9]. Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-05-16/weekly-shonen-jump-circulation-drops-below-2-million/.116173>

60 *Ibid.*

disponibilité des pages de manga sur supports numériques.⁶¹

Selon les chiffres de 2010, l'hebdomadaire par excellence pour le genre *shōnen* (pour les jeunes garçons) est le *Weekly Shōnen Jump* 「週刊少年ジャンプ」 publié par la maison d'édition Shūeisha. Pour le genre *seinen* (pour les jeunes adultes), l'hebdomadaire le plus populaire est le *Weekly Young Magazine* 「週刊ヤングマガジン」 chez Kōdansha. Pour le genre *shōjo* (pour les jeunes filles), le mensuel *Ciao* 「ちやお」 édité chez Shōgakukan est le plus important.⁶²

Autant en Europe qu'au Japon, la contrainte de l'espace et de la rapidité de publication a influencé les auteurs dans leurs choix thématiques et graphiques. Dans les périodiques, l'histoire peut être constituée d'un gag en quelques cas ou peut se poursuivre de semaine en semaine à la manière d'un feuilleton.⁶³ L'utilisation ou non de la couleur, la fréquence de publication et la place accordée dans les quotidiens imposent des procédés narratifs qui réduisent les coûts de production. Ces contraintes induisent une notion de répétition et une obligation pour les auteurs d'utiliser des stéréotypes et des codes synthétiques pour les décors, les mouvements ou encore les émotions.⁶⁴ La répétition est présente à la fois dans la phase de réalisation, où la même planche est esquissée, encrée, colorée ; mais aussi d'une page à l'autre car des éléments doivent constamment être répétés (personnages, accessoires).⁶⁵ Les nouveautés graphiques émergent souvent dans les milieux dits « underground ». Durant les années soixante, les œuvres américaines issues de l'underground permirent à la bande dessinée d'évoluer « en plaçant l'expression individuelle au-dessus de la performance artistique ».⁶⁶ Les auteurs se libèrent alors de la pression de devoir réaliser quelque chose de beau, et donnent libre cours à l'expression stylistique et aux innovations graphiques.

Aujourd'hui, les bandes dessinées et les mangas partagent beaucoup de points communs dus à leurs influences communes. Puisant dans leurs origines et leurs particularités culturelles, ils ont développé des spécificités qui leur sont propres. Ces

61 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Mille ans de manga. Flammarion, Paris, 2007, p. 159.

62 LOO, Egan. « 2010 Japanese Manga Magazine Circulation Numbers. » *In Anime News Network*. [En ligne] Publié le 17/1/17. [Consulté le 8/4/19.] Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-01-17/2010-japanese-manga-magazine-circulation-numbers>

63 GROE GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 51.

64 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, pp. 83 et 86.

65 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 162.

66 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 171.

influences mutuelles ont profondément lié les deux médias et permettent de pointer du doigt la pertinence d'une analyse comparative.

1.2 La bande dessinée et le manga contemporain

1.2.1 Les styles graphiques

L'évolution de la bande dessinée et du manga, menant à l'individualisation et la spécialisation du genre, a également permis le développement d'un vocabulaire visuel propre à ce mode de narration. Appelés *codes idéographiques*, ils constituent un lexique complexe : matérialisation des émotions, des pensées, du mouvement, des sons. La couleur, les cadrages dynamiques, ainsi que la capacité à construire l'histoire en inférant les liens logiques entre ce qui est montré ou non a aussi son importance. Un style unique naît des choix et des variations de ces codes graphiques.⁶⁷ Il existe différents styles, propres à chaque auteur ou chaque histoire. Quelques-uns de ces styles ont un nom.

En Europe, la « ligne claire », terme créé en 1977 par Joost Swarte, décrit un style épuré, un « dessin au trait ». Les éléments représentés sont ceinturés par un bord noir, simple et invariable. La couleur fonctionne par aplat, sans ombre ni dégradé. La lisibilité est le but premier de ce style, ne représentant que le nécessaire.⁶⁸ (Voir Annexes – Image 11).

Dans les mangas, le « style manga » de Tezuka Osamu est le plus connu pour avoir influencé d'autres auteurs. Son style consiste à utiliser une mise en page dynamique inspirée du cinéma. Les personnages, parfois récurrents d'une histoire à l'autre, ont une apparence synthétique mais recherchées et aux grands yeux qui permettent une communication aisée des émotions. D'autres auteurs ont également apporté des innovations dans la mise en page ou la représentation des personnages. Par exemple, l'« effet podium » consiste à présenter les personnages en pied, sortis de la narration et disposés par-dessus la page grâce à un système de collage. Cette technique sert à montrer les vêtements et la silhouette des personnages. (Voir Annexes – Image 12) Cette technique est couramment utilisée dans les *shōjos*, mangas pour filles. Étant attribuée à Takahashi Makoto, cette technique apparaît pour la première fois dans son œuvre *Arashi o koete* publiée à partir de 1958.⁶⁹

Le style personnel d'un auteur ne dépend pas uniquement de ses capacités à découper une histoire et à l'agencer ensuite, mais aussi des œuvres et autres artistes qui

67 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 46, 70 et 86.

68 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 92-94.

69 Attribution à cet auteur faite par Fujimoto Yukari, spécialiste du *shōjo*. Mentionné dans : GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 61.

ont l'ont marqué.⁷⁰

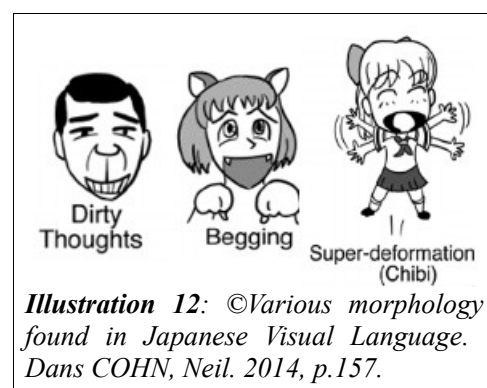
L'une des premières différences de style entre les deux médias consiste dans le fait que le manga fait usage de procédés graphiques supportés davantage par l'image que dans la bande dessinée. Le style graphique japonais est aussi « moins elliptique » : les mangakas dessinent ce qu'ils veulent exprimer, n'hésitant pas à varier le style graphique au sein d'une même œuvre. Le manga utilise également d'autres « procédés cinématiques » pour décrire le mouvement.⁷¹

Aux yeux des Européens, les mangas présentent la particularité visuelle d'un style *hétérogène* (association dans un même plan d'éléments réalistes et schématiques, ou bien un changement de style au sein d'une même œuvre) et *instable*, notamment dans le cas de la représentation des comportements et des émotions (voir point 3.5). Les personnages parfois très synthétiques sont inscrits dans des décors très réalistes et ne sont pas constants dans leur représentation : c'est ce que l'on appelle une « rupture narrative ». Le visage ou le corps entier du personnage est dessiné de manière exagérée pour accentuer l'émotion ou le sens de ses actions.⁷²

Ces comportements peu représentés dans les œuvres européennes sont liés à une représentation différente des émotions.⁷³ Ces expressions exagérées sont aussi héritées de la tradition picturale, ainsi que théâtrale japonaise. Le théâtre *no* ou *kabuki* représentent ou exagèrent les émotions par l'intermédiaire de masques ou de maquillages.⁷⁴

Plutôt que de faire dire au personnage son ressenti ou bien de le faire remarquer dans un récitatif, le personnage incarne ce que l'auteur veut exprimer. Le cas le plus récurrent d'instabilité est celui du style graphique *super-deformed* ou encore *chibis*. Le personnage adulte ou adolescent se transforme soudainement en enfant, montrant qu'il « devient » un enfant dans ses attitudes ou ses émotions.

Les personnages peuvent prendre les traits d'un animal lorsqu'il en adopte les comportements (association



70 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 95.

71 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, 1985, pp. 94-95.

72 GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Larousse, Paris, 1994, pp. 776-777.

73 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, 2007, p. 98.

74 BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, p. 180.

entre les singes et les pensées érotiques, les yeux de chiens battus).^{75,76} (Voir Annexes – Image 13)

Un cas de style hétérogène peut se trouver dans le manga *D.Gray-Man* 「ディー・グレイマン」 de Hoshino Katsura, les personnages principaux sont réalistes, cependant, le Comte Millénaire (Illustration 13) semble sorti d'un dessin animé. Au sein même de l'histoire, le personnage change d'apparence pour une version « humaine » du personnage (Illustration 14).



Illustration 13:

© Shûeisha, 2004 / Hoshino Katsura, *D. Gray-Man*. Vol. 1, p. 85, A.



Illustration 14:

© Shûeisha, 2016 / Hoshino Katsura, *D. Gray-Man*. Vol 25, p. 1, A.

Les bandes dessinées correspondent principalement à un système respectant « l'homogénéité graphique » et la constance de celui-ci au sein d'une œuvre. Il existe bien sûr des exceptions à cette règle dans les œuvres européennes, qui affichent alors un style discontinu, utilisé pour transmettre des informations supplémentaires (« intentions du récit », attrait de l'attention du lecteur, variation des émotions des personnages, « humeur de l'artiste »).⁷⁷

Par exemple dans l'illustration 15 tirée de la bande dessinée *Ducobu* de Godi et Zidrou, le dessin change de style. Les cases, comme dessinées et écrites sur des feuilles de bloc scolaire, racontent une histoire que Ducobu a réalisée pour dénoncer la vie des cancrés à l'école.

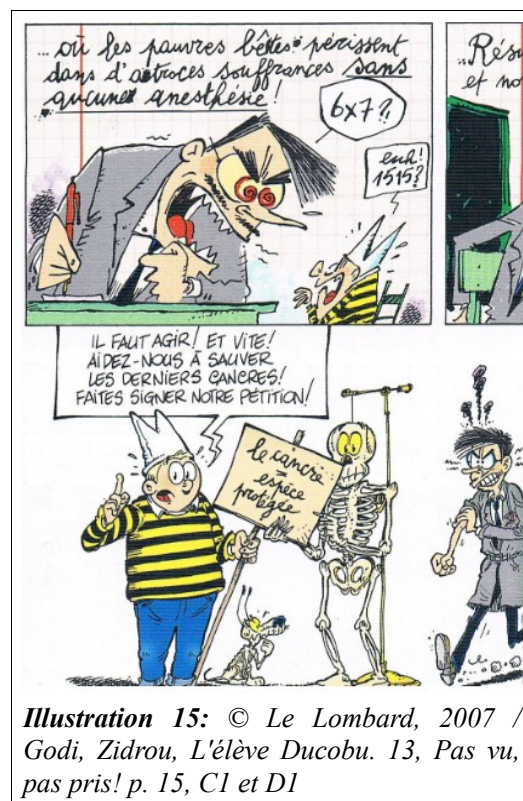


Illustration 15: © Le Lombard, 2007 / Godi, Zidrou, *L'élève Ducobu*. 13, Pas vu, pas pris! p. 15, C1 et D1

75 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 98.

76 GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 124.

77 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.* 2007, pp. 98-99.

1.2.2 La chaîne de production

La manière de construire une planche est propre à chaque artiste. Différentes personnes sont impliquées dans la chaîne de production (scénariste, dessinateur, coloriste). Certaines étapes se retrouvent dans la majorité des cas : élaboration du scénario (story-board, dialogues écrits), création de croquis mis au propre lors de l'encrage, terminé par une mise en couleur pour la bande dessinée ou la pose des trames⁷⁸ pour les mangas. Cette dernière étape est parfois combinée à celle de l'encrage lorsque la peinture est directement appliquée sur l'original.⁷⁹

Dans le cadre d'une collaboration entre un scénariste et un dessinateur, l'écriture du scénario ne consiste pas seulement à penser une histoire, mais aussi en écrire le découpage en fonction de l'action et des dialogues. Le scénariste construit l'intérieur des cases et des planches, il transmet ces informations au dessinateur qui réalise le dessin. Chaque personne impliquée peut apporter des améliorations au plan de base selon son domaine d'expertise.⁸⁰

Un scénario classique se construit sur le système de la « résolution : [...] les moments successifs sont liés à la trajectoire plus ou moins compliquée d'un mobile (le héros) dans un espace qu'il définit en le parcourant ».⁸¹ Le scénario est constitué d'une succession de retournements de situation qui tiennent le lecteur captivé tout au long du récit où les informations liées à la résolution de l'intrigue principale sont données au compte-gouttes.⁸²

Selon la répartition des tâches entre les différents membres de la chaîne de production, le produit final sera différent. La personne qui écrit le scénario imprègne l'histoire de son univers. Il en va de même pour le dessinateur, apportant son style au dessin. Le coloriste peut aussi apporter une sensibilité supplémentaire.⁸³

En Europe, le poste qui diffère le plus, par rapport au Japon, est celui de coloriste, les mangas étant généralement en noir et blanc. La couleur est ajoutée sur une reproduction de l'originale réalisée par le dessinateur, appelée bleu d'imprimerie. Il

78 Les trames sont des motifs prédéfinis que l'on vient coller sur la planche. Elles remplacent la couleur dans les mangas. Elles servent à créer des ombres, des motifs dans le décors, etc. (Voir Annexes - Image 14).

79 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 106-110.

80 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p.106.

81 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, p. 145.

82 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 145.

83 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 88.

arrive que la couleur soit appliquée directement sur l'originale, notamment dans le cas où le créateur est aussi celui qui met en couleur. La texture et la lumière peuvent également être retravaillées à cette étape de la réalisation. Aujourd'hui, cette mise en couleur peut se faire par ordinateur, tout comme la création de la planche originale, faisant gagner du temps dans la chaîne de production.⁸⁴

De manière générale, la création d'un manga implique le travail d'une équipe, composée d'un mangaka (dessinateur de manga), accompagné d'un ou plusieurs assistants et d'un responsable éditorial. Cette organisation du travail montre des similitudes avec le processus de création des estampes durant l'époque Edo (1603-1868), qui impliquait « peintre, graveur, imprimeur et éditeur ».⁸⁵

Le poste le plus spécifique au Japon est celui d'éditeur. Il occupe un rôle majeur dans le processus de création : il accompagne le dessinateur dans le cheminement de la série (choix du sujet, évolution du scénario, ligne éditoriale) et veille à ce que les délais d'impression soient respectés (allant parfois jusqu'à garder le dessinateur dans son atelier, aidant occasionnellement dans des tâches telles que la pose des trames ou le lettrage).⁸⁶ Même si le succès d'un manga reste assez aléatoire⁸⁷, l'éditeur a pour rôle d'orienter le mangaka pour en assurer la réussite.⁸⁸ Il connaît les œuvres déjà publiées dans le magazine et encouragera les idées novatrices et inédites.⁸⁹

Le mangaka est celui qui construit l'intrigue, les protagonistes et leur style. Lorsque son projet est approuvé par l'éditeur, il crée les planches, dessine les personnages ainsi qu'un crayonné basique des décors. Il revient au mangaka de déléguer les tâches qui ne touchent pas au côté créatif de la production : « travaux graphiques, crayonné, encrage, pose des trames ». Le mangaka veille à donner des indications pour orienter le travail des assistants et corrigera ensuite si nécessaire.⁹⁰ Le processus de création ainsi divisé permet de réaliser un nombre de pages plus important, l'auteur pouvant avancer dans la construction du scénario pendant que les décors sont réalisés

84 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 82.

85 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, pp. 165-166.

86 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, 2005, p. 14.

87 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 162.

88 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 56.

89 CHOUVELON, Clémence. « La relation éditeur-auteur au Japon expliquée par les mangakas ». *In ActaLitté* [En ligne] Publié le 20/03/15. [Consulté le 12/05/19] Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/bd-manga-comics/la-relation-editeur-auteur-au-japon-expliquee-par-les-mangakas/54454>

90 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 166.

par les autres membres de l'atelier. Les mangakas collaborent parfois avec des scénaristes, ce qui permet au dessinateur de se concentrer sur le côté graphique de l'histoire : « les dessins, le style, l'expression des sentiments ».⁹¹ Être l'assistant d'un mangaka permet à certains d'entre eux de faire leurs premières armes avant de se lancer dans la publication d'une œuvre personnelle. Le marché japonais est cependant très compétitif et peu lucratif pour la grande majorité des dessinateurs.⁹²

1.2.3 Devenir artiste

Comme souvent dans les milieux artistiques, il existe différents parcours pour devenir artiste. Durant les premières heures de la bande dessinée, avant la fin des années 1960, il n'existait pas de cours ou de formation pour entrer dans le milieu. Par conséquent, les personnes désirant apprendre l'art de la bande dessinée devenaient apprentis et héritaient du savoir et des techniques de leurs mentors.

En se fréquentant, les artistes finirent par constituer des « écoles ». Il existe deux grandes écoles en Belgique. L'école de Marcinelle, basée à Charleroi, est associée à la maison d'éditions Dupuis et au *Journal de Spirou*. L'école de Bruxelles est associée à la maison d'éditions Le Lombard et au *Journal Tintin*.⁹³ Ces groupes apportèrent au genre des innovations quant aux choix stylistiques et graphiques, à la mise en page ou encore à l'utilisation de la couleur.⁹⁴ Dans le milieu de la presse et de l'édition, la perpétuation des modèles à succès a également orienté le style des nouveaux dessinateurs.⁹⁵

Le premier atelier belge ouvrit en 1969 à Bruxelles. L'institut Saint Luc, premier atelier belge ouvert e, 1969 à Bruxelles. C'est la troisième école au monde à avoir ouvert une branche spécialisée dans l'art de la bande dessinée (après : School of Visual Arts (New York, 1947), Escueka Panamericana de Arte (Buenos Aires, 1956)). Les cours proposés (généraux ou bien directement en relation avec le dessin) permettent aux étudiants de se spécialiser et d'ouvrir leurs horizons. Dans un contexte différent de celui du marché, ils sont encouragés à « ne pas se figer [...] dans un "style" réducteur », la réussite des auteurs dépendant aussi de leur capacité à se constituer un univers propre

91 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques. *Poétiques de la bande dessinée*. L'Harmattan, Paris, 2007, Coll. MEI, Médiation et information, n°26, p. 14.

92 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 161.

93 ALSTEEN, Nicolas. « La Bande dessinée en Belgique : deux écoles deux approches, un art majeur » *In Brusselslife*. [En Ligne] Publié le 05/07/12. [Consulté le 17/05/19.] Disponible sur : <https://www.brusselslife.be/fr/article/la-bande-dessinee-en-belgique-deux-ecoles-deux-approches-un-art-majeur>

94 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 173.

95 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 124-125.

« hors de tout effet d'école ».⁹⁶

D'autres milieux se retrouvent à la jonction de celui de la bande dessinée : le graphisme, l'illustration, la peinture, le dessin, la publicité. Les professionnels de la bande dessinée peuvent élargir leur champ d'expertise et travailler dans différentes filières.

Les codes de la bande dessinée et du manga sont réutilisés dans d'autres milieux que celui du divertissement. Ils sont souvent utilisés dans la publicité, illustrant les affiches avec des bulles, des lignes de mouvements ou encore des onomatopées. Le style de la ligne claire est notamment utilisé pour sa facilité de lecture et de transmission rapide de l'information. Dans le cas de la réutilisation des personnages, cela a l'effet d'une double publicité. Ils l'esprit de la marque et en deviennent l'égérie. De plus, ils gagnent une visibilité en dehors de leur support usuel (sur des panneaux d'affichage, dans des dépliants, à la télévision).⁹⁷

Beaucoup de bandes dessinées sont aussi adaptées en dessin animé ou en film. La rentabilité d'une série dépend également de sa capacité à dépasser son support et à se retrouver sous différentes formes capables de satisfaire un public divers.⁹⁸ L'un des problèmes de l'adaptation des bandes dessinées est celui de la « déperdition fantasmagorique »⁹⁹ : une adaptation fait perdre certaines spécificités propres du genre. Lorsqu'il lit, le lecteur reconstruit les sons, les voix ou encore les manières de bouger. L'adaptation ne colle pas toujours à ce qu'il a imaginé.¹⁰⁰

Au Japon, il existe également des spécialisations artistiques, dans des écoles d'art ou des établissements supérieurs. La première université à avoir proposé des cours sur les mangas est l'Université Seika de Kyoto. Elle ouvre sa section en 1973 et forme les étudiants à travailler dans le milieu des mangas. Beaucoup de diplômés trouvent également du travail dans d'autres professions que celle pour laquelle ils ont étudié. L'étude des mangas permet d'éveiller leur intérêt aux questions sociales et d'apprendre à changer leur vision du monde. Le dessin encourage les élèves à travailler leurs techniques d'expression et de communication, de penser à des idées novatrices et de les transmettre de façon à ce qu'elles soient facilement comprises. Ces valeurs sont recherchées dans les milieux du marketing, de la publicité ou encore de l'information et

96 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 19-20.

97 GROENSTEEN, Thierry. Op. cit., pp. 142-143.

98 GROENSTEEN, Thierry. Op. cit., pp. 115-116.

99 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 84.

100 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. Op. cit., p. 104.

de la communication.¹⁰¹

Dans certains cas, la passion pour le dessin est une évidence immédiate et les artistes ont suivi cette voie. Dans d'autres cas, ils commencèrent par étudier dans d'autres filières (médical pour Tezuka Osamu, littéraire pour Ikeda Ryoko), ou bien suivirent un cursus en art ou en design avant de s'orienter vers la réalisation de mangas.¹⁰² Travailler en tant qu'assistant permet également d'être formé au métier de mangaka. Au plus ils évoluent, au plus les tâches qui leurs sont demandées sont variées. Restant parfois plusieurs années dans l'atelier, travailler comme assistant peut être un tremplin vers leur propre carrière de mangaka ou vers un autre travail.¹⁰³

1.2.4 Les courants de pensées et les courants artistiques

Les personnages et les histoires sont aussi des témoins du contexte historique dans lequel ils évoluent : Guerre Mondiale, la guerre froide, menace nucléaire, désastre naturel.¹⁰⁴ Transmis par des moyens de communication destinés à un large public, l'influence portée par les bandes dessinées et les mangas sert à soutenir les intentions politiques ou le moral des troupes lors de conflits. En Belgique, durant la Seconde Guerre mondiale, la presse est contrôlée par la *Propaganda-Abteilung*, organe de contrôle de la propagande et de tous les milieux reliés au divertissement (la musique, l'art, le théâtre, etc.). Certains magazines sont contraints d'arrêter leur production à cause de la pénurie de papier. Les informations publiées servirent à divertir les lecteurs, à détourner l'attention d'informations plus graves, et ainsi de perpétuer une image culturelle positive et forte de l'Allemagne nazie.^{105, 106}

Au Japon, les premiers mangas et illustrations caricaturaient le pouvoir. Cette tendance fut réprimée durant la Seconde Guerre mondiale où la liberté de la presse fut restreinte. Des mangas furent utilisés comme outil de propagande. Les dessinateurs et la

101 OSTU, Kaoru. « Manga majors a big draw in the job market » *In Japantimes*. [En ligne] Publié le 10/09/13. [Consulté le 03/05/19] Disponible sur : <https://www.japantimes.co.jp/news/2013/09/10/national/manga-majors-a-big-draw-in-the-job-market/#.XMvx0LvVLIX>

102 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Mille ans de manga. Flammarion, Paris, 2007, p. 187- 201.

103 Notes sur l'entretien de Jirô Taniguchi, réalisé par Benoît Peeters (septembre 2004). *In FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques. Poétiques de la bande dessinée*. L'Harmattan, Paris, 2007, Coll. MEI, Médiation et information, n°26, p. 11.

104 GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Larousse, 1994, p. 52.

105 BERTRAND DORLÉAC, Laurence. « Art sous l'occupation: la propagande nazie. » *In Encyclopædia Universalis* [en ligne]. Consulté le 26/04/19. Disponible sur : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/art-sous-l-occupation/>

106 LAMBEAU, Frans. « Bande dessinée : thème – collaboration. » *In Belgium WWII* [En ligne]. Consulté le 26/04/19. Disponible sur : <https://www.belgiumwwii.be/belgique-en-guerre/articles/bande-dessinee.html>

presse durent se plier aux ordres du gouvernement et à la loi de 1925 de « préservation de la paix » 治安維持法 (chian iji hô). Les journaux publièrent alors des articles encourageant l'effort impérialiste. Les magazines de manga ne purent alors plus publier que des « histoires "politiquement correctes" ». Dès 1946, le besoin de divertissement donnera à l'industrie du manga un nouvel élan avec la reprise de la publication traditionnelle des journaux et des magazines.^{107,108}

Les contextes historiques et politiques ne sont pas les seuls courants de pensée à avoir influencé le genre : les courants artistiques qui traversent la société imprègnent également la bande dessinée et le manga. Par exemple, le Français Moebius (1938-2012) illustra dans ses dessins, notamment dans *Cauchemar blanc* (1974), ce que l'on appelle aujourd'hui le « nouveau réalisme », un courant revenant à la réalité, intégrant nombre d'éléments du quotidien, dans des décors contemporains quelconques.¹⁰⁹ Ces nouveautés émergent dans le monde de la bande dessinée en même temps que dans les autres milieux de l'Art.

Dans un mouvement similaire lié à l'actualité et au journalisme, la bande dessinée s'est essayée dès le début des années 70 à des genres restés jusque-là inexploités : l'enquête documentaire, le reportage, la biographie et l'autobiographie, le roman historique, le journal intime, le carnet de voyage ou encore les témoignages.¹¹⁰

Les courants artistiques influencent également l'Art dans d'autres cultures. Lorsque l'art japonais fut exporté vers l'Occident à partir de 1853, il influença la peinture occidentale

Le japonisme est un mouvement pictural, ayant émergé de l'influence japonaise sur l'art européen, qui dura des années 1860 à la fin des années 1890.¹¹¹ Ce courant est né sous l'impulsion d'artistes en recherche d'émancipation face aux règles strictes de la peinture traditionnelle. Ils ont trouvé dans les objets importés du Japon (estampes, paravents, éventails) des techniques, des codes graphiques (format allongé *kakemono*, fragmentation de l'image) et des thèmes inhabituels (sérialisation, la femme et la nature comme sujet).

107 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, pp. 103-107.

108 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, pp. 2-4.

109 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 120.

110 DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, L'Harmattan, Paris, Coll. Université de Lille3, n°19, p. 7

111 Selon la définition de Philippe Burty, 1982.

L'art japonais laissa une trace dans de nombreux courants : « expressionnistes, néo-expressionnistes, nabis, art-nouveau, art déco, modern style, jusqu'à l'affiche et la publicité ». L'art japonais influença également les premiers auteurs de bandes dessinées européennes et américaines : le Français Benjamin Rabier, les Américains Georges McManus et Winsor McCay.¹¹²

Par la suite, les œuvres résultant du japonisme européen ont influencé l'art japonais.

L'Art Nouveau est un courant qui se démarque dans les mangas : « les volutes, le raffinement des vêtements, les longues chevelures [...] qui se fondent en boucle dans le cadre floral ». Des œuvres comme celles du groupe d'auteurs CLAMP (Voir Annexes – Image 15, Image 16 et Image 17) ou de la mangaka Ôse Kohime (Illustration 17) montrent des similitudes (parures féminines, bijoux, coiffure, tenue, cadres, végétation) avec des œuvres comme celles de l'artiste tchèque Alfons Mucha (Illustration 16).¹¹³



Illustration 16: Alfons Mucha, *Plume*, 1899, Lithographie © Sotheby's / Akg-images © Mucha Trust / ADAGP, Paris, 2007. In Koyama-Richard 2007, p. 184.

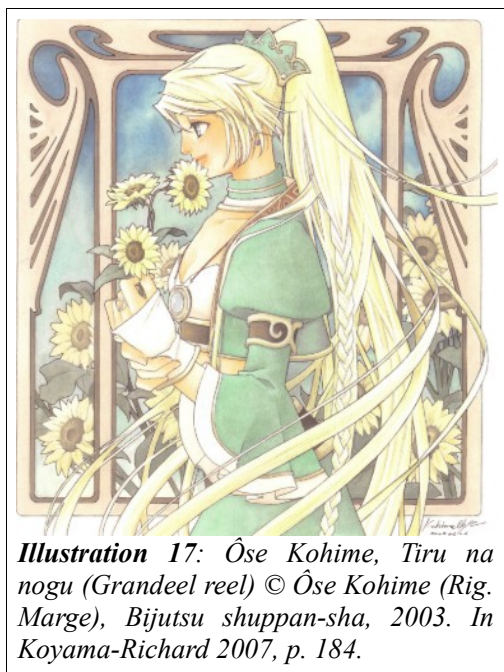


Illustration 17: Ôse Kohime, *Tiru na nogu (Grandeel reel)* © Ôse Kohime (Rig. Marge), *Bijutsu shuppan-sha*, 2003. In Koyama-Richard 2007, p. 184.

La bande dessinée, toujours en recherche de nouveaux systèmes et procédés narratifs, s'inspire des techniques utilisées dans d'autres genres (manga, comics). Le spécialiste de la bande dessinée Thierry Groensteen appelle ce phénomène le « nouveau baroque » dans son livre *Système de la bande dessinée*.¹¹⁴

112KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 73.

113KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp. 174-175.

114GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 1999, p. 107. Cité dans GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, pp. 63-64.

Certaines bandes dessinées s'affichent ouvertement comme inspirées des mangas et en adoptent les codes (mouvements, grands yeux, découpage dynamique). L'une des plus reconnues est celle de *Maliki*, écrite par Souillon, de son vrai nom David Kubacki, qui a été primée en 2008 et en 2009 dans la catégorie « Meilleure BD au style manga ».¹¹⁵



Illustration 18: © Anakama, 2007 / Souillon, *Maliki. 1, Broie la vie en rose. Couverture.*

1.3 La bande dessinée 2.0 : le webtoon

Le *webtoon* est la version électronique des *cartoons* : ce sont des bandes dessinées créées pour se lire sur un écran en glissant (en scrollant) la page. L'évolution des supports est un terrain fertile au développement d'une nouvelle bande dessinée, permettant à « de nouvelles formes de narration et de dessin de se développer ».¹¹⁶ La lecture se fait de haut en bas, avec toujours une notion de gauche et droite quant à l'origine culturelle de la bande dessinée. Les Coréens, pionniers du genre, écrivent de gauche à droite. Les Japonais conservent au contraire une notion droite-gauche dans leurs œuvres disponibles sur ce support numérique.

Créer du contenu en s'adaptant aux nouvelles technologies pour qu'il soit directement accessible sur les écrans (application, smartphone, tablette, ordinateur) permet d'entrer en contact avec le lecteur moderne. Le webtoon s'est aussi développé en réaction à la désaffectation des formats papiers (journaux, magazines). Les maisons d'édition y voient également une possibilité pour agrandir leur marché. Cette nouvelle méthode de publication permet notamment de toucher un autre public, « plus jeune et connecté ».¹¹⁷

La bande dessinée numérique s'avère assez complémentaire à la version papier, étant donné que les lecteurs n'abandonnent pas l'un pour l'autre et continuent de les utiliser en parallèle.¹¹⁸ Les habitudes de lecture, comme le plaisir d'avoir un livre en

115BDZOOM. « Maliki, Meilleure BD au style manga pour animeland. » *In, Bdzoom* [En ligne]. Publié le 25/3/2009. [Consulté le 17/4/19] Disponible sur : <http://bdzoom.com/5872/actualites/maliki-meilleure-bd-au-style-manga-pour-animeland/>

116SAVI, Vincent. « Angoulême 2019 : Dupuis lance Webtoon Factory sa plateforme de BD numérique » *In ActuaBD* [En ligne]. Publié le 15/1/19. [Consulté le 14/4/19] Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Angouleme-2019-Dupuis-lance-Webtoon-Factory-sa-plateforme-de-BD-numerique>

117LECOCQ, Jean-Jacques. « Le webtoon made in Belgium débarque ! » *In Cine tele revue* [en ligne]. Publié le 1/2/19. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.cinetelerevue.be/actus/le-webtoon-made-belgium-debarque?read=true#more>

118SAVI, Vincent. *Op. cit.*

main, résistent aux nouvelles technologies.¹¹⁹

Toutefois, lire une page de bande dessinée sur un smartphone ou un ordinateur est parfois compliqué : l'écran peut être trop petit, requérant d'agrandir l'image pour pouvoir lire, ce qui diminue le dynamisme et la liberté de lecture sur la page. Certains webtoons exclusivement créés pour les supports numériques perdent certains effets de verticalité qui se retranscrivent différemment sur un support papier, délimité par les bords supérieurs et inférieurs d'une page.¹²⁰

Adaptée à un nouveau support et à un autre sens de lecture, la création d'un webtoon implique d'être familier avec une nouvelle grammaire de l'image, « une autre forme de narration, [et] une autre structure de dessin ».¹²¹ Cette déclaration va à l'encontre d'idées décrivant le potentiel du numérique comme un outil rendant la conception d'une bande dessinée plus accessible, sans pour autant transformer les « données de base du langage de la bande dessinée ».¹²²

Le vocabulaire change lui aussi : une histoire se décompose en saison (comme pour une série télévisée), plutôt qu'en tome. Une saison « représente un cycle narratif ».¹²³

Comme mentionné dans le premier paragraphe, la Corée est le premier pays à avoir mis en place ce système. Créé il y a déjà quinze ans, il compte des millions d'adeptes¹²⁴ et « plus de 70 millions de lectures par mois »¹²⁵. Actuellement leader dans ce secteur, les Coréens possèdent également une part dans le développement du marché des webtoons japonais. La plate-forme *Comico*, proposant des œuvres japonaises, appartient à NHN Japan Corp., branche subsidiaire de NHN Corp. (entreprise coréenne).

119MELIKIAN, Laurent. Didier Borg (Delitoon) « Situ as un smartphone, tu as Delitoon ». In *Actuabd* [en ligne]. Publié le 30/1/17. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Didier-Borg-Delitoon-Si-tu-as-un-smartphone-tu-as-Delitoon>

120GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, pp. 70-73.

121MELIKIAN, Laurent. « Didier Borg (Delitoon). Situ as un smartphone, tu as Delitoon ». In *Actuabd* [en ligne]. Publié le 30/1/17. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Didier-Borg-Delitoon-Si-tu-as-un-smartphone-tu-as-Delitoon>

122GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 116.

123MELIKIAN, Laurent. *Op. Cit.*

124COUVREUR, Daniel. « Les webtoons belges sont made in Marcienelle ». In *Le Soir* [En ligne] Publié le 30/1/19. [Consulté le 14/4/19] Disponible sur : <https://plus.lesoir.be/203663/article/2019-01-30/les-webtoons-belges-sont-made-marcinelle>.

125M-G.D. « Dupuis innove pour le Mondial, découvrez le 1er Webtoon belge ! » In *Nouvelle, La Gazette* [En ligne] publié le 19/6/18. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://sambre-meuse.lanouvellegazette.be/245417/article/2018-06-19/dupuis-innove-pour-le-mondial-decouvrez-le-1er-webtoon-belge>

Au Japon, les webtoons sont appelés スクロール型 web 漫画, à comprendre scroll-type web manga. L'œuvre japonaise la plus connue est le webtoon *ReLIFE* 「リライフ」 de Yayoiso, publié directement sur *Comico* en 2013.¹²⁶ (Illustration 19).

Les webtoons appartiennent toujours au genre de la bande dessinée dans le cadre d'une définition incluant l'esthétique graphique, la narration et la séquentialité de sa représentation. Il est vrai que le changement de support, lors de la création et de la diffusion de l'œuvre, implique une évolution de règles qui semblaient pourtant immuables : disparition des originaux, évolution de l'importance de la numérisation lorsqu'une étape papier est encore utilisée. Bien que le processus de réalisation d'un webtoon soit très proche de celui de la bande dessinée traditionnelle, d'autres méthodes de travail émergent. La mise en page peut se faire après la réalisation des cases : elles sont dessinées individuellement et puis agencées les unes après les autres. La conception d'une planche numérique joue autant sur l'enchaînement des cases que sur leur position. Les bulles s'ajoutent par-dessus le dessin déjà réalisé : les personnages et les décors sont parfois visibles grâce à un système de transparence.¹²⁷ La notion même de

page évolue puisque, contrairement à la bande dessinée traditionnelle délimitée par les quatre bords, la page internet peut s'envisager de différentes façons. Les délimitations de l'écran deviennent celles de la page, ou le chapitre complet s'envisage sur une unique page continue. L'enchaînement peut être saccadé : comme dans *ReLife*, les cases sont individuelles et se lisent une à une. Dans d'autres cas, la narration joue sur la continuité d'un mouvement vers le bas : les dessins et les transitions s'enchaînent sans coupure nette, les décors et les couleurs se fondent les unes dans les autres.



Illustration 19: © NHN PlayArt, 2013 / Yayoiso, *ReLife*, saison 1, chapitre 1, case 25 à 27.

126 ANIME NEWS NETWORK. « ReLIFE (manga) » *In Anime News Network* [en ligne]. [Consulté le 13/4/19]. Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=16918>

127 GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, pp. 67-70.

L'illustration 20 vient du webtoon coréen *Solo leveling* 「나 혼자만 레벨업」. Adaptation d'une nouvelle écrite par Chu-Gong en 2014, la mise en page se sert du mouvement de lecture verticale pour dynamiser l'histoire. Ici, le haut de l'image apparaît en premier lieu sur un écran : l'onomatopée **꽁** kwang, équivalent de bang ou slam, signifie que quelque chose se ferme ou tombe avec fracas. Dans la suite du mouvement, les visages surpris des personnages apparaissent. Dans ce webtoon, divers systèmes qui se servent de la verticalité sont observables : des plans très étirés (allant du haut d'un bâtiment ou d'une pièce, jusqu'en bas où les personnages sont représentés), un jeu entre l'avant et l'arrière-plan d'une case qui se découvrent au fur et à mesure, ainsi qu'une position des personnages en fonction des prises de parole (le premier qui parle est dessiné dans le haut de la case et à l'arrière-plan, le second se trouve en bas à l'avant-plan).



Illustration 20: © Kakao, 2018 / Jang Sung-Lak, Gee So-Lyung, *Solo leveling*, vol. 1, chapitre 3, case 46

En Belgique aussi, les éditeurs de bandes dessinées s'adaptent aux nouvelles technologies. Les Éditions Dupuis ont lancé le 24 janvier 2019 la plate-forme webtoon *factory*. Elles avaient publié en 2018 un premier webtoon pour tester le marché avant d'y consacrer une attention plus importante avec des créations originales.¹²⁸

Les Éditions Dupuis ne sont pas les seules à avoir fait le choix de moderniser leurs supports. Déjà en 2011, la maison d'éditions belge Casterman (filiale des éditions françaises Gallimard) et Didier Bord, fondateur de la plate-forme ont lancé *Delitooon* où sont publiés des *webtoons* français et coréens. En 2015, une partie de l'actionnariat a été racheté par KidariEnt, filiale de Daou Technology Inc. (entreprise coréenne). *Delitooon* compte aujourd'hui plus de 50 000 membres. Son fonctionnement offre les mêmes possibilités que celles d'un magazine de prépublication : si le webtoon est assez apprécié dans sa version en ligne, il pourra bénéficier d'une adaptation papier. De plus, une telle plate-forme offre la possibilité d'exporter les œuvres francophones vers d'autres marchés (coréens, chinois, japonais, etc.).¹²⁹

128SAVI, Vincent. « Angoulême 2019 : Dupuis lance Webtoon Factory sa plateforme de BD numérique » *In ActuaBD* [En ligne]. Publié le 15/1/19. [Consulté le 14/4/19] Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Angouleme-2019-Dupuis-lance-Webtoon-Factory-sa-plateforme-de-BD-numerique>

129MELIKIAN, Laurent. « Didier Borg (Delitooon). Situ as un smartphone, tu as Delitooon ». *In ActuaBD* [en ligne]. Publié le 30/1/17. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Didier->

Chapitre 2 : la place du texte

Les bandes dessinées et les mangas sont avant tout un genre graphique (le visible), le texte (le lisible) « n'en est pas le premier opérateur ». ¹³⁰ Il lui apporte du sens et des informations supplémentaires. La proportion de texte dépend du style et des choix graphiques de l'auteur.

Les textes peuvent être inscrits directement sur le fond de la planche ou bien retranscrits dans des phylactères. Les bulles contiennent les paroles et les pensées des personnages. Les encadrés, aussi appelés récitatifs, contiennent certaines réflexions des personnages ou bien les propos d'un narrateur. Les bandes dessinées utilisent également beaucoup de symboles et de signes de ponctuation, retranscrivant par le dessin des mots et des idées. Grâce aux onomatopées, le texte contribue à la construction du contexte sonore des scènes. ¹³¹

Les fonctions sémantiques sont diverses dans la bande dessinée ou le manga. Le texte peut décrire une image et apporter un sens supplémentaire au dessin. Il apporte aussi des informations qui contribuent au bon déroulement du récit. L'image, quant à elle, décrit et supporte l'action, les personnages et les décors. Le texte et l'image fonctionnent de manière complémentaire, mais peuvent également s'opposer pour créer un sens supplémentaire (un personnage triste disant qu'il est heureux). ¹³² Lorsque le texte n'occupe pas une place prépondérante dans la narration, les autres systèmes destinés à faire passer de l'information se complexifient. ¹³³

Les images dans la bande dessinée ou le manga « énoncent » : elles contiennent les éléments constitutifs de l'histoire (décors, personnages, mouvements, dialogues, récitatifs). Elles sont « interprétables » : le sens des images, grâce à des allusions et des références, dépasse celui du cadre unique de la bande dessinée et fait appel au savoir du lecteur (ensemble des aventures du héros, autres auteurs et héros de bande dessinée, événements historiques, chansons). Elles sont aussi « descriptibles » : le lecteur peut aller au-delà de la simple lecture pour s'attarder sur les détails inclus par l'auteur dans

[Borg-Delitoon-Si-tu-as-un-smartphone-tu-as-Delitoon](#)

¹³⁰GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 43.

¹³¹KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 166.

¹³²QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 31-32.

¹³³COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p.164.

ses dessins.¹³⁴ Ensemble, ces trois caractéristiques construisent l'entière du sens produit par la bande dessinée.

La force de l'image est d'être confrontée directement au lecteur. Son impact est plus direct que celui du texte qui affiche une distance entre ce qui est vu et la signification véhiculée. La combinaison de l'image et du texte est un atout pour la bande dessinée.¹³⁵ Certaines bandes dessinées fonctionnent sans texte, d'autres en font un usage plus conséquent. Une bande dessinée n'est pas plus aisée à comprendre parce qu'elle ne contient pas d'éléments écrits. Il en va de même pour une œuvre contenant beaucoup de dialogues et de récitatifs.¹³⁶

Dans le monde de la bande dessinée, l'œuvre de Jacobs (Ed. Blake and Mortimer), *Blake et Mortimer*, est connue pour contenir beaucoup de textes. Ce choix narratif est lié à la vocation d'écrivain de l'auteur. Dans son cas, les textes retranscrivent les paroles des personnages, ainsi que celles du narrateur qui servent à situer l'histoire temporellement et géographiquement.¹³⁷ (Voir Annexes – Image 18). Même si le graphisme des mangas tend à reposer davantage sur le dessin, certains mangas utilisent le texte de manière très importante. Quelques planches du manga *Death Note* 「デスノート」, écrit par Ôba Tsugumi et dessiné par Obata Takeshi (Shûeisha), sont couvertes de bulles. L'action et les personnages y sont à peine représentés. (Voir Annexes – Images 19).

2.1 Réflexion sur la reconnaissance de la bande dessinée et du manga

De par sa proximité avec la presse, la bande dessinée a hérité des critères traditionnellement attribués au roman-feuilleton. Elle en emprunta les genres tels que le soap opera, les histoires familiales, le sport ou encore les intrigues policières. Elle copia également le système de sérialisation, en plusieurs épisodes, et celui du retour constant aux mêmes types de développements narratifs. La bande dessinée a par conséquent été affublée de diverses étiquettes : elle ne servait qu'au divertissement, principalement destinée aux enfants, et était par conséquent facile à comprendre et sans surprise.

Dans la même lignée, la bande dessinée a hérité de « la règle des trois unités » : unité de personnages (qui ne peuvent changer physiquement ou psychologiquement),

134 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 69.

135 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 204-205.

136 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 71.

137 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 73.

unité de genre (qui a du mal à sortir des modèles déjà établis du western, de la science-fiction, du fantastique, etc.) et unité de longueur (limitée par le format des albums allant de 44 à 48 pages).¹³⁸ En Europe, il existe également une forme de honte associée aux produits de la culture populaire. Par conséquent, lire des bandes dessinées n'était pas une activité que l'on faisait aussi ouvertement que de lire le journal ou bien un roman littéraire.

Une autre cause de la dépréciation des bandes dessinées dans l'opinion publique vient des textes utilisés : la langue présente dans la bande dessinée était vue comme « massacrée ». La disjonction entre le texte et l'image était considérée comme un « sabotage en matière linguistique ». De plus, le français est une langue très conservatrice lorsque l'on en vient à y accepter de nouveaux mots. D'autres langues comme l'anglais sont plus flexibles et combinent les mots avec plus de facilité. L'approbation des évolutions linguistiques (plus rapide aux USA et au Japon qu'en France et en Belgique) joue également un rôle dans le processus d'acceptation du genre.¹³⁹

Considérée comme prévisible et incapable de dépasser la dépendance de l'image par rapport au texte, cette réputation stéréotypée entraîna la bande dessinée dans un système de dépréciation jusque dans les années 60. Son graphisme, plus répétitif et de prime abord moins complexe, est différent de celui de la peinture. Pour ces raisons, la bande dessinée ne pouvait pas être appréciée en tant qu'œuvre d'art. Elle ne correspondait pas non plus à la littérature où les mots sont capables de tout exprimer sans que des illustrations ne soient nécessaires. Par conséquent, elle a longtemps été vue comme de la paralittérature, rabaissée par l'idée générale que ces œuvres étaient incapables de proposer des histoires aussi complexes que celles de la littérature.

Cette caractéristique « hybride »¹⁴⁰ a également compliqué l'établissement d'une définition de la bande dessinée : ce n'est ni de la littérature, ni exclusivement de la peinture ou du dessin. Elle peut se développer sur divers supports. Ses codes changent d'un pays à l'autre. De plus, son statut artistique varie en fonction de la culture du lecteur et de l'époque à laquelle il appartient.¹⁴¹

Les consommateurs auxquels étaient destinées les bandes dessinées ont également contribué à la dévalorisation du genre : un public de masse ayant un faible

138 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 22.

139 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 44.

140 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 1.

141 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.205.

pouvoir d'achat. Un standing de vie moins élevé est souvent associé à des divertissements moins intellectuels. La bande dessinée était dépréciée parce que son apparence visuelle n'encourageait pas l'« analyse » ou l'« investigation » : les histoires étaient empreintes d'une vision simplifiée et immuable du monde, un univers familier où le quotidien était héroïque et captivant.¹⁴²

Pour la bande dessinée, il fallut attendre les évolutions et nouveaux genres du XX^e siècle pour voir ces *a priori* s'étioler et emmener le genre vers la reconnaissance.¹⁴³ Vers 1960, des groupes « spécialisés », critiques de la bande dessinée, se dressèrent face aux « préjugés académiques discréditant le genre ». Ils constituèrent un inventaire et analysèrent le riche « patrimoine » laissé par la bande dessinée.¹⁴⁴ La prise de conscience de la complexité des codes narratifs et graphiques permit au genre de s'affirmer hors du spectre de la littérature.^{145,146} La bande dessinée s'est alors développée au-delà du divertissement, rompant avec la tradition d'un « genre mineur réservé à des mineurs ».¹⁴⁷

Aujourd'hui, au même titre que d'autres œuvres d'art, la bande dessinée est exposée dans les musées. Des originaux peuvent se vendre à prix d'or lors de ventes aux enchères. Les collectionneurs ont également joué un rôle dans la reconnaissance de la bande dessinée en tant qu'« objet artistique ». La bande dessinée fonctionne de la même manière qu'un « moyen de communication de masse », mais elle est aussi « une discipline artistique à part entière ».¹⁴⁸

De la même manière que pour les bandes dessinées, les mangas ont été critiqués lorsqu'ils furent introduits pour la première fois. Les mangas firent leur entrée sur le marché français grâce au magazine *Le Cri qui tue* de 1978 jusqu'en 1982. Les dessins animés, principalement des shônens et des shôjos, furent importés peu après en 1979. Les mangas et les animés furent assez vite associés avec la violence, la vulgarité et les émotions superficielles. Deux raisons à cela : un manque de mise en contexte et de compréhension des codes graphiques (propre au Japon) amenant des contenus parfois inadaptés à leur audience, ainsi qu'un choix éditorial de réadaptation des œuvres

142 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 92.

143 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 154-155

144 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 90-91 et 102.

145 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 59.

146 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 56.

147 SULLEROT, E. *B.D. et culture*, Opéra mundi, Paris, 1966, cité dans : FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. Cit.*, p. 59

148 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, 1985, pp. 17-18.

(traduction incorrecte, remontage des scènes, adaptation du sens de lecture). Il fallut attendre encore un peu pour que les mangas soient reconnus. En 2003, le manga *Quartier lointain* 「遙かな町へ」 de Taniguchi Jirô reçoit le prix du meilleur scénario au Festival d'Angoulême.¹⁴⁹

Chaque culture possède des structures de narration graphique qui lui sont propres. Comme dit dans le livre de Ayaka Carolene et Hague Ian, *Representing Multiculturalism in comics and graphic novels*, si l'on veut parler de l'imprégnation culturelle, et dans ce cas-ci japonaise, il faut aussi définir ce qui est « japonais » (est-ce la nation, les institutions, la langue ?). Une question difficile à répondre à cause des paramètres complexes à prendre en compte.¹⁵⁰

Au Japon, les mangas ont également été considérés comme un divertissement et un genre peu valorisé. Ils étaient cependant moins attachés à cette notion de honte et de « secret » lié à la culture populaire. Lire un magazine dans le train ou le métro était assez courant.^{151,152} Les mangas restaient cependant attachés aux mêmes stéréotypes, dévalorisant le genre comme un moyen d'expression et diminuant leur valeur en tant qu'art.¹⁵³

La situation économique suivant la fin de la Seconde Guerre mondiale a obligé l'industrie à s'adapter au pouvoir d'achat des Japonais, ainsi qu'à leurs envies en termes de contenu. Les contraintes du marché ont emprisonné le médium dans un modèle de production extrême, associant rentabilité et accessibilité au plus grand nombre. L'« esthétique manga » a émergé dans ce contexte économique très strict. Au Japon, c'est le caractère « jetable » des mangas qui a permis une production à moindre prix et par conséquent une plus forte popularité du genre.¹⁵⁴

Dans un premier temps destiné exclusivement aux plus jeunes, le manga dut attendre des genres comme celui du *gekiga* pour s'émanciper. Ce genre, abordant des thèmes plus sérieux et relatifs aux dérives de la société, a émergé à la fin des années 50. Ces histoires permirent aux mangas de se détacher de la notion de divertissement et de

149 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques. *Poétiques de la bande dessinée*. L'Harmattan, Paris, 2007, Coll. MEI, Médiation et information, n°26, pp. 7-9.

150 AYAKA, Carolene et HAGUE, Ian (ed.). *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels*. Routledge, Abingdon-on-Thames, 2014, p. 148.

151 GRAVETT, Paul. (Traduit de l'anglais par BRUMENT, Frédéric.) *Manga : Soixante ans de bande dessinée japonaise*. Editions du Rocher, Monaco, 2005, pp. 8-15.

152 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2006, p. 13.

153 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques. *Op. cit.*, p. 17

154 TILLON, Fabien. *Culture manga*. Nouveau Monde éditions, 2006, pp. 4-6 et 13.

gagner en reconnaissance.^{155,156}

Les mangas ont aussi hérité des thématiques traditionnelles de la littérature telles que la persévérance, les amours maudits, l'honneur ou encore « la ténacité face à l'adversaire ». Cette tradition de s'inspirer d'anciennes thématiques existait déjà à l'époque Heian (794 – 1185). Ces thèmes ont ensuite été réactualisés dans les mangas.¹⁵⁷

Dans l'art traditionnel japonais, il n'est pas rare de voir les textes et la peinture s'associer. La calligraphie par exemple est une pratique d'écriture ayant une dimension esthétique. De plus, il arrivait que les poésies soit accompagnées de peintures comme dans le cas des haigas 俳画 (peinture associée à un haïku, courte poésie).¹⁵⁸ (Illustration 21)



Illustration 21: Un petit coucou s'approche d'un hydrangea, poésie et peinture par Yosa Buson (1716-1784). Image dans le domaine public.

Dans le cas des mangas, le choix de produire des œuvres en noir et blanc, plutôt qu'en couleur, a été fait pour réduire les frais d'impression. Il peut aussi être vu dans la continuité de la pratique ancienne des monochromes à l'encre de Chine. L'utilisation des trames et la codification de l'émotion ont contribué à « la fluidité et la densité narrative ».¹⁵⁹

2.2 Le sens porté par la graphie

Les textes dans la bande dessinée ont la particularité d'être écrits, mais aussi dessinés. Les mots apportent une notion auditive à l'image ; ils assurent également un rôle graphique. De manière analogique à la parole, la taille de la police symbolise le volume sonore des personnages. Il en va de même lors de l'utilisation de textes en gras (symbolisant la colère) ou en italique (pour symboliser des communications téléphoniques ou radiophoniques). Par exemple, le type de police peut suggérer des intonations ou des émotions différentes. Un texte écrit en

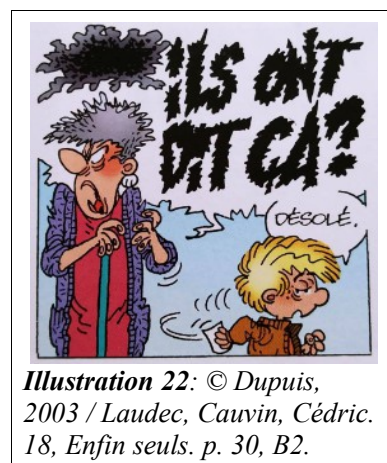


Illustration 22: © Dupuis, 2003 / Laudec, Cauvin, Cédric. 18, Enfin seuls. p. 30, B2.

155 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 152..

156 SUZUKI, Shige CJ. *Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the global sixties: Aspiring for an Alternative*.

Dans : BERNDT, Jaqueline et KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (ed.) *Manga's Cultural Crossroads*. Routledge, 2014. p. 62-76.

157 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 51 et 162.

158 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, pp. 128-129.

159 TILLON, Fabien. *Culture manga*. Nouveau Monde éditions, 2006, pp. 4-6.

lettres liées peut faire penser à un langage recherché et fleuri. Dans le cas de l'illustration 22, les paroles de madame Comhair sont hérissées, comme les poils d'un chat en colère.¹⁶⁰

Dans la langue française, si le texte d'une bulle est écrit en majuscules, le lecteur comprend que le personnage crie. En japonais, il n'y a pas de majuscule ou de minuscule. Le choix d'utiliser ou non les kanjis, katakanas ou hiraganas donne au texte une notion d'importance, de sérieux ou un sens supplémentaire. L'association d'un kanji avec des furiganas (caractères associés au kanji pour en indiquer la prononciation) permet de jouer sur la signification du caractère et d'une prononciation différente. Ce genre d'association permet de créer des jeux de mots ou de donner une signification plus équivoque pour le lecteur.

Sur cette image tirée du manga *D.Gray-Man* 「ディー・グレイマン」, le nom アクマ (akuma), est écrit en katakana. Il existe des kanjis pour écrire ce nom signifiant démon : 悪魔. Le fait qu'il soit ici écrit en katakana lui donne un impact plus fort, ainsi qu'une distanciation de la conception japonaise traditionnelle de ce qu'est un akuma. Dans la colonne du centre, les trois caractères 聖職者 se lisent seishokusha et désignent les membres du clergé. La lecture associée en furigana n'est pas la même : クラージマン, le kurâjiman, est celle de la retranscription du mot anglais clergyman. Ce genre d'association permet de créer un sens supplémentaire, et contribue à l'expression du sens exact imaginé par l'auteur.



Illustration 23: © Shûeisha, 2004 / Hoshino Katsura, *D. Gray-Man*. Vol 1, p. 25, C (partiel)

Dans certains cas, le texte sera remplacé par des symboles, une lampe allumée pour signifier la compréhension, ou des bombes et des éclairs si le personnage est en train de jurer. Dans la même idée, un texte écrit en noir ou en rouge sera porteur d'une signification différente.

L'analyse de l'une des pages d'*Astérix* faite par Thierry Groensteen (2007) pointe du doigt que les textes utilisant des polices différentes (ainsi que des dessins), bien qu'écrits en français, sont représentatifs de langues différentes.



Illustration 24: © Dargaud, 1967 / Goscinny et Uderzo, *Astérix. 10, Astérix légionnaire*, p. 16, A2. Dans Groensteen 2007, p. 62.

¹⁶⁰QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 59.

2.3 Le rôle des onomatopées

Pour comprendre ce que sont les onomatopées, il faut en premier lieu redéfinir quelques notions linguistiques. Dans une langue, les mots fonctionnent grâce à l'association d'un signifiant (SA, image acoustique ; le mot [chat]) et d'un signifié (SÉ, concept ; l'image mentale que l'on se fait d'un chat). Ensemble, un signifiant et un signifié forme de ce que l'on appelle un signe. Les signes appartiennent à ce que l'on attribue à la langue, construction sociale commune aux membres d'une même communauté.

La langue fait partie de ce que l'on appelle le langage verbal et se distingue de la parole (capacité humaine à communiquer des signes de manière orale). Le signifiant, représentation mentale est de l'ordre de la langue, alors que son articulation vocale est de l'ordre de la parole. Un signe est défini comme arbitraire (il n'y a pas de corrélation entre l'appellation [chat] et l'animal réel), linéaire (les signes se construisent l'un à la suite de l'autre – dans le temps ou dans l'espace –) et est doublement articulé entre monèmes (plus petite unité significative : radicaux, affixes, suffixes) et phonèmes (plus petite unité distinctive, non-porteuse de sens : les sons phonétiques).¹⁶¹

Dans le cas de la théorie de Pierce sur le fonctionnement sémiotique d'un signe, l'onomatopée (et dans le cas de la bande dessinée, sa version graphique) occupe la place d'interprétant, le sens créé par le signe. BLAM signifie qu'une porte vient de faire du bruit en s'ouvrant ou se fermant. Il est relié au *representamen*, le son réel émis par une porte qui claque. L'écriture ou la lecture associée à l'onomatopée occupe le rôle de référent/objet.¹⁶² (Illustration 25)

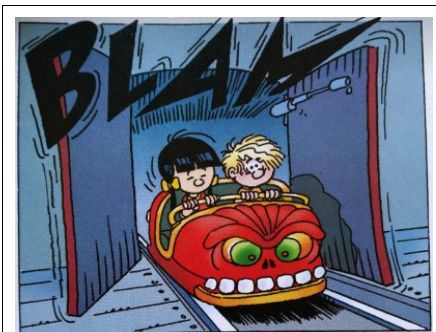


Illustration 25: © Dupuis, 2003 / Laudec, Cauvin, Cédric. 18, *Enfin seuls*. p. 7, CI.

Les onomatopées donnent l'impression de ne pas être arbitraires, et de fonctionner par un système de ressemblance. L'origine de ces mots remonte probablement à une époque où le langage n'était pas aussi complexe qu'aujourd'hui, et servait à communiquer grâce à des expressions reliées à l'environnement et aux émotions. Elles restent des signes arbitraires pour plusieurs raisons. Il y en a peu dans la langue française. Elles appartiennent au groupe lexical des *interjections* : elles

¹⁶¹VERHAEGEN, Philippe. *Signe et communication*. De Boeck, Bruxelles, 2010. pp. 36-42.

¹⁶²FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Récits et Discours par la Bande: Essais sur les Comics*. Hachette, Paris, 1977, p. 190.

fonctionnent sans influencer les autres mots qui les entourent. Elles n'assurent pas un rôle essentiel dans la langue et sont approximatives quant à ce qu'elles représentent.¹⁶³ Le besoin d'effectuer une traduction lorsque l'on passe d'une langue à une autre prouve que ce n'est pas la ressemblance qui est à l'œuvre, mais bien une convention sociale. Les onomatopées sont donc bien des signes arbitraires.

Il existe peu d'onomatopées en français. Beaucoup d'onomatopées utilisées dans les bandes dessinées sont empruntées à la langue anglaise qui est plus flexible : crack, bang, sniff sont « à la fois des onomatopées et/ou des noms et verbes de l'anglais »¹⁶⁴.

Dans la bande dessinée, les onomatopées appartiennent à ce que l'on pourrait appeler « un langage propre orienté uniquement vers la transcription des phénomènes du monde sonore ». ¹⁶⁵ Les onomatopées ont pour rôle de rendre le son visible. Elles jouent aussi sur ce que l'on appelle la phono-graphie : elles retranscrivent un son auquel un sens supplémentaire est ajouté grâce au graphisme utilisé (police, taille, épaisseur, la couleur, espace entre les caractères). Le type de représentation et la place utilisée dans la case indiquent leur intensité et leur fonction : « ampleur d'un phénomène, direction, évolution, durée ». ¹⁶⁶

Les onomatopées fonctionnent souvent en parallèle des bulles, comme deux « bande-sons », « celle des paroles et celle des bruits ». Il arrive que les paroles se transforment en bruit et ne soient alors plus représentées dans des bulles. Dans le cas des bandes dessinées ou des mangas sans parole, les onomatopées construisent le sens, le contexte ou encore la chronologie de l'action : les oiseaux qui chantent dans le paysage ou encore une succession d'actions dont seuls les bruits sont retranscrits. ¹⁶⁷

En japonais, les onomatopées peuvent occuper diverses fonctions syntagmatiques. En plus de décrire le son ou l'état d'un objet ou d'une action, elles peuvent être conjuguées à la manière d'un adverbe avec le verbe faire. Elles n'ont pas forcément d'équivalent dans la langue française, d'où la difficulté à les traduire. ¹⁶⁸

Les onomatopées japonaises sont appelées : giongo 擬音語, qui retranscrivent les sons, ou giseigo 擬声語, qui traduisent les voix et les cris. Elles retranscrivent le

163 VERHAEGEN, Philippe. *Signe et communication*. De Boeck, Bruxelles, 2010, pp. 36-42.

164 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 187.

165 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 186.

166 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 59-61.

167 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 53-55.

168 VERHAEGEN, Philippe. *Op. cit.*, pp. 38-39.

bruit d'un phénomène et sont utilisées pour accentuer l'importance d'un fait. Elles insistent également sur le degré d'intensité d'une action, d'une émotion ou de l'humour qui y est associé. Dans le lexique japonais, il existe aussi la classe des *gitaigo* 擬態語 qui expriment des états émotionnels, des phénomènes silencieux, des textures et des sensations. La pluie qui tombe ou le sommeil d'une personne peuvent être exprimés de différentes façons selon leur intensité ou leur signification. Une faible pluie ou le son de gouttes d'eau s'écrit ポツポツ, potsu potsu. Une grosse pluie sera illustrée avec l'onomatopée ザーザー, zaa zaa. Somnoler sera retranscrit par le son ウトウト, uto uto. ぐーぐー, guu guu, est le son d'une personne profondément endormie.¹⁶⁹

Le silence, tout autant que les bruits, est significatif dans la culture japonaise et les mangas. La diversité des onomatopées japonaises oblige les traducteurs à redoubler d'imagination pour les traduire, les remplaçant parfois par des verbes plutôt que des sons.¹⁷⁰ Dans l'illustration 26, l'onomatopée ニコ (niko) symbolise un visage souriant ou bien l'action de sourire. Il a été traduit par le mot anglais smile.



Illustration 26: © Glénat, 2007 / Hoshino Katsura, *D. Gray-Man*. Vol 5, p. 15, B2.

¹⁶⁹Nouhet-Roseman Joëlle, « Maji maji, regard sur les onomatopées », *Cliniques méditerranéennes*, 2010/1, n° 81, p. 167-179. In Cairn [En ligne] Publié le 18/16/10. [Consulté le 16/05/19] Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-cliniques-mediterraneennes-2010-1-page-167.htm>

¹⁷⁰BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 177-178.

Chapitre 3 : le fonctionnement de la bande dessinée et du manga

3.1 Un art narratif, graphique e séquentiel

Il est assez difficile de définir ce qu'est la bande dessinée. Rien que la dénomination « bande dessinée » peut sembler incorrect : que dire des bandes peintes et du montage photographique ? Pour ce qui est des « mangas » 漫画, dont les caractères se traduisent par images maladroites, ce nom semble être plus inadapté encore pour qualifier ces dessins parfois très recherchés et complexes. Trouver une définition interculturelle est aussi un challenge. De manière générale, parler de *bandes*, comparables aux anciennes bobines de cinéma, pour les œuvres européennes est correcte. Certaines pages de mangas n'ont cependant rien à voir avec le graphisme régulier des bandes dessinées.

Il est également difficile de trouver des règles fixes qui s'appliquent à toutes les bandes dessinées, de toutes les époques et de toutes les cultures. L'avènement de l'électronique remet en cause la notion de papier et de livres imprimés. Le public change (populaire ou spécialisé, jeune ou plus âgé). Les thèmes abordés évoluent également (fiction, documentaire, bibliographique).¹⁷¹

De plus, la bande dessinée est difficile à définir étant donné qu'elle possède une multitude de codes et entretient des liens avec plusieurs disciplines : « la composition (l'organisation de l'espace) et la couleur (art pictural), les plans et les cadrages (art pictural et photographique [et cinématographique]), les codes du récit (art littéraire), etc. ». La bande dessinée fait également usage de ce que l'on appelle des « moyens idéographiques (sons, mouvements, émotions) » et qui en font un art « inventif et original ».¹⁷²

La définition utilisée dans ce travail sera la suivante : la bande dessinée et le manga appartiennent à un art narratif, graphique et séquentiel. Cette définition est la plus large possible, et permet d'y inclure toutes les œuvres, sans préjudice quant aux supports utilisés, aux techniques et à leurs origines.

171 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.113.

172 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 1.

Définir l'Art en général n'est pas aisé. Dans le cadre de ce travail, il sera défini comme suit, selon le Larousse 2019 (en ligne) : « ensemble des procédés, des connaissances et des règles intéressant l'exercice d'une activité ou d'une action quelconque ». Le « plaisir esthétique » entre également en jeu lorsque l'on évalue la qualité d'une œuvre. Cette notion reste néanmoins subjective, propre à chacun et emprunte des influences culturelles qui façonnent notre sens critique.

Le genre est également graphique. Tout comme dans un roman, les bandes dessinées et les mangas racontent une histoire. Le dessin en est cependant la composante principale et vient contrebalancer la notion de texte. Sans cette notion graphique, le concept de bande dessinée ou de manga n'existe pas. Le graphisme n'est pas tout dans cette conception : la notion de « narration figurative »¹⁷³, où l'histoire a plus d'importance que l'image, est la motivation première dans la création d'une bande dessinée ou d'un manga.

Dans son essai *Système de la BD*¹⁷⁴, Thierry Groensteen définissait la bande dessinée comme « solidaire » et « iconique ». Cette définition implique la présence de plus d'une image pour pouvoir être appelée bande dessinée. Ces images « séparées les unes des autres » doivent être organisées entre elles pour être lues dans un ordre donné. Cette coexistence « plastique et sémantique » sert à construire un sens surdéterminé.¹⁷⁵ Il reviendra ensuite sur cette définition dans son livre *La bande dessinée : mode d'emploi*, la décrivant comme trop vaste que pour définir la bande dessinée seule.

Cette définition a amené un autre genre de réflexion lors de la rédaction de ce travail. Il existe des cas où les gags de bande dessinée sont imaginés pour tenir en une seule case. Ce cas de figure a été rencontré par deux fois lors des lectures effectuées lors de ce travail. (Voir Annexes – Image 20 à Image 25) La nécessité préalable de deux images pour composer une bande dessinée semblait alors incomplète.

Il est vrai que si cette restriction disparaît, beaucoup d'images peuvent alors être incluses dans la définition : peintures, dessins de presse, caricatures, etc. Dans ces différents cas, la notion de diégèse, d'espace-temps narratif lié à l'histoire, n'existe pas : l'image fonctionne de manière autonome. La caricature par exemple montre et se moque

173QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 1.

174GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. PUF-Presses universitaires de France, Paris 1999.

175GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.114.

en faisant référence à un contexte, mais ce contexte n'est pas celui d'un récit.

Dans le cas de la bande dessinée, l'image est basée sur un système narratif qui induit un « avant » et un « après », et qui fait usage du système de la synecdoque : « l'instant t fixé sur le papier évoquant un cadre temporel plus large ». Les images se succèdent et contribuent au bon déroulement de la narration : la succession organisée de ces moments t est ce qui caractérise une bande dessinée.¹⁷⁶ Par conséquent, une image seule peut appartenir à la bande dessinée si elle s'inscrit de manière cohérente dans un contexte diégétique plus large.

Autant dans le cas de la bande dessinée que du manga, la capacité à exprimer une action en une seule image dépend notamment du registre auquel appartient l'histoire. Lors des récits d'aventures, l'action aura tendance à être plus longue, qu'elle soit publiée par épisodes à la manière d'un « feuilleton à rebondissements », ou bien à l'échelle d'un ou de plusieurs albums.¹⁷⁷ Les bandes dessinées dont l'humour est la vocation première ont tendance à réduire la quantité de cases nécessaires pour arriver jusqu'à la chute. Dans ce cas, il arrive qu'une image soit suffisante.

La définition peut alors se préciser de la manière suivante : une bande dessinée peut être constituée d'une unique image pour autant que l'action représentée appartienne à une diégèse préexistante et s'inscrive dans le système de narration figurative. Le principe précédemment exposé reste correct : pour qu'un gag en une case soit compris, il nécessite l'existence préalable d'au moins une autre image.

Par exemple, l'illustration 27 tient en une planche. (Voir Annexes – Image 20 pour une reproduction plus grande) L'humour qu'elle contient ne saute pas aux yeux directement d'une personne ne connaissant pas les personnages et leur vie. Lorsque l'on est familier avec l'histoire des Zappeurs de Ernst, le sens émerge et fait sourire : dans leur vie la télévision passe avant tout, même leur propre vie. Au sein de l'image, l'évolution narrative n'est pas présente. Elle sous-entend cependant une action plus large :



¹⁷⁶GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 32.

¹⁷⁷GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 153.

l'inondation a commencé avant l'image et les membres de la famille seront ensuite sauvés. Dans ce cas, la séquence a été réduite à sa représentation la plus minimale, laissant au lecteur le soin d'imaginer ce qui n'est pas représenté.

Dans le cas des mangas, lors des lectures effectuées pour ce travail, l'utilisation d'une image seule ne s'est jamais présentée au sein même d'une histoire. Le cas de figure se présente cependant lorsque les mangakas communiquent avec les lecteurs : dans les éditions spéciales pour Noël ou la Saint-Valentin, ainsi que dans les doubles pages de couverture des volumes reliés. Les personnages et les codes propres aux mangas sont réutilisés. Cette différence vient du système de prépublication et de sérialisation qui ne fonctionnent pas selon les mêmes principes que ceux du système européen. Les mangakas ne sont pas contraints aux mêmes limitations que celles imposées dans le marché européen.

Les Illustration 28 et 29 en sont un exemple. L'illustration 28 constitue la dernière page du sixième volume de la série. Le personnage est montré vaincu, son opposant le couvrant d'un jeu de carte en le saluant une dernière fois (少年). Dans l'illustration 29, l'auteur a parodié sa propre planche en dessinant le même personnage, mais cette fois, son mentor le couvre de dettes (借金) en lui disant « paye » (払え).



La définition de la bande dessinée inclut également la notion de séquentialité. Par essence, la bande dessinée ne montre que les moments de l'action nécessaires à l'évolution du récit. Une image seule est la plus petite représentation possible d'une séquence. Les différentes séquences sont connectées entre elles par des raccords qui assurent la bonne compréhension des enchaînements. Dans certains cas, les cases sont mises les unes à côté des autres sans qu'un lien ne soit présent.¹⁷⁸

3.2 La langue visuelle

Une théorie intéressante à propos de la bande dessinée est celle de Neil Cohn, exposée dans son livre *The Visual Language of Comics – Introduction to the structure and cognition of sequential images*. Le livre étant en anglais, il est important de définir les mots langage et langue en français. Ce qui est appelé en anglais *language* se traduit en français par *langue*. Par exemple, sign language se traduit par langue des signes, et non pas langage des signes.

Il existe différents langages : langage informatique ou le langage des abeilles. Le langage verbal peut prendre diverses formes : sonore, psychique, graphique. La langue représente la partie sociale du langage qui est propre aux humains qui utilisent les mêmes règles pour communiquer. Pour cette raison, il existe beaucoup de langues différentes, propre à chaque communauté.¹⁷⁹

La langue peut être expliquée de la manière suivante : Langue = [le Langage verbal] – [la parole]. La langue est une construction sociale, propre à une communauté. Dans le Langage verbal sont inclus la Langue (construction sociale) ainsi que la parole (capacité humaine à communiquer des signes de manière orale).¹⁸⁰

La théorie de Cohn postule que la même conception existe pour le dessin : Langue visuelle = [le Langage visuel] – [l'image]. Les codes propres à la langue visuelle nécessitent une traduction lorsqu'ils sont introduits pour la première fois. Les signes utilisent l'association d'un signifiant (image) et d'un signifié (concept). Cette association fonctionne par analogie¹⁸¹, contrairement aux signes de la langue verbale qui sont arbitraires. La langue visuelle est linéaire (un événement représenté induit un avant et un après) et spatiale (sur le support et dans l'agencement choisi pour les différents éléments).

178QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 35.

179VERHAEGEN, Philippe. *Signe et communication*. De Boeck, Bruxelles, 2010, p. 27.

180VERHAEGEN, Philippe. *Op. cit.* p. 29 et pp. 36-42.

181MORGAN, Harry. *Principes des littératures dessinées*. Editions de l'An 2, Mouthiers-sur-Boëme 2003, p. 359.

Il existe différentes manières de corroborer cette théorie. Les bandes dessinées, mangas ou comics sont à la langue visuelle ce que les romans sont à la langue française, japonaise ou anglaise. La langue visuelle est un système de communication. Les bandes dessinées ou les mangas s'inscrivent dans un contexte socio-culturel qui détermine leur rôle dans la culture. Bien qu'ils usent tous deux de la langue visuelle, ces genres se différencient par leurs usages.¹⁸² Ils véhiculent des stéréotypes différents et utilisent des codes qui varient d'un contexte socio-culturel à un autre.

Tout comme les langues parlées, les langues visuelles varient d'un pays à l'autre ou même d'une école à une autre. Les lecteurs apprennent ces différentes langues à force d'y être exposés. L'expérience que le lecteur accumule influence sa vitesse de lecture et sa capacité à comprendre le sens exact exprimé par l'auteur.¹⁸³

Les lecteurs issus de différentes communautés peuvent comprendre les autres langues visuelles. Cette compréhension est possible étant donné que toutes les langues partagent un lexique commun. Dans le cas de la bande dessinée, ce lexique comprend les cases, les bulles, les lignes de mouvement ou encore le cadrage. Il y existe également des signes qui sont spécifiques à chaque communauté et qui demandent à être expliqués pour être compris. Dans le cas de la bande dessinée et des mangas, les concepts qui ne sont pas analogiques, par exemple la représentation des émotions, demandent un apprentissage supplémentaire.

Par conséquent, un lecteur de bande dessinée comprendra que les mangas sont une sorte de bande dessinée car les pages sont couvertes de cases, de lignes de mouvement et de bulles. Il aura cependant du mal à comprendre la stylisation de certains personnages, à suivre le mouvement dans une page et à lire spontanément de droite à gauche. Tout comme lorsque l'on apprend une langue étrangère, une explication préalable des codes propres à la langue visuelle est nécessaire pour en extraire un sens exact.¹⁸⁴ Dans la même optique, les lecteurs de mangas font face aux mêmes difficultés lorsqu'ils sont confrontés à la bande dessinée européenne.

De cette théorie sur la langue visuelle peut également émerger une réflexion sur les origines graphiques des bandes dessinées et des mangas. Ces racines retrouvées dans les dessins de presse ou dans les livres illustrés peuvent être vues comme d'autres méthodes d'utilisation de la langue visuelle, dans un « contexte historique et culturel

182COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p. 1.

183COHN, Neil. *Op. cit.*, p. 134.

184GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 57.

unique et spécifique ».¹⁸⁵

Comme toutes les autres langues, la langue visuelle possède les trois caractéristiques suivantes : modale (capacité humaine permettant de parler et de lire), sémantique (ce qui est exprimé a du sens, qu'il soit abstrait ou concret) et possède une grammaire (règles relatives au sens d'une séquence, qui sont correctes si les règles sont respectées). Les signes de la langue visuelle, à l'instar de la langue verbale, construisent du sens lorsqu'ils sont organisés dans un certain ordre. La langue visuelle consiste à dessiner, ainsi qu'à découper une action en séquences.¹⁸⁶ Une image seule n'est pour ainsi dire jamais incorrecte. La représentation d'une séquence peut cependant être agrammaticale.

Tout comme les autres langues, la langue visuelle est systémique : elle possède un lexique de toutes les unités possibles. Il existe des lexiques dont les classes sont fermées (les bulles, les cases, les lignes de mouvement) et d'autres qui sont ouvertes (de nouveaux personnages, paysages).¹⁸⁷ La langue visuelle est aussi combinatoire : les unités peuvent s'associer à l'infini.¹⁸⁸ Le langage informatique ou celui des abeilles sont limités et ne peuvent exprimer que certaines informations qui sont prédéfinies. La langue visuelle peut en revanche produire des significations et des articulations à l'infini.

3.3 La représentation du temps et de l'espace

Lorsque l'on analyse la structure d'une planche de bande dessinée ou de manga, trois niveaux sont pris en compte : la navigation sur la planche, la schématisation des personnages et les nombreuses structures liées aux concepts et à la morphologie des événements (lignes de mouvement, éléments de décor, focales, dialogues).¹⁸⁹ Les dessinateurs font « vivre » l'histoire en utilisant des « codes de suppléance » pour simuler le son, le mouvement et le temps qui passe.¹⁹⁰

Une case, une planche ou une séquence est significative parce qu'elle s'inscrit de manière cohérente dans le temps et l'espace. Une séquence est composée d'une succession de « micro-événements ».¹⁹¹ Chaque case correspond à un « fragment

185COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, pp. 2-3. (traduction personnelle).

186COHN, Neil. *Op. cit.*, p. 4.

187GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 57.

188COHN, Neil. *Op. cit.*, pp. 4-5.

189COHN, Neil. *Op. cit.*, pp. 23-49.

190QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 1.

191GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 65.

d'espace-temps »¹⁹² extrait de l'ensemble narratif qui constitue la diégèse de l'histoire.¹⁹³ L'« encrage sémantique » d'une image dépend de ce qu'elle représente, ainsi que de sa position dans la séquence.¹⁹⁴ L'ensemble de la composition influence la vitesse de lecture : le nombre de cases (dans une séquence, mais aussi sur une planche), l'importance du texte, ainsi que les changements de décors.¹⁹⁵

Deux niveaux permettent de décrire la durée d'un récit : le niveau *macro*, sur l'intégralité du récit, et le niveau *micro*, sur les unités plus petites.

Au niveau macro, lorsque l'évolution chronologique n'est pas clairement mentionnée, la longueur d'un récit correspond à celle de l'ensemble des événements s'ils avaient été réalisés en temps réel. Le mouvement, autant que la parole, simule une durée où le temps de l'action est sous-entendu. Par exemple, faire sa valise, participer à une course en voiture, prendre un repas.¹⁹⁶

Au niveau micro, une image isolée comporte une « durée interne » : elle dure au moins le temps que prend le personnage pour parler ou accomplir l'action dans laquelle il est illustré (combat, course-poursuite, trajet en voiture). Dans la même logique, toutes paroles placées dans des bulles différentes sont « séparé[e]s par un silence, même bref » et ce même si elles sont associées au même personnage. L'espace entre les bulles indique leur rapidité de succession. Par conséquent, une image sans texte peut durer d'une fraction de seconde à une éternité.¹⁹⁷

Les bulles et les récitatifs contribuent à donner du rythme à l'histoire, à apporter des informations de manière graduelle et à créer de la tension.¹⁹⁸ Les récitatifs, contenant les énonciations du narrateur, et parfois les pensées des personnages, se situent dans un espace-temps différent de celui des dialogues. Lorsque le narrateur dit « pendant ce temps » ou bien « plus tard », ces paroles ne correspondent pas à du temps diégétique : l'utilisation de ces textes revient à figer l'action qui se déroule dans la case. Il en va de même pour les pensées des personnages. Si elles sont incluses dans des bulles, elles durent le temps nécessaire pour être prononcées dans la tête des personnages. Lorsqu'elles sont situées hors des bulles, ces paroles changent d'espace-temps et ne correspondent plus à du temps narratif.

192GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 32.

193FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, p. 25.

194GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 64.

195QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 138.

196FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 109.

197GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 13.

198GROENSTEEN, Thierry. *Op. Cit.*, p. 73.

La forme des bulles assure également un rôle d'indicateur spatio-temporel. Lorsqu'elle contient une conversation téléphonique, la bulle se distord, comme perturbée par les ondes électromagnétiques. Elle indique aussi la vitesse d'élocution et le volume sonore : lorsque les paroles sont entourées d'un bord en dents-de-scie, les personnages crient. Un bord discontinu symbolise que le personnage parle en chuchotant.¹⁹⁹



Illustration 30: © Dupuis, 1958 / Morris, *Lucky Luke*. 11, *Lucky Luke contre Jôss Jamôn*, p. 28, B2.

Ces codes sont partagés par les bandes dessinées et les mangas. Dans les bandes dessinées, les pensées sont communément représentées dans une bulle en forme de nuage. L'appendice qui mène au personnage est composé de petites bulles. Dans certains cas, l'appendice seul indique la nature de la bulle. L'illustration 30 montre un homme saoul : il titube et a le nez rouge. L'appendice de la bulle insiste sur son état d'ébriété en étant enroulée sur elle-même.

Dans les mangas, les pensées sont représentées grâce au même contour en nuage. Elles peuvent aussi prendre une autre forme, comme dans l'illustration 31 : le contour, constitué d'une multitude de petits traits, symbolise une pensée importante ou soudaine du personnage. Ces petits traits fonctionnent de la même manière que les lignes de mouvements et nous font *entrer* dans la bulle.

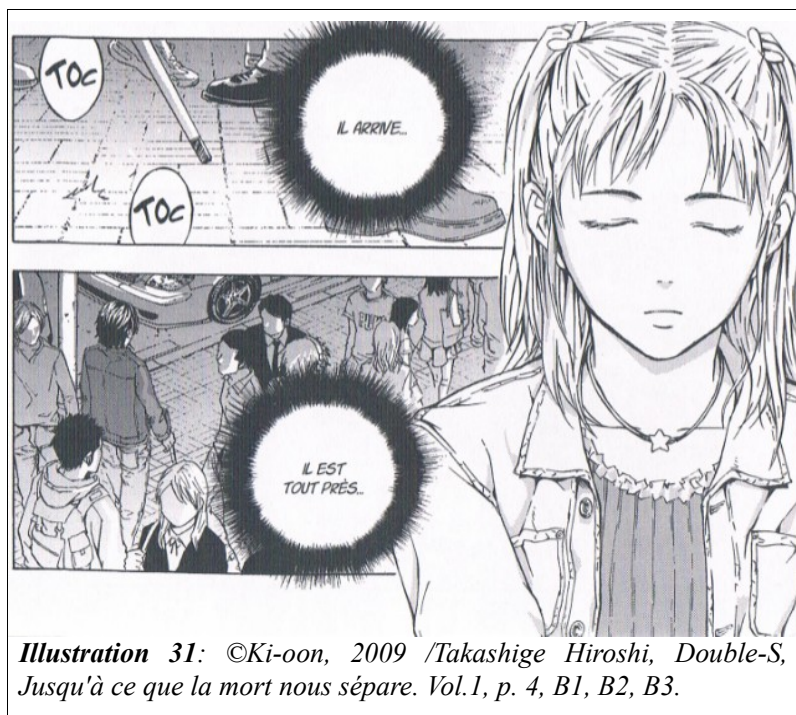


Illustration 31: ©Ki-oon, 2009 /Takashige Hiroshi, *Double-S, Jusqu'à ce que la mort nous sépare*. Vol.1, p. 4, B1, B2, B3.

¹⁹⁹QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 43.

3.3.1 Le découpage en séquence

Comme cité plus haut, le découpage en séquences et la mise en page jouent un rôle fondamental et complémentaire dans la construction sémantique d'une bande dessinée ou d'un manga.

Le découpage consiste à dessiner la première ébauche d'une séquence composée d'images au sein desquelles l'action est répartie selon un rythme choisi (quel contenu, dans quel ordre). La succession des cases est pensée pour que l'action qui s'y déroule soit cohérente de manière interne, par rapport à son contenu, et externe, vis-à-vis des autres cases présentes sur la page. La subdivision ou la répétition d'une action y apporte une attention plus importante et par conséquent une signification supplémentaire.²⁰⁰ (Voir Annexes – Image 26). Cette étape permet d'avoir une vue globale sur l'organisation des différents éléments : « l'équilibre des masses, l'importance respective des cases, le rythme de la narration, le parcours que le regard du lecteur sera invité à emprunter ».²⁰¹

Le dynamisme du découpage est primordial pour le que lecteur suive l'histoire sans en être lassé. Lorsque l'auteur choisit d'intégrer de longs dialogues, il peut alors jouer sur ce découpage pour éviter d'avoir des bulles trop conséquentes. L'action stagne, mais le contenu varié des cases allège la narration.²⁰²

Les choix de découpage privilégient l'action des personnages et l'environnement dans lequel ils évoluent. Dans les bandes dessinées, le contenu d'une case porte sur l'ensemble de la scène et de l'action qui s'y déroule. Dans les mangas, l'attention se concentre plus souvent sur une partie de la scène : un personnage ou un élément de décors.

Les contraintes de production influencent également le découpage. Lors de la prépublication les zones réservées à la bande dessinée peuvent être très limitées : une bande, une page, quelques pages. Les albums ont longtemps été limités à un nombre de pages précis : 46 à 54 pages pour les formats classiques. Cette règle est aujourd'hui moins stricte et des productions plus conséquentes sont publiées : les romans graphiques peuvent contenir jusqu'à 170 pages. Au Japon, dans les magazines, les mangakas produisent 10 à 20 pages par publication.²⁰³ La taille des volumes reliés n'influence pas

200 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 59.

201 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p.104

202 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, p. 99..

203 AUGIS, Josiane. *Le manga, de son origine à aujourd'hui*. Edition J.A. Création, Bayonne, 2017, p. 30.

la longueur d'une histoire. Par conséquent, le découpage de l'action est différent : il arrive que certaines scènes soient répétées plusieurs fois sous des points de vue différents.²⁰⁴

3.3.2 Les espaces entre les cases

Les espaces entre les cases sont appelés « gouttière » ou encore « blanc intericonique ».²⁰⁵ Ces espaces jouent sur les notions de vitesse et de progression narrative.²⁰⁶ Cette dimension du séquençage structure le récit, encadre l'action et sert de liens entre les différents éléments représentés.²⁰⁷ Le « blanc intericonique » n'est pas toujours blanc : il arrive qu'il soit coloré pour apporter une « valeur dramatique ou symbolique » supplémentaire.²⁰⁸

Les espaces entre les cases sont représentatifs de tout ce qui est caché au lecteur. Le temps qui n'est pas dessiné peut être plus ou moins long. Ce qui est hors-champ peut être suggéré par d'autres cases, par des lignes de mouvements ou encore des onomatopées.²⁰⁹ Le découpage et le cadrage sont utilisés pour mettre en avant le sujet et centralise l'attention du lecteur sur un moment ou une action en particulier.

Les gouttières divisent les séquences en cases. Elles structurent également la page en bandes. L'isolation de « micro-séquences » au sein d'une planche concentre l'action et aide à mieux en définir le sens. Il existe aussi des gouttières extérieures, un « hypercadre » constitué des marges qui entourent la page. Dans la bande dessinée traditionnelle, la convention se veut d'aligner les bords des cases sur la marge.²¹⁰

Dans le cas de bandes dessinées plus récentes ou bien des mangas, il arrive que ces gouttières extérieures ne soient pas représentées. Cette technique consiste à réaliser « un dessin "à bords perdus" ». Ce genre de graphisme confère à l'action une force « temporelle et spatiale » additionnelle.²¹¹ (Voir Annexes – Image 27 et Image 28).

Au sein d'une même œuvre, la taille des gouttières varie peu. Si elle varie, elle sert à indiquer l'importance d'une action, une période hors-champ plus importante ou

204COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, pp. 159-164.

205GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 64.

206FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, p. 105.

207FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 100.

208QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p.21.

209FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, pp. 76 et 169-172.

210QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp. 25 et 74.

211QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p.26.

encore la simultanéité de deux événements. Dans le cas d'une mise en page moins régulière, comme lors d'un collage, l'absence ou bien la présence de gouttières dépend du style de l'auteur.²¹²

Le lecteur, en lisant, fait l'effort inconscient de décrypter les indices et reconstruit les moments qui ne sont pas représentés. Ces reconstitutions peuvent être plus ou moins complexes selon l'intensité de la rupture dans la narration. Il y a moins à synthétiser si, d'une case à l'autre, le personnage se trouve dans le même segment spatio-temporel, affairé aux mêmes actions, dans un décor similaire. Par contre, lors de jeux temporels tels que les ellipses, flash-backs ou flash-forwards, le lecteur doit reconstruire les espaces vides pour comprendre le déroulement de l'histoire.²¹³ La bande dessinée est à la fois fragmentée (case par case) et globale (l'entièreté des cases d'un récit forment un ensemble narratif). Le travail inconscient du lecteur envisage dans sa totalité la diégèse de l'histoire.

La reconstitution des espaces vides sera facilitée si le lecteur possède les clés de compréhension pour saisir les éléments pertinents de chaque séquence. Aidé par un découpage et une mise en page correcte, le lecteur replace les différents segments dans un contexte global cohérent.²¹⁴

La bonne compréhension d'une séquence est assurée par des « raccords ». Ils permettent de faire des liens logiques et consistent en la répétition d'un même élément d'une page à l'autre. Lorsqu'ils sont visuels, ils peuvent mettre en scène un personnage, une action, un décor, ou encore une unité chromatique. Lorsqu'ils sont textuels, ils peuvent être placés dans un récitatif, un dialogue, une phrase incomplète, une onomatopée, un texte écrit à même l'image. Les récitatifs tels que « un peu plus tard », « Londres, 20h20 » ou encore « au même moment » contribuent au bon enchaînement des séquences. Le placement d'une bulle ou d'un récitatif sur deux cases peut aussi servir de raccord.²¹⁵ Une case positionnée sur l'intersection de deux autres suit le même principe et dynamise l'action.²¹⁶ (Voir Annexes – Image 28)

212QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp.20-21.

213GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 24.

214GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 60.

215QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp. 28-29.

216QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 122.

3.3.3 L'importance des décors et des accessoires

Les décors dans une bande dessinée ou un manga ancrent l'histoire dans un contexte spatial et temporel précis. Lorsque ces décors sont inspirés de lieux réels, les auteurs et dessinateurs ont recours à la recherche documentaire pour apporter des éléments réalistes à leurs œuvres.

La photographie est souvent utilisée comme modèle de référence lors de la création des décors, ainsi que des personnages ou des accessoires qui les accompagnent.²¹⁷ Qu'elle soit simplifiée, copiée dans tous ses détails, ou encore qu'elle soit retravaillée ou intégrée telle quelle, la photographie sert de support à la réalité, contribue à la construction de la mise en scène et au rythme d'une séquence.²¹⁸ Elle permet « une appropriation d'un réel fort complexe et fonctionne comme un gage de véracité ».²¹⁹ Ces photographies, accompagnées d'autres recherches, constituent une base de données documentaires qui apporte aux œuvres un cadre crédible ainsi que des pistes d'inspiration dans la construction du scénario.²²⁰

Grâce à cela, des paysages encrés géographiquement et culturellement se retrouvent dans les bandes dessinées et les mangas. La représentation d'un lieu s'associe également à une identité régionale. Il est intéressant de porter son attention sur les éléments du décor et les attitudes des personnages qui sont un miroir de l'époque et des coutumes spécifiques à chaque culture.

En Belgique wallonne, cette identité locale aurait émergé vers les années 1850, s'inscrivant dans la continuité (et la fin) du courant artistique romantique qui encourageait un retour à la nature et à des valeurs régionales. L'histoire belge, à partir des années 1830, correspond à une période de changements économiques et politiques. L'imaginaire wallon en est transformé et cela se retrouve dans la bande dessinée : cet état d'esprit est retranscrit par des éléments du paysage, des coutumes et des manières de parler.

Des scènes de bandes dessinées qui se passent en Belgique montrent des villes connues comme celles de Liège (Illustration 32, page suivante) ou de Charleroi. L'architecture locale et le paysage naturel de la campagne y sont également dessinés.

217KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 211.

218DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, L'Harmattan, Paris, Coll. Université de Lille3, n°19, pp. 9-10.

219GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 133-134.

220GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 65-67.



Illustration 32: © Dupuis, 1987 / Piroton, Dorao, Jess Long. 12, *Neige poudreuse à Liège*, p. 5. *Pirotte Jean In COURTOIS Luc*, 1991, p. 8.

Certaines bandes dessinées ont été écrites en wallon, ou bien en intègre quelques mots et expressions. La religion ou encore des traditions comme celle des échasseurs namurois et des Gilles de Binche y sont dessinées. Les personnages contribuent à retranscrire ce contexte culturel par leurs habitudes et leurs croyances : boire de la bière, croire aux superstitions à propos des chats noirs, ou encore aller à l'église.²²¹

Les mêmes particularités se retrouvent dans les mangas. Certains paysages du Japon sont reconnaissables au premier coup d'œil : le mont Fuji, le sanctuaire d'Inari à Kyoto, et tant d'autres. L'imaginaire commun au Japon se construit lors des voyages culturels scolaires, ainsi que par la connaissance d'œuvres nationales telles que celles de Hokusai, avec les cinquante-trois vues du Tôkaidô.

Dans une page de manga, Illustration 27, il suffit de montrer la tour de Tokyo, pour situer l'action dans la capitale japonaise. Des spécificités locales se retrouvent également dans les dialogues des personnages, notamment avec des dialectes comme celui du Kansai ou encore des manières spécifiques de parler propres à certains groupes sociaux comme ceux des yakusas ou de la communauté gay. Les personnages agissent aussi en accord avec les activités qui se déroulent tout au long de l'année : les hanamis, les matsuris, les fêtes d'école ou encore la visite au temple lors du nouvel an. Des habitudes y sont décrites : aller prendre un verre avec les collègues de travail, saluer les autres, aller prier au temple. Les croyances y sont représentées grâce aux personnages de la mythologie tels que les tengus ou les renards.

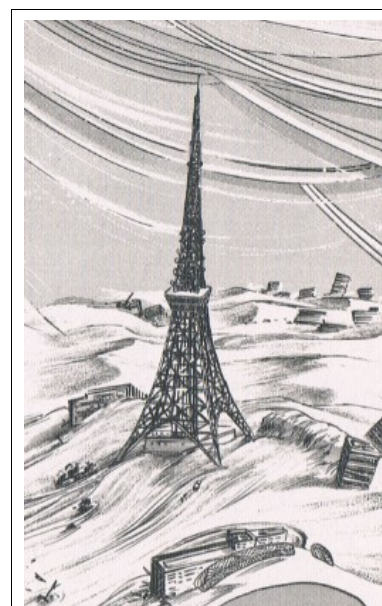


Illustration 33: © Éditions Tonkam, 2006 / CLAMP, X. Vol 1, p. 140, A (partiel).

Les décors et les accessoires s'inscrivent dans le concept de « simplification synecdochique » décrit par Groensteen (2007), où la partie d'une chose sert d'indicateur pour le tout : il suffit de montrer l'Atomium pour que l'on sache que l'histoire se passe à Bruxelles.

²²¹COURTOIS, Luc. *L'Imaginaire wallon dans la bande dessinée*. Crédit Communal, Louvain-la-Neuve, 1991. pp. 5-69.

La complexité du décor varie beaucoup d'un auteur à l'autre. Certains représenteront le strict minimum nécessaire à la compréhension de l'histoire.²²² D'autres y ajouteront une multitude de détails apportant des informations qui font avancer la narration ou qui construisent le monde dans lequel se passe l'histoire.

Les décors de la ville, où se trouvent les personnages, indiquent le contexte (quel moment, quel endroit), avant de commencer la séquence contenant l'action. Dans l'illustration 34, la première case indique le lieu (le centre ville), puis précise que l'action se déroule dans un restaurant, avant de montrer le personnage qui mange.



Illustration 34: © Kaze, 2015 / Mizushiro Setona, *Brainstorm'seduction*. Vol. 1, p. 146, A et B.

3.3.4 La couleur et les trames comme facteur temporel

Dans les décors, la couleur sert aussi d'indicateur du temps qui passe : les couleurs sombres ou bleues pour la nuit, des teintes claires pour la journée, et des tons orangés pour le coucher de soleil.

Le grain d'une image (comme dans la photographie) ainsi que certains ensembles chromatiques positionnent la séquence dans le passé (noir et blanc, fuchsia), dans le futur ou dans un espace-temps différent (rêve, fantasme). (Illustration 35)

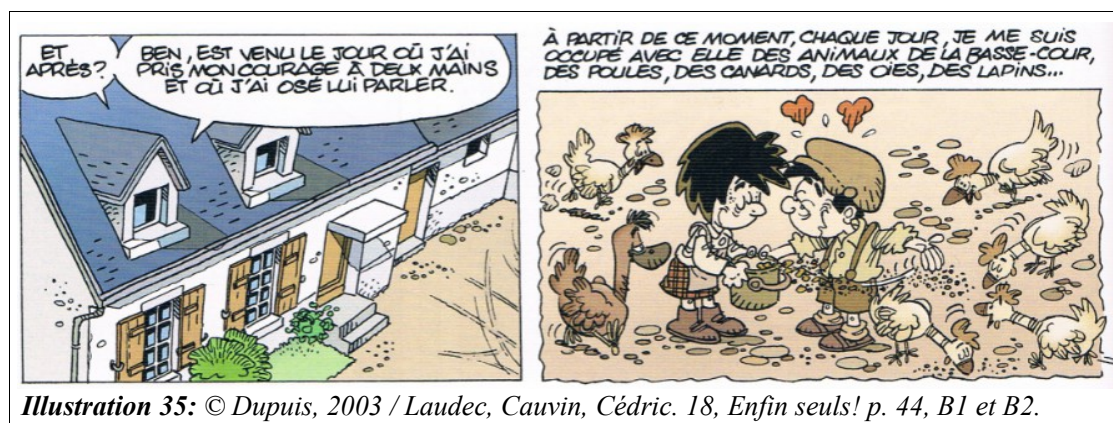


Illustration 35: © Dupuis, 2003 / Laudec, Cauvin, Cédric. 18, *Enfin seuls!* p. 44, B1 et B2.

²²²GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 46.

Les mangas, en noir et blanc, utilisent d'autres systèmes que celui de la couleur pour conférer les mêmes informations. L'espace en dehors des cases peut par exemple être entièrement noir (plutôt que blanc) dans le cas de flash-backs. De même que la nuit pourra être symbolisée par le ciel sombre ou bien des étoiles. Les trames permettent également de symboliser le temps qui passe, jouant sur l'aspect de l'image (grains, lignes, jeux de lumière) pour y apporter un sens supplémentaire. (Illustration 36)



Illustration 36: © Pika, 2007 / Fujisawa Tôru, Tokkô. Vol. 1, p. 181, B2

3.4 La mise en page

3.4.1 Le sens de lecture

Les bandes dessinées et les mangas ne se lisent pas dans le même sens. Le support influence également la construction des pages et la succession des cases. Les bandes dessinées et les mangas suivent tous les deux une logique induite par le format de publication.

Les planches de bandes dessinées fonctionnent selon un principe de linéarité horizontale allant de gauche à droite. L'organisation des planches et la succession des cases se construit de haut en bas. Les cases sont des espaces uniques, mis en avant sur la planche. Lorsque les personnages ou les bulles sortent de la case, ceux-ci sortent de l'espace-temps de l'histoire.

Les pages de mangas se lisent de droite à gauche. Beaucoup sont comparables aux bandes dessinées très régulières. Bien que linéaires et horizontales, le dynamisme des pages fait également usage d'un système de narration vertical : il n'est pas rare de voir des cases découper la page sur toute sa hauteur.²²³ Cette spécificité est héritée du sens de lecture des textes japonais écrits verticalement. (Voir Annexes – Image 32).

Un système de lecture exclusivement vertical peut se retrouver dans les webtoons puisque les histoires sont créées exclusivement pour être lues sur un écran. Dans ce cas, la lecture qui se fait en défilant les pages est facilitée par un découpage et des enchaînements qui suivent une logique allant du haut vers le bas.

Lors de l'importation des premières œuvres japonaises en Europe, pensées comme trop compliquées à comprendre, les planches ont parfois été remontées ou

²²³D'après l'étude réalisée dans GROENSTEEN, Thierry et MORGAN, Harry. *L'univers des mangas: une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman, Bruxelles, 1996. Mentionné dans : GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, 2011, p. 60.

redessinées pour s'adapter au public européen.²²⁴ Aujourd'hui, les mangas sont présentés dans leur sens de lecture original, parfois accompagné d'une page explicative décrivant l'ordre de succession des bulles.

Malgré le sens de lecture prédéfini, le lecteur ne le suit pas forcément : il peut appréhender la page dans son ensemble, être attiré par certains détails ou prendre plus de temps pour lire une case plutôt qu'une autre. Le lecteur peut sauter des cases ou relire plusieurs fois les mêmes éléments.²²⁵

Le sens de lecture est également un indicateur chronologique : aller vers la droite dans les bandes dessinées ou vers la gauche dans les mangas signifie avancer dans le temps. Le cas le plus concret est celui de l'accroche dans la dernière case qui incite le lecteur à suivre le personnage et à faire un bon dans le futur en tournant la page.²²⁶

Dans le cas de la bande dessinée, lorsque la succession des cases n'est pas évidente, des flèches sont utilisées pour indiquer l'ordre de lecture. Dans les mangas, la structure plus dynamique de la mise en page est suffisante grâce à l'utilisation des textes, des onomatopées, du positionnement et des formes irrégulières des cases.²²⁷ (Voir Annexes – Image 29).

3.4.2 La composition des pages et des cases

La mise en page concerne l'organisation des images, dépend du format des planches et de la place des pages (quelle page à droite ou à gauche, première et dernière case). Cette étape de répartition se fait selon un rythme choisi par l'auteur en fonction de l'impact qu'il veut donner aux scènes.²²⁸

L'auteur construit son découpage et sa mise en page dans le but de stimuler l'envie du lecteur à connaître la suite. La dernière case permet ce que l'on appelle « une relance diégétique » : la dernière image se construit comme si elle précédait une étape majeure de l'histoire. Les cas récurrents montrent le personnage qui court, qui arbore une expression choquée ou encore un récitatif qui transporte dans un nouvel-espace temps.²²⁹ Cette technique est une condition *sine qua non* de tous les genres fonctionnant sur le principe de la sérialisation et dépend plus d'un impératif commercial que narratif.

224 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 94-95.

225 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p.19.

226 QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p.16.

227 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 17 et p. 19.

228 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 47.

229 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, pp. 100-101.

Dans l'illustration 37, Tintin et Milou entendent du bruit venant de la tour. À la page suivante, ils vont voir ce qui se passe.

La taille des cases dépend à la fois de l'importance que l'on veut donner à une action, mais aussi de la quantité d'information que l'on

veut y intégrer.²³⁰ Dans le cas des doubles pages, même si les cases ne débordent pas sur l'entièreté des deux pages et que les lignes de force ne correspondent pas, l'auteur veille à y constituer une séquence homogène (temps et lieu).²³¹

Lors de la mise en page, la position des bulles est également importante. Comme pour les cases, elles sont placées en fonction du sens de lecture : notion d'autant plus importante lorsqu'il y a plus d'une bulle par case, avec une pluralité de personnages. Bien que souvent placées dans le haut et les coins d'une case, la place réservée aux bulles n'est pas prédéterminée. Une bulle placée à l'arrière-plan de l'image est indicatrice du point de vue de la scène et de la distance qui sépare les personnages. Si les bulles se superposent, elles miment le chevauchement des voix lorsque les personnages parlent en même temps ou sont interrompus. Des appendices relient les bulles à leur émetteur, des liens supplémentaires connectent également les bulles entre-elles.²³²

Dans une bande dessinée ou un manga, la première case (d'un album, d'un chapitre ou d'un gag) et la dernière (fin d'un album, accroche à la fin d'un chapitre, chute d'un gag) sont les plus importantes.

La première page a pour fonction de présenter le lieu, l'époque, ainsi que les personnages.²³³ Elle est souvent isolée (seule à droite dans les bandes dessinées ou à gauche dans les mangas). Dans le cas des mangas, il arrive qu'une page de couverture soit dessinée, mentionnant le nom du chapitre ou bien la dernière action du chapitre précédent, permettant ainsi de placer la première page sur la double page suivante. Dans les bandes dessinées, un « générique »²³⁴ rappelant une nouvelle fois le titre peut également être utilisé dans la première page.

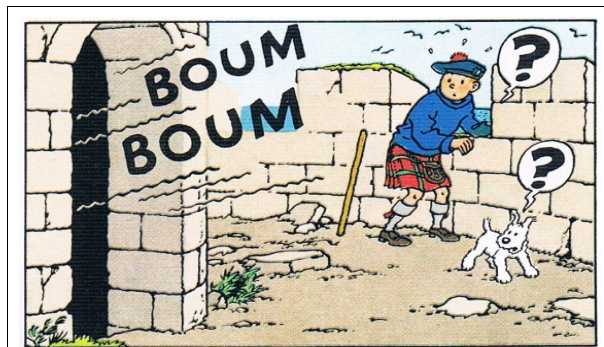


Illustration 37: ©Casterman, 1984 / Hergé, *Les aventures de Tintin*. 7, *L'Île Noire*, p. 43, D3.

230GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 65.

231GROENSTEEN, Thierry. *Op.cit.*, p. 26.

232QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 45-47.

233GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 22.

234QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 143.

La dernière case d'un album ou d'un volume a une fonction particulière car elle conclut à la fois la planche et le récit. Il est alors possible d'utiliser des jeux de cases ou de couleur, ou bien de mettre en scène les personnages pour marquer une rupture. La dernière case des bandes dessinée a longtemps été contrainte de comporter le mot « fin » (Illustration 38). Dans les œuvres plus récentes, notamment lorsque l'histoire se prolonge d'album en album, cette mention n'est plus obligatoire.



Illustration 38: © Dupuis, 1984 / Roger Leloup, Yoko Tsuno. 4, Le feu de Wotan, p. 46, B4.

3.4.3 Lignes, points de force et perspectives

Pour qu'une case soit esthétique, elle doit respecter les règles de base de la proportion et de la perspective. Elles peuvent être « droites ou courbes », « horizontales, verticales et obliques ». ²³⁵ Elles contribuent à la construction de l'ambiance d'une scène. L'horizontalité ou la verticalité inspire le calme. Les lignes obliques et courbes participent au dynamisme d'une scène et peuvent induire un sentiment d'anxiété. L'équilibre d'une image est respecté lorsque les éléments du dessin correspondent à la répartition des forces dans l'images.

L'illustration 39 présente une application du principe des « points d'or », division d'une image selon les lignes et points de force, synthétisé dans l'illustration 40.

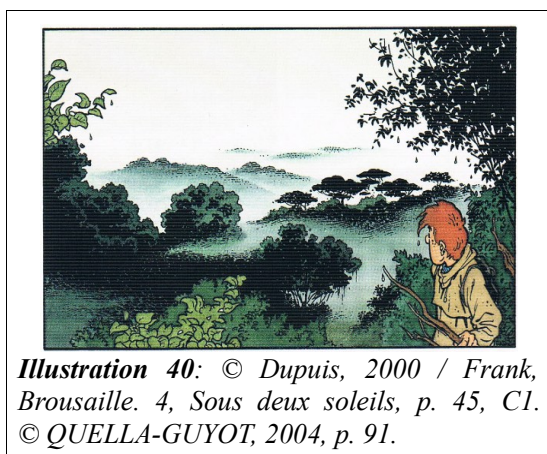


Illustration 40: © Dupuis, 2000 / Frank, Brousaille. 4, Sous deux soleils, p. 45, C1. © QUELLA-GUYOT, 2004, p. 91.

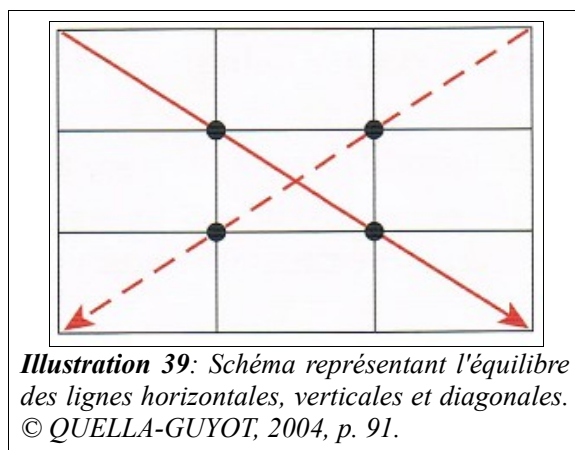


Illustration 39: Schéma représentant l'équilibre des lignes horizontales, verticales et diagonales. © QUELLA-GUYOT, 2004, p. 91.

Les points de forces servent de catalyseur pour le regard, et se trouvent « aux intersections de ces lignes [verticales et horizontales] ou sur les diagonales ». ²³⁶ La case se divise en neuf espaces (divisions en tiers) qui peuvent alors être utilisés comme base pour composer une image.

235QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 90.

236QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp. 84-85.

La perspective se construit grâce à une ligne d'horizon sur laquelle s'accordent les lignes horizontales du dessin et un (ou plusieurs) point(s) de fuite vers lequel convergent les autres lignes. Cette technique permet d'orienter le regard sur une action ou de créer une composition dynamique de la case. Le « tassement des perspectives » permet de « serrer » le contenu de la case. Cette dernière méthode est souvent utilisée dans les webtoons dont les images s'allongent parfois, donnant à l'œil de découvrir l'image au fur et à mesure que la page descend.²³⁷

3.4.4 Les échelles de plan

Les échelles de plan jouent un rôle narratif et esthétique dans la bande dessinée. La position des éléments dans le cadre est significatif. Les plans larges posent le décor et l'ambiance de la scène. Ils insistent sur le contexte et intègrent le lecteur dans le monde du personnage. Les plans moyens et américains focalisent le cadre sur des instants narratifs majeurs. Les plans rapprochés insistent sur l'émotion et les actions des personnages. Ils sont alors empreints d'une connotation « expressive, dramatique et psychologique ». Les gros plans concentrent l'attention sur des détails, ce qui leur donne une « valeur dramatique ou informative ». Le focus peut être porté sur les personnages (leurs yeux, leurs mains, leurs mouvements), mais aussi sur des détails du paysage (un oiseau, une goutte d'eau) ou des accessoires (une enveloppe, un verre de vin).²³⁸

Parmi les effets de lecture se retrouvent les visions panoramiques (où le regard du lecteur parcourt l'image) (Illustration 41), les zooms (où les personnages ne bougent pas, mais l'image s'approche ou l'éloigne) et les travelings (le point de vue change, à la manière d'une caméra sur un rail). Il arrive que les cases soient scindées par des gouttières ou des lignes de tension, donnant alors au dessin un effet évolutif.²³⁹



Illustration 41: © Dupuis, 1997 / Gazzotti, Tome, Soda. 9, Et délivre-nous du mal, p. 3, A1. In Quella-Guyot, 2004, p. 125.

²³⁷QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 92-93.

²³⁸QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp.78-80.

3.4.5 Les angles de vue et la profondeur de champ

Les angles de vue sont similaires à ceux du cinéma : la position de la caméra détermine l'endroit depuis lequel le spectateur regardera la scène. Lorsque l'inclinaison est droite, la vue est « neutre, objective et réaliste ». La plongée « écrase » le sujet et induit un sentiment d'insécurité, de peur, de solitude, de vertige et de fatalité. (Illustration 42) La contre-plongée offre des effets dramatiques de force, de domination et de supériorité.²⁴⁰

La profondeur de champ est divisée en avant-plan, plan intermédiaire et arrière-plan. Ils peuvent être utilisés individuellement pour mettre en avant les personnages, leurs actions et les éléments importants de la narration. Ils peuvent également être combinés. Par exemple, l'amorce est un système qui génère de la tension dans la narration : elle nécessite la représentation partielle d'un élément au premier plan (personnage, action, élément de décor), avec un autre élément au plan intermédiaire ou à l'arrière-plan.²⁴¹

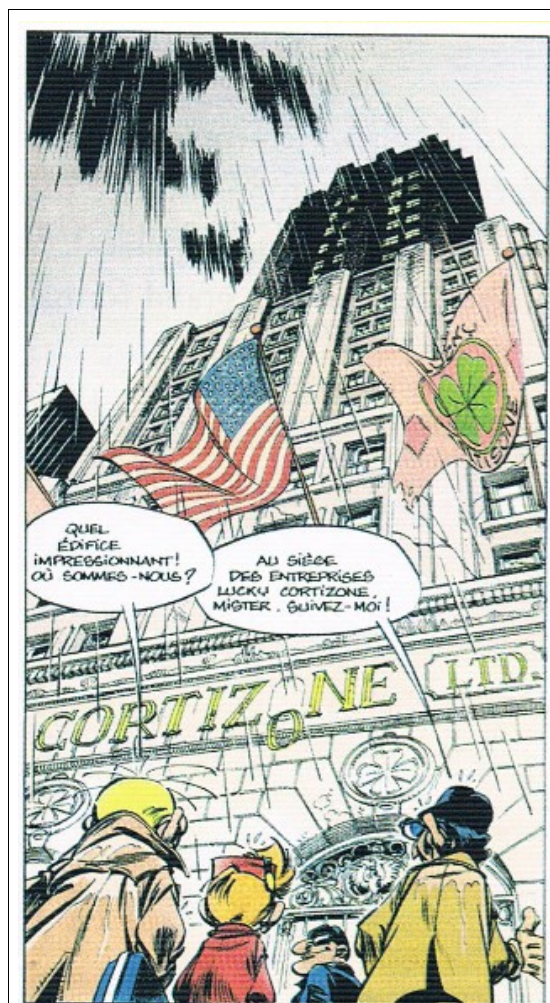


Illustration 42: © Dupuis, 1993 / Tome, Janry, Spirou et Fantasio. 39, Spirou et Fantasio à New York, p. 15, A1. In QUELLA-GUYOT, 2004, p. 83.

3.4.6 La représentation du mouvement

Les lignes de mouvement insistent sur les déplacements : elles peuvent suivre un personnage, accompagner un geste ou une action. Ces lignes, parfois accompagnées de points d'impacts, permettent de « dynamiser » et d'« animer » une case.

Les lignes indiquent le début et la fin d'un mouvement. Elles supportent le découpage interne de l'action : un personnage s'apprête à ouvrir une boîte, elle s'ouvre, puis est ouverte. Les différentes phases peuvent être séparées dans des cases différentes. Elles peuvent également être indiquées au sein d'une même case (les personnages sont représentés plusieurs fois) ou encore décuplées (une main est dessinée

239QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 123-126.

240QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 81-83.

241QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp. 84-85.

plusieurs fois, suivant le mouvement effectué (Illustration 43).

Les mouvements des personnages peuvent être caricaturés pour être plus explicites. Ces lignes donnent une impression de vitesse et de durée.²⁴² Lorsque les personnages se mettent à courir ou bien qu'une voiture démarre, un nuage de fumée symbolise leur départ. Lorsqu'ils freinent ou s'arrêtent, le sol est déformé par le frottement sur le sol.

Des nuages de vapeurs sortent de la bouche des personnages essoufflés, symbolisant l'air en mouvement.

Dans la bande dessinée, les lignes sont attachées à l'objet qui accomplit le mouvement : un poing, une voiture, une balle lancée en l'air. (Illustration 45) Elles peuvent également remplacer l'objet ou l'entourer d'un halo, l'objet subissant sa propre vitesse et son déplacement.

Dans les mangas, ces lignes sont souvent inscrites directement sur le fond de la case. (Illustration 44) Elles ne sont alors plus attachées à un élément précis. Elles donnent l'impression que, de manière subjective, le lecteur bouge à la même vitesse que l'objet.²⁴³



Illustration 43: © Dupuis, 1958 / Morris, Lucky Luke. 11, Lucky Luke contre Jöss Jamôn, p. 28, B3.

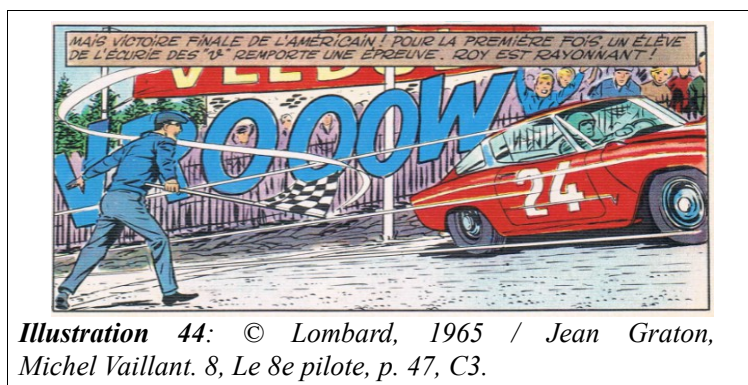


Illustration 44: © Lombard, 1965 / Jean Graton, Michel Vaillant. 8, Le 8e pilote, p. 47, C3.

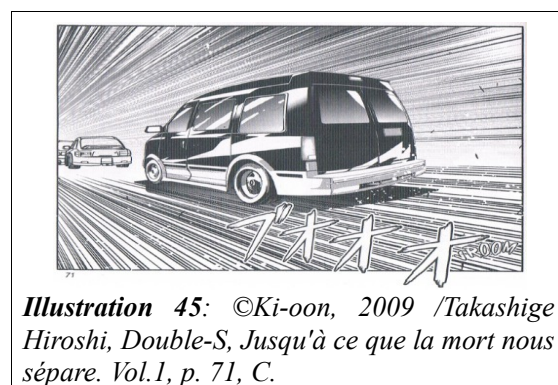


Illustration 45: ©Ki-oon, 2009 /Takashige Hiroshi, Double-S, Jusqu'à ce que la mort nous sépare. Vol.1, p. 71, C.

3.4.7 Les effets de cadre

Les cadres, contour d'une case, dans la bande dessinée sont généralement carrés ou rectangulaires, et s'organisent selon une logique horizontale. La technique du gaufrier est le style de mise en page le plus courant. Cette représentation consiste à intégrer ses personnages dans des cases dont la taille et la forme sont régulières. Le rythme de lecture est homogène. Le lecteur ne doit pas décoder la mise en page et concentre son attention sur le sens véhiculé dans les cases. Ce modèle permet de mettre en avant des éléments-clés de la narration et de structurer la page en fonction de

²⁴²QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 67 et p. 109.

²⁴³COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, pp. 158-159.

séquences internes : par exemple, une demi-page composée de deux séquences, une grande case donnant le contexte suivie de cases plus petites contenant l'action.

Des ruptures dans le modèle sont observées dans des styles plus modernes. Le collage et la disposition irrégulière des cases sont aujourd'hui banalisés. Les évolutions dans la mise en page dépendent notamment de l'intégration d'un facteur émotionnel plus important.^{244,245} (Voir Annexes – Image 30 et Image 31).

Dans les mangas, la technique du gaufrier est également utilisée. Cependant, d'un auteur à l'autre et au sein d'une histoire, la mise en page tend à être plus hétérogène. Les cases s'adaptent à l'action qu'elles contiennent, dynamisent le mouvement de l'action et orientent le regard du lecteur. Elle peuvent prendre la forme d'un carré ou d'un rectangle, découpant parfois toute la page, ainsi que d'un trapèze ou d'un losange à l'aide de gouttières obliques.^{246,247} (Voir Annexes – Image 32 et 33).

Tout comme une bulle s'adapte en fonction de ce qu'elle évoque, le contour d'une case correspond à son contenu.^{248,249} Ces effets peuvent être d'ordre narratif (signifiant le rêve par une forme ondulée), cinétique (subissant une explosion en se brisant), transgressif (lorsque le personnage interagit avec les bulles, sort de la case ou s'y appuie), ludique (lorsqu'elle sert de support aux décors), esthétique (lorsqu'elle évoque un univers ou un pays) ou subjectif (lorsque le bord adopte un point de vue).²⁵⁰

Des effets narratifs sont utilisés dans la bande dessinée *Kid Paddle* de Midam, lorsque Kid se perd dans ses pensées et « se fait des films », la dernière case s'égraine en pixels, servant alors à revenir au monde réel.

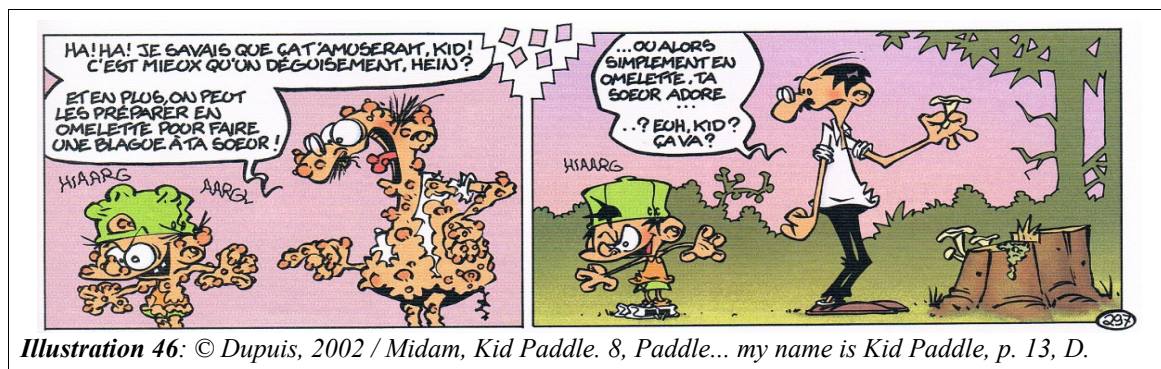


Illustration 46: © Dupuis, 2002 / Midam, *Kid Paddle*. 8, *Paddle... my name is Kid Paddle*, p. 13, D.

244 GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 124.

245 BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 168-170.

246 D'après l'étude réalisée dans GROENSTEEN, Thierry et MORGAN, Harry. *L'univers des mangas: une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman, Bruxelles, 1996. Mentionné dans : GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, 2011, p. 60.

247 BOUISSOU, Jean-Marie. *Op. cit.*, pp. 168-170 et p. 173.

248 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 70.

249 QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 74.

250 QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, p. 73.

Des effets d'ordre esthétiques se retrouvent dans la bande dessinée *Jonathan* de Cosey. L'histoire se passe au Tibet. Sur la planche, les cases sont entourées d'un autre cadre aux formes arrondies et souvent colorées (Illustration 47), qui rappellent des motifs que l'on retrouve dans l'art tibétain et les mandalas (Illustration 48). Le contour de la case sert à évoquer un univers précis par sa forme et sa couleur.



Illustration 47: © Lombard, 1997 / Cosey, *Jonathan*. 3, *Pieds nus sous les rhododendrons*, p. 16, A2.



Illustration 48: *Mandala de Vajrapani*, Tibet, XVIIIe siècle, © akg-images / De Agostini Picture Lib., V. Pirozzi.

L'absence de cadre est également un trait distinctif chez certains auteurs. Dans *Le Chat* de Philippe Geluck, le chat et les dessins sont souvent placés directement sur la page, sans forcément y dessiner de cadre. Dans ce cas particulier, l'album est composé d'une multitude de gags et l'absence de cadre n'a pas d'impact sur la narration.

Dans les mangas, les récitatifs qui décrivent un changement de lieu ou bien un saut dans le temps sont parfois remplacés par des cases qui se succèdent. (Illustration 49) Ils peuvent contenir des éléments de décor ou être vides. La première ou la dernière case peut se subdiviser en une succession de cases plus petites symbolisant à leur tour un saut dans le temps ou dans l'espace. (Voir Annexes – Image 34)

Communément aux bandes dessinées et aux mangas, l'« incrustation » est un système courant qui consiste à superposer deux cases. Cette technique est utilisée pour changer de focale ou de distance vis-à-vis des personnages, montrer la simultanéité de deux actions ou encore détailler une action ou un personnage. La relation entre deux images superposées est plus forte que lorsque les cases sont simplement placées les unes à la suite des autres.²⁵¹



Illustration 49: © Pika, 2004 / CLAMP, *Tsubasa*. Vol. 1, p. 160.

251 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.106.

3.4.8 Les effets de page

Il existe ce que l'on appelle une « case-planche », où une unique case prend toute la planche et participe à l'avancée chronologique de l'histoire. Le collage est une technique couramment utilisée et a deux applications. D'une part, elle consiste à créer une « planche-décor » où le contexte est plus important que l'action ou les dialogues. Ce style de page ne contribue pas à l'évolution de la narration.²⁵² D'autre part, la page constitue un cadre unique et les éléments de la narration y sont placés. Les cadres sont absents ou bien simplement suggérés.²⁵³ (Voir Annexes – Image 35).

La « technique à bords perdus » consiste à utiliser les bords matériels d'une page en tant que contour d'une case : les marges et l'hypercadre ne sont pas représentés.²⁵⁴ Les personnages sont placés à l'avant-plan, comme dans le cas de l'« effet podium », ou bien directement sur le fond. (Voir Annexes – Image 36 et Image 37).²⁵⁵

La perception de la page est différente dans les bandes dessinées et dans les mangas. Les pages de bandes dessinées fonctionnent selon le principe du « multicadre », où la page est divisée en espaces clairement définis et placés les uns à côtés des autres.²⁵⁶ La page sert de support sur lequel viennent s'agencer les cases. Les pages de mangas utilisent également un agencement « multicadre », mais elles ont aussi la particularité d'être « multicouche » : les éléments se superposent sur plusieurs étages. La page est considérée comme un tout et est utilisée dans la narration au même titre que les cases. Une page de manga peut alors avoir deux échelles de lecture possibles : la page dans son entièreté ou bien case par case.²⁵⁷

Cette perception différente trouverait son origine dans les systèmes linguistiques européens et japonais. La langue française se construit de manière linéaire : les lettres se combinent pour former des mots, qui sont placés les uns à la suite des autres pour constituer des phrases. La langue japonaise utilise des kanjis, ainsi que des syllabaires retranscrivant des sons. Les idéogrammes les plus simples représentent de manière stylisée des éléments du quotidien (arbre 木, soleil 日, eau 水). Les kanjis plus

252 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp. 145-146.

253 DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, L'Harmattan, Paris, Coll. Université de Lille3, n°19, p. 113.

254 D'après l'étude réalisée dans GROENSTEEN, Thierry et MORGAN, Harry. *L'univers des mangas: une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman, Bruxelles, 1996. Mentionné dans :

GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 60.

255 GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 64.

256 GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 67.

257 D'après l'une des théories de Jacqueline Berndt. Mentionné dans : GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 67.

complexes sont composés de divers éléments appelés clés (forêt 森, heure 時, étang 池). Cette capacité à combiner des éléments pour constituer un nouveau sens influence l'esthétisme et la conception des mangas. Les pages de manga fonctionneraient de manière similaire : chaque case est une clé et la page dans son ensemble forme un tout.^{258,259}

Dans des œuvres plus récentes de la bande dessinée, la mise en page reste très régulière mais des innovations sont observables : collages et superpositions multicadres, utilisation du contour de la page comme contour d'une case. (Voir Annexes – Image 38)

3.5 La représentation de l'émotion

L'émotion est exprimée par l'intermédiaire du découpage et de la mise en page qui mettent l'accent sur des moments spécifiques, leur vitesse, leur esthétique et leur intensité.²⁶⁰ La composition d'une séquence, ce qui est montré ou non et ce qui est expliqué ou laissé en suspend, contribue à instaurer une tension qui évolue tout au long du récit.

Dans son découpage, l'auteur peut choisir de montrer l'histoire sous différents points de vue. S'il est objectif, il n'y a pas d'ajout sémantique : le lecteur est extérieur à l'émotion des personnages. S'il est subjectif, les pensées et les émotions sont directement partagées avec le lecteur. Il existe trois cas de vision subjective. Le premier cas consiste à voir ce que le personnage voit. Le second cas permet de suivre le héros sans voir à travers ses yeux, mais en adoptant son point de vue (en regardant par dessus son épaule). Le dernier cas est celui d'une « vue subjective mentale » : le lecteur voit ce qui se passe dans la tête du héros.²⁶¹ (Voir Annexes – Image 39)

Dans les bandes dessinées, l'action est le moteur premier de la narration. Dans les scènes de western par exemple, l'attention est portée sur des détails autant que sur l'ensemble de la scène : une main qui tressaute, les sourcils qui se froncent, le vent qui emporte les boules foin, une goutte de sueur qui tombe. Tous ces éléments ont la même importance. La tension monte avant d'arriver au pic de l'action où les personnages ouvrent le feu.

Dans les mangas, le découpage instaure la même tension, menant à un pic

258BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, p. 180.

259BOUISSOU, Jean-Marie. *Op. cit.*, pp. 161-168.

260KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 166.

261QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, pp.78-80.

émotionnel : l'amour accompli, la joie ou la frustration à l'issue d'un combat. Le temps narratif peut être suspendu lorsque l'émotion est l'intention première d'une scène : il ne se passe rien étant donné que l'histoire se construit autour des réflexions des personnages. Les ressentis occupent une place tout aussi (et parfois plus) importante que celle de l'action.²⁶²

Le contour et le remplissage des bulles symbolisent les émotions et les intonations des personnages. Dans la bande dessinée, si le fond de la bulle est rouge et les bords sont dentelés, cela signifie que le personnage est en colère. Dans les mangas, les trames assurent la même fonction. (Voir Annexes – Image 40)

Le texte joue un rôle important dans la retranscription des émotions et réflexions des personnages. Il arrive que le texte soit remplacé par des symboles. Une bulle contient des éléments de ponctuation qui illustrent des moments de silence, marquant la surprise ou bien la réflexion.²⁶³ Dans certains cas, les symboles occupent la fonction d'idéogramme (bombes et éclairs si le personnage jure,

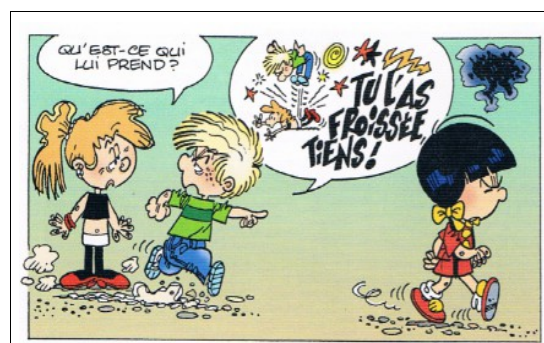


Illustration 50: © Dupuis, 2003 / Laudec, Cauvin, Cédric. 18, *Enfin seuls!* p. 20, C1.

des ampoules montrant qu'il a une idée). Ils peuvent se retrouver à l'intérieur ou à l'extérieur des bulles. Ils peuvent aussi les remplacer (nuage noir symbolisant des pensées noires).²⁶⁴ (Illustration 50)

Ces symboles peuvent se dissocier d'un personnage ou d'une bulle pour directement intégrer la page et ses décors (« fleurs, [...] lignes de tension, [...] flammes de colère », etc.). Ils servent d'indicateurs de l'émotion, au même titre que les bulles ou les personnages.²⁶⁵ (Voir Annexes – Image 41)

3.5.1 Les émotions des personnages

Tout comme le mouvement d'un objet peut être caricaturé pour être plus explicite, les émotions des personnages sont exagérées. Elles sont codées grâce à un vocabulaire graphique varié et complexe. Le dessin a une grande force représentative :

²⁶²GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 66.

²⁶³QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 51.

²⁶⁴QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.*, pp. 64-65.

²⁶⁵BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 179-180

les personnages, leurs émotions, leurs attitudes et l'ambiance dans laquelle ils évoluent sont construits de manière « aboutie et dynamique ».²⁶⁶

Dans la bande dessinée, hérités de la caricature et du dessin d'humour, les gestes et les expressions figées des personnages « favorisent l'exagération ».²⁶⁷ Ils peuvent rougir de colère ou bien arborer des visages aux expressions tout aussi déformées et surjouées que dans les mangas. Les émotions d'un personnage peuvent se matérialiser en s'inspirant des expressions de la langue parlée : « être vert de peur », « être sonné » ou encore avoir « une idée lumineuse ».²⁶⁸

Les corps des personnages subissent également des modifications graphiques : « les têtes, les mains et les pieds »²⁶⁹ sont amplifiés, mais ils restent d'emblée assez réalistes. Les transformations physiques tendent à *montrer* les émotions. Lorsque les personnages sont stressés ou tristes, le lecteur l'est également. Cependant, la notion d'empathie dans la bande dessinée a une place moins importante que dans les mangas.

Les Illustrations 51 et 52 présentent deux niveaux d'émotion. L'illustration 51 montre le professeur Latouche devenir « rouge de colère ». L'illustration 52 montre le professeur « exploser de colère ».



Illustration 51: © Le Lombard, 2009 / Godi, Zidrou, Ducobu. 15, *Ça sent les vacances!*, p. 6, C2.



Illustration 52: © Le Lombard, 2009 / Godi, Zidrou, Ducobu. 15, *Ça sent les vacances!*, p. 6, D1.

Dans les mangas, le rapport au dessin est différent : *faire ressentir* des émotions aux lecteurs est l'un des moteurs premiers du genre. Cette tradition est culturelle : « dans la peinture japonaise, le réalisme n'est pas d'essence mimétique ; c'est un réalisme des émotions. »²⁷⁰ « Au Japon, quand les mots sont toujours soupçonnés de dissimuler, les

266FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'édition, Paris, 1977, p. 81.

267GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 119.

268QUELLA-GUYOT, Didier. *Op. cit.* p. 68.

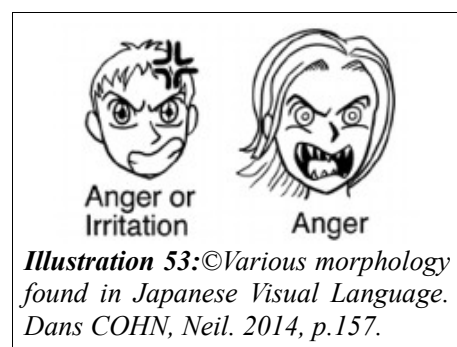
269GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 46 et 119.

270GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, 2007, p. 98.

émotions données à voir sans retenue sont preuve de sincérité ». ²⁷¹ Par conséquent, les personnages de mangas sont utilisés pour transmettre des émotions et impliquent le lecteur de manière empathique.

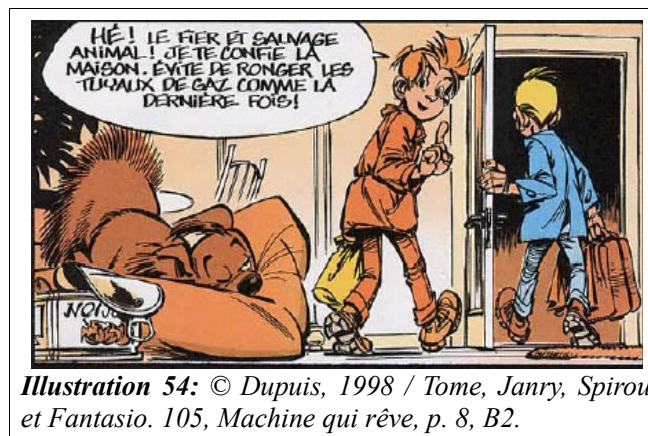
Il arrive que l'expressivité du récit soit omise par l'auteur, donnant alors un autre rythme et une autre finalité à l'histoire. Par défaut, une image n'est jamais neutre. L'absence d'expressivité chez un personnage correspond tout de même à un sens précis : l'introversion des émotions ou, tout du moins, une manière plus subtile de les exprimer. ²⁷² (Voir Annexes – Image 42)

Les codes utilisés pour codifier l'émotion peuvent avoir différentes interprétations. Les gouttes de sueur peuvent symboliser la surprise, la chaleur ambiante, l'embarras ou encore l'incompréhension. Ce vocabulaire est différent d'une culture à l'autre étant donné que les émotions peuvent s'exprimer de manières différentes. Dans les bandes dessinées, la colère ou l'irritation peuvent être symbolisées par des nuages noirs planant au dessus d'un personnage. (Comme dans l'illustration 50 présentée plus haut). Dans les mangas, la colère est symbolisée par des dents démesurées et pointues ou encore des veines pulsant sur le front des personnages. ²⁷³ (Illustration 53)



3.5.2 La couleur et la texture

La couleur, comme dans la peinture, est significative. Elle sert d'indicateur pour le lecteur et permet de situer immédiatement les personnages. ²⁷⁴ Dans la bande dessinée, *Spirou et Fantasio* (Dupuis), le personnage de Spirou apparaît toujours vêtu de rouge, alors que Fantasio est associé à la couleur bleue.



La dominance chromatique au sein d'une séquence contribue à la cohérence narrative, et par conséquent à une meilleure compréhension de l'action. ²⁷⁵ Elle imprègne l'image d'une pensée qui « contextualise, porte une charge émotive, historique,

²⁷¹BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 176-179.

²⁷²GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi. Les impressions nouvelles*, Bruxelles, 2007, p. 97.

²⁷³TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 6.

²⁷⁴GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 87.

²⁷⁵GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 26.

sociale ».²⁷⁶ L'intensité des scènes est également supportée par les couleurs qui insistent sur l'état émotionnel des personnages ou de la scène qui se déroule.²⁷⁷ Dans certains cas, les personnages changent de couleur en fonction de leurs émotions : vert symbolisant la maladie ou le rouge la colère.

Le choix de la couleur est important dans les associations. De manière générale, les couleurs « chaudes (du jaune au violet) » sont associées à « l'énergie ». Les couleurs « froides (du vert au bleu) » sont associées au « calme ».²⁷⁸ Chaque culture associe de manière symbolique les couleurs à des émotions ou des événements spécifiques. La mort peut être associée à la couleur noire (tenue de deuil), ainsi qu'à la couleur blanche (fantôme, paradis).

Les changements de lumière et les unités chromatiques sont également significatives : la douceur, la tristesse, ou encore la peur. Dans le troisième tome de la bande dessinée *Jonathan* de Cosey (Le Lombard), la peur et la tension sont souvent représentées dans des cases où les couleurs noire et bleue sont dominantes. (Voir Annexes – Image 43)

Dans la bande dessinée, la couleur est privilégiée parce qu'elle contribue à l'attractivité du support.²⁷⁹ L'utilisation exclusive du noir et blanc est un choix plus marginal et dépend des intentions stylistiques des auteurs.

L'industrie du manga a opté pour la stratégie inverse : publication sur un support moins attrayant en noir et blanc pour pouvoir proposer un prix plus intéressant. Les mangakas font usage de trames, plus rapides et moins chères, pour apporter aux planches de mangas ce que la couleur apporte à la bande dessinée : la texture des trames sert d'indicateur pour l'émotion ou encore l'ambiance d'une planche. (Voir Annexes – Image 35).

3.5.3 La nature comme symbolique de l'émotion

En Europe, l'analogie entre nature et émotion est héritée du courant romantique. La nature devient le miroir de l'émotion, où la sensibilité associe le sentiment de mélancolie à « des thèmes caractéristiques comme la fuite de temps, le crépuscule, l'automne, les ruines, ... ».²⁸⁰ Dans les œuvres européennes, « aucun goût fixe et

276 LAIGNE, Magali. « Transient Beauty (wabi sabi) » *In Techniques & Culture*, vol. 57 *In Open edition*

[En ligne] Publié le 30 June 2012 [Consulté le 18/4/19] Disponible sur : <http://journals.openedition.org/tc/5935>

277 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée : mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.78.

278 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 98.

279 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, p. 55

280 LEGROS, G. et al. *Les grands courants de la littérature française*. Edition Altiora Averbode, Namur, 2003, p.26.

stéréotypé »²⁸¹ n'est associé à la nature : l'auteur travaille par analogie et symbolisme pour transmettre une émotion.

L'ornementation des bulles dans la bande dessinée s'inspire de la nature pour symboliser les émotions : la glace correspond à un comportement ou une voix froide, l'eau est analogue aux larmes, le feu atteste des réactions enflammées des personnages (colère, volonté), les fleurs apportent du lyrisme et de la douceur.²⁸² (Illustration 55 et 56, page suivante)

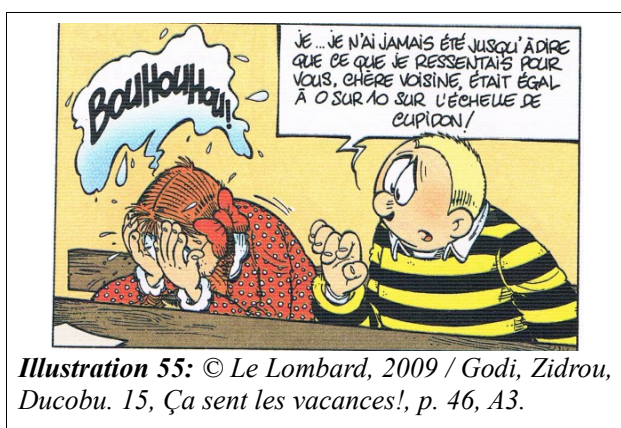


Illustration 55: © Le Lombard, 2009 / Godi, Zidrou, Ducobu. 15, *Ça sent les vacances!*, p. 46, A3.



Illustration 56: © Le Lombard, 2009 / Godi, Zidrou, Ducobu. 15, *Ça sent les vacances!*, p. 8, A2.

Dans la tradition japonaise, la nature est souvent associée à des émotions et fait partie des critères artistiques de ce que l'on pourrait appeler « l'émotion esthétique ».²⁸³ L'Art et la société japonaise se sont imprégnés de deux notions d'inspiration taoïste : la nature et l'essence éphémère des événements. Par exemple, les Japonais se retrouvent au début du printemps pour célébrer le hanami 花見 qui consiste à observer la beauté des fleurs de cerisier.²⁸⁴ L'importance donnée à ces événements dans la société contribue à la popularité de ces thèmes dans les milieux artistiques.²⁸⁵

Les représentations japonaises ont la particularité de déclencher un sentiment bien précis. Les références à la nature sont associées « quasi automatiquement et exclusivement [à] certains sentiments ou associations d'idées »²⁸⁶ et ce indépendamment

281 KAWAMOTO, Kôji. *Nihonsiika no Dentô — Nana to Go no Shigaku* — [Tradition des poèmes japonais. Poétique de 7 et 5], Tokyo, Shoten Iwanami, 1991, p. 13.

282 QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 50.

283 BONNIN, Philippe. La ville japonaise: l'ordinaire de l'esthétique. p. 15 dans NAHOUM-GRAPPE, Véronique et VINCENT, Odile (dir.), *Le goût des belles choses. Ethnologie de la relation esthétique*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 2004, Coll. Ethnologie de la France, n°19.

284 PAZÓ, José. *La beauté et la mort au Japon*, L'en-je lacanien, 2/2011, n° 17, p. 101-120. In *Cairn* [En ligne] Publié le 28/12/11. [Consulté le 18/4/19] Disponible sur: <https://www.cairn.info/revue-l-en-je-lacanien-2011-2-page-101.htm>

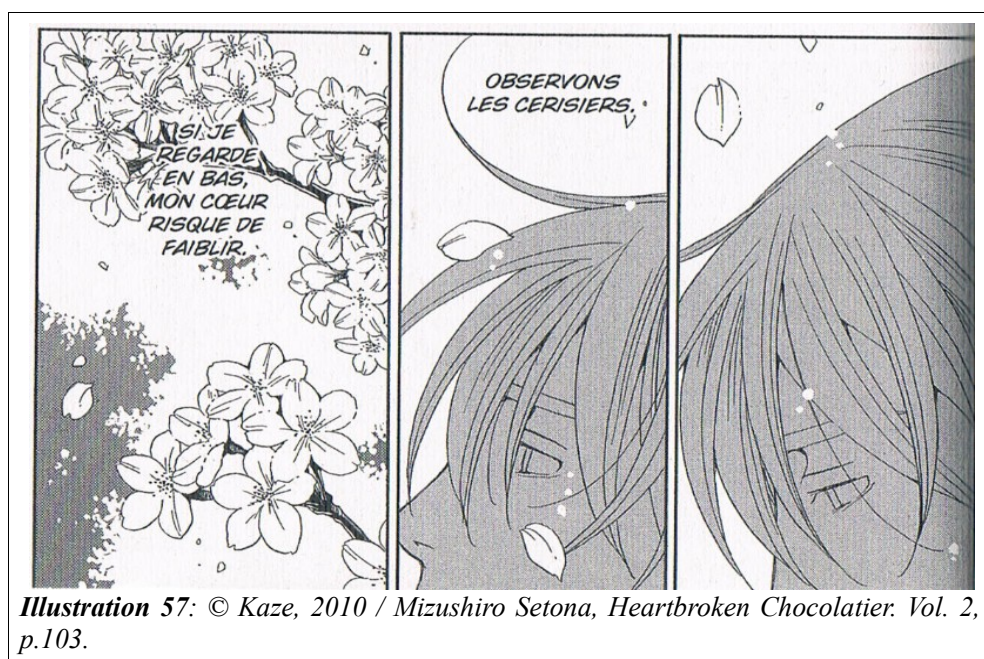
285 GUICHARD-ANGUIS, Sylvie. *Les douceurs du Japon, évocations éphémères de la « Beauté japonaise » (Nihon no bi)*, Sociétés & Représentations, 2/2012, n° 34, p. 137-147. In *Cairn* [En ligne] Publié le 4/2/13. [Consulté le 18/4/19] Disponible sur: <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2012-2-page-137.htm>

286 KAWAMOTO, Kôji. *Op. cit.*, pp. 4-5.

de l'écrivain ou du lecteur. Ce lexique particulier a été constitué lorsque la poésie renga s'est popularisée vers le XIV^e siècle. Ce registre poétique inclut dans sa forme classique un kigo 季語, un mot associé aux saisons et à la nature. Les fleurs de cerisier et les grenouilles font par exemple référence au printemps. Il existe une forme plus ancienne de poésie nommée tanka. Le hokku (ancêtre du Haïku), composé des 31 premières syllabes du poème, « doit évoquer la saison, la nature ». Les quatorze dernières syllabes associent « la scène à un sentiment ou à une émotion spécifique ».^{287,288,289} (Voir Annexes – Image 34)

On retrouve dans les mangas des scènes comme la rentrée des classes sous les pétales de cerisier. Cette image est associée à la notion de nouvelle vie avec l'arrivée des nouveaux élèves et la fin des études lors de la remise des diplômes. Des récitatifs décrivent également les changements de saisons, marquant un tournant dans la narration de l'histoire.

Dans le cas de l'illustration 57, Sôta est en pleine crise conscience : la fille dont il est amoureux s'est mariée. (Voir Annexes – Image 44) Sous les cerisiers en fleurs, il réalise qu'il est seul à présent et qu'il doit reprendre sa vie en main en rencontrant quelqu'un d'autre. (Voir Annexes – Image 45).



287KAWAMOTO, Kôji. *Nihonsiika no Dentô — Nana to Go no Shigaku* — [Tradition des poèmes japonais. Poétique de 7 et 5], Shoten Iwanami, Tokyo, 1991, p. 58-65.

288MASARU, Yoneyama. « Le renga (« poème lié ») et l'esthétique du lieu », *Marges In Open Edition* [En ligne]Publié le 15/3/2004.[Consulté le 18/4/19]Disponible sur: <http://journals.openedition.org/marges/815>

289BROCHARD, Vincent, et SENK Pascale. *Bashô, Issa, Shiki. L'art du haïku. Pour une philosophie de l'instant*. Belfond, Paris, 2009, p. 60.

Chapitre 4 : les personnages

Les personnages occupent une place centrale dans le récit. Ils sont le sujet de l'action. Ils changent en fonction du genre dans lequel ils apparaissent : un héros de bande dessinée sera représenté différemment d'un héros de manga. Les personnages de Tintin et d'Astro boy ne répondent pas aux mêmes standards culturels.

4.1 Premier constat

Autant dans les bandes dessinées que dans les mangas, « la morphologie et les attitudes corporelles, [...] les vêtements et, le cas échéant, la couleur » servent à individualiser les personnages.²⁹⁰

En Europe, la physionomie du visage est une caractéristique majeure et est très diversifiée au sein d'une même œuvre. Dans son *Essai de physiognomonie*,²⁹¹ Rodolphe Töpffer explique une théorie qui décrit une corrélation entre l'apparence et l'expression psychologique des personnages. Cette théorie avance que le visage est toujours porteur d'une expression. La qualité d'un dessinateur consiste à pouvoir représenter de manière exacte l'expression désirée. Plus largement, l'entièreté du personnage (mimiques, positions) lui permet de s'exprimer.²⁹²

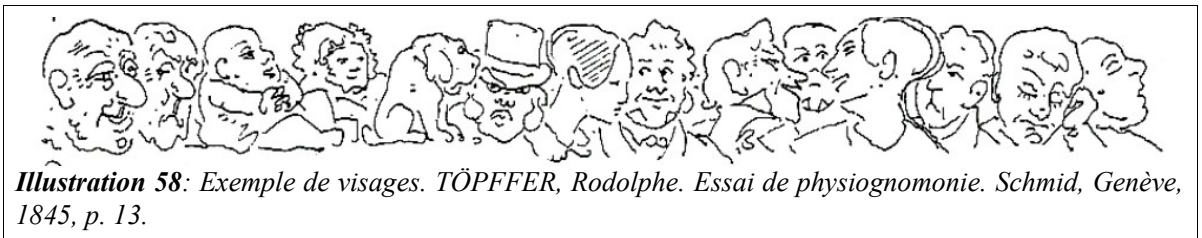


Illustration 58: Exemple de visages. TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Schmid, Genève, 1845, p. 13.

Dans la bande dessinée européenne, dès ses premières heures avec Töpffer, le visage occupe une place importante. Le manque de soin porté aux traits d'un personnage peut nuire à la qualité d'une planche entière et « décrédibilise les personnages ». (Dominique Hérody, dans Groensteen, 2007).²⁹³ L'expressivité du visage, ainsi que sa diversité, est essentielle dans l'art graphique des bandes dessinées. Pour la représenter, les auteurs utilisent les codes de la caricature et de l'exagération.

²⁹⁰GROENSTEEN, Thierry. La bande dessinée: mode d'emploi. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.162

²⁹¹TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Schmid, Genève, 1845.

²⁹² GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 163-165.

²⁹³ GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 162-163.

Certaines bandes dessinées, comme celles des *Schtroumpfs* de Peyo, mettent en scène des personnages qui ont tous la même physionomie. *Le Chat* de Philippe Geluck a une apparence et des expressions figées. Dans ces deux exemples, le style graphique redondant est lié à un choix personnel de l'auteur.

Dans certains cas communs à la bande dessinée et au manga, les apparences correspondent à la nature psychologique des personnages. L'utilisation des stéréotypes aide à faire passer des informations plus rapidement. Les gentils ont des traits harmonieux et les méchants sont enlaidis : Spirou et Zorglub, Tintin et Rastapopoulos, Naruto et Orochimaru.²⁹⁴ Ces codes peuvent bien évidemment être transgressés. Les personnages de Dupond et Dupont dans *Tintin* de Hergé sont distingués mais aussi très maladroits. Aizen dans *Bleach* 「ブリーチ」 de Kubo Tite est un personnage charismatique, il est pourtant l'un des antagonistes de l'histoire.

Les lecteurs européens sont habitués à voir des personnages très individualisés. L'accumulation des détails, la diversité physique et la couleur constituent les codes spécifiques à la bande dessinée. Ces habitudes de lecture rendent les lecteurs moins sensibles à d'autres genres de graphismes.

Lorsque les mangas ont été pour la première fois publiés en France (dans la revue *Le cri qui tue* de 1978 à 1981), le graphisme japonais surprit les lecteurs car les mangas font usage de codes différents pour assurer l'identification des personnages.

Une remarque souvent faite à propos des personnages de manga est qu'ils se ressemblent tous : ils ont de grands yeux, des traits pointus, des cheveux très volumineux et une petite bouche.²⁹⁵ Le *style manga* présente en effet des héros dont l'apparence est synthétique et répétitive et qui n'est parfois différenciée que par quelques détails^{296,297} : leurs cheveux (et leur couleur sur les couvertures ou dans les animés)²⁹⁸ ou leurs accessoires.^{299,300} Cet avis peut également venir du fait que, dans un premier temps, seuls quelques types d'œuvres (shōnen, shōjos) ont été importés en Europe. Des mangas

294 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 162-164.

295 COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p. 154.

296 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 6.

297 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 94-95.

298 LEVI, Antonia. *Samurai from outer space: Understanding Japanese animation..* IL : Open Court, Chicago, 1996. In COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p. 154.

299 NATSUME, Fusanosuke. *The Future of Manga (Japanese Comics)*. Foreign Press Center, Tokyo, 1998.

300 ROMMENS, Aarnoud. *Manga story-telling/showing*. Image [&] Narrative, Leuven, 2000, vol. 1, no 1. In COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p. 154.

aux graphismes plus sophistiqués, mais peut-être moins prometteurs, ont été importés dans un second temps.³⁰¹

Pour un lecteur de bande dessinée, il n'est pas aisé de comprendre qu'un unique détail puisse être indicateur d'un nouveau personnage : le sens d'une mèche de cheveux ou bien la forme des yeux. Dans la représentation des visages, il faut aussi prendre en compte le facteur culturel. Les visages japonais et les visages européens ont des caractéristiques différentes : forme du front et des yeux ou encore la diversité des couleurs et textures des cheveux.³⁰²

Cette esthétique est née des contraintes et de la rapidité de travail exigées des mangakas. Réalisant parfois plusieurs projets en même temps, les auteurs se servent de représentations très codifiées pour gagner du temps. Ils peuvent ainsi se consacrer à l'élaboration d'autres impératifs comme la mise en page, plus diversifiée et dynamique que dans la bande dessinée.³⁰³ Cette uniformisation des personnages n'est pas généralisée à l'entièreté du genre. Par exemple, le manga *One Piece* 「ワンピース」 d'Oda Eiichirô présente une large diversité physique chez ses personnages.

Il reste à mentionner une nouvelle fois le caractère hétérogène et instable du style graphique des mangas (voir point 1.2.1). Alors que les bandes dessinées tendent à respecter le même graphisme du début à la fin, les mangas n'hésitent pas à changer l'apparence entière des personnages.

4.2 L'apparence : marque de distinction et témoin du temps

Dans la bande dessinée, le principe de « typification » peut être observé³⁰⁴ : une tenue et/ou des accessoires semblables d'une histoire à l'autre chez un personnage permettent de l'individualiser et de l'identifier au premier regard.

Dans les bandes dessinées, Gaston Lagaffe d'André Franquin et d'Yvan Delporte porte toujours le même pull à col roulé vert. Les Schtroumpfs de Peyo ont les mêmes accessoires utilisés pour les différencier : le Grand Schtroumpf est habillé en rouge avec une barbe, la Schtroumpfette a des cheveux blonds et une robe, le Schtroumpf Farceur a toujours son cadeau rouge et jaune dans les mains.

Il en va de même pour les personnages de mangas : Astro boy de Tezuka Osamu

301 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 166.

302 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 233.

303 GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 63.

304 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 44.

porte des bottes, une culotte courte et a deux pointes dans les cheveux. Doraemon de Fujio Fujiko est un chat-robot rond et bleu tout au long de l'histoire.

Il existe aussi des œuvres où la typification des personnages n'est pas présente, par choix stylistique de l'auteur ou bien pour servir l'intrigue.³⁰⁵ (Voir *Blue* 「ブルー」 de Nananan Kiriko ; Annexes – Image 42).

Le style d'un personnage peut évoluer en fonction de différents facteurs. Trois catégories seront décrites dans ce travail : le contexte, l'évolution du personnage dans le récit et le style personnel de l'auteur.

4.2.1 Un style lié au contexte

Les personnages expérimentent un changement vestimentaire propre au contexte de l'histoire. Leur morphologie et leur apparence physique générale (âge, forme du visage) restent les mêmes.

Le personnage *Tintin* de Hergé est couramment représenté avec ses chaussettes hautes, son pantalon brun et son pull bleu clair d'où dépasse une chemise blanche. Il change cependant beaucoup de tenues au cours de ses aventures : aventurier, astronaute, etc. Il évolue également avec la mode de l'époque : il porte des pantalons de golf, puis des pantalons droits. (Voir Annexes – Image 46).

Dans la bande dessinée *Yoko Tsuno* de Roger Leloup, l'héroïne porte des tenues différentes selon son rôle et les lieux de l'histoire : kimono traditionnel japonais, combinaison spatiale ou encore robe du Moyen-Âge.



Illustration 59: © Dupuis, 1980, 1988, 1994 / Roger Leloup, Yoko Tsuno. Couverture des albums 10, 17 et 20.

Il en va de même pour certains mangas : les personnages restent les identiques du premier au dernier tome. Dans le manga *La Fille des enfers* 「地獄少女」 de Etô Miyuki, les personnages ne changent pas d'apparence, mais leurs tenues sont différentes lorsque le contexte le demande (tenue d'écolier, tenue décontractée lorsqu'ils sont chez

305GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 97.

eux) ou bien lorsqu'ils utilisent leurs pouvoirs magiques. Enma Ai (Illustration 60) porte soit un uniforme soit différents kimonos. Les autres personnages intègrent différents milieux et jouent alors un rôle précis : professeur, serveur, infirmière, etc.



Illustration 60: © Pika, 2008, 2008, 2009 / Etô Miyuki, *La fille des enfers*. Couverture des tomes 1, 2 et 5.

4.2.2 L'évolution des personnages dans le récit

Le temps qui passe se manifeste chez personnages de manière différente entre les bandes dessinées et les mangas. Au fil de leurs expériences, ils peuvent évoluer psychologiquement et physiquement.

Dans la bande dessinée, les personnages sont peu ou pas du tout affectés par le temps qui passe. Il existe très peu de cas où le personnage vieillit physiquement.³⁰⁶ Différentes raisons à cela : la bande dessinée s'est avant tout construite avec pour but de toucher le plus large public possible. Par conséquent, les personnages devaient parler à différentes classes d'âge. Les auteurs ont alors fait le choix de mettre en scène de jeunes adolescents, ou bien des adultes, dont l'âge n'est pas clairement mentionné. Ils présentent également des caractéristiques qui permettent une identification multiple. Le personnage d'*Astérix* de Goscinny et Uderzo a une moustache, mais il est aussi petit en taille et très énergique comme un enfant. Le manque de détails rend parfois impossible de déterminer l'âge d'un personnage. *Tintin* de Hergé a un travail et il vit seul. Son physique le situe entre la fin de l'adolescence et l'âge adulte. De plus, avoir un personnage qui ne vieillit pas apporte au lecteur l'idée inconsciente qu'il ne peut pas mourir, que l'histoire est sans fin et qu'il peut toujours revenir dans une autre aventure.³⁰⁷

Vouloir conserver les personnages dans un contexte qui se veut réaliste provoque cependant des anachronismes : l'histoire de *Tintin et le Lotus bleu* se passe durant la seconde guerre sino-japonaise, celle de *Tintin et les Picaros* s'inscrit dans un contexte similaire à celui de Cuba dans les années 60. D'un album à l'autre, même si le temps a

³⁰⁶FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, 1977, p. 90

³⁰⁷FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Op. cit.*, p. 143.

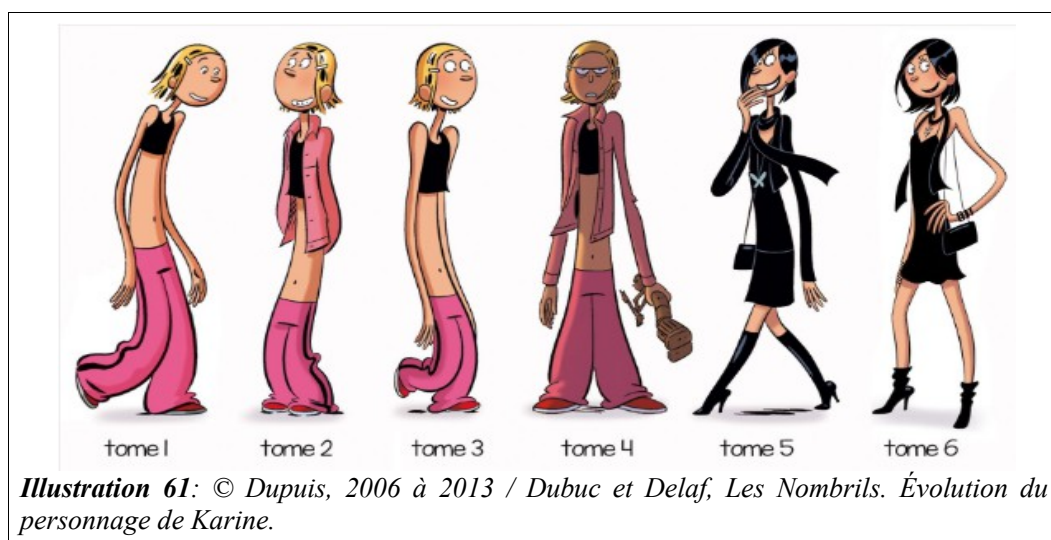
passé, le personnage est resté le même.³⁰⁸ Les auteurs font parfois remarquer l'incongruité de la situation dans laquelle les personnages se trouvent, comme dans la bande dessinée *Ducobu* de Godi et Zidrou où les personnages font remarquer qu'ils sont une nouvelle fois dans la même classe.

Cette conception du temps qui ne passe pas, des personnages qui n'évoluent pas (et qui n'apprennent donc pas de leurs erreurs) a encouragé le manque de reconnaissance de la bande dessinée.³⁰⁹

Dans le cas d'une histoire biographique ou documentaire, les personnages évoluent. Seules quelques bandes dessinées de fiction voient leurs personnages vieillir. Ici encore, il faut différencier deux genres d'évolution : les personnages qui deviennent plus vieux et évoluent psychologiquement mais qui ne changent pas d'apparence et ceux qui sont physiquement marqués par le temps qui passe.

Dans la bande dessinée *Tamara* de Zidrou et Darasse, le personnage change à peine dans son apparence : elle a toujours le même genre de pull ou t-shirt mauve et les cheveux attachés. Elle subit cependant le temps qui passe et évolue : dans le dernier tome, elle a mûri et va essayer de passer son bac. (Voir Annexes – Image 47)

Dans la bande dessinée, il existe quelques cas assez rares où l'évolution vestimentaire coïncide avec une évolution interne du personnage. Par exemple, dans la bande dessinée québécoise *Les nombrils* de Delaf et Dubuc, les personnages voient leur style évoluer en même temps qu'ils grandissent.³¹⁰



308POMIER, Frédéric. *Comment lire la bande dessinée?* Klincksieck, Paris, 2005, pp. 146-149.

309FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 146.

310SENY, Alexis. « Delaf et Dubuc encore plus vaches : "Les Nombrils, c'est de l'anti-Disney, les gentils ne gagnent pas toujours, c'est la vraie vie" » *In Branchés culture* [en ligne] Publié le 07/06/17. [Consulté le 05/05/19] Disponible sur : <https://branchesculture.com/2017/06/07/les-nombrils-vacheries-prequel-film-delaf-dubuc-interview-anti-disney-trash-humour/>

Un cas assez unique est celui de *Buddy Longway* de Derib (Le Lombard). Ce western s'inscrit dans un cadre temporel très précis : le personnage principal naît en 1840 et décède en 1890. Le récit retrace sa vie en Amérique de l'Ouest, où il se marie et a deux enfants.

Dans les mangas, l'évolution du temps et des personnages se manifeste de deux manières différentes.

Dans le premier cas de figure, les personnages ne changent pas de morphologie (forme du visage, stature), mais voient leur style évoluer (vêtement, coupe de cheveux, accessoire). Ces changements sont significatifs de leur développement émotionnel et du temps qui passe au sein de l'histoire.³¹¹

L'évolution des personnages de manga est représentée grâce à différents éléments : des armes différentes (dans *Bleach* 「ブリーチ」 de Kubo Tite, à chaque étape dépassée, le sabre d'Ichigo évolue), de nouveaux vêtements (dans *D.Gray-Man* 「ディー・グレイマン」 de Hoshino Katsura, plusieurs fois au fil de l'histoire, les membres de la Congrégation de l'Ombre reçoivent un nouvel uniforme), des coupes de cheveux différentes (le personnage de Kaneki du manga *Tokyo Ghoul* 「東京喰種」 de Ishida Sui a les cheveux qui passent du noir, au blanc, puis graduellement au noir. Cette couleur évolue en parallèle à l'évolution de son état mental.) (Voir Annexes – Image 48).

Dans le second cas de figure, lorsque les personnages vieillissent, leur apparence change autant au niveau physique qu'au niveau vestimentaire.

Le personnage de Son Gokû dans *Dragon ball* 「ドラゴンボール」 de Toriyama Akira est un enfant dans le premier tome et grandit au fil de l'histoire. Son visage et ses expressions deviennent plus adultes. Ses vêtements, une tunique serrée à la taille et des bottes, grandissent avec lui.

Edward Elric, du manga *Fullmetal Alchemist* 「鋼の錬金術師」 de Arakawa Hiromu, est un jeune garçon au début de l'histoire. Il porte un short et un t-shirt. Lorsqu'il a douze ans, il devient alchimiste d'Etat. Il est alors vêtu d'un pantalon noir, une veste noire à bords blancs et un manteau rouge. Le récit se termine sur le personnage devenu adulte. Il a alors revêtu un costume sombre, une chemise blanche et un pardessus brun, assez semblable à la tenue que porte son père durant toute l'histoire.

Dans le manga *Naruto* 「ナルト」 (Kishimoto Masashi ; Shûeisha), les personnages vieillissent et changent physiquement. Il y a trois grands volets dans

311 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 19.

l'histoire : enfance, adolescence et âge adulte. À chaque fois que les personnages deviennent plus forts ou montent en grade, leur tenue évolue.

4.2.3 Le style personnel

Le troisième et dernier changement n'est pas lié à l'évolution interne du personnage, mais vient du dessinateur qui gagne en expérience et perfectionne son style graphique. Il peut également faire le choix de changer l'apparence de ses personnages pour qu'ils correspondent à l'air du temps. Dans la bande dessinée, lorsqu'un scénariste ou un dessinateur décide de prendre sa retraite ou de changer de projet, la publication est reprise par d'autres artistes. Même s'ils respectent le travail de leurs prédécesseurs, le style peut s'en retrouver modifié.

Le graphisme de la bande dessinée belge *Bob et Bobette*, version française de *Suske en Wiske*, évolue énormément. L'histoire est publiée la première fois en 1945 par Willy Vandersteen. Les premiers dessins sont assez simples. Au fil du temps, les personnages sont plus détaillés : sourcils, oreilles, mouvement dans les

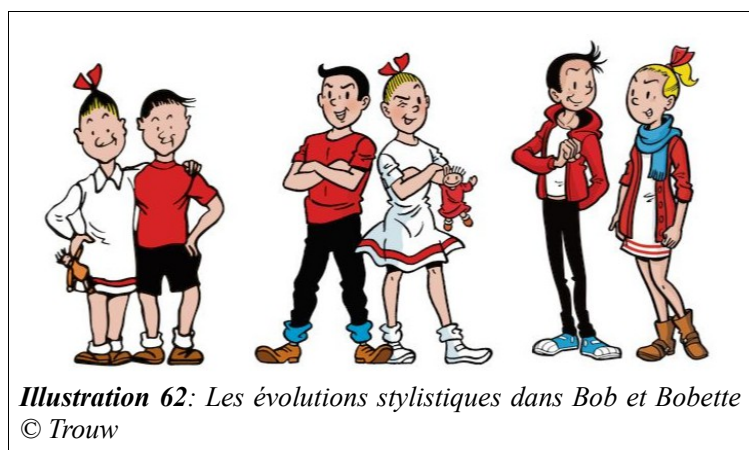


Illustration 62: Les évolutions stylistiques dans *Bob et Bobette*
© Trouw

vêtements. Par la suite, le style en lui-même ne change pas : la forme du visage et les silhouettes sont restées les mêmes, mais le style des personnages a été remis au goût du jour. À partir de mai 2017, Bob porte des baskets, Bobette des bottines, leurs coupes de cheveux sont aussi plus modernes.³¹²

Pour les mangas, lorsque l'on compare les personnages du manga *Bleach* 「ブリーチ」 de Kubo Tite lors de leurs premières et dernières apparitions, une évolution dans le style s'applique de manière générale à tous les personnages. L'exemple le plus évident se retrouve dans les traits du dessin qui sont moins anguleux (forme du menton, traits du visage). Le style est également plus adapté aux personnages. Lors de leur première apparition, certains des protagonistes ont un air juvénile (Illustration 63). Lors de leur dernière apparition, ils n'ont pas vieilli mais ont des traits plus matures, mieux adaptés à

³¹²VERLOUW, Charlotte. « Suske draagt voortaan skinny jeans, Wiske heeft borsten. » *In Trouw*. [En ligne] Publié le 15/5/17. [Consulté le 8/4/18] Disponible sur : <https://www.trouw.nl/home/suske-draagt-voortaan-skinny-jeans-wiske-heeft-borsten~ac524cea/>

leur âge. (Illustration 64) Les dessins sont aussi plus détaillés : les coupes de cheveux ne sont pas forcément différentes, mais elles ont plus de détails et de volume; les vêtements ont plus de mouvements.



Illustration 63: © Glénat, 2004 / Kubo Tite, *Bleach*. Vol. 6, p. 169, A (partiel)



Illustration 64: © Glénat, 2017 / Kubo Tite, *Bleach*. Vol. 6, p. 169, A (partiel)

4.2.4 Des codes graphiques différents

Les postures et la représentation codifiée des personnages facilitent « l'expression graphique des sentiments et des émotions ».³¹³ La signification de ces positions peut varier d'un pays à l'autre.

Dans les bandes dessinées, un personnage de face se présente au lecteur, lui montre son action ou son émotion. Un personnage de dos insiste sur ce que l'on ne connaît pas : il s'en va vers un lieu inconnu, ou bien cache son identité. Cette position est utilisée pour mettre de la distance avec le lecteur. Un personnage de profil peut induire une notion d'inquiétude, de suspense. Cette posture met plus encore de distance entre le personnage et le lecteur.³¹⁴

Dans les mangas, les mêmes positions sont utilisées. Elles peuvent cependant être porteuses de significations différentes. Un personnage de face sert à exprimer ses émotions de manière directe au lecteur. Une posture où l'on ne voit que le dos permet au héros de « garder la face », de masquer ses sentiments ou bien de les simuler pour ceux qui le regardent s'éloigner (un guerrier allant bravement vers son destin). Un personnage de profil met aussi de la distance avec le lecteur, cachant ainsi ses émotions ou ses intentions.

313BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018, pp. 180-181.

314QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 81.

Dans le cas de l'illustration 65, la tension et le suspens habitent la scène. Elle montre le capitaine Aizen (dans le coin gauche) lorsqu'il part de sa chambre tôt le matin. Le lecteur sait



Illustration 65: © Glénat, 2005 / Kubo Tite, *Bleach*. Vol. 12, p. 36, A.

qu'il va accomplir une mission secrète, sans savoir laquelle exactement. Lors de sa prochaine apparition, le capitaine Aizen est mort, assassiné. Le montrer de dos masque ses émotions : le lecteur ne sait pas s'il se savait suivi ou s'il avait peur.

L'une des motivations principales des mangas est d'instaurer une ambiance particulière et d'y cristalliser l'émotion. Les personnages, ainsi que les choix de cadrage, servent à véhiculer ces informations. Les yeux des protagonistes reflètent la lumière de la scène ainsi que leurs ressentis.^{315,316} Cacher le visage ou les yeux d'un personnage ferme l'accès à ses émotions. Cette dissimulation peut être interne au récit : le personnage cache ses sentiments aux autres personnages : ou bien externe : l'auteur ne donne pas toutes les informations au lecteur pour instaurer de la tension, de la frustration.

4.3 Genres et personnages

4.3.1 Dans la bande dessinée

Le marché de la bande dessinée s'est constitué en fonction du genre et du public. Certains magazines étaient destinés aux enfants en publiant des aventures ou des histoires fantastiques, ou à un public plus âgé avec des œuvres satiriques ou érotiques. Aujourd'hui, les maisons d'édition continuent cette division au travers de diverses catégories :

- Aventure : histoires où l'action et les rebondissements se succèdent, induisant une notion de voyage dans le temps et dans l'espace ;
- Biographie/documentaire : histoires racontant la vie de personnes ayant existé ou d'événements ayant vraiment eu lieu ;
- Comédie : histoires destinées à faire rire (s'oppose au drame) et traitent de sujets légers. Dans ce genre sont inclus les registres de l'humour et de la romance ;

315TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 19.

316GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 62.

- Drame : histoires dont les thèmes sont graves et où les sentiments et les conflits (sociaux ou psychologiques) sont centraux ;
- Fantastique/ésotérique : histoires où des événements (d'ordre surnaturel, magique) viennent perturber le quotidien réaliste ;
- Héroïc Fantasy : histoires d'aventure où se mêlent mythes et légendes, intégrant des éléments de la science-fiction et du fantastique ;
- Historique : histoires fictives se passant dans le passé ou bien retraçant des événements ou la vie de personnages historiques ;
- Science-fiction : histoires se déroulant dans des mondes (futurs ou parallèles) où la science et la technologie sont différentes. Ce genre attache beaucoup d'importance à la diversité de la société décrite : espèces, coutumes, architectures ;
- Policier : histoires se basant sur la résolution d'une énigme et des personnages menant l'enquête. Dans ce genre se retrouvent les registres de l'épouvante, du suspense et du thriller, ayant pour but plus spécifique de générer de la tension et des sensations fortes ;
- Western : histoires se passant en Amérique de l'Ouest, impliquant les personnages-types de cette époque : cow-boys, Indiens, shérifs.

Les genres peuvent se confondre ou se chevaucher. Les maisons d'éditions classent également ces différents genres dans des collections en fonction de l'âge et du public.

Les maisons d'éditions publient aussi des romans graphiques. Ce genre est apparu aux États-Unis vers les années 60 et s'est ensuite répandu en Europe vers les années 80. Les romans graphiques s'inscrivent dans un mouvement novateur : les auteurs recherchent constamment de nouvelles manières de raconter et de réinterpréter les langages qui évoluent au sein de la bande dessinée.³¹⁷ Cette nouvelle façon de présenter le récit graphique se développe par opposition au format standard de l'album. Un roman graphique comporte plus de pages, entre 80 et 170, et privilégie souvent le noir et blanc à la couleur. Il aborde de nouveaux thèmes et met fin au principe de la série. Les romans graphiques sont porteurs d'une volonté plus littéraire. Ils contribuent à

³¹⁷SMOLDEREN, Thierry. *Roman graphique et nouvelles formes d'énonciation littéraire*, Spécial Bandes dessinées, Art Press, Paris, 2005, pp. 74-80. In DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, L'Harmattan, Paris, Coll. Université de Lille3, n°19, p. 17.

la reconnaissance du genre en se détachant de l'esprit léger et divertissant de la bande dessinée classique.^{318,319}

L'évolution des mœurs dans la société apporte également des évolutions au sein de la bande dessinée. Avant la fin des années 60, l'érotisme et la pornographie étaient limités à des publications et des milieux très précis. Dès 1968, les scènes érotiques ne sont plus l'apanage d'un segment unique du marché et se retrouvent parsemées dans d'autres genres.³²⁰

Dans *La société des bulles*, Wilbur Leguèbe (1977)³²¹ décrit les thèmes abordés dans la bande dessinée belge : « un point de vue essentiellement petit-bourgeois, caractérisé par l'apologie de la propriété, le colonialisme et une vision rétrograde de la femme, cantonnée dans des rôles stéréotypés ». Le héros combat l'instabilité et doit « déjouer les coups d'États, [...] rétablir les souverains sur le trône, [...] hostiles à toutes formes de dictature et d'oppression ». D'autres thèmes plus modernes y trouvent aujourd'hui leur place : la lutte des classes, les changements politiques, le féminisme ou encore l'écologie.³²² En Europe, la bande dessinée est aussi un espace où se développent des thèmes liés au folklore et au fantastique, et ayant un enracinement local dans la culture.³²³

Lors de ses débuts, la bande dessinée a eu pour mission de faire rire et de distraire le lecteur. Dans les œuvres de Töpffer, les mésaventures se succèdent pour les héros maladroits dont la bêtise fait rire. Du Docteur Festus à Gaston Lagaffe, la tradition ne s'est jamais perdue, se déclinant à volonté à tous les rôles possibles (policier, fossoyeur, bourgeois, etc.).

Ce n'est qu'à partir des années 1930 que le récit d'aventures s'empare du genre et en devient la tendance majeure. Les anti-héros qui avaient jusque-là dominés partagent alors la scène avec l'archétype même du personnage parfait : « héros positifs, perspicaces et valeureux, chevaliers du Bien, défenseurs de la veuve, de l'orphelin, du bon droit et de la patrie ».³²⁴

318LECTEUR.COM, « Bande dessinée et roman graphique : quelles sont les différences ? » In *Lecteur.com* [En ligne] Publié le 29/11/17 [Consulté le 21/4/19] Disponible sur :

<https://www.lecteurs.com/article/bande-dessinee-et-roman-graphique-queles-sont-les-differences/2443164>

319 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp. 154-155

320FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles : essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 44.

321LEGUEBE, Wilbur. *La société des bulles*. Ed. Vie ouvrière, Bruxelles, 1977. In GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 181.

322GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, pp. 181-182.

323GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, p. 193 .

324GROENSTEEN, Thierry. *Op. cit.*, pp. 149-151.

Les héros et les anti-héros peuvent agir seuls (dans *Jonathan*, *Martin Milan*, *Achille Talon*). Ils sont souvent accompagnés de nombreux personnages récurrents (dans *Cédric*, il a une famille et des amis ; tous les personnages du village d'*Astérix*). Ils peuvent également former un duo avec un acolyte. Dans le cas d'un anti-héros, le personnage principal est accompagné d'un autre protagoniste plus doué, qui vient redresser la situation (dans *Gaston Lagaffe* avec Fantasio ; *Johan et Pirlouit*). Dans le cas d'un héros, il s'associe avec un autre personnage moins doué qui assure la fonction de « faire-valoir gaffeur » : leur caractère excessif ou drôle vient contrebalancer la droiture et le sérieux du héros (*Tintin* et le capitaine Haddock ; *Astérix* et Obélix).³²⁵ Un duo peut aussi être composé de deux héros ayant la même valeur (dans *Valérien et Laureline*, *Bob et Bobette*).

La bande dessinée met souvent en scène tous les membres d'une famille. Ils sont présents en tant que personnages récurrents (dans *Cédric*, *Le Petit Spirou*, *Kid Paddle*). La famille peut également devenir le thème principal de l'histoire qui racontera alors les aventures qui leur arrivent et s'intéressera aux relations qui les unissent (dans *Les Zappeurs*).³²⁶

Dans certains cas, la bande dessinée peut aussi se focaliser sur une communauté. Dans cette catégorie, les trois albums de *Légendes d'aujourd'hui* de Pierre Christin, Enki Bilal, publiée de 1975 à 1977.³²⁷ Chaque histoire se passe à un endroit différent : le premier se déroule dans les Landes françaises, le second prend place en Bretagne et le dernier dans une ville du nord de la France. Plus récemment, d'autres bandes dessinées se sont mises à illustrer le patrimoine et les légendes locales : *Les contes de l'Ankou*, avec Jean-Luc Istin et Ronan Le Breton au scénario et Guillaume Sorel, Franck Poua et Gwendal Lemercier au dessin. Les deux volumes publiés aux Éditions Soleil racontent en images des histoires traditionnelles bretonnes.

De manière générale, les héros de bande dessinée sont ceux qui vivent des aventures incroyables. Ils ont par conséquent un métier qui est associé à ces stéréotypes : ils peuvent être journalistes, policiers, aventuriers, guerriers. Ils voyagent beaucoup, et se retrouvent impliqués dans des milieux d'expertise qui ne sont pas les leurs. Ces personnages vivent une vie d'aventures qui est loin du quotidien des lecteurs.

325QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 152.

326Jonathan (Cosey), Martin Milan (Godard), Achille Talon (Greg), Cédric (Laudec, Cauvin), Astérix (Goscinny, Uderzo), Gaston Lagaffe (Franquin), Johan et Pirlouit (Peyo), Tintin (Hergé), Valérien et Laureline (Christin, Mézières), Bob et Bobette (Vandestein), Kid Paddle (Midam), Les Zappeurs (Ernst)

327 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p.182.

Il existe également des héros plus sédentaires chez qui les aventures viennent perturber le quotidien. Les thèmes abordés peuvent alors être très larges : la vie d'élèves, d'une famille, des employés dans des professions plus routinières (infirmière, employé de bureau). L'histoire des personnages se déroule dans des décors récurrents peu disposés à apporter de grandes aventures (une salle de classe, un hôpital, le café du coin). Ces héros du quotidien permettent aujourd'hui d'aborder des thèmes plus contemporains, plus locaux et dans l'air du temps tels que l'exclusion sociale, la violence ou encore les addictions.³²⁸

Le rôle de la femme dans le monde de la production, ainsi que les thèmes abordés ont également évolué. L'édition de la bande dessinée était initialement un monde très masculin où seules quelques femmes s'y sont fait un nom : par exemple Liliane Labryère, Claire Bretécher ou Nicole Claveloux. Aujourd'hui, le nombre d'auteurs, de dessinatrices et de coloristes est plus conséquent. Le lectorat féminin a augmenté, mais elles restent moins nombreuses que les hommes.³²⁹ Le personnage féminin a lui aussi beaucoup changé. Les femmes ont longtemps été l'acolyte du héros, la demoiselle en détresse, une fille peu intelligente (comme dans *Bécassine* de Émile Pinchon et Jacqueline Rivière) ou encore une dame issue de la haute société mais peu agréable (par exemple, la Castafiore du monde de *Tintin*). À partir des années 60, des personnages féminins plus forts et indépendants font leur apparition : *Yoko Tsuno* en 1970 ou encore *Aria* en 1982. Les duos mixtes sont alors composés de deux héros égaux : *Valérian et Laureline* ou encore *Bob et Bobette*.³³⁰

328QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 152.

329EVANS Christophe, GAUDET Françoise. *La lecture de bandes dessinées*. Culture études, 2/2012/ n°2, p. 1-8. In *Cairn* [en ligne] Publié le 02/04/12. [Consulté le 21/04/19] Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm>

330Yoko Tsuno (Leloup), Aria (Weyland), Valérian et Laureline (Christin, Mézières), Bob et Bobette (Vandestein)

4.3.2 Dans les mangas

Le marché du manga japonais a opté dès ses débuts pour une division du marché en fonction de l'âge et du sexe du public :

- Kodomo 子供 : manga pour enfants, jusqu'à 10 ans ;
- Shônen 少年 : manga pour jeunes garçons, de 8 à 18 ans ;
- Shôjo 少女 : manga pour jeunes filles de 8 à 18 ans ;
- Seinen 青年 : manga pour jeunes hommes, à partir de 16 ans ;
- Josei 女性 : manga pour jeunes dames, à partir de 16 ans ;
- Seijin 成人 : manga pour adultes, à partir de 18 ans ;

Le style graphique, la représentation des personnages et la mise en page dépendent du genre et du public pour lequel l'auteur réalise son histoire.

Le genre shônen compte parmi ses thèmes de prédilection : « la quête initiatique des personnages principaux, englobant des valeurs comme l'amitié, le goût de l'effort, l'esprit de groupe et le dépassement de soi ».³³¹ Il présente un graphisme brut et régulier comparable avec celui des bandes dessinées.

Les shôjos se concentrent sur le thème de l'amour, de l'amitié et des relations interpersonnelles. Le graphisme est plus léger, romantique et met en scène des personnages délicats.³³² Beaucoup de femmes travaillent dans ce secteur du manga.³³³

Les mangas pour jeunes hommes, jeunes femmes, et adultes, proposent des thèmes très variés et plus complexes qui portent à la réflexion : les histoires d'amour, la famille, la mode, la politique, le thriller, ainsi que des thèmes plus spécifiques comme « la médecine[...], l'œnologie [...] ou la réforme agraire ».³³⁴

Chaque nouveau stade se traduit par une intensification des thèmes et de la liberté que les auteurs prennent dans leurs graphismes et scénarios.

Tous ces genres peuvent ensuite être déclinés en autant de registres que sont le fantastique, le policier, la science-fiction, le milieu culinaire, médical, scolaire ou professionnel. Des histoires humoristiques, sportives et historiques, ainsi que les effets de mode passager, sont couramment représentés.³³⁵

331 GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Larousse, Paris, 1994, pp. 776-777.

332 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, pp. 18-19.

333 GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Op. cit.*, p. 776.

334 GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Op. cit.*, pp. 764-765.

335 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 170-172.

La tendance générale prouve que le lectorat est composé de plus de garçons que de filles. Les adultes qui lisent des mangas en ont lu lorsqu'ils étaient plus jeunes : le marché a d'abord ciblé les enfants, puis s'est adapté à un public plus large incluant des consommateurs devenus plus âgés. La proportion de magazines pour adultes a augmenté jusqu'à occuper la moitié du marché dans les années 90.³³⁶

Malgré les divisions utilisées par les maisons d'éditions, les publics auxquels s'adressent les mangas s'avèrent être hétérogènes. Les thématiques abordées dans un shōnen peuvent intéresser à la fois des filles et des adultes. Tout comme de jeunes adolescents peuvent apprécier les seins.³³⁷ La segmentation du marché en fonction de l'âge et du sexe sert d'indicateur pour les lecteurs quant aux types d'œuvres proposées.

De plus, les divisions en fonction du genre ne sont pas hermétiques : des histoires pour adultes peuvent être imprégnées du même esprit léger que dans un shōjo, et des histoires initialement destinées à un public jeune peuvent contenir des scènes violentes ou érotiques.³³⁸

Tout comme dans la bande dessinée, le manga aborde des genres diversifiés : aventure, fantastique, science-fiction, etc. Il existe cependant au Japon des genres plus spécifiques qui méritent d'être nommés ici.

Le genre gekiga 劇画, qui signifie « image dramatique », est un genre plus adulte qui aborde des thèmes plus complexes. Le terme, inventé par Tatsumi Yoshihiro en 1957, désignait les mangas plus sérieux de la période suivant la Seconde Guerre mondiale. Les mangas de cette époque, principalement destinés aux enfants, furent décrits comme « mièvres » face à ce nouveau genre plus réaliste dans ses thèmes, ses réflexions et sa représentation de la société. Le genre gekiga a notamment supporté des revendications contre la politique ainsi que certaines dérives de la société (révolte, terrorisme, nationalisme).³³⁹ Il permet aux artistes de faire preuve de liberté graphique, de s'exprimer par l'intermédiaire du dessin et de s'engager dans un mouvement social et critique.³⁴⁰

Tout comme pour la bande dessinée avec les romans graphiques, le genre gekiga, en rupture avec ce qui avait été réalisé jusque-là, permet aux mangas de s'émanciper de

336FUSANOSUKE, Natsume. *Japanese manga: Its expression and popularity*. ABD On-Line Magazine, 2003, vol. 34, no 1, p. 3.

337GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Op. cit.*, pp. 776-777.

338TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, pp. 14-18.

339TILLON, Fabien. *Op. cit.*, pp. 21-22.

340SUZUKI, Shige CJ. *Tatsumi Yoshihiro's Gekiga and the global sixties: Aspiring for an Alternative*. Dans : BERNDT, Jaqueline et KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (ed.) *Manga's Cultural Crossroads*. Routledge, 2014. p. 62-76.

la réputation de divertissement et ainsi d'être reconnu.³⁴¹

Une autre thématique courante est celle des mondes apocalyptiques, liée à la notion d'intemporalité très appréciée dans la littérature et la poésie. Ces thèmes font référence à l'histoire mouvementée du Japon, notamment l'impact nucléaire de la Seconde Guerre mondiale ou encore l'instabilité géographique du pays. Nombre de mangas construisent leurs histoires dans des mondes détruits par la guerre, les extraterrestres, les maladies, les tremblements de terre ou encore le réchauffement climatique.³⁴² Dans ce genre se retrouvent les mangas suivants : *Tôkyô Magnitude 8* 「彼女を守る 51 の方法」 de Furuya Usamaru, *Gunnm* 「銃夢」 de Kishiro Yukito, ou encore *Gantz* 「ガンツ」 de Oku Hiroya.

D'autres thèmes sont hérités de la tradition littéraire japonaise. Les notions d'honneur et de dépassement de soi sont très appréciées, surtout dans la catégorie shônen. Les histoires classées à la fois dans l'aventure et la tranche de vie se focalise sur l'évolution du héros poursuivant son rêve et ses objectifs.³⁴³

Au même titre, la tradition du fantastique et du mythologique fait partie intégrante des genres japonais. Tout comme la culture des dragons, des elfes et des sorcières fait partie de l'imaginaire européen, les yôkais 妖怪 et autres êtres mythologiques font partie de l'imaginaire japonais. Ces êtres appartenant au folklore ont été représentés, notamment à partir de l'époque Edo, dans les e-makis, ainsi que dans les estampes et bien sûr dans les mangas, comme dans *Kitarô du cimetière* 「墓場鬼太郎」 de Mizuki Shigeru. Ce mangaka est considéré comme le maître du genre surnaturel japonais et a été l'un des premiers à utiliser les yôkais en tant que héros de ses histoires.³⁴⁴ Ces thèmes, rassemblant personnages aux pouvoirs surnaturels et démons magiques, permettent également d'introduire des réflexions plus profondes sur la mort et la signification de nos actions, comme dans le manga *La fille des enfers* 「地獄少女」 de Ômori Takahiro (Kôdansha).³⁴⁵

Similairement à la bande dessinée, la caricature et l'imitation des classiques a sa place dans le monde du manga. Le mouvement underground des dôjinshis 同人誌 désigne littéralement des magazines publiés par des lecteurs partageant les mêmes

341 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 152..

342 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 164.

343 TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, pp. 18-19.

344 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 212.

345 KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Op. cit.*, p. 170.

intérêts, autrement dit : un magazine publié par des fans. Cette appellation est associée à un genre d'histoire assez spécifique : les fans réalisent des mangas en utilisant les personnages d'autres auteurs, dans des contextes différents, souvent dans une optique « coquin[e] ou comique ». ³⁴⁶ Le dôjinshi est l'équivalent graphique des *fanfictions* (textes plus ou moins longs, écrits par des fans, basés sur les personnages d'un roman, d'un film). Pareillement aux romanciers qui font leurs premières armes dans ce registre (*Cinquante nuances de Grey* de E. L. James a été créé comme une fanfiction des livres *Twilight* de Stephenie Meyer), des mangakas font leurs premiers pas dans ce genre avant de proposer une œuvre originale (Yoshitoshi Abe, CLAMP). ³⁴⁷

Les personnages servent également à fidéliser les lecteurs. Certains auteurs font apparaître les mêmes protagonistes dans différentes histoires. ³⁴⁸ Ceux-ci n'ont pas toujours la même fonction et peuvent occuper un rôle différent (gentil, méchant, ami, ennemi). Le lecteur s'attache ainsi au monde créé par l'auteur, et par conséquent à plusieurs titres différents. Tezuka Osamu faisait déjà réapparaître certains de ses personnages dans plusieurs de ses œuvres, dont l'Oncle Moustache. ³⁴⁹

En fonction du public, les héros seront eux aussi différents : parcours initiatique d'un jeune garçon, écolière, mère au foyer, robot. Les mangas ont également des personnages-types, parfois assez différents de ceux que l'on retrouve dans la bande dessinée.

Les personnages de *shôjo* sont souvent des filles maladroites et attachantes, en quête d'amour, vivant leurs émotions de manière absolue, dans un contexte propice à la romance (le milieu scolaire étant probablement le plus populaire). Il peut aussi s'agir de personnages masculins, impliqués dans des sujets « féminins » comme *Otomen* 「オトメ」 de Kannon Aya (un garçon uniquement doué dans des activités usuellement réservées aux filles : couture, cuisine).

De manière intéressante, dans les premières histoires à succès destinées exclusivement à un public féminin, les premiers personnages principaux féminins ont été présentés sous les traits de personnages masculins : en 1953 avec le personnage de Saphir dans



Illustration 66: © Fairbell, 2013 / Ikeda Ryoko, *La Rose de Versailles. Vol. 1, page de couverture.*

346TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005, p. 18.

347ANIME NEWS NETWORK. « Dôjinshi. » *In Anime News Network* [En ligne]. [Consulté le 17/4/19].

Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=16>

348KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 162.

349TILLON, Fabien. *Op. cit.*, p. 9.

Princesse Saphir 「リボンの騎士」 de Tezuka Osamu ou encore celui de 1972 avec Oscar dans *La Rose de Versailles* 「ベルサイユのばら」 de Ikeda Ryoko. (Illustration 66, page précédente) Les œuvres suivantes sont plus récentes : en 1996, *Hanazakari no Kimitachi e* 「花ざかりの君たちへ」 de Nakajo Hisaya, ou encore *Ouran high School host club* 「桜蘭高校ホスト部」 de Hatori Bisco publié à partir de 2002.³⁵⁰

Le travestissement des hommes est courant dans l'art du spectacle japonais (dans le théâtre traditionnel, à la télévision) ; tout comme c'était le cas dans le théâtre français et anglais où les femmes ne furent pas autorisées à monter sur scène avant le XVII^e siècle.³⁵¹ Ce trait culturel se retrouve dans les mangas. Certains personnages sont habillés en fille ou n'affirment pas leur masculinité, comme dans le cas de Haku dans *Naruto* 「ナルト」 de Masashi Kishimoto. Il existe une distinction entre des personnages masculins qui ressemblent et se comportent comme des filles, appelés *traps*, qui piègent les autres personnages, ainsi que le lecteur par leur apparence ; et les *okamas*, hommes ouvertement homosexuels et/ou travestis, caractérisés par une façon de parler singulière.

Certaines catégories permettent de classer les personnages selon leur comportement amoureux. L'onomatopée *デレデレ* (*dere dere*) qui signifie « être ramolli d'amour », s'associe à un verbe, un nom ou une onomatopée pour créer un nouveau mot. Par exemple, *tsundere* (de l'onomatopée *ツンツン* (*tsuntsun*), signifiant être distant, froid) décrit un personnage dont l'apparence est dure mais qui a un cœur tendre. Ce genre de personnage cache ou ne sait pas comment exprimer ses sentiments et affiche par conséquent une attitude réservée.³⁵²

4.3.3 Le cas des anti-héros

Autant dans les bandes dessinées que dans les mangas, il existe une dualité entre héros et anti-héros. Le personnage principal d'un récit est celui qui supporte la narration. Force et positivisme ne sont pas des qualités essentielles pour qu'il puisse occuper une place centrale dans l'histoire : qu'il soit bon ou mauvais, le héros est celui qui, confronté

350 TILLON, Fabien. *Op. cit.*, pp. 19-20

351 LAROUSSE. *Élisabéthain*. [En ligne]. Consulté le 16/05/19. Disponible sur : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/elisabethain/46402>

352 EISENBEIS, Richard. « How to Identify Popular Japanese Character types. » *In Kotaku* [En ligne] Publié le 20/8/13. [Consulté le 22/4/19] Disponible sur : <https://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>

aux problèmes et aux retournements de situation, avance vers ses objectifs. Cette spécificité narrative met en scène de personnages imparfaits, des anti-héros, qui accomplissent le même rôle moteur dans la narration qu'un héros. Les lecteurs peuvent aussi bien s'identifier à un personnage imparfait qu'à un héros parfait qu'ils prennent pour modèle. Miroir du réel ou irruption de l'extraordinaire dans le commun, ces personnages donnent au lecteur l'opportunité de réfléchir et de s'évader.³⁵³

Selon les théories des spécialistes en narratologie, les héros et anti-héros se situent comme suit dans le récit. Dans la définition de Propp (1928)³⁵⁴, qui convient aux contes traditionnels, le héros est le personnage qui effectue la quête d'une histoire, celui qui combat et qui est ensuite récompensé pour ses actions. La définition de Greimas (1966³⁵⁵, 1983³⁵⁶) est plus large et peut s'appliquer à des personnages moins conventionnels. Son schéma actantiel (voir le dernier point des Annexes) décrit les personnages en fonction des relations qui les unissent. Le héros, ici appelé *sujet*, est celui qui recherche ou désire quelque chose. Un anti-héros peut par conséquent se ranger dans cette catégorie. Dans le modèle, le sujet a des relations avec deux types de personnages : *l'adjuvant* qui est une force positive et aide le sujet, et *l'opposant* qui est une force négative et qui s'oppose au sujet. Dans cette dernière classe se trouve également ce que l'on appelle un *anti-sujet*. Ce genre de personnage peut apparaître dans trois cas de figure : il poursuit le même objet que le sujet ; lui et le sujet se prennent réciproquement pour objet ; ou encore, le sujet prend comme objet un autre sujet ayant lui aussi son propre objet. Un anti-sujet est toujours un opposant, mais un opposant n'est pas toujours un anti-sujet.

Le héros traditionnel, malgré ses imperfections, s'il en a, affiche une conduite noble et la perfection de ses actions inspire le lecteur. Ce sont cependant les imperfections des anti-héros qui les rendent appréciables pour le public. Ils affichent un charisme particulier, plus réaliste que celui des héros bons et exemplaires. Ces anti-héros apportent une notion d'imprévisibilité à l'histoire et du challenge au héros principal, lorsqu'il n'en occupe pas la place.³⁵⁷

353FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, pp. 140 et 148.

354PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte (1928)*. Seuil, Paris, 1970.

355GREIMAS, Algirdas Julien. *Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique*. In *Communications*, 1966, vol. 8, no 1, p. 28-59.

356GREIMAS, Algirdas Julien. *Structural semantics: an attempt at a method*, University of Nebraska Press, Lincoln (Nebraska), 1983.

357ACTUALITTE. « Bien avant Deadpool, le monde fascinant des anti-héros. » *In Actualité* [En ligne] Publié le 17/2/16. [Consulté le 22/4/19] Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/bien-avant-deadpool-le-monde-fascinant-des-anti-heros/63562>

En Europe, les anti-héros sont devenus plus visibles après la période du nouveau roman, mouvement littéraire du XX^e siècle, qui prônait un « retour au récit » et aux héros traditionnels.³⁵⁸ En réaction à des héros positifs et valeureux naissent de nouveaux personnages, des « contre-stéréotypes ».³⁵⁹ *Gaston Lagaffe* de Franquin, dont la publication a commencé en 1957, serait le premier anti-héros moderne de la bande dessinée.³⁶⁰ À sa suite, d'autres anti-héros ont vu le jour, comme celui d'*Achille Talon* de Greg en 1963. Comme décrit plus haut, les héros de bande dessinée fonctionnent souvent par binôme. Il existe aussi des bandes dessinées plus récentes où le personnage principal est un héros négatif.

Au Japon, les anti-héros ont toujours existé. Les contes mythologiques (*Kojiki* 「古事記」) ainsi que les récits de guerre (*Heike Monogatari* 「平家物語」) mettent en scène des personnages qui sont vaincus ou font des erreurs. Ce type de personnage est également mis en scène dans les mangas.

Dans le récit, il existe différentes sortes d'anti-héros. Ils peuvent être ambivalents, à la fois bons et mauvais. Ces personnages sont façonnés par leur passé, ce qui influence leurs choix et leurs aspirations dans la vie. Ils peuvent poursuivre une quête aussi valeureuse que celle d'un héros traditionnel, mais ils sont tiraillés par des conflits intérieurs et affichent une attitude plus négative. Dans ce cas, un anti-héros peut recourir à des méthodes discutables pour faire le bien ou atteindre ses objectifs. Dans la bande dessinée *Soda* de Philippe Tome au scénario, Luc Warmant (1986-1987) et Bruno Gazzotti (1988-2005) au dessin, le personnage principal Soda, de son vrai nom Solomon David, est un policier taciturne qui excelle dans son métier. Beaucoup de mystères l'entourent. Il cache notamment son identité à sa mère pour qui il est un prêtre calme et peureux. Dans le manga *Fullmetal Alchemist* 「鋼の錬金術師」 de Arakawa Hiromu, les frères Elric sont à la recherche de la pierre philosophale et ils sont prêts à tout pour la trouver : mentir aux gens qui les entourent ou aller contre les ordres de leurs supérieurs. Grâce à cette pierre, ils veulent réparer les erreurs qu'ils ont faites lorsqu'ils ont essayé d'accomplir un rituel interdit pour ressusciter leur mère.

358 GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985, pp.90-91.

359 FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977, p. 47.

360 L'OBS, « Le premier anti-héros de la BD » *In L'OBS* [En ligne] Publié le 28/02/07. [Consulté le 06/05/17] Disponible sur <https://www.nouvelobs.com/opinions/20070228.OBS4673/le-premier-anti-heros-de-la-bd.html>

Le comportement d'un anti-héros ne correspond pas à ce que la société attend d'une personne exemplaire : faire passer les autres avant soi, être sociable, confiant, intelligent ou encore traiter les autres avec un respect égal. Ils peuvent être maladroits, comme cité plus haut, avec Gaston Lagaffe et Achille Talon. Ils peuvent également être introvertis, lâches, incapables de faire quoi que ce soit. L'histoire décrit alors le parcours de ce héros, qui gagne en confiance et en force. Dans ce cas, la bande dessinée *Jeremiah* de Hermann Huppen, le personnage naïf au commencement de l'histoire s'affirme, et se durcit au fil de ses aventures, sans pour autant perdre ses valeurs morales. Ces anti-héros sont beaucoup plus nombreux dans les mangas où le thème principal est le dépassement de soi : *Naruto* 「ナルト」 de Kishimoto Masashi, *L'attaque des Titans* 「進撃の巨人」 de Isayama Hajime, *My Hero Academia* 「僕のヒーローアカデミア」 de Horikoshi Kôhei.

Dans le dernier cas, ils peuvent occuper la place de « méchant », suivant leurs propres buts, sans considération pour les autres ou les conséquences de leurs actes. Ils n'évoluent pas au cours du récit pour devenir un héros positif. Contrairement aux autres anti-héros, ils n'ont pas de code moral et ont leur propre notion de la justice. Ils poursuivent un but à l'opposé de celui d'un héros traditionnel : la revanche, le désir de faire souffrir les autres comme eux ont souffert, la volonté de détruire le monde. Ils sont manipulateurs, narcissiques et menteurs. La bande dessinée *Tanâtos* de Jean-Yves Delite et Didier Canvard met en scène Tanâtos, un criminel sans foi ni loi dont l'ambition est de dominer le monde. Dans le manga *Death note* 「デスノート」 de Ôba Tsugumi et Obata Takeshi, Yagami Light a le pouvoir de tuer grâce à un cahier. Son but est de créer un monde où les meurtriers n'existent plus. Sa folie évolue et s'aggrave tout au long de l'histoire.

Conclusion

Ce travail a touché à de nombreuses disciplines, telles que la linguistique, la sémiologie et la narratologie. La diversité culturelle des bandes dessinées et des mangas a offert des perspectives d'analyse multiples.

Retracer l'histoire de ces deux médias a mis en avant leurs spécificités communes. Ils sont apparus dans des cultures où l'art occupe une grande place. La presse et le cinéma ont influencés leur développement. Le premier chapitre a aussi expliqué comment la bande dessinée et le manga, nés en des lieux géographiquement éloignés, se sont mutuellement influencés.

Élaborer une réflexion sur la reconnaissance de la bande dessinée et du manga a été un point important de ce travail. Grâce à l'émergence d'un courant en rupture avec ce qui avait été réalisé jusque-là, les romans graphiques dans les années 70 et les gekigas à la fin des années 50 ont contribué à l'acceptation du genre grâce à une liberté graphique plus importante et des thématiques plus sérieuses.

Définir ensuite la bande dessinée et le manga comme un art narratif, graphique et séquentiel a mis en exergue certains éléments constitutifs du genre. L'un des points de cette partie a été d'adapter la définition pour y intégrer le cas où un gag de bande dessinée ou de manga est constitué d'une unique case.

Les réflexions sur la langue graphique ont permis d'appréhender ces deux médias au travers d'un système de communication plus vaste. Dans son livre, Niel Cohn mentionnait des études portant sur les langues visuelles américaine et japonaise. Généraliser ce type de recherche aux langues visuelles européennes pourrait constituer un champ complémentaire dans le milieu des études culturelles.

Les bandes dessinées et les mangas s'inscrivent dans des milieux culturels différents. La langue visuelle qui y est utilisée est également différente. Il existe des codes très spécifiques tels que le sens de lecture, les codes graphiques symbolisant les émotions ou la manière de faire passer un message (les bulles, les expressions du visages). Apprendre et traduire une langue impliquent un apprentissage et une compréhension de la culture. Il en va de même pour les bandes dessinées et les mangas, qui par le dessin, transmettent leur histoire, leur folklore et leurs traditions.

De manière générale, les médias sont influencés par la culture à laquelle ils

appartiennent. Les notions de temps et d'espace sont représentées différemment dans la mise en page et le découpage. Les paysages, la langue utilisée ainsi que la manière de représenter l'action et l'émotion changent d'une culture à l'autre. Travailler dans un contexte comparatif a permis de prendre du recul et de mieux comprendre les systèmes propres à chaque culture.

Dans le cas de ce travail, la comparaison des deux médias a mis en avant des systèmes qu'ils ont en commun : la nécessité du découpage et de la mise en page, l'utilisation des échelles de plan, des angles de vue, de la perspective. Ils ont également des spécificités qui leur sont propres. Les bandes dessinées favorisent un découpage en fonction de l'action, présentent un graphisme homogène et font usage du texte pour exprimer des éléments narratifs. Les mangas privilégient l'émotion, tendent à être hétérogènes et font un usage plus prégnant du dessin pour représenter leurs idées. Les œuvres européennes se servent de la couleur pour individualiser les personnages et indiquer les changements dans le temps et l'espace. Les œuvres japonaises en noir et blanc utilisent les trames pour transmettre les mêmes informations. Dans les bandes dessinées, le mouvement est accroché à l'objet, alors que dans les mangas, les lignes sont placées autour de l'objet créant ainsi une vision subjective pour le lecteur.

Les personnages sont différents d'une culture à l'autre. Dans la bande dessinée, ils tendent à être très diversifiés physiquement. Sauf dans quelques cas, ils évoluent peu, comme figés dans le temps. Dans les mangas, les personnages ont une apparence plus stéréotypée. Ils s'inscrivent cependant dans une trame narrative évolutive au niveau physique, temporel et psychologique. Dans les deux médias, il existe une multitude de personnages-types : héros et anti-héros, homme et femme, robots, monstres, personnages issus du folklore. Le genre d'une histoire (humour, action, romance) influence l'apparence des personnages et le style graphique général d'une œuvre.

Les bandes dessinées et les mangas évoluent constamment. Les créateurs et les consommateurs changent. Plus de femmes travaillent dans le milieu. Les personnages féminins sont mieux mis en valeur.

L'hybridation qui existe entre les genres (dessin, photographie, cinéma) et l'évolution de la technologie touchent tous les milieux de la société. L'essor du numérique et l'accès à des œuvres provenant d'autres cultures donnent naissance à de nouvelles modalités graphiques. Les webtoons et les bandes dessinées aux styles mangas en sont deux exemples.

Bibliographie

Monographie :

- AUGIS, Josiane. *Le manga, de son origine à aujourd'hui*. Edition J.A. Création, Bayonne, 2017, p. 30.
- AYAKA, Carolene et HAGUE, Ian (ed.). *Representing Multiculturalism in Comics and Graphic Novels*. Routledge, Abingdon-on-Thames, 2014.
- BERNDT, Jaqueline et KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (ed.) *Manga's Cultural Crossroads*. Routledge, Abingdon-on-Thames, 2014.
- BOUISSOU, Jean-Marie. *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Editions Philippe Picquier, Arles, 2018.
- BROCHARD, Vincent, et SENK Pascale. *Bashô, Issa, Shiki. L'art du haïku. Pour une philosophie de l'instant*. Belfond, Paris, 2009.
- COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014.
- COURTOIS, Luc. *L'Imaginaire wallon dans la bande dessinée*. Crédit Communal, Louvain-la-Neuve, 1991.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *La chambre à bulles: essai sur l'image du quotidien dans la bande dessinée*. Union générale d'éditions, Paris, 1977.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. *Récits et Discours par la Bande: Essais sur les Comics*. Hachette, Paris, 1977.
- GAUMER, Patrick et MOLITERNI, Claude. *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*. Larousse, Paris, 1994.
- GRAVETT, Paul (traduit de l'anglais par BRUMENT, Frédéric). *Manga: Soixante ans de bande dessinée japonaise*. Editions du Rocher, Monaco, 2005.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Structural semantics: an attempt at a method*, University of Nebraska Press, Lincoln (Nebraska), 1983.
- GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011.
- GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée depuis 1975*. MA Editions, Paris, 1985.
- GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007.
- GROENSTEEN, Thierry. *Système de la bande dessinée*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 1999.
- GROENSTEEN, Thierry et MORGAN, Harry. *L'univers des mangas: une introduction à la bande dessinée japonaise*. Casterman, Bruxelles, 1996.
- KAWAMOTO, Kôji. *Nihonsiika no Dentô — Nana to Go no Shigaku —* [Tradition des poèmes japonais. Poétique de 7 et 5], Shoten Iwanami, Tokyo, 1991.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007.
- LEGROS, G. et al. *Les grands courants de la littérature française*. Edition Altiora Averbode, Namur, 2003.
- LEGUEBE, Wilbur. *La société des bulles*. Ed. Vie ouvrière, Bruxelles, 1977.
- LEVI, Antonia. *Samurai from outer space: Understanding Japanese animation... IL* : Open Court, Chicago, 1996.
- MOLITERNI, Claude, MELLOTT, Philippe, et DENNI, Michel. *Les aventures de la BD*. Gallimard, Paris, 1996.

- MORGAN, Harry. *Principes des littératures dessinées*. Editions de l'An 2, Mouthiers-sur-Boëme, 2003.
- NATSUME, Fusanosuke. *The Future of Manga (Japanese Comics)*. Foreign Press Center, Tokyo, 1998.
- POMIER, Frédéric. *Comment lire la bande dessinée?* Klincksieck, Paris, 2005.
- POUPÉE, Karyn. *Histoire du manga*. Tallandier, Paris, 2014.
- PROPP, Vladimir. *Morphologie du conte (1928)*. Seuil, Paris, 1970.
- QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004.
- SMOLDEREN, Thierry. *Roman graphique et nouvelles formes d'énonciation littéraire*, Spécial Bandes dessinées, Art Press, Paris, 2005.
- STRUVE, Daniel et TSCHUDIN, Jean-Jacques. *La littérature japonaise*. Presses universitaires de France, Paris, 2007.
- SULLEROT, E. *B.D. et culture*, Opéra mundi, Paris, 1966.
- TILLON, Fabien. *Les mangas*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2005.
- TILLON, Fabien. *Culture manga*. Nouveau Monde éditions, Paris, 2006.
- TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Schmid, Genève, 1845.
- TÖPFFER, Rodolphe. *Essai de physiognomonie*. Ed. Kargo, Paris, 2003.
- VERHAEGEN, Philippe. *Signe et communication*. De Boeck, Bruxelles, 2010.

Articles scientifiques :

- BARTHES, Roland. *Introduction à l'analyse structurale des récits*. In Communications, 1966, vol. 8, n°1.
- BERTRAND DORLÉAC, Laurence. « Art sous l'occupation: la propagande nazie. » In *Encyclopædia Universalis* [en ligne]. Consulté le 26/04/19. Disponible sur : <http://www.universalis.fr/encyclopedie/art-sous-l-occupation/>
- BONNIN, Philippe. *La ville japonaise: l'ordinaire de l'esthétique*. dans NAHOUM-GRAPPE, Véronique et VINCENT, Odile (dir.), *Le goût des belles choses. Ethnologie de la relation esthétique*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme, Paris, 2004, Coll. Ethnologie de la France, n°19.
- DELANNOY Pierre Alban, *La bande dessinée à l'épreuve du réel*, L'Harmattan, Paris, Coll. Université de Lille3, n°19.
- EVANS Christophe, GAUDET Françoise. *La lecture de bandes dessinées*. Culture études, 2/2012/ n°2, p. 1-8. In Cairn [en ligne] Publié le 02/04/12. [Consulté le 21/04/19] Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htm>
- FUSANOSUKE, Natsume. *Japanese manga: Its expression and popularity*. ABD On-Line Magazine, 2003, vol. 34, no 1.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques. *Poétiques de la bande dessinée*. L'Harmattan, Paris, 2007, Coll. MEI, Médiation et information, n°26.
- GABILLIET, Jean-Paul. « BD, mangas et comics : différences et influences ». *Hermès, La Revue*, 2009, no.2, p. 35-40. In Cairn [en ligne] Consulté le 8/4/19. Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-2-page-35.htm>BD
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Eléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique*. In Communications, 1966, vol. 8, n°1.
- GUICHARD-ANGUIS, Sylvie. *Les douceurs du Japon, évocations éphémères de la « Beauté japonaise » (Nihon no bi)*, Sociétés & Représentations, 2/2012, n° 34, p. 137-147. In Cairn [En ligne] Publié le 4/2/13. [Consulté le 18/4/19] Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2012-2-page-137.htm>

- LAIGNE, Magali. « Transient Beauty (wabi sabi) » *In Techniques & Culture*, vol. 57 *In Open edition* [En ligne] Publié le 30 June 2012 [Consulté le 18/4/19] Disponible sur : <http://journals.openedition.org/tc/5935>
- MASARU, Yoneyama. « Le renga (« poème lié ») et l'esthétique du lieu », *Marges In Open Edition* [En ligne] Publié le 15/3/2004. [Consulté le 18/4/19] Disponible sur: <http://journals.openedition.org/marges/815>
- Nouhet-Roseman Joëlle, « Maji maji, regard sur les onomatopées », *Cliniques méditerranéennes*, 2010/1, n° 81, p. 167-179. *In Cairn* [En ligne] Publié le 18/16/10. [Consulté le 16/05/19] Disponible sur : <https://www.cairn.info/revue-cliniques-mediterraneennes-2010-1-page-167.htm>
- PAZÓ, José. *La beauté et la mort au Japon, L'en-je lacanien*, 2/2011, n° 17, p. 101-120. *In Cairn* [En ligne] Publié le 28/12/11. [Consulté le 18/4/19] Disponible sur: <https://www.cairn.info/revue-l-en-je-lacanien-2011-2-page-101.htm>
- POUPÉE, Karyn, « Rakuten Kitazawa, l'art de critiquer en bande dessinée » dans *Histoire du manga. L'école de la vie japonaise*, sous la direction de Poupée Karyn. Tallandier, Paris, 2014, p. 53-66. Disponible sur : <https://www.cairn.info/histoire-du-manga--9782847346688-page-53.htm>
- ROMMENS, Aarnoud. *Manga story-telling/showing. Image [&] Narrative*, Leuven, 2000, vol. 1, no 1.

Articles de presse :

- ACPM : Alliance pour les Chiffres de la Presse et des Médias. « Spirou. » *In ACPM* [en ligne]. Rapport pour l'année 2018. Consulté le 7/4/19. Disponible sur : <https://www.acpm.fr/Support/spirou>
- ACTUALITTE. « Bien avant Deadpool, le monde fascinant des anti-héros. » *In Actualité* [En ligne] Publié le 17/2/16. [Consulté le 22/4/19] Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/bien-avant-deadpool-le-monde-fascinant-des-anti-heros/63562>
- ALSTEEN, Nicolas. « La Bande dessinée en Belgique : deux écoles deux approches, un art majeur » *In Brusselslife*. [En Ligne] Publié le 05/07/12. [Consulté le 17/05/19.] Disponible sur : <https://www.brusselslife.be/fr/article/la-bande-dessinee-en-belgique-deux-ecoles-deux-approches-un-art-majeur>
- ANIME NEWS NETWORK. « ReLIFE (manga) » *In Anime News Network* [en ligne]. [Consulté le 13/4/19]. Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/manga.php?id=16918>
- ANIME NEWS NETWORK. « Dôjinshi. » *In Anime News Network* [En ligne]. [Consulté le 17/4/19]. Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=16>
- BDZOOM. « Maliki, Meilleure BD au style manga pour animeland. » *In, Bdzoom* [En ligne]. Publié le 25/3/2009. [Consulté le 17/4/19] Disponible sur : <http://bdzoom.com/5872/actualites/maliki-meilleure-bd-au-style-manga-pour-animeland/>
- CHOUVELON, Clémence. « La relation éditeur-auteur au Japon expliquée par les mangakas ». *In ActaLitté* [En ligne] Publié le 20/03/15. [Consulté le 12/05/19] Disponible sur : <https://www.actualitte.com/article/bd-manga-comics/la-relation-editeur-auteur-au-japon-expliquee-par-les-mangakas/54454>
- COUVREUR, Daniel. « Les webtoons belges sont made in Marcinelle ». *In Le Soir* [En ligne] Publié le 30/1/19. [Consulté le 14/4/19] Disponible sur : <https://plus.lesoir.be/203663/article/2019-01-30/les-webtoons-belges-sont-made-marcinelle>.

- EISENBEIS, Richard. « How to Identify Popular Japanese Character types. » *In Kotaku* [En ligne] Publié le 20/8/13. [Consulté le 22/4/19] Disponible sur : <https://kotaku.com/how-to-identify-popular-japanese-character-types-1169085239>
- LAMBEAU, Frans. « Bande dessinée : thème – collaboration. » *In BelgiumWWII* [En ligne]. Consulté le 26/04/19. Disponible sur : <https://www.belgiumwwii.be/belgique-en-guerre/articles/bande-dessinee.html>
- LECOCQ, Jean-Jacques. « Le webtoon made in Belgium débarque ! » *In Cine tele revue* [en ligne]. Publié le 1/2/19. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.cinetelerevue.be/actus/le-webtoon-made-belgium-debarque?read=true#more>
- LECTEUR.COM, « Bande dessinée et roman graphique : quelles sont les différences ? » *In Lecteur.com* [En ligne] Publié le 29/11/17 [Consulté le 21/4/19] Disponible sur : <https://www.lecteurs.com/article/bande-dessinee-et-roman-graphique-queelles-sont-les-differences/2443164>
- LOO, Egan. « 2010 Japanese Manga Magazine Circulation Numbers. » *In Anime News Network*. [En ligne] Publié le 17/1/17. [Consulté le 8/4/19.] Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2011-01-17/2010-japanese-manga-magazine-circulation-numbers>
- MELIKIAN, Laurent. Didier Borg (Delitoo) « Situ as un smartphone, tu as Delitoo ». *In ActuaBD* [en ligne]. Publié le 30/1/17. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Didier-Borg-Delitoo-Si-tu-as-un-smartphone-tu-as-Delitoo>
- M-G.D. « Dupuis innove pour le Mondial, découvrez le 1er Webtoon belge ! » *In Nouvelle, La Gazette* [En ligne] publié le 19/6/18. [Consulté le 14/4/19]. Disponible sur : <https://sambre-meuse.lanouvellegazette.be/245417/article/2018-06-19/dupuis-innove-pour-le-mondial-decouvrez-le-1er-webtoon-belge>
- MONNET, Vincent. « Rodolphe Töpffer et l'invention du 9e art. » *In Tribune de Genève* [en ligne], Publié le 29/05/2009, p. 27. [Consulté le 06 mars 2019]. Disponible sur : <http://www.unige.ch/presse/static/ideesgenie/PDF17TOPFFER.pdf>
- OSTU, Kaoru. « Manga majors a big draw in the job market » *In Japantimes*. [En ligne] Publié le 10/09/13. [Consulté le 03/05/19] Disponible sur : <https://www.japantimes.co.jp/news/2013/09/10/national/manga-majors-a-big-draw-in-the-job-market/#.XMvx0LvVLIX>
- SAVI, Vincent. « Angoulême 2019 : Dupuis lance Webtoon Factory sa plateforme de BD numérique » *In ActuaBD* [En ligne]. Publié le 15/1/19. [Consulté le 14/4/19] Disponible sur : <https://www.actuabd.com/Angouleme-2019-Dupuis-lance-Webtoon-Factory-sa-plateforme-de-BD-numerique>
- SENY, Alexis. « Delaf et Dubuc encore plus vaches : "Les Nombrils, c'est de l'anti-Disney, les gentils ne gagnent pas toujours, c'est la vraie vie" » *In Branchés culture* [en ligne] Publié le 07/06/17. [Consulté le 05/05/19] Disponible sur : <https://branchesculture.com/2017/06/07/les-nombrils-vacheries-prequel-film-delaf-dubuc-interview-anti-disney-trash-humour/>
- SHERMAN, Jennifer. *Weekly Shonen Jump's circulation Drops Below 2 Million*. *In Anime News Network*. [En ligne] Publié le 16/05/17 [Consulté le 8/4/19]. Disponible sur : <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-05-16/weekly-shonen-jump-circulation-drops-below-2-million/.116173>
- VERLOUW, Charlotte. « Suske draagt voortaan skinny jeans, Wiske heeft borsten. » *In Trouw*. [En ligne] Publié le 15/5/17. [Consulté le 8/4/18] Disponible sur :

<https://www.trouw.nl/home/suske-draagt-voortaan-skinny-jeans-wiske-heeft-borsten~ac524cea/>

WATANABE, Hirokata. Aux racines du boom japonais – le japonisme. *In nippon.com* [en ligne] Publié le 26/08/15. [Consulté le 30/04/16] Disponible sur <https://www.nippon.com/fr/column/g00284/>

Lecture secondaire :

- BERTHOU, Benoît. *Éditer la bande dessinée*. Ed. du cercle de la librairie, Paris, 2016.
- EISNER, Will. (Traduit par CLARE, Arthur). *Les Clés de la bande dessinée T01: L'Art séquentiel*. (2009) Delcourt, Paris, 2009.
- EISNER, Will. (Traduit par CAPURON, Anne). *Les Clés de la bande dessinée T02: La Narration*. (2008) Delcourt, Paris, 2010.
- EISNER, Will. (Traduit par CAPURON, Anne). *Les Clés de la bande dessinée T03: Les Personnages*. (2008). Delcourt, Paris, 2011.
- GRAVETT, Paul. *Mangasia: The Definitive Guide to Asian Comics*. Thames & Hudson Incorporated, Londres, 2017.
- GRENNAN, Simon. *A Theory of Narrative Drawing*. Palgrave Macmillan, New York, 2017.
- KOLP, Manuel. *Le langage cinématographique en bande dessinée*. Editions de l'université de Bruxelles, Bruxelles, 1992.
- LAROUSSE. *Élisabéthain*. [En ligne]. Consulté le 16/05/19. Disponible sur : <https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/elisabethain/46402>
- MASSON, Pierre. *Lire la bande dessinée*. PUL : Presses Universitaires de Lyon, Lyon, 1985.
- MCCLLOUD, Scott. (Traduit par CAPURON, Anne). *Faire de la bande dessinée*. (2006) Delcourt, Paris, 2007.
- MCCLLOUD, Scott. (Traduit par PETITFAUX, Dominique). *L'art invisible*. (1993) Delcourt, Paris, 2007.
- MIKKONEN, Kai. *The Narratology of Comic Art*. Routledge, Abingdon-on-Thames, 2017.

Annexes

Image 1 : « Tapisserie de Bayeux, fin du XI^e, broderie sur lin, 50 x 7000 cm, Bayeux, musée de la Tapisserie. Représentation de la conquête d'Angleterre par les Normands (1064-1066) : fête donnée par Guillaume le Conquérant en présence de l'évêque Odon
© Akg-images. »



In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, 2007, p. 19.

Image 2 : « Le sens de la vue » de la série de tapisseries « la Dame à la Licorne » de Jean Le Viste, seigneur d'Arcy. Tapisserie, Flandres, fin 15^e siècle, d'ap. carton d'artiste français. H. 3,70 ; L.3,55. Paris, Musée national du Moyen Age (Musée de Cluny). © Akg-images



Image 3 : Le prince Genji jouant au dé, illustration du Genji monogatari emakimono, nouvelle écrite par Murasaki Shikibu, Période Heian, 11e siècle. © akg-images / De Agostini Picture Lib. / G. Dagli Ort



Image 4 et Image 5 : « Chôjû jinbutsu giga (Rouleau des oiseaux et des animaux), trésor national, attribué à Toba Sôjô (Kakuyû, 1053-1140), composé de quatre rouleaux à l'encre de Chine de neuf à douze mètres de long © Kôzanji »

In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 15.

Image 4



Image 5



Image 6 : « Anonyme, *Les Insectes*, estampe nishiki-e, s.d. » © Kumon Institute of Education.

« Hommes et femmes discutent pendant que les insectes déclinent leur identité dans les phylactères : « Je suis l'insecte qui gratte la crinière du cheval », dit le premier. « Moi, je suis le grillon », réplique le deuxième. « Et moi, la cigale », chante le troisième. Ils appellent ainsi les chalands, espérant les séduire. »

In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 62.



Image 7 :

« Kitagawa Utamaro, *Un enfant tourmenté par un cauchemar et sa mère*, estampe nishiki-e, format ôban, vers 1800-1801. »

© Kumon Institute of Education

In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 61.



Image 8 : « Anonyme, Shigisan engi emaki (Rouleau des légendes du monde Shigi), Trésor national, XII^e siècle, composé de trois rouleaux (35,9 m de long au total sur 31,5 cm de large) © Temple du Chôgostonshiji. »
 In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 16.



Image 9 : Charles Wirgman, couverture du numéro d'avril 1883 de The Japan Punch © Archive of Japanese Cartoon History In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, Paris, 2007, p. 107.



Image 10 : Georges Bigot, couverture du sixième numéro du Tôbaé, publié en 1887. ↑

Image 11 : ©Casterman, 1984 / Hergé, *Les aventures de Tintin*. 7, L'Île Noire, p. 43,A3.

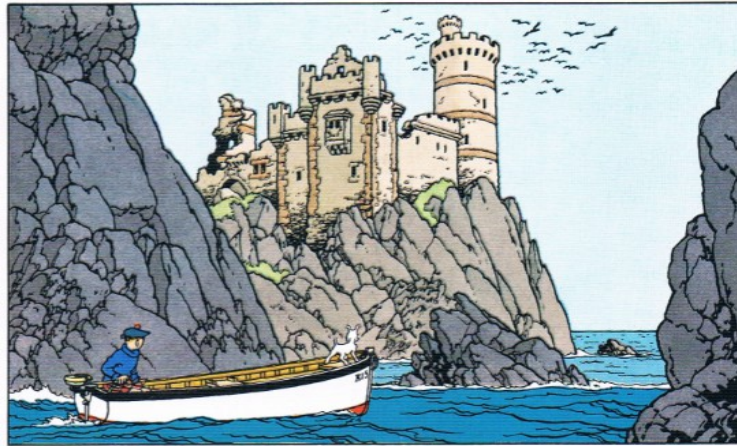


Image 12 : © Panini Comics, 2002 / Ueda Miwa, *Peach Girl*, vol. 1, p. 21.
Dans GROENSTEEN, Thierry. *Bande dessinée et narration*. PUF-Presses universitaires de France, Paris, 2011, p. 65.



Image 13 : Various morphology found in Japanese Visual Language

Dans COHN, Neil. *The Visual Language of Comics : Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Publishing, Londres, 2014, p. 157.

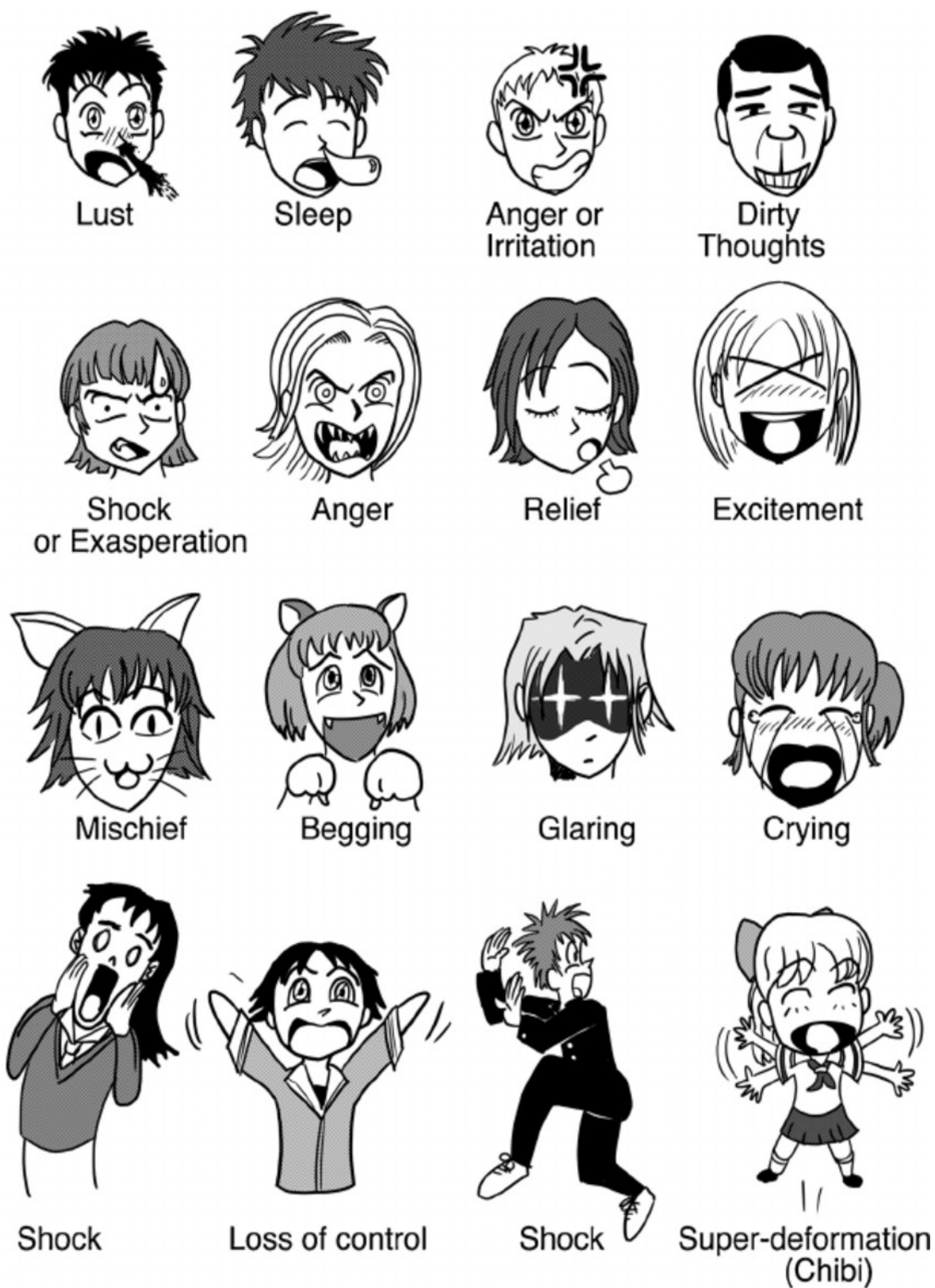
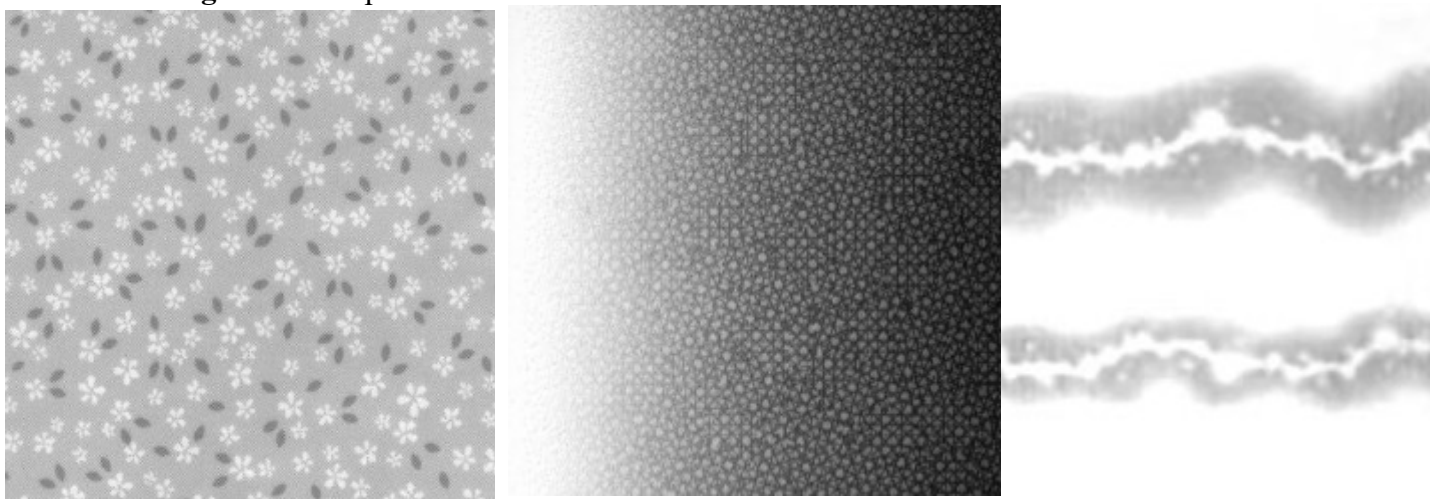


Image 14 : exemples de trames.



Images 15 et Image 16 : CLAMP, Tenmagouka, « RG Veda »(Illustrations collections)©CLAMP, Shinshokan 2001
In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. Mille ans de manga. Flammarion, 2007, p. 183.



Image 17 : Alfons Mucha, *Les Quatre saisons*, lithographie © Sotheby's / Akg-images
© Mucha Trust / ADAGP, Paris , 2007
In KOYAMA-RICHARD, Brigitte. *Mille ans de manga*. Flammarion, 2007, p. 183.



Image 18 : © Ed. Blake and Mortimer, 1987 / Edgar P. Jacobs, *Blake and Mortimer*. 6, *La Marque jaune*. p. 9.

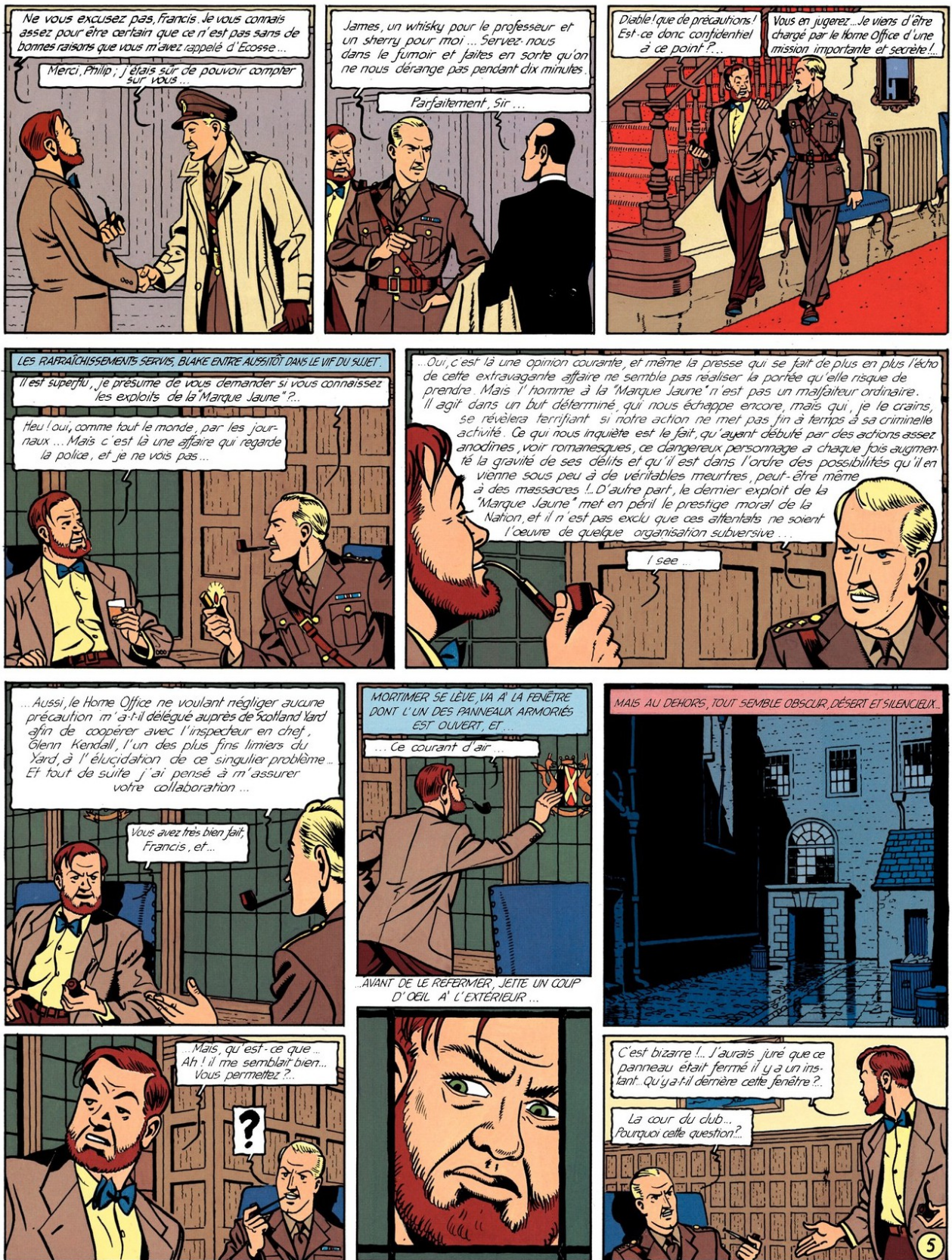
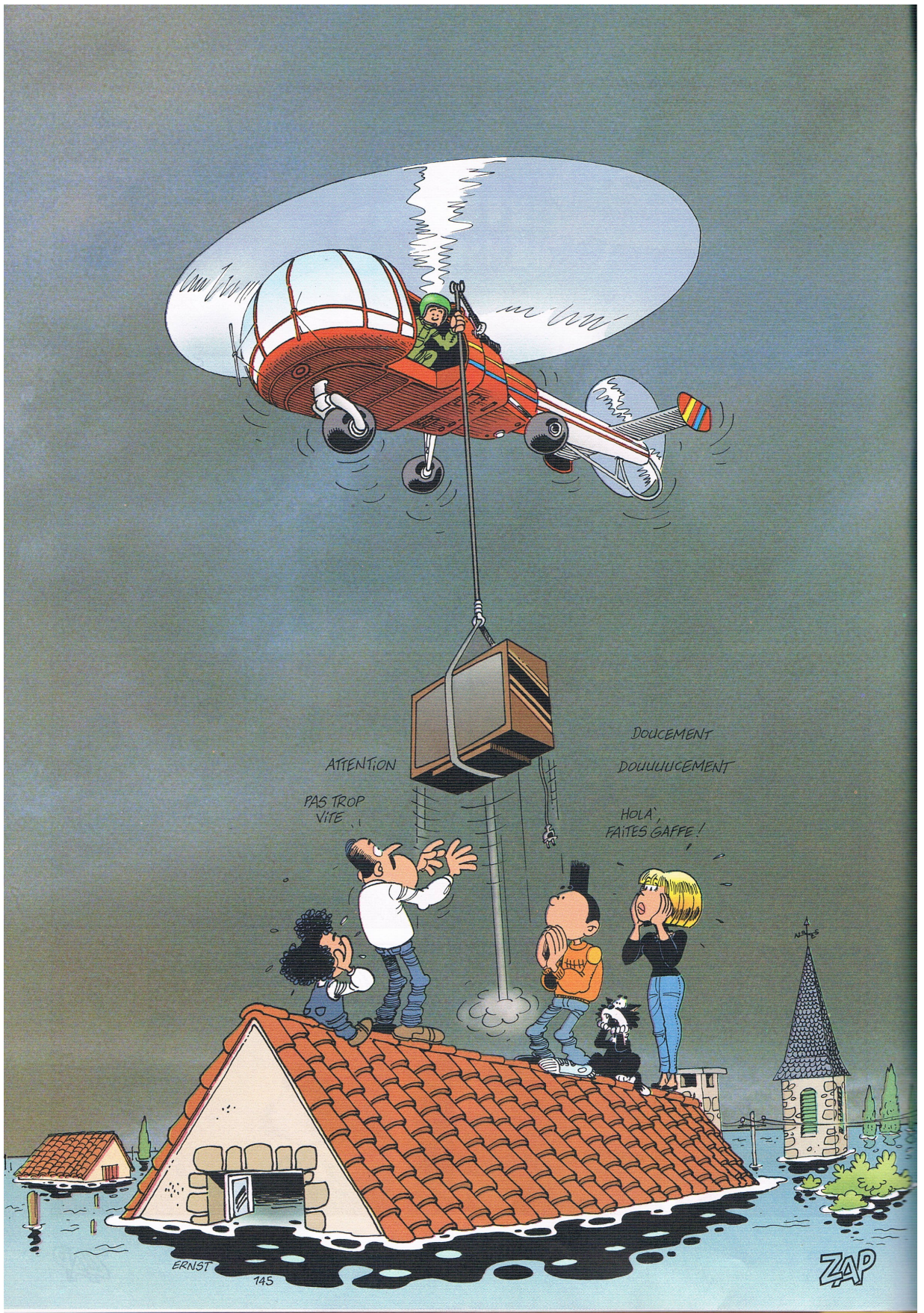


Image 19 : © Kana (édition française), 1987 / Ôba Tsugumi et Obata Takeshi, *Death Note* 「デスノート」. Vol 7, chapitre 54, p.11.







Linge sale





Né saoul X



Happy birthday

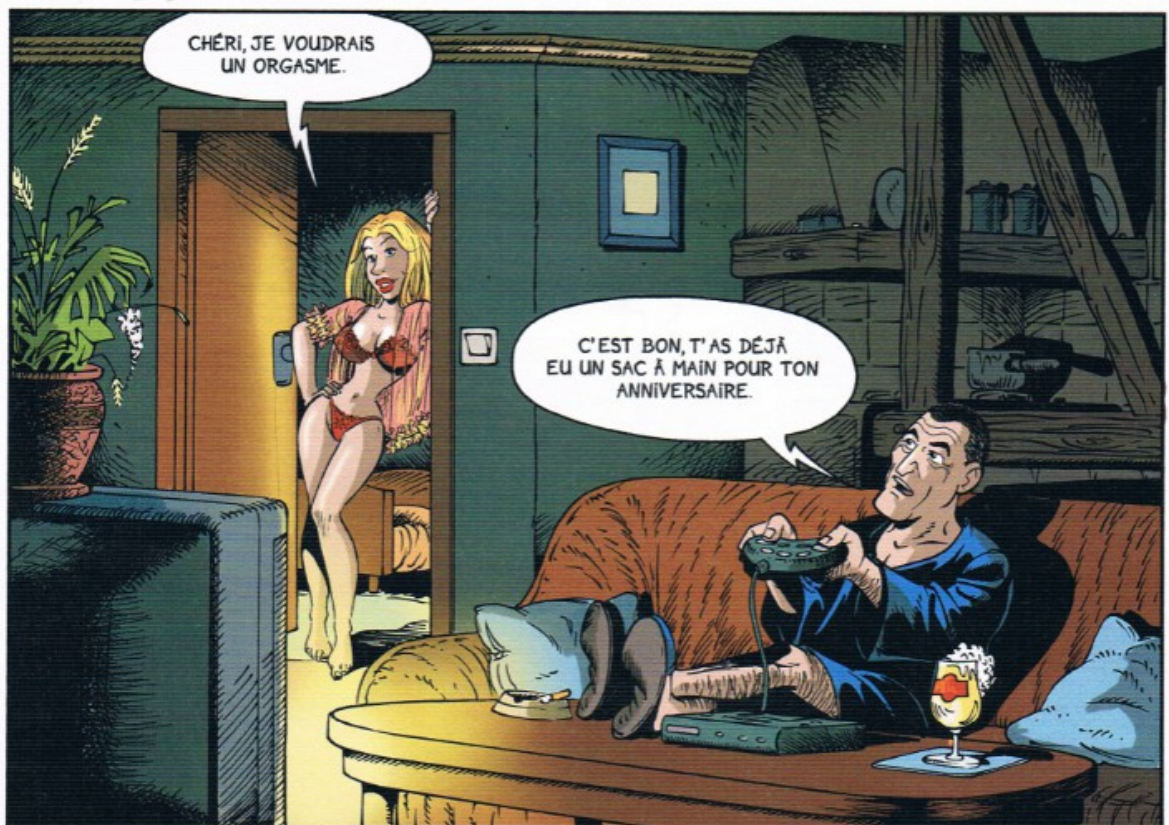


Image 26 : © Éditions Tonkam, 2006 / CLAMP, X. Vol 2, p. 59.



Image 27 : © Éditions Tonkam, 2006 / CLAMP, X. Vol 1, p. 141.

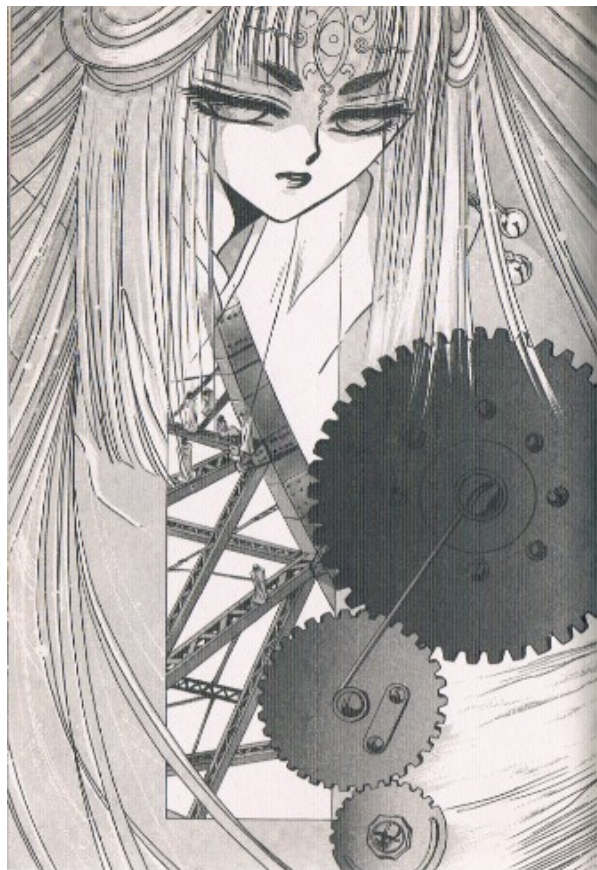


Image 28 : © Soleil, 2010 / Lamontagen, Ma Yi, Yuna. 2, L'île aux tombeaux, p. 24, A et B.



Image 29 : © Dupuis, 1995 /Seron, Les Petits Hommes. 31, Tchakakahn, p. 11, A. In QUELLA-GUYOT, Didier. *Explorer la bande dessinée*. Dupuis, Charleroi, 2004, p. 17.

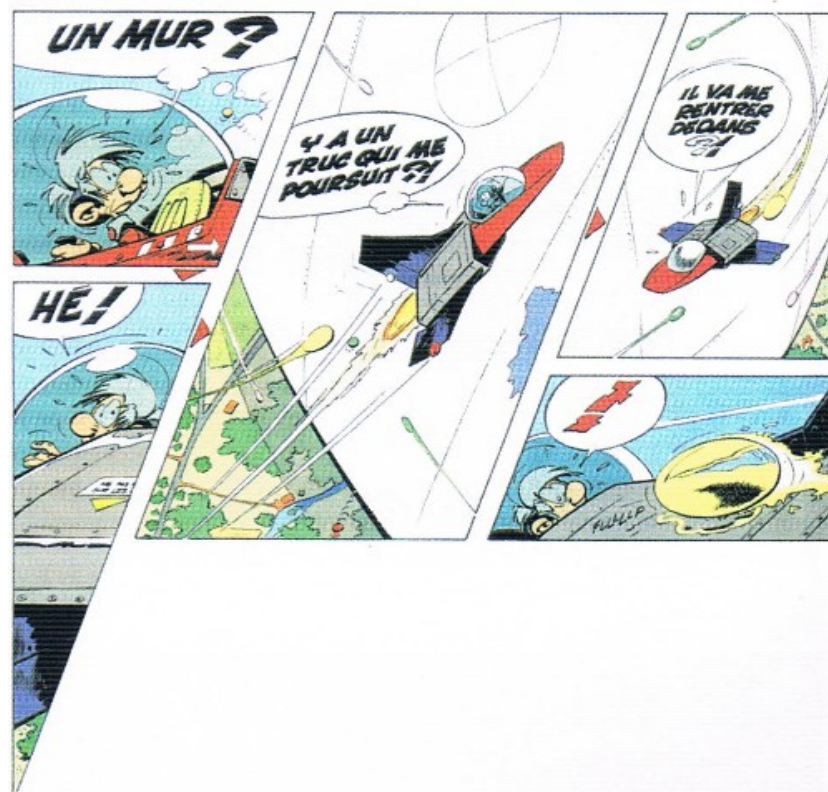


Image 30 : © Atmosphere, 2003 / Pascal Croci, Françoise-Sylvie Pauly, Agnès Guérin, *Lady Lara Cornwall*. p. 49.





Image 32 : © Kôdansha, 2006
/ CLAMP, xxxHOLIC. Vol. 9, p. 80.



Image 33 : © Glénat, 2013
/ Oda Eiichiro, One Piece. Vol. 16, p. 32.



Image 34 : © Kôdansha, 2005 /
CLAMP, xxxHOLIC. Vol. 6, p. 126.

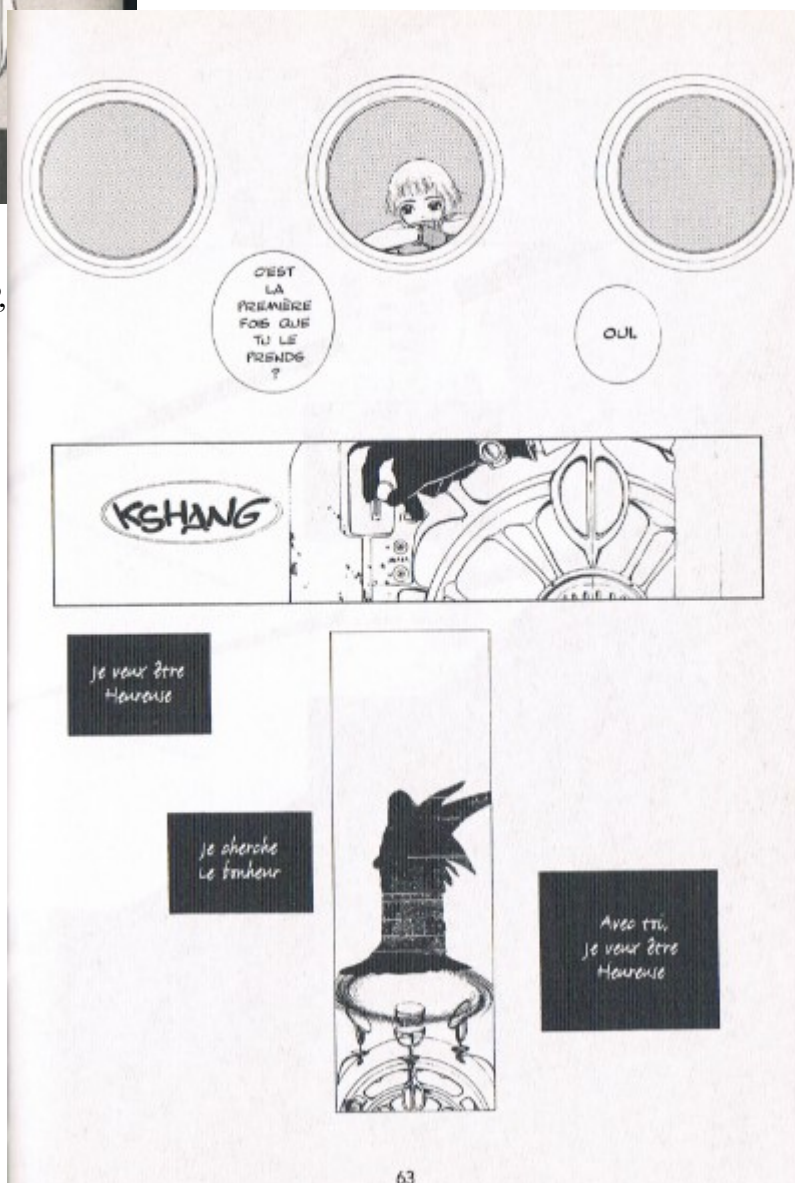


Image 35 : © Rue de Sèvres,
2017 /
Mermoux, Beaulieu,
*Les mille et une vie des
Urgences*. p. 15.





Image 37 : Pika, 1999 / CLAMP, *Trefle*. Vol. 1, p. 63.





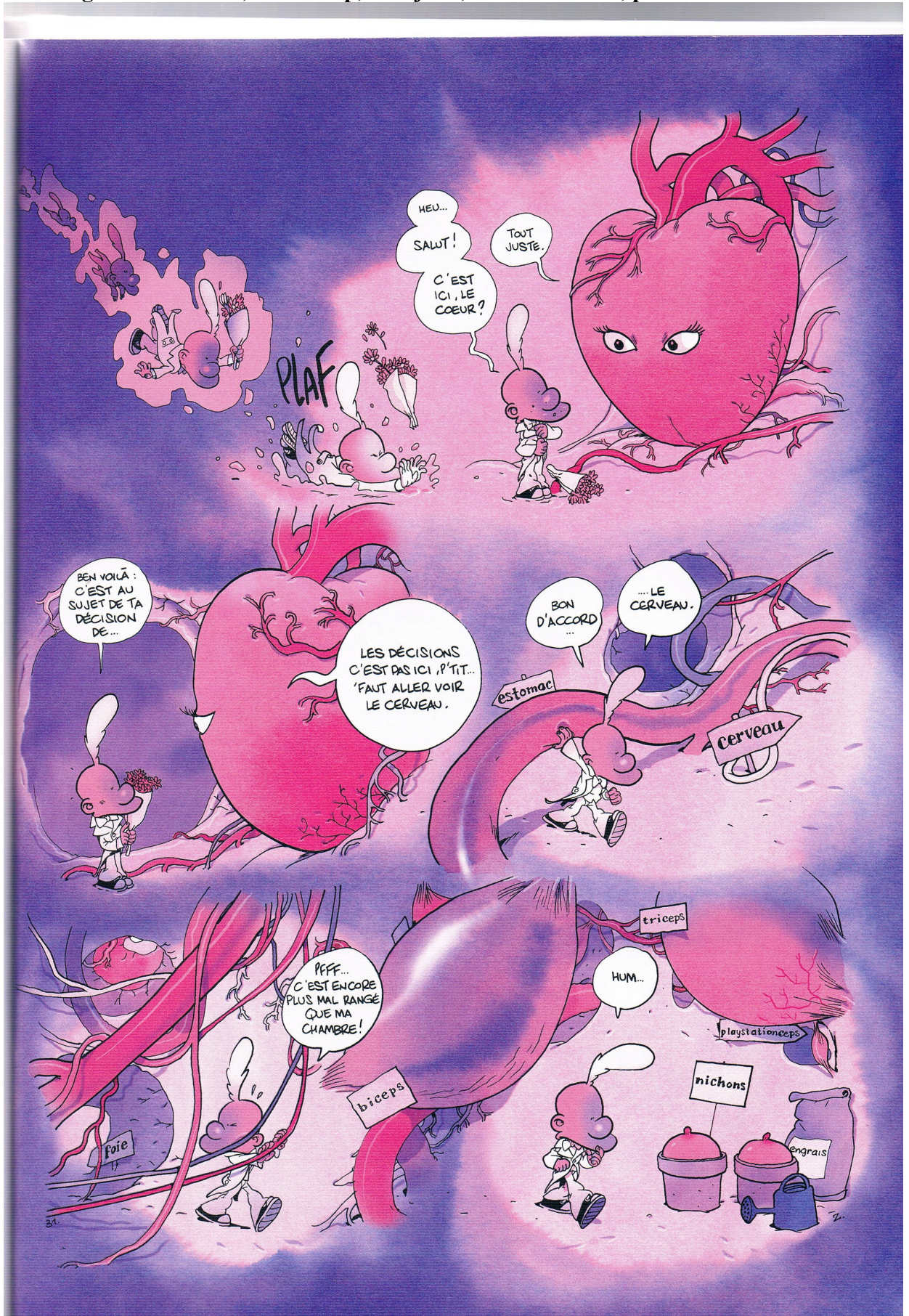


Image 40 : © Panini Manga, 2008 / Hino Matsuri, *Vampire Knight*. Vol. 9, p. 90 et 91.



Image 41 : © Kôdansha, 2005 / CLAMP, *xxxHOLIC*. Vol. 6, p. 130.

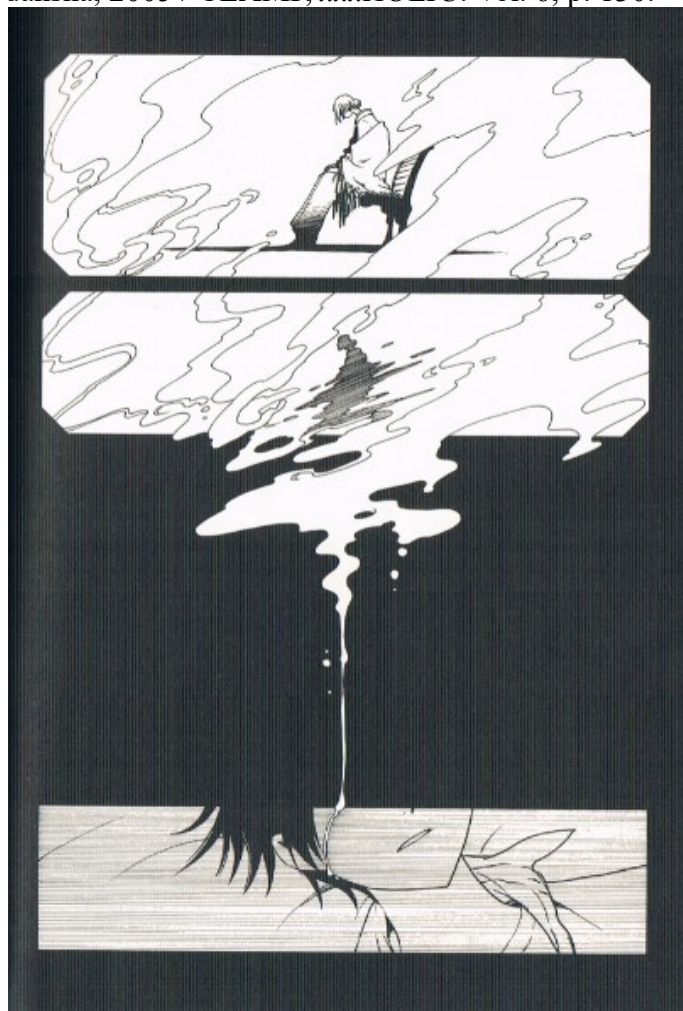


Image 42 :© Casterman, 2004 / Nananan Kiriko, Blue. p. 47.
In GROENSTEEN, Thierry. *La bande dessinée: mode d'emploi*. Les impressions nouvelles, Bruxelles, 2007, p. 96.



Image 43 : © Lombard, 1997 / Cosey, Jonathan. 3, Pieds nus sous les rhododendrons, pp. 11, 40, 41.



Image 44 : © Kaze, 2010 / Mizushiro Setona, Heartbroken Chocolatier. Vol. 2, p.103
Le personnage est représenté sous les cerisiers en fleurs. Après cette nuit-là, il décide d'oublier son ancienne amoureuse et de recommencer une nouvelle vie en trouvant quelqu'un d'autre.





Image 46 : « Notre héros préféré à porté des centaines de tenues en 24 albums. En voici justement quelques unes (voir image plus haut). Une sélection de 7 tenues différentes très variées et issues de nombreux albums. » Image publiée par tintin-bigfansite, *In Tintin Universe* [En ligne] Publié le 06/03/17. [Consulté le 5/5/19]. Disponible sur : <http://tintin-bigfansite.centerblog.net/86-les-diverses-tenues-de-tintin>.



Image 47 : © Dupuis, 2003 et 2007 / Darasse, Zidrou et Lou, *Tamara*. Couverture des albums 1 et 15.

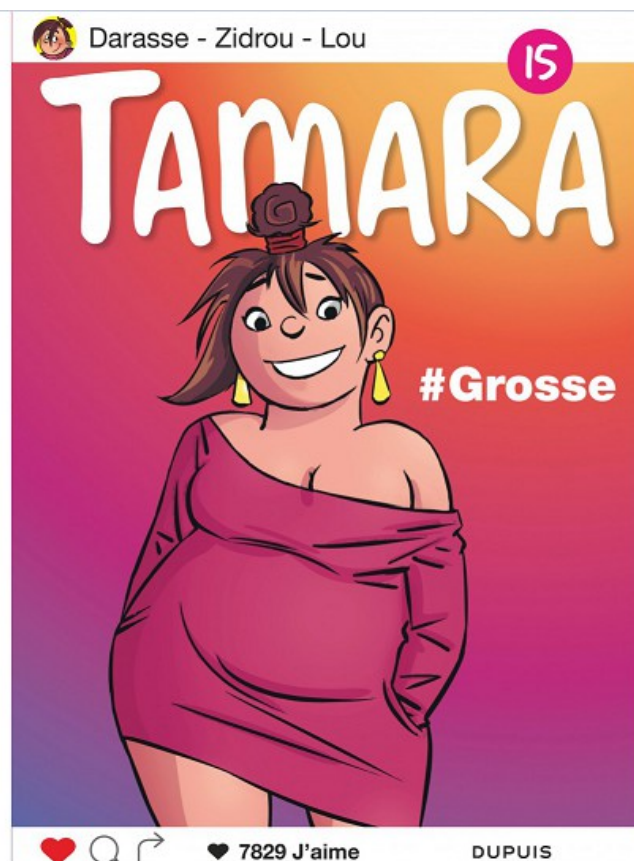
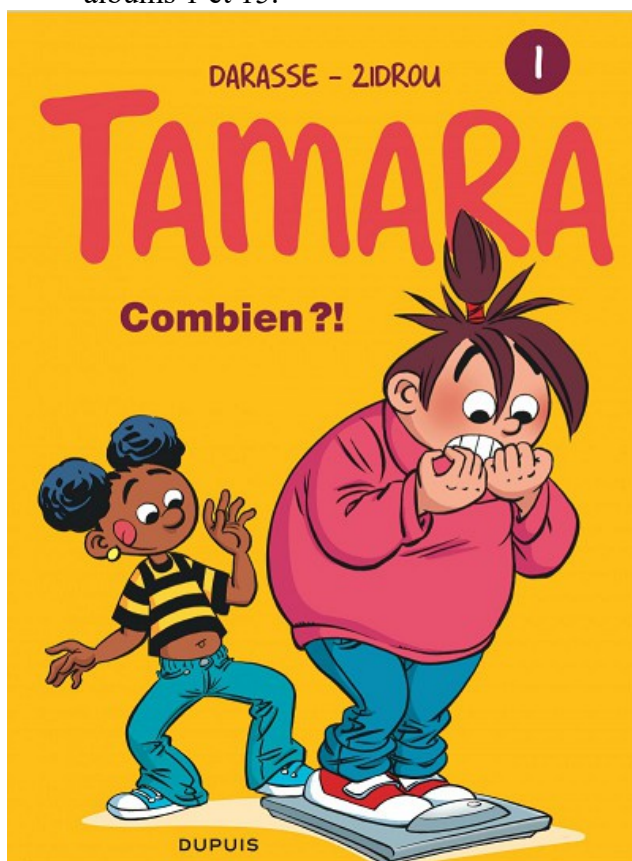


Image 48 : Évolution de la couleur des cheveux de Kaneki dans le manga Tokyo Ghoul.



Illustration 67: © Glénat, 2011 / Ishida Sui, Tokyo Ghoul. Vol. 1, p.5, A1.



Illustration 69: © Glénat, 2015 / Ishida Sui, Tokyo Ghoul:RE. Vol. 1, p. 20, A1.



Illustration 68: © Glénat, 2016 / Ishida Sui, Tokyo Ghoul:RE. Vol. 1, p.9, B1.

Le schéma actantiel de Greimas (1966, 1973)^{361, 362} Cette explication du schéma a été précédemment écrite pour l'examen du cours Tradition et modernité dans la société chinoise dispensé durant l'année académique 2017-2018.

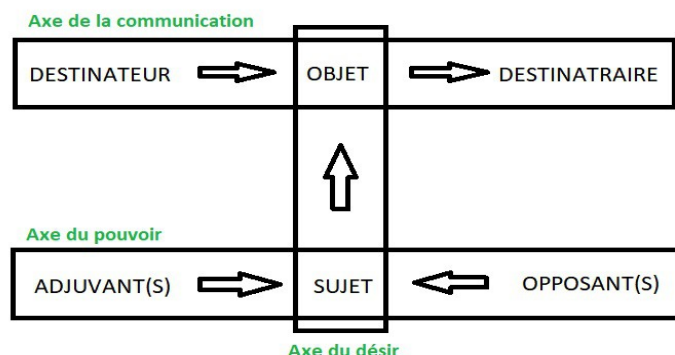
Le schéma actantiel de Greimas est une méthode utilisée pour décrire l'histoire, selon le point de vue des relations entre les personnages, plutôt que par sa chronologie.

Les actants sont les « personnages » considérés du point de vue de leurs « rôles narratifs et des relations qu'ils entretiennent entre eux ».³⁶³

Inspirés par le modèle de Propp, les actants sont une réinterprétation des 7 sphères d'action.

Pour comprendre le schéma actantiel de Greimas, il faut en définir les différents composants. Il y a dans ce modèle d'analyse

6 actants jouant sur 3 axes (voir schéma).



L'axe du désir représente la relation qui unit le sujet et l'objet. Celui qui désire est relié à ce qui est désiré. Tout récit est une mise en scène du sujet vers l'objet.

- Le **sujet** est l'actant qui cherche ou désire quelque chose (quête, objet) ;
- L'**objet**, désigné par le destinataire, constitue la quête du sujet et profite au destinataire.

L'axe de la communication représente la relation entre le destinataire et le destinataire. Le destinataire mandate un objectif, à destination d'une instance qui reçoit ou profite.

- Le **destinateur** est un actant qui va mobiliser le sujet, faisant de lui un sujet qui désire un objet. Il lui communique les modalités d'appropriation (un savoir ou un devoir). Ce mandateur peut être une force un projet, une figure, etc. ;
- Le **destinataire** est celui qui profite de l'objet, à qui la quête sera positive.

L'axe du pouvoir représente la relation entre le sujet et l'adjuvant et l'opposant. Cet axe est une lutte de pouvoir entre les forces positives, adjuvants, et négatives, opposants.

- L'**adjuvant** représente la force positive du récit. Il aide le sujet ;
- L'**opposant** est la force négative du récit. Il contrarie et s'oppose au sujet ;
 - Cas particulier de l'**anti-sujet**. Trois cas le définissent : il a le même objet que le sujet, lui et le sujet se prennent réciproquement pour objet, le sujet prend comme objet un autre sujet ayant lui aussi son propre objet. Un anti-sujet est toujours un opposant, mais un opposant n'est pas toujours un anti-sujet.

Dans un récit, un actant peut être représenté par plusieurs personnages, et plusieurs personnages peuvent avoir le même rôle actantiel. Un sujet peut par exemple profiter de l'objet de sa quête et donc être aussi le destinataire.

Les actants ne sont pas statiques car ils s'inscrivent dans une syntaxe narrative, un axe paradigmatique. Un actant peut évoluer au cours du récit et donc assumer plusieurs rôles successivement, un ami devenant ennemi par exemple.

361GREIMAS, Algirdas Julien. *Éléments pour une théorie de l'interprétation du récit mythique*. Communications, 1966, vol. 8, no 1, p. 28-59.

362GREIMAS, Algirdas Julien. *Structural semantics: an attempt at a method*, 1983.

363EVERAERT-DESMEDT, Nicole. *Sémiotique du récit*. De Boeck Supérieur, 2000, p. 38

Table des matières

Avertissement.....	3
Introduction.....	4
Chapitre 1 : historique.....	7
1. 1 Origines différentes, influences mutuelles.....	7
1.1.1 L'art en Europe et au Japon	7
1.1.2 Les précurseurs.....	10
1.1.3 La presse.....	13
1.1.4 Le cinéma	16
1.1.5 La prépublication	18
1.2 La bande dessinée et le manga contemporain.....	22
1.2.1 Les styles graphiques.....	22
1.2.2 La chaîne de production	25
1.2.3 Devenir artiste.....	27
1.2.4 Les courants de pensées et les courants artistiques.....	29
1.3 La bande dessinée 2.0 : le webtoon.....	32
Chapitre 2 : la place du texte	36
2.1 Réflexion sur la reconnaissance de la bande dessinée et du manga.....	37
2.2 Le sens porté par la graphie.....	41
2.3 Le rôle des onomatopées	43
Chapitre 3 : le fonctionnement de la bande dessinée et du manga	46
3.1 Un art narratif, graphique e séquentiel.....	46
3.2 La langue visuelle.....	50
3.3 La représentation du temps et de l'espace.....	52
3.3.1 Le découpage en séquence.....	55
3.3.2 Les espaces entre les cases.....	56
3.3.3 L'importance des décors et des accessoires.....	58
3.3.4 La couleur et les trames comme facteur temporel	60
3.4 La mise en page.....	61
3.4.1 Le sens de lecture.....	61
3.4.2 La composition des pages et des cases.....	62
3.4.3 Lignes, points de force et perspectives.....	64
3.4.4 Les échelles de plan.....	65
3.4.6 La représentation du mouvement.....	66
3.4.7 Les effets de cadre.....	67
3.4.8 Les effets de page.....	70
3.5 La représentation de l'émotion.....	71
3.5.1 Les émotions des personnages	72
3.5.2 La couleur et la texture.....	74
3.5.3 La nature comme symbolique de l'émotion.....	75
Chapitre 4 : les personnages.....	78
4.1 Premier constat.....	78
4.2 L'apparence : marque de distinction et témoin du temps.....	80
4.2.1 Un style lié au contexte.....	81
4.2.2 L'évolution des personnages dans le récit.....	82
4.2.3 Le style personnel.....	85
4.2.4 Des codes graphiques différents	86
4.3 Genres et personnages.....	87
4.3.1 Dans la bande dessinée.....	87

4.3.2 Dans les mangas.....	92
4.3.3 Le cas des anti-héros.....	96
Conclusion.....	100
Bibliographie.....	102
Monographie :.....	102
Articles scientifiques :	103
Articles de presse :.....	104
Lecture secondaire :.....	106
Annexes.....	107