



“ Novellisation des mangas Dragon Ball, One Piece et Naruto : recreation d’un objet transculturel ”,

Bounthavy Suvilay

► To cite this version:

Bounthavy Suvilay. “ Novellisation des mangas Dragon Ball, One Piece et Naruto : recreation d’un objet transculturel ”,. Les Novellisations pour la jeunesse. Nouvelles perspectives transmédiatiques sur le roman pour la jeunesse, 2020, 978-2-8061-0516-5. hal-04467812

HAL Id: hal-04467812

<https://hal.science/hal-04467812>

Submitted on 11 Apr 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Novellisation des mangas *Dragon Ball*, *One Piece* et *Naruto* : recreation d'un objet transculturel

Bounthavy SUVILAY
Université Montpellier 3

Depuis longtemps les catalogues de littérature pour la jeunesse chez Hachette sont centrés sur l'exploitation de licences notamment de romans tirés de dessins animés (*Foot 2 Rue*, *Totally Spies*) ou de jeux vidéo (*Pokémon*)¹. Selon Laurence Dumoulin, responsable éditoriale de la « Bibliothèque verte », les novellisations correspondent à plus de deux tiers de la collection². Il est possible de voir dans ces transpositions en roman un indice de la perte de valeur commerciale de l'imprimé et une tentative de faire survivre une industrie basée sur l'exploitation du papier en profitant de l'engouement du public pour des univers développés sur d'autres supports. Cette relégation du livre dans une position d'exploitation secondaire d'un récit se double d'un déclasserement axiologique. Jan Baetens souligne que la novellisation est « considérée comme un objet presque honteux de la culture de masse³ ». Lorsque ces adaptations sont destinées à un jeune public, elles subissent une forme supplémentaire de déclasserement symbolique. Que se passe-t-il alors lorsqu'il s'agit de novellisation d'une catégorie de produits culturels considérés comme indignes tels que les mangas à succès ? Nous nous intéresserons plus particulièrement aux séries *Dragon Ball*⁴, *One Piece*⁵ et

1 Bertrand FERRIER, *Les Livres pour la jeunesse. Entre édition et littérature*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Didact », série « Édition », 2011, p. 62-65.

2 Entretien téléphonique réalisé le 17 juin 2016.

3 Jan BAETENS, « La Novellisation, un genre contaminé ? », *Poétique*, n° 138, 2004, p. 235-251.

4 *Dragon Ball* a été rédigé par Paul Martin, auteur de romans jeunesse et d'albums.

5 *One Piece* est novellisé par Nicolas Jaillet qui est également l'auteur de novellisations de *Spider-man*, *Transformers Prime*, *La Nouvelle Guerre des boutons*.

*Naruto*¹. Ces trois titres transculturels sont novellisés dans un contexte de production totalement différent des autres bandes dessinées occidentales et ils subissent des formes de resémantisation liées à la décontextualisation de ces fictions par rapport au public cible japonais.

Même si Dumoulin affirme que son « rôle n'est pas d'inventer des éléments de l'univers mais juste de les transposer », il nous semble que la novellisation est un phénomène d'adaptation transmédiatique en fiction romanesque impliquant de multiples opérations de transformation liées aux supports source et cible. À la suite de Linda Hutcheon², nous étudierons l'adaptation en tant que processus afin de mettre en valeur une poétique du support dont l'étude a été vivement souhaitée par Marie-Ève Thérient³. Après avoir montré de quelle manière le marché français a intégré les novellisations japonaises sous la forme de simples traductions, nous soulignerons la spécificité des novellisations chez Hachette qui recréent un format à partir du manga. Puis nous montrerons que l'inclusion au sein de la « Bibliothèque verte » génère des transformations matérielles importantes, signalant la médiagénie du récit original et permettant de produire une identité graphique distincte⁴. Enfin, nous examinerons l'impact de la novellisation sur la narration à travers les réécritures et modifications axiologiques induites par une certaine représentation du lectorat comme public fragile.

Recréation d'un format

Si le français dispose de plusieurs termes pour rendre compte du statut d'un texte dans une chaîne d'adaptation (*roman* pour le texte original, *novellisation* pour le texte chronologiquement second) et de néologismes pour désigner les processus d'adaptation transmédiatique (*filmisation*⁵ et

*livrisation*¹), en japonais l'expression anglaise *light novel* sert à la fois à désigner les romans pour la jeunesse et les novellisations.

Selon Satomi Saito², la catégorie éditoriale des *light novels* est née dans les années 1990 et l'expression, auparavant utilisée dans les communautés en ligne, a été figée par la journaliste Mariko Ôhara dans un article du quotidien *Yomiuri* en 1994³. Selon elle, ces fictions narratives sont semblables à des transcriptions écrites d'*anime*⁴ ou de jeux vidéo. Elle leur refuse le statut de romans (*shôsetsu*) et estime qu'il s'agit de produits de consommation à durée limitée et vite oubliés. Autrement dit, les *light novels* s'apparentent à des formes de novellisations sans œuvre source. Mais, dans le contexte du *media mix*, convergence des médias très efficace dans le marché japonais, l'expression s'applique aussi à ce que nous considérons en France comme des novellisations, récits dont la production est chronologiquement seconde.

Le *light novel* est très apprécié par les adolescents et les jeunes adultes japonais. Ces livres aux textes courts sont publiés avec une périodicité brève dans un petit format assez fin pour être tenu et lu d'une seule main (format *bunkobon*). Ils sont souvent illustrés par des dessinateurs de mangas ou d'*anime* et sont adaptés en série animée lorsqu'ils deviennent populaires. Outre les adaptations télévisées, ces romans sont également transposés en mangas, jeux vidéo et films en prise de vue réelle. En 2007, la valeur du marché des *light novels* était estimée à près de vingt milliards de yens avec environ trente millions d'exemplaires publiés chaque année.

Ainsi, dans l'écosystème médiatique japonais, le livre comme *terminus a quo* ou *terminus ad quem* ne peut s'apprécier que dans un réseau dense de variantes transmédiatiques⁵. Le roman est l'un des possibles de la fiction narrative, mais il n'est en aucun cas sa forme privilégiée.

1 ID., *Tout n'est pas littérature ! La Littérarité à l'épreuve des romans pour la jeunesse*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2009, p. 69.

2 Satomi SAITO, « Narrative in the Digital Age : from Light Novels to Web Serials », dans Rachael HUTCHINSON et Leith Douglas MORTON (dir.), *Routledge Handbook of Modern Japanese Literature*, Abingdon–New York, Routledge, 2016, p. 315–327.

3 La critique estime que ces fictions se focalisent plus sur les personnages que sur le récit et proposent essentiellement des dialogues rapides, les descriptions étant remplacées par des illustrations.

4 Le terme *anime* désigne généralement les séries télévisées d'animation au Japon.

5 Voir Bounthavy SUVILAY, « Évolution de la place du livre dans le circuit transmédiatique du *media mix* japonais : le cas *Dragon Ball* », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, n° 2 : *Livre, sérialité et transmédiabilité*, 2016–2017, 30 §.

1 La série a été novellisée par Elizabeth Barfety, ancienne responsable éditoriale des bibliothèques « Rose » et « Verte » chez Hachette jeunesse (2006–2012).

2 Linda HUTCHEON et Siobhan O'FLYNN, *A Theory of Adaptation*, Londres, Routledge, 2013.

3 Marie-Ève THÉRENTY, « Pour une poétique historique du support », *Romantisme*, n° 143 : *Histoire culturelle/Histoire littéraire*, 2009, p. 109–115.

4 Philippe MARION, « Narratologie médiatique et Médiagénie des récits », *Recherches en communication*, n° 7 : *Le Récit médiatique*, 1997, p. 61–87.

5 Bertrand FERRIER, « Les Novélisations pour la jeunesse : reformulations littéraires du cinéma ou reformulations cinématographiques de la littérature ? », *Fabula-LHT*, n° 2 : *Ce que le cinéma fait à la littérature (et réciproquement)*, décembre 2006, 68 §.

Le succès commercial des mangas en France a suscité l'intérêt des très grands groupes comme Hachette et Editis qui investissent ce marché de niche dans les années 2000 avec le rachat d'un éditeur jusqu'alors indépendant ou la création d'une filiale dédiée à la bande dessinée japonaise. Outre les séries de mangas, ces sociétés se sont intéressées aux romans dérivés de ces univers. Ainsi, dès 2006, Fleuve Noir publie *Fullmetal Alchemist - Terre de pierre*, traduction du roman de Michi Inoue se déroulant dans le même univers que le manga *Fullmetal Alchemist* de Hiromu Arakawa édité par sa filiale Kurokawa depuis 2005. Il s'agit de novellisations qui, au lieu de reprendre la trame des événements du manga ou de ses deux adaptations en séries animées, ajoutent des récits inédits et permettent d'enrichir l'univers diégétique¹. Les six premiers *light novels* comportant des histoires originales illustrées par l'auteur du manga ont été publiés en français, tandis que les *light novels* correspondant aux adaptations des jeux vidéo *Fullmetal Alchemist* sur PlayStation 2 n'ont pas été traduits.

Le succès de cette série pousse les autres acteurs économiques à traduire des *light novels* liés à des mangas populaires. Ainsi, Kana, filiale de Dargaud et société éditrice de *Naruto*, publie également des *light novels* se déroulant dans cet univers diégétique et proposant de centrer le récit sur un personnage secondaire, ces romans entrant dans la catégorie du *transmedia storytelling* défini par Henry Jenkins². La même stratégie est adoptée chez les concurrents comme Glénat ou Panini.

Contrairement à ces éditeurs spécialisés en mangas qui ajoutent des romans à leur catalogue, Hachette choisit des titres qui ne sont pas toujours publiés par sa filiale Pika. Ainsi, le choix de la série *Trinity Blood* est avant tout lié au thème des vampires qui fédère les romans de la collection « Black Moon », connue pour des séries comme *Twilight* et *Le Journal d'un vampire*. Parus en octobre 2008, les deux premiers volumes traduits se distinguent des autres titres par leur couverture illustrée proche des visuels du manga (publié chez Kana), ce qui a pu déconcerter

¹ Ces expansions narratives sont des « interpolations transfictionnelles » selon les catégories définies par Richard Saint-Gélais. Voir Richard SAINT-GÉLAIS, *Fictions transfuges. La Transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2011.

² Henry JENKINS, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia* [2006], traduction de Christophe JAQUET, Paris, Armand Colin-INA, coll. « Médiacultures », 2013, p. 8-9.

à la fois les libraires et les lecteurs. À la suite de l'échec commercial de la série, les autres volumes n'ont pas été édités. La stratégie éditoriale de *La Mélancolie de Haruhi Suzumiya* s'avère également peu rentable. Filiale de Hachette, Pika publie la version française du manga à partir de juillet 2009 tandis que le *light novel* original est édité dans la collection « Grand Format Hachette jeunesse » en août 2009. Doté d'une couverture rouge sans référence claire au manga, le roman comporte 320 pages sans les illustrations du *light novel* original. En souhaitant éliminer les aspects liés à la culture visuelle japonaise, le but de Hachette était de viser un public de littérature de jeunesse générale. Là encore, les ventes se sont révélées décevantes.

La dernière tentative de Hachette en matière de traduction de *light novels* s'effectue au sein de la collection « Bibliothèque verte ». Il s'agit des romans issus des séries de mangas *Kenshin le vagabond* et *Shaman King*. Paru en août 2009, le premier volume de *Kenshin le vagabond* se compose de 208 pages et figure dans la catégorie 9-12 ans. Le second volume est publié en février 2010. Les autres *light novels* japonais de la série ne sont pas traduits. Les deux volumes de *Shaman King* ont été publiés en août et octobre 2009 dans la même collection. Cette troisième tentative d'insertion de traductions de *light novels* au sein d'une collection existante chez Hachette ne donne pas les résultats escomptés, mais elle permet de mettre plus en valeur la création de novellisations françaises conçues pour le marché local et publiées dans la même collection.

Trois *best-sellers* du manga (*Naruto*, *Dragon Ball* et *One Piece*) ont été novellisés par des auteurs français pour le public hexagonal, stratégie suffisamment rare pour être soulignée. Il s'agit en effet d'une création française n'ayant aucun équivalent japonais et qui n'a pas été par la suite traduite en japonais (contrairement à certains jeux vidéo produits en Amérique pour l'Occident qui ont ensuite été traduits et vendus au Japon).

Bien sûr, Hachette avait déjà préalablement conçu des adaptations de séries japonaises en romans, dont *Candy* et *Goldorak*. Appartenant à la troisième série de la « Bibliothèque rose » et republiées dans la quatrième, les vingt novellisations de la série télévisée *Candy* ont été rédigées par Bob Robert (pseudonyme de George Chaulet) et illustrées par

Jeanne Bazin¹. *Goldorak* n'a eu droit qu'à deux novellisations par Jacques Blondin². Ces deux séries sont des produits dérivés gérés par la chaîne publique Antenne 2 (dont le logo figure en couverture) et Pictural Films (qui gérait les licences de la Toei en France). Simultanément, elles étaient déclinées en novellisations ou en albums pour la jeunesse au format A4 chez Éditions G.P., et en bandes dessinées dans la presse par plusieurs sociétés différentes. Dans les deux cas, la stratégie éditoriale des novellisations reste un peu floue. Les récits produits dans ce contexte s'éloignent de ceux des séries animées, qui elles-mêmes ont été traduites et adaptées dans une perspective éditoriale visant à transposer les éléments japonais dans un contexte culturel français³.

D'autre part, Hachette a également déjà produit des novellisations de bandes dessinées comme celles de *Titeuf*. Dans son article consacré à ces formes d'adaptation transmédiatique vers le roman⁴, Laurent Bozard distingue trois catégories : la novellisation illustrée (simplification narratologique comme dans *Cédric* ou *Lucky Luke*), la novellisation amplificatrice lorsque les récits proposés sont complémentaires de la B.D. originale et que les illustrations sont inédites (comme dans *Les Sisters*), la novellisation intermédiaire ou bédéisée quand le dispositif textuel et iconique forme un hybride (*Titeuf*).

On pourrait croire que la novellisation de mangas cumule les contraintes des deux contextes précédents, mais, en réalité, la situation de production est différente car les ayants droit japonais sont bien plus présents et n'autorisent plus les détenteurs de licences français à faire ce qu'ils veulent à partir des œuvres. Autrement dit, la novellisation de *best-sellers* du manga est à la fois liée aux échecs successifs de Hachette à traduire et commercialiser des *light novels* dans ses différentes collections existantes et aux nouvelles politiques d'exploitation des éditeurs japonais beaucoup

¹ *Candy* (1983) paraît dans la « Collection vermeille » puis dans la « Bibliothèque rose » (troisième série) à raison de deux à quatre publications par an (vingt tomes en tout).

² *Goldorak l'Invincible* (1982) et *Goldorak contre les monstres de l'espace* (1983), tous deux illustrés par Estudios Bonnet.

³ Ceci est d'autant plus visible dans la série *Candy* de la « Bibliothèque rose » que la durée d'exploitation (entre 1979 et 1987) permet à l'auteur de prendre plus de liberté avec l'œuvre audiovisuelle.

⁴ Laurent BOZARD, « Encrages en jeunesse. Regards sur la novellisation pour enfants de bandes dessinées », *Image & Narrative*, t. XVII, n° 3 : *Transformed by Comics*, 2016, p. 21-31.

plus soucieux des produits dérivés de leurs licences. D'un côté, il est nécessaire de créer un roman de toutes pièces afin qu'il s'intègre réellement dans les collections (au lieu d'essayer de traduire un *light novel* et de l'inclure parmi d'autres titres). De l'autre, la création de récits inédits est refusée par les ayants droit. Dans ce contexte les choix sont restreints et la novellisation s'apparente à une réduction de la trame des mangas dans un langage simple pour le jeune lecteur âgé de 8 à 10 ans.

Dans le cas des trois novellisations de mangas durant les années 2010, le choix a été de mettre en place le récit en fonction du format de publication, autrement dit un texte très court (moins d'une centaine de pages) destiné à un jeune public habitué à consommer de manière régulière sa fiction favorite sur d'autres supports. De même que la novellisation de *Candy* dans les années 1980 bénéficiait d'une parution régulière à raison d'un tome tous les trois ou quatre mois, celles de *Dragon Ball*, *One Piece* et *Naruto* dans les années 2010 ont des périodisations régulières et rapides qui les rapprochent du système de diffusion des volumes de mangas paraissant tous les trimestres. Comme la novellisation s'apparente ici à une traduction intersémiotique de la bande dessinée vers le roman, le récit suit le régime du feuilleton propre à l'œuvre originale, ce qui n'était pas le cas des adaptations romanesques de *Candy*.

Dans le cas des novellisations, Hachette semble avoir choisi de créer ses propres romans au lieu d'essayer de faire entrer les *light novels* au sein de ses collections. L'incompatibilité des formats de publication a rendu nécessaire la création de récits spécifiques pour la collection « Bibliothèque verte », qui vise un public généraliste¹.

Recréation d'une identité graphique

Dans sa théorie de l'énonciation éditoriale, Emmanuël Souchier insiste sur l'image du texte comme une composante essentielle dans le processus de réception². Nous aimerions aller plus loin et montrer de quelle manière les codes graphiques et la mise en pages propres à une

¹ Par la suite, Hachette est parvenu à commercialiser des traductions de *light novels* au sein de la filiale Pika, donc destinées à un lectorat déjà fan de mangas. Cette stratégie montre à quel point les collections de littérature générale pour la jeunesse semblent réfractaires au format éditorial japonais.

² Emmanuël SOUCHIER, « L'Image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », *Les Cahiers de médiologie*, n° 6 : *Pourquoi des médiologues ?*, 1998, p. 137-145.

collection contribuent à altérer le style de l'œuvre initiale afin de générer une identité graphique nouvelle dans le cadre de la novellisation.

Dans son étude sur la littérature populaire de l'entre-deux-guerres, Matthieu Letourneux rappelle l'importance de l'éditeur comme figure auctoriale, reléguant les écrivains au rang d'exécutants dans le cadre de la production de collections populaires standardisées quant au format, au prix, aux genres et aux destinataires¹. Concrètement, sur le plan graphique, cette prééminence se perçoit par la mise en conformité avec une maquette générique pour l'ensemble de la collection « Bibliothèque verte » d'aujourd'hui. Un sixième de la couverture est dédié au bandeau vertical vert où s'inscrit le titre de la collection. Placé sur le côté gauche, il rappelle et poursuit le dos entièrement vert comme s'il s'agissait du mors dans une reliure traditionnelle. Les logos de l'éditeur et de la collection figurent à côté du code-barres en quatrième de couverture, occupant un tiers de la page. Dans les pages intérieures, l'importance de l'éditeur est également signalée par le logo « Hachette jeunesse » occupant un sixième de la page de titre. Ces éléments graphiques montrent le poids de la collection dans le choix du livre : les adultes achètent avant tout un produit de la « Bibliothèque verte ». Comme l'a souligné Laurence Dumoulin lors de notre entretien, « [l]es parents ont très souvent recours à la collection parce qu'ils ont des enfants qui n'aiment pas forcément lire ».

À de rares exceptions près, tous les livres réalisés pour cette collection adoptent une même dimension et un même façonnage : 96 pages, 17,8 × 0,8 × 12,5 cm, reliure souple. À l'intérieur, les volumes débutent avec une galerie de personnages suivie par une petite dizaine de chapitres dont les premières pages commencent par une illustration en haut de page. Ces dimensions et cette couverture sont pensées pour donner l'impression de tenir en main un beau livre mais avec une taille réduite pour le jeune lecteur. L'insertion dans la collection permet de générer un effet de légitimation par le biais de l'objet livre, de donner une aura de respectabilité à la novellisation d'une fiction considérée par ailleurs comme un produit très commercial.

¹ Matthieu LETOURNEUX, « Supports, réseaux, définitions — logiques sérielles et cohérences discursives dans les collections populaires pour la jeunesse de l'entre-deux-guerres », *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance*, n° 6 : *Littérature pour la jeunesse de l'entre-deux-guerres : renouveau et mutations*, 2013, 24 §.

L'importance de ces éléments liés à la collection réduit la place pour les illustrations issues des œuvres novellisées et contraint le choix de celles-ci. Dans le cas de *Dragon Ball*, de *Naruto* et de *One Piece*, pour que l'impact de la couverture soit plus grand, les maquettistes ont choisi de détourner un ou plusieurs personnages sur un fond identique pour l'ensemble de la série. Un vernis sélectif est placé sur le personnage afin de le faire ressortir par rapport au pelliculage mat du reste de la couverture. L'accent mis sur le personnage souligne le rapport sériel de la novellisation et la prééminence de l'entité fictive par rapport au nom de l'auteur de l'œuvre originale (mentionné en petit sur la couverture) ou à celui du véritable auteur de la novellisation dont l'identité ne peut être découverte que dans les mentions légales obligatoires écrites en petits caractères dans le livre. Les couvertures standardisées de la « Bibliothèque verte » matérialisent ainsi le double rapport à la série (même personnage) et à la collection (ancrage éditorial).

Outre les contraintes liées à la collection, les maquettistes doivent rappeler l'œuvre originale et certains éléments leur sont imposés de manière contractuelle. Ces rappels graphiques sont d'autant plus nécessaires que la novellisation est explicitement conçue et commercialisée comme un produit dérivé dont la visibilité dépend de la notoriété de l'œuvre originale. Il faut que les clients potentiels reconnaissent *Naruto* ou *One Piece* malgré l'appareillage graphique de la collection de Hachette jeunesse. Si l'insertion dans la collection permet de jouer sur les effets de respectabilité auprès des parents, l'inscription graphique dans la série contribue à rendre l'objet livre attractif pour le jeune lecteur avide de retrouver un univers de fiction déjà connu.

L'avantage du format des livres de la « Bibliothèque verte » est qu'il est proche de celui des mangas (format *tankôbon*) et peut être considéré comme un demi-volume de bande dessinée. Cette proximité permet de gagner en temps : les images n'ont pas besoin d'être trop déformées pour s'insérer dans les pages. Cependant, toutes les images sont colorisées afin de correspondre aux conventions occidentales des livres pour enfants. Si les bandes dessinées européennes et américaines sont généralement en couleurs (le choix du noir et blanc étant souvent réservé au public adulte), le manga est en bichromie, les planches en couleurs étant exceptionnelles. La colorisation participe à la mise en collection et correspond à l'idée que les éditeurs se font des goûts des enfants.

Si la colorisation est autorisée pour la novellisation, les images ne doivent pas être redessinées ou altérées. Les maquettistes sont donc obligés de reprendre sans les déformer les logos des titres des mangas. La novellisation de *Dragon Ball* utilise ainsi l'image titre créée pour la première édition française chez Glénat. Pour les personnages en couverture et en tête de chapitre, les graphistes ont choisi parmi les illustrations réalisées généralement pour les débuts de chapitres dans les mangas ou les images promotionnelles, car il y a plus de tomes de livres que de bandes dessinées pour une même série d'événements.

En revanche, les maquettistes peuvent ajouter des éléments renforçant la cohérence graphique de la série. Les numéros de page figurent dans un nuage rappelant le véhicule du héros dans *Dragon Ball*, ou dans un rond noir où s'entrecroisent des sabres dans *One Piece*. Un cadre spécifique à chaque série est utilisé pour les bordures des vignettes extraites du manga original. Des images servent à équilibrer les dernières pages de chapitre lorsqu'elles comportent peu de texte, et à éviter ainsi trop de blanc. Il s'agit dans *One Piece* du chapeau de paille du héros, d'une carte marine, d'une mouette ou de pièces d'or pour rester dans le thème des pirates. Les ajouts iconographiques permettent de renforcer les allusions au thème principal de l'œuvre originale, de consolider certaines références graphiques présentes dans le manga. Bien sûr, ces éléments n'apportent pas de véritable « gain narratif¹ », mais ils sont essentiels pour assurer une cohérence graphique reliant les différents tomes de la série entre eux et pour rapprocher le livre du manga original. Ils participent à la création d'une attractivité spécifique sans pour autant simplement illustrer le texte ou le répéter dans un code non verbal.

Ainsi, de même que la logique de collection entraîne la création de codes graphiques spécifiques, la sérialité de la novellisation entraîne la modification d'une sélection d'images initiales afin de conserver une mise en relation avec le manga et l'élaboration d'une identité graphique propre.

Dans un article, Jan Baetens dénigre certaines formes de novellisation commerciale qui n'obéiraient qu'à « des structures narratives simples et transparentes, n'utilisant l'image qu'au titre purement adventice

1 Nicolas ROUVIÈRE, « Comment Obélix est tombé dans la marmite du druide. Sur la transmédiativité récit illustré/album pour enfant/bande dessinée », dans Hélène GONDRAND et Jean-François MASSOL (dir.), *Texte et images dans l'album et la bande dessinée pour enfants*, Grenoble, SCÉRÉN-C.R.D.P. de l'académie de Grenoble, coll. « Les Cahiers de Lire Écrire à l'école », 2007, p. 51.

d'illustration¹ ». Nous pensons que, dans le cas du manga, les vignettes extraites de la bande dessinée pour servir de simples représentations redondantes posent des problèmes spécifiques produisant des cas d'hybridations curieuses, les images ne pouvant pas être réduites à une illustration du texte. Deux éléments expliquent cette irréductibilité : les obligations légales et la langue japonaise.

Dans les premières traductions de mangas, les planches étaient inversées pour être lues dans le sens de lecture occidental, alors qu'au Japon, comme dans un grand nombre de cultures, la lecture se fait de droite à gauche. L'auteur de *Dragon Ball* a été l'un des premiers à revendiquer que les traductions ne détériorent pas son œuvre et conservent le sens de lecture japonais. Par la suite, une majorité d'auteurs de mangas ont exigé le même respect graphique, ce qui a pour conséquence que les mangas en France se lisent « à l'envers ». D'autre part, si les onomatopées étaient souvent traduites et redessinées dans les premières traductions, en revanche, dans les versions les plus récentes, les écritures japonaises sont laissées telles quelles avec une explication ou sont doublées par une onomatopée francophone. Les cases de mangas regorgent donc d'éléments verbaux japonais qui, visuellement, sont intégrés dans l'image et se signalent comme des éléments non occidentaux : le manga se donne toujours à lire comme une traduction d'une œuvre conçue dans une autre langue.

Concrètement, dans les novellisations, les dialogues dans les bulles sont souvent réécrits pour correspondre au texte du livre, accentuant le caractère illustratif de l'image issue du manga. Plus encore, cette réécriture permet de lire la case dans le sens de lecture français, c'est-à-dire de commencer par la bulle la plus à gauche. Mais, dans certains cas, les dialogues sont laissés tels quels avec le sens de lecture japonais, parce qu'il est impossible d'inverser les planches et que la forme des bulles ne se prête pas à l'inversion des paroles. À la page 76 du tome I de la novellisation de *One Piece*, quatre personnages dialoguent dans une même case. Il faut lire les bulles de droite à gauche pour comprendre le sens des conversations. Or, rien n'indique l'ordre de lecture des phylactères qui alternent entre directions japonaise et française dans un même volume.

D'autre part, les onomatopées japonaises étant conservées dans les cases, elles sont colorisées et ainsi mises en valeur dans l'image. Ce choix s'explique par le fait qu'il est plus respectueux du travail de l'artiste qui

1 J. BAETENS, « La Novellisation, un genre contaminé? », *op. cit.*, p. 239-240.

intègre souvent le son dans le reste de l'image. Par exemple, à la page 91 du tome II de la novellisation de *One Piece*, le bras du héros passe par-dessus l'écriture de deux sons colorisés en rouge foncé alors que son pied est caché par un point d'exclamation. Néanmoins, il existe des cas où les onomatopées sont redessinées en français. Dans le même tome, à la page 58, le son japonais est colorisé, mais il est barré par le bruit « shlang » écrit en français. Une même hétérogénéité du traitement existe dans *Dragon Ball* où les onomatopées japonaises sont remplacées par des équivalents français aux pages 31 et 49 du tome II de la série de romans, alors que dans d'autres cases elles sont conservées aux pages 31 et 66 du même tome.

Ainsi, contrairement aux cases extraites des bandes dessinées franco-belges, celles des mangas posent des problèmes d'intégration liés au sens de lecture japonais, à l'intégration des sons dans les images et aux clauses des contrats obligeant les éditeurs français à ne pas inverser les planches. Même si la réécriture du contenu des phylactères permet en partie d'intégrer ces cases dans le cours de la lecture du livre, certaines images restent irréductiblement étrangères à cette forme d'inclusion illustrative dans un roman pour la jeunesse. Ces cases manifestent concrètement la médiagenie du manga par rapport au format roman, même s'il s'agit dans les deux cas de supports imprimés.

Recréation d'une histoire

Le récit spécifiquement élaboré pour la « Bibliothèque verte » étant contraint par le format de publication et les décisions des ayants droit japonais refusant la création de récits originaux, il est possible de dévaloriser les novellisations comme de simples produits commerciaux sans intérêt. Toutefois, l'analyse précise du texte permet de voir de quelle manière cette itération de l'histoire diffère considérablement de celle du manga original. Pour comprendre comment ces contraintes génèrent un nouveau récit et resémantisent des éléments diégétiques, il nous faut préciser le contexte de production.

Dans notre entretien avec Laurence Dumoulin, responsable éditoriale de la « Bibliothèque verte », celle-ci a précisé les cibles visées par la collection : « Nous avons trois segments de lecture : 6-8, 8-10, 10-12 ans. Nous offrons des textes très différents, avec un niveau de lecture distinct selon le segment d'âge auquel on s'adresse, sur des univers très variés. » Autrement dit, la taille des textes tout comme le choix du vocabulaire

et de la syntaxe correspondent aux attentes scolaires pour une certaine tranche d'âge. Dans le cas des novellisations de mangas, les textes sont relativement courts (moins de 100 pages) et entrecoupés par des illustrations. Ce choix correspond à la représentation du lectorat qu'ont les auteurs et les responsables éditoriaux. Il s'agit d'un travail collaboratif à partir du matériau source, comme le souligne Dumoulin.

Le résultat de ce travail dans les novellisations correspond généralement à une forme d'appauvrissement du personnel romanesque et donc des potentiels récits seconds qui y sont liés. Or, dans les cas des *best-sellers* du manga, les récits se construisent durant plus d'une dizaine d'années et brassent un nombre considérable de figures secondaires dont l'existence ou la mort donnent sens à la vie du héros. En simplifiant le récit, la novellisation confère plus de poids à certains gestes et recentre le récit sur le personnage principal. La galerie des personnages en début de tome permet de faciliter la reconnaissance des protagonistes pour un jeune public, mais, dans le même temps, elle les fige dans une description qui ne va plus leur correspondre après un ou deux ans de publication.

Enfin, la novellisation redécoupe les chapitres du manga pour donner une autre cohérence et respecter le nombre de pages imparti à chaque tome¹. Or, dans la plupart des mangas, les auteurs suivent une organisation rhétorique très présente au Japon, le *kishôtenketsu*². Ce schéma organisationnel se compose de quatre parties : introduction, développement, changement de point de vue, conclusion. La troisième section, *ten*, est la caractéristique saillante de cette organisation textuelle, où les points de vue alternatifs sont examinés pour assurer une argumentation équilibrée. Dans le cas d'un chapitre de manga, le *ten* peut correspondre à un coup de théâtre. Cette progression en quatre temps n'est généralement pas perçue par les lecteurs occidentaux. En recomposant les chapitres, les auteurs de novellisations brisent la progression en *kishôtenketsu* dont l'un des intérêts est de présenter un point de vue opposé ou un renversement inattendu. Dans les novellisations de mangas, la simplification des actions provoque également une linéarisation causale des événements.

¹ Les événements du premier chapitre de *Dragon Ball* sont répartis en trois chapitres dans la novellisation.

² Voir Senko K. MAYNARD, *Principles of Japanese Discourse. A Handbook*, Cambridge, Cambridge University Press, 1998.

À la réduction du récit s'ajoutent des formes de réécriture proches des pratiques de traduction destinées à un jeune public, éliminant les références à la culture ou à l'intertextualité de l'œuvre source. Les traductions de romans destinés à la jeunesse ont souvent subi de multiples réécritures dénaturant le texte afin de le faire correspondre à une lecture autorisée pour un jeune lectorat français. Dans son *Introduction à la littérature de jeunesse*, Isabelle Nières-Chevrel consacre un chapitre entier à ces stratégies de traduction et de réécriture. D'autres chercheurs ont également insisté sur le fait que les récits d'autres cultures parvenaient sous une forme « pasteurisée » sur les étagères hexagonales. Dans le cas de *Fifi Brindacier*, Hachette a réduit les trois romans d'Astrid Lindgren en deux volumes dépourvus de la portée critique initiale¹.

Un même phénomène de réécriture a eu cours pour les traductions de mangas. Durant une première phase reflétant le peu de considération sociale attribuée aux produits culturels japonais destinés au jeune public, l'œuvre originale tend à être fortement réécrite — « domestiquée », pour reprendre la terminologie de Venuti². Dans le marché naissant du manga, une partie des éditeurs s'appuyant sur les connaissances et les goûts des fans entame un processus inverse d'« exotisation », la traduction et l'objet livre révélant l'origine japonaise de la fiction. Après 2005, la dernière configuration en date est de nouveau celle de la domestication, mais les stratégies de traduction sont ajustées pour des marchés de niche très spécifiques, la pluralité des formes d'adaptation étant le signe de la segmentation croissante et de la pérennité du marché arrivé à maturité. La domestication redevient la norme, mais le public cible n'est plus représenté chez les éditeurs comme le lecteur fragile et peu compétent des années 1980³.

1 Christina HELDNER, « Une anarchiste en camisole de force. Fifi Brindacier ou la Métamorphose française de Pippi Langstrump », *La Revue des livres pour enfants*, n° 145 : *La Traduction à l'ordre du jour*, 1992, p. 65-71.

2 La proximité avec la culture cible est considérée comme une appropriation ethnocentrique nommée « domestication » (« naturalisation »), tandis que le rapprochement avec la culture du texte source est désigné par le terme « foreignization » (« rendre étranger »). Voir Lawrence VENUTI, *The Translator's Invisibility. A History of Translation*, Abingdon-New York, Routledge, 2008.

3 Sur les différentes formes de traduction du manga, voir Bounthavy SUVILAY, « Traduire les best-sellers du manga : entre "domestication" et "exotisation" », *Revue critique de fiction française contemporaine*, n° 15 : *Le Best-Seller*, 2017, p. 189-201.

La novellisation de mangas est prise entre deux étau. D'une part, elle doit domestiquer le texte source en élaguant les références culturelles étrangères et les représentations considérées comme moralement non acceptables pour le rendre accessible au jeune public français. D'autre part, contractuellement, elle est obligée de garder les noms étrangers et les événements du récit sans ajouter d'éléments inédits. Dans le cas de *Dragon Ball*, la novellisation reprend les noms utilisés à partir de la deuxième traduction du manga, c'est-à-dire une version où l'exotisation était à son comble. Le cumulus servant de véhicule au héros est dénommé « nuage supersonique » dans la première traduction, puis « Kinto-Un » dans la suivante et dans la novellisation. Cette dernière regorge alors d'éléments dont l'étrangeté linguistique n'est jamais explicitée. Il s'agit généralement des noms des personnages qui forment des jeux de mots dans la langue d'origine mais ne sont pas retranscrits par un calembour équivalent en français. Cette double contrainte contradictoire génère un texte hybride où les termes japonais, sortis de leur contexte et sans explication, deviennent comme les *novum* des romans de science-fiction, des éléments suscitant des inférences basées sur les manques et les indices diffusés par le texte¹. Ainsi, les éléments faisant référence à la figure du roi des singes sont mis sur le même plan que les autres objets technologiques fantaisistes de l'univers fictionnel. Allusions parodiques et créations de type science-fictionnel sont confondues dans une adaptation contrainte et contradictoire où, d'un côté, le récit et le langage sont simplifiés alors que, de l'autre, des termes insolites sont conservés.

Les contraintes du format redécoupant les chapitres et réduisant l'action à des enchaînements d'événements simplifiés s'ajoutent aux exigences de la traduction et de l'exploitation de la licence. Ce contexte de production produit des réécritures de l'histoire modifiant la tonalité des textes. *Dragon Ball* est un récit d'aventures humoristique dont le premier tome est une parodie d'un récit bien connu en Asie, la légende du roi des singes, qui trouve son origine dans un roman du XVI^e siècle, *Le Voyage en Occident*. D'ailleurs, *Son Goku* est la prononciation japonaise du nom du personnage chinois (les idéogrammes étant identiques). En simplifiant la trame et en éliminant les références aux éléments culturels japonais,

1 Sur le *novum*, voir Darko SUVIN, *Pour une poétique de la science-fiction. Études en théorie et en histoire d'un genre littéraire*, traduction de Gilles HÉNAULT, Montréal, Presses de l'université du Québec, coll. « Genres et Discours », 1977.

on empêche le lecteur de comprendre l'aspect parodique du récit, ce qui l'incite à le prendre au premier degré.

En outre, la plupart des mangas pour enfants au Japon sont très scatologiques et l'humour un peu lourd fait partie des conventions du genre. Connu pour sa série humoristique *Dr Slump*, Akira Toriyama poursuit la veine absurde axée sur les allusions sexuelles dans les premiers volumes de *Dragon Ball*. Arale, l'héroïne robot de *Dr Slump*, est ainsi fascinée par les matières fécales et passe son temps à leur parler ou à les promener au bout d'un bâton, tandis que Goku, héros de *Dragon Ball*, est captivé par l'absence d'organes génitaux apparents chez les femmes, car, en tant qu'enfant extraterrestre élevé sur terre par un vieil homme solitaire, il n'avait jamais rencontré de personne de sexe féminin. Si *Dragon Ball* a pu plaire au jeune public japonais, c'est en partie parce qu'il est transgressif et joue avec les convenances. Cet aspect disparaît complètement de la novellisation.

Outre l'élimination des éléments humoristiques contribuant à dédramatiser les événements décrits, les novellisations tendent à fortement atténuer la violence très présente dans les trois séries. Rappelons que *Naruto* est l'histoire de jeunes apprentis ninjas s'affrontant dans des combats sanglants pour passer un examen scolaire dans les premiers volumes de la série. En d'autres termes, il s'agit d'enfants-soldats ayant tous subi de multiples blessures familiales. Dans le récit original, le dévoilement des passés traumatiques est contrebalancé par l'humour et la description des relations amicales entre les personnages. Dans *One Piece*, la violence est encore plus apparente puisque, dès le premier chapitre, le héros se plante un couteau dans la joue pour montrer sa valeur, les pirates (qu'il admire et veut rejoindre) déciment une bande adverse et l'un des personnages se fait arracher un bras. Dans la novellisation correspondante, le premier geste est passé sous silence tandis que deux autres situations sont traitées sous une forme euphémisée. Même si le travail d'écriture est très bon, l'auteur de la novellisation adoucit considérablement les scènes et l'émotion suscitée par la lecture n'est pas la même.

L'humour un peu absurde et la violence font partie des plaisirs du lecteur du manga, qui s'affranchit des conventions socioculturelles pendant le temps de la lecture. L'aseptisation liée au processus de réécriture de la novellisation amoindrit cette saveur. Néanmoins, cette première lecture d'un « vrai livre » qui ne soit pas une bande dessinée peut être considérée par les parents comme la principale vertu de ces produits de

la « Bibliothèque verte », ainsi que le souligne Dumoulin : « C'est une clef d'entrée vers des textes plus difficiles, un moyen de provoquer le délice de la lecture plaisir chez des enfants qui ne sont pas forcément très enclins à ce loisir. »

Si, pour les parents, l'utilisation du médium livre prime sur le respect du récit, pour les enfants le plaisir de retrouver l'univers de fiction découvert sur d'autres supports semble suffire, selon les dires de la responsable éditoriale de Hachette. Dans les deux cas, la fidélité au texte initial n'est pas un critère valable, la novellisation proposant l'une des versions possibles de l'univers de fiction.

Conclusion

La novellisation de mangas peut ainsi être définie comme la résultante de trois processus de recreation : intégration dans un format spécifique lié à une commercialisation périodique de livres de poche, élaboration d'une nouvelle identité graphique évoquant à la fois la collection et la série d'origine, production d'une histoire correspondant aux valeurs que les adultes souhaitent voir transmises par le récit à un public fragile.

La simple confrontation entre l'œuvre originale et sa novellisation ne peut que mettre en avant les processus d'aseptisation et de réduction axiologique de l'adaptation en fiction romanesque. Mais il semble que l'acte d'achat des parents et la pratique de lecture des enfants reposent sur d'autres critères : les premiers se contentent de mettre dans les mains de leur descendance un « vrai livre », symbole de respectabilité sociale ; les seconds se replongent dans les aventures de leurs héros. Du côté des producteurs, la démarche des éditeurs de Hachette est simple : ils visent à provoquer le plaisir de lire en proposant des variantes d'univers déjà connus sur d'autres supports. En habituant l'enfant aux imprimés et au format roman, ils espèrent sans doute le voir utiliser ce médium de manière plus régulière. Or il nous semble que c'est en exploitant la médiagenie propre au livre que les fictions romanesques pourront séduire de nouveau les publics aujourd'hui fascinés par le manga, les *anime* ou les jeux vidéo.