



HAL
open science

Poétique des impressifs graphiques dans les mangas 1986-1996

Blanche Delaborde

► **To cite this version:**

Blanche Delaborde. Poétique des impressifs graphiques dans les mangas 1986-1996. Art et histoire de l'art. INALCO, 2019. Français. NNT: . tel-02532291v1

HAL Id: tel-02532291

<https://hal.science/tel-02532291v1>

Submitted on 4 Apr 2020 (v1), last revised 13 Nov 2020 (v2)

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.

Institut National des Langues et Civilisations Orientales

École doctorale n°265

Langues, littératures et sociétés du monde

IFRAE

THÈSE

présentée par

Blanche DELABORDE

soutenue le 24 Octobre 2019

pour obtenir le grade de **Docteur de l'INALCO**
en Littératures et Civilisations

Poétique des impressifs graphiques dans les mangas 1986-1996

Thèse dirigée par :

M. Michael LUCKEN

Professeur des universités, INALCO

RAPPORTEURS :

M. Jacques DÜRRENMATT

M^{me} Cécile SAKAI

Professeur des universités, Université Paris-Sorbonne

Professeur des universités, Université Paris Diderot-Paris 7

MEMBRES DU JURY :

M^{me} Anne BAYARD-SAKAI

M^{me} Jaqueline BERNDT

M. Jacques DÜRRENMATT

M^{me} Cécile SAKAI

Professeur des universités, INALCO

Professeur des universités, Université de Stockholm

Professeur des universités, Université Paris-Sorbonne

Professeur des universités, Université Paris Diderot-Paris 7

Remerciements

Je souhaite avant tout exprimer ma profonde gratitude à mon directeur de thèse, Michael Lucken, professeur à l'Inalco, pour m'avoir fait confiance, pour m'avoir écoutée et guidée, pour avoir méticuleusement relu mes textes, pour avoir répondu toujours rapidement à mes questions, et pour m'avoir chaleureusement encouragée tout au long de ma recherche.

Je tiens à remercier Natsume Fusanosuke, professeur à l'Université Gakushūin, pour ses conseils et pour son accueil chaleureux à son séminaire hebdomadaire consacré à l'étude des mangas. Ce séminaire, qui durait tout l'après-midi et qui se prolongeait systématiquement par un dîner animé, m'a permis de rencontrer une communauté de jeunes chercheurs enthousiastes, parmi lesquels je voudrais remercier notamment Yoshimura Rei et Miwa Kentarō.

J'ai aussi eu la chance de recevoir un immense soutien, à la fois moral et méthodologique, lorsque j'étais membre de l'équipe organisatrice du séminaire doctoral de la Maison franco-japonaise à Tōkyō. Je remercie Christophe Marquet, directeur de l'EFEO et ancien directeur de la MFJ, pour avoir accepté ma participation, et Cécile Sakai, professeure à l'Université Paris Diderot et directrice de la MFJ, pour m'avoir immédiatement manifesté son soutien et pour avoir participé à chaque séance du séminaire. Je suis également reconnaissante à Sylvie Beaud, Raphaël Languillon-Aussel et Alice Guerville-Ballé, avec qui j'ai partagé les tâches d'organisation et de nombreux moments conviviaux, ainsi qu'à tous les chercheurs que j'ai eu l'occasion de rencontrer lors des différentes séances du séminaire. J'adresse une pensée particulière à Jean-Michel Butel, maître de conférences à l'Inalco, dont la bienveillance constante et sans complaisance continue à m'inspirer.

Les conseils et l'enthousiasme de Marianne Simon-Oikawa, professeure à l'Université de Tōkyō, de Jaqueline Berndt, professeure à l'Université de Stockholm, de Jan Baetens, professeur à l'Université Catholique de Louvain, et d'Anne Bayard-Sakai, professeure à l'Inalco, m'ont été précieux. Qu'ils en soient ici vivement remerciés.

Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à mes parents, Mireille Delaborde et Didier Delaborde, pour leurs nombreuses relectures et leur soutien sans faille, à ma cousine Marine Delaborde pour sa précieuse assistance logistique, et à mes amis pour leur générosité et leurs discussions enrichissantes.

Merci à tous ceux que je n'ai pas nommément cités et qui m'ont aidée d'une manière ou d'une autre durant ces sept dernières années.

Merci à Suzuki Takami pour sa présence aimante et pour son aide incommensurable.

Merci enfin à Minato pour sa patience.

Transcription du japonais

Dans ce travail, nous suivons le système Hepburn modifié, qui permet de transcrire le japonais de la manière la plus aisément compréhensible pour les lecteurs français. Par ailleurs, nous transcrivons les particules grammaticales « を », « は » et « へ » respectivement en « wo », « wa » et « e ».

Dans notre transcription des impressifs graphiques, nous utilisons l’apostrophe pour noter l’occlusion glottale finale, qui est notée en japonais par un petit « tsu » final.

Exemple : パッ *pa'*

La gémation, qui est notée en japonais par un petit « tsu » à l’intérieur du mot, sera notée comme il est d’usage par le redoublement de la consonne.

Exemple : にっこり *nikkori*

L’allongement vocalique sera retranscrit à l’aide des voyelles assorties d’un macron, quelle que soit la graphie japonaise d’origine

Exemple : パー *pā*

パアアア *pā*

パァー *pā*

Les impressifs graphiques récurrents présentant un grand nombre de répétition de la même syllabe seront notés de la manière suivante :

Exemple : ドドド *dodoX*

ドドドドド *dodoX*

Les noms propres sont donnés en respectant l’ordre local, le patronyme précédant le prénom. Pour les personnages dont le nom est censé retranscrire l’anglais ou le français, nous utilisons dans le texte la graphie anglaise ou française après avoir indiqué la graphie japonaise.

Table des matières

TABLE DES MATIERES	5
INTRODUCTION	9
1. Les mangas à la fin du XXème siècle, une popularité record	12
2. Le système des magazines de manga, une création collective et contrainte	14
3. Les impressifs graphiques, un usage conventionnel parmi d'autres	17
4. Les impressifs en japonais, une catégorie linguistique limite	20
5. État de la recherche	25
6. Posture méthodologique	29
7. Hypothèse de travail	33
8. Définition du corpus et annonce du plan	38
MORPHOLOGIE	41
0. Introduction à la première partie	43
1. <i>JoJo</i> , un <i>shōnen manga</i> célèbre pour ses impressifs graphiques	46
1.1 « Gogogogo » et « JoJo-dachi »	46
1.2 La création de <i>JoJo</i> et son contexte	50
1.3 Un manga conventionnel à l'esthétique originale	52
1.4 La représentation des pouvoirs surnaturels	55
2. Des effets graphiques variés	56
2.1. A l'échelle de l'impressif graphique	56
2.1.1 La taille des impressifs graphiques	57
2.1.2 La position et l'orientation des impressifs graphiques	58
2.1.3 Les impressifs graphiques non linéaires	60
2.1.4 Une évolution différenciée des usages selon les genres	63
2.2 A l'échelle des caractères : divers procédés graphiques	64
2.2.1 Des procédés de stylisation	64
2.2.2 Des effets iconiques	66
2.2.3 Des effets métonymiques	68
2.3 La trace du mouvement dans l'écriture	69
2.3.1 L'écriture manuscrite dans la culture japonaise	70
2.3.2 Les effets d'écriture manuscrite dans les impressifs graphiques	71
2.3.3 Un procédé de l'ordre de la référence	75
2.4 Le cas de la barre d'allongement vocalique	77
2.4.1 Un signe fortement plastique	77
2.4.2 Des modulations aux effets variés	80
2.5 Une utilisation différenciée des syllabaires	82
2.5.1 Une distinction conventionnelle	82
2.5.2 Un choix libre fondé sur les formes	84
2.5.3 Le cas de l'alphabet latin et des caractères sino-japonais (<i>kanji</i>)	86

3. Des caractéristiques linguistiques originales	88
3.1 Une immense flexibilité morphologique	89
3.1.1 Un groupe d'impressifs non représentatif	89
3.1.2 Des mesures difficiles	91
3.1.3 Différents types d'impressifs originaux	93
3.1.4 Pourquoi ces spécificités linguistiques ?	95
3.1.5 Impressifs forcés et cas limites	97
3.2 Des variantes expressives visuellement motivées	100
3.2.1 Le voisement	100
3.2.2 L'occlusion glottale	103
3.2.3 Les signes de ponctuation	107
3.2.4 Les caractères répétés	110
3.3 La sonorisation en question	116
3.3.1 Une frontière poreuse entre impressifs sonores et non-sonores	116
3.3.2 Un glissement de référents externes à des référents internes	121
3.4 Des répertoires d'impressifs graphiques	124
3.4.1 Des répertoires propres à des œuvres, à des auteurs ou à des genres	124
3.4.2 Un impressif graphique culte : « <i>zukyūn</i> »	126
3.5 Redondance et complémentarité entre verbal et graphique	129
3.5.1 Le renforcement de la lisibilité par la redondance	129
3.5.2 De rares exemples de contraste	131
4. Une matérialisation des impressifs graphiques dans l'univers diégétique de <i>JoJo</i>	133
4.1 L'impressif graphique comme super pouvoir	133
4.1.1 Hirose Kōichi	134
4.1.2 Echoes ACT 1	134
4.1.3 Echoes ACT 2	136
4.2 La représentation de la matérialisation de l'impressif graphique	137
4.2.1 Des impressifs graphiques en volume	137
4.2.2 Différents niveaux d'impressifs graphiques utilisés sur la même page	140
4.2.3 Un discours réflexif sur le manga	142
5. Conclusion de la première partie	144
SYNTAXE	149
0. Introduction à la deuxième partie	150
1. Bonobono : un <i>yon-koma</i> manga atypique	154
1.1 Igarashi Mikio, auteur de <i>yon-koma</i> manga	154
1.2 Bonobono : une rupture dans l'œuvre d'Igarashi	157
1.3 Les caractéristiques formelles de Bonobono	161
1.3.1 L'économie de moyens et l'homogénéité stylistique	161
1.3.2 Une structure fondée sur la variation au sein de la répétition	163
1.3.3 Un format original et des expérimentations narratives	166
2. Les impressifs graphiques et les dessins iconiques	168
2.1 Une représentation visuelle hétérogène et ordonnée	168
2.1.1 Des dessins aux statuts variés	168
2.1.2 Des relations syntaxiques spatiales : l'espace diégétique et l'espace médiatique	172
2.2 La relation d'ancrage des impressifs graphiques au dessin	176
2.2.1 L'ancrage : une relation syntaxique	176
2.2.2 Trois types d'ancrage	177
2.2.3 Un syntagme multimodal	180
2.3 L'inscription dans l'espace diégétique	186
2.3.1 La concurrence spatiale et les effets de dissimulation	186
2.3.2 Une appartenance spatiale ambivalente	190
2.3.3 Les impressifs graphiques substitués aux dessins comme ressort humoristique	191

3. Les impressifs graphiques et les signes indexicaux	194
3.1 Le cadre des cases	195
3.1.1 L'ordre des plans : débordements et coupes	195
3.1.2 Les impressifs graphiques comme expression du hors-champ	198
3.2 Les bulles	201
3.2.1 Les fonctions des bulles de texte	201
3.2.2 Les impressifs dans des bulles	205
3.2.3 L'ambiguïté des impressifs vocaux	211
4. Les impressifs graphiques et les textes	215
4.1 Une énonciation textuelle complexe	215
4.1.1 Un réseau textuel non linéaire	215
4.1.2 <i>Bonobono</i> : une énonciation polyphonique	220
4.1.3 Les impressifs graphiques et les commentaires dans <i>Bonobono</i>	223
4.2 Jeux avec les dialogues dans <i>Bonobono</i>	227
4.2.1 Des impressifs graphiques cités dans les dialogues	227
4.2.2 Des impressifs graphiques néologismes en écho	230
5. Conclusion de la deuxième partie	233
NARRATION	241
0. Introduction à la troisième partie	242
1. <i>Boku no chikyū wo mamotte</i> : un <i>shōjo manga</i> typique	242
1.1 Un manga qui participe à la mode de l'occultisme	242
1.2. L'héritage des <i>shōjo manga</i> des années 1970	246
1.3 Une utilisation très variée des impressifs graphiques	250
2. Impressifs graphiques et intériorité des personnages	253
2.1 L'expression de l'intériorité dans les mangas	254
2.1.1 De nombreux moyens d'exprimer l'intériorité des personnages	254
2.1.2 L'expression de l'intériorité : quels types d'impressifs ?	259
2.2 L'arrière-plan comme espace de projection psychologique	261
2.2.1 Focalisation et espace diégétique	261
2.2.2 Les impressifs graphiques comme arrière-plan de projection psychologique	268
2.3 Les impressifs graphiques, les symboles graphiques et les métaphores multimodales	273
2.3.1 Les symboles graphiques : de nombreux points communs avec les impressifs graphiques	273
2.3.2 Les métaphores multimodales ponctuelles	277
2.3.3 Les métaphores intégrées à l'univers diégétique	281
2.3.4 Les fleurs des <i>shōjo manga</i>	284
3. Le temps exprimé par les impressifs graphiques	289
3.1. La durée exprimée par les impressifs graphiques	291
3.1.1 La durée du texte, la durée de l'image	291
3.1.2 La ligne comme représentation du fil du temps	295
3.1.3 Pointillés et points de suspension	298
3.2 Impressifs graphiques et fil narratif	301
3.2.1 Guidage du regard et aide à la navigation	302
3.2.2 La fonction de suture	305
3.3 Impressifs graphiques et rythme	309
3.3.1 Rythme, vitesse, cadence, densité	309
3.3.2 Les scènes comiques et la saturation visuelle	313
3.3.3 Le temps en suspens, caractéristique des <i>shōjo manga</i>	319
4. Conclusion de la troisième partie	322

CONCLUSION	327
1. Synthèse du travail	328
2. Apports essentiels et mise en perspective	333
3. Limites de la recherche et perspectives	337
Table des schémas	342
Table des tableaux	342
BIBLIOGRAPHIE	343
1. Sources (mangas)	343
2. Livres en japonais	346
3. Articles en japonais	350
4. Livres en langues occidentales	351
5. Articles en langues occidentales	354
ANNEXES	359
Table des matières	360
1. Statistiques	361
1. 1 Corpus étudié	361
1. 2 Tableaux statistiques	361
1. 3 Exemples de lecture des tableaux	362
2. Images : Liste des figures	363

Introduction

Les relations entre l'écrit et l'image dans la culture japonaise ont donné lieu à de nombreuses études au cours des dernières décennies. Les particularités du système d'écriture japonais ainsi que l'existence au cours de l'histoire du Japon de nombreux genres artistiques et littéraires combinant la représentation figurative et les caractères d'écriture en font un sujet riche et passionnant. Bien sûr, l'art de l'écriture japonaise témoigne de la valeur esthétique accordée aux caractéristiques visuelles de l'écrit, d'une façon qui a été souvent soulignée en Occident. Par ailleurs, l'intrication de l'image et de l'écrit peuvent aller jusqu'à des formes d'hybridation étonnantes, comme dans le cas des *ashide*, images cryptiques des époques classique et médiévale qui contiennent des caractères d'écriture cachés dans les motifs végétaux et aquatiques¹, ou dans celui des *moji-e*, images-jeux de l'époque d'Edo formées à partir de caractères d'écriture².

Aujourd'hui, le manga, dont l'importance culturelle n'est plus à démontrer, constitue un exemple de forme narrative mêlant dessins et texte qu'il est intéressant d'explorer dans cette optique. En effet, le statut de l'écrit dans les mangas est un sujet riche et complexe qui a donné lieu à de très nombreuses analyses. En particulier, il a souvent été noté que les onomatopées qui sont inscrites dans les dessins et généralement tracées à la main sont à la fois des mots et des images, ou pour le dire autrement associent des procédés expressifs verbaux et des procédés expressifs graphiques. Or les onomatopées sont extrêmement fréquentes dans les mangas, au point qu'il n'existe dans toute la production des trente ou quarante dernières années quasiment aucun manga dont elles soient absentes. Par ailleurs, bien que des onomatopées apparaissent dans des bandes dessinées du monde entier, le cas japonais se distingue par la fréquence de leur usage, leur variété formelle et leur étendue lexicale. Yomota Inuhiko 四方田犬彦 remarque d'ailleurs dans son ouvrage *Manga genron* (Les principes du manga) que l'importance des onomatopées pour les mangas est manifeste dans l'emploi récurrent dans les années d'après-guerre d'onomatopées comme noms de personnages, qui donnent à leur

¹ Voir Claire-Akiko BRISSET, *A la croisée du texte et de l'image – Paysages cryptiques et poèmes cachés (ashide) dans le Japon classique et médiéval*, Collège de France, Institut des Hautes études Japonaises, coll. « Bibliothèque de l'Institut des Hautes Études japonaises », 2009, 548 p.

² Voir Marianne SIMON-OIKAWA, « Un cas particulier d'estampes ludiques : les images en écriture de l'époque d'Edo », *Extrême-Orient Extrême-Occident*, octobre 1998, n° 20 (« Du divertissement dans la Chine et le Japon anciens »), p. 111-133 ; « Quelques exemples de *moji-e* dans deux recueils de petits métiers de l'époque d'Edo », *Japon pluriel III, actes du Troisième Colloque de la Société Française d'Études Japonaises*, Arles, Philippe Picquier, 1999, p. 397-406 ; « Ecrire pour peindre : Les *moji-e* de Hokusai et Hiroshige ». *Textuel*, 2007, p. 75-96.

tour leur nom aux mangas dont ils sont les protagonistes : *Kakkun oyaji* (カックン親父, Le père Splaf, 1958) de Takita Yū 滝田ゆう (1932-1990), *Pikadon kun* (ピカドンくん, Le petit Boum, 1961) de Murotani Tsunezō ムロタニツネ象 (né en 1934), *Zubaban* (ズバ蛮, *Zuba le barbare*, 1971-72) de Nagai Gō 永井豪 (né en 1945), ainsi que *Agyagyāman* (アギヤキーマン, 1973-88) et *Berobēman* (ベロベーマン, 1973-86) de Tanioka Yasuji 谷岡ヤスジ (1942-1999) en sont des exemples³. L'emploi massif des onomatopées par les mangas peut notamment s'expliquer par l'existence dans la langue japonaise de la catégorie lexicale des « *gitaigo* », c'est-à-dire de mots mimétiques exprimant non des sons, comme la majorité des onomatopées, mais des sensations ou des sentiments.

Notre recherche a pour objet l'usage des impressifs graphiques dans les mangas entre 1986 et 1996. Ce que nous appelons « impressifs graphiques » correspond à l'ensemble des onomatopées présentes dans les mangas (y compris les *gitaigo*), à l'exception de celles qui font partie des dialogues ou d'un texte de narration. Ils sont la plupart du temps tracés à la main et s'insèrent dans les dessins. Cet usage pose un certain nombre de questions d'ordre sémiotique. Quels sont les ressorts visuels et linguistiques de leur expressivité ? Comment s'articulent les diverses contraintes auxquelles ils doivent répondre ? Que peut-on dire des rapports qu'ils impliquent entre écrit et image, qu'il s'agisse des images figuratives auxquelles ils sont généralement associés ou de l'image qu'ils constituent en eux-mêmes ? Plus largement, quel rôle jouent-ils dans la poétique des mangas, c'est-à-dire dans leur esthétique comme dans leur narration ?

Le cas de ces impressifs graphiques est d'autant plus intéressant que si leur usage semble aujourd'hui tout à fait évident, il est relativement récent et se déploie quasiment exclusivement dans le cadre du manga et, pour ce qui est des onomatopées, dans celui des autres bandes dessinées mondiales. De fait, on ne constate nulle part l'existence d'impressifs graphiques dans la longue histoire des formes narratives visuelles japonaises, en particulier dans les rouleaux peints médiévaux et pré-modernes (*emakimono* et *otogizōshi*) et dans les petits livres d'histoires populaires de l'époque d'Edo que sont les *kusazōshi*. Bien que le texte inscrit dans les estampes érotiques de l'époque Edo présente parfois des impressifs, le dispositif formel est très différent de celui que l'on trouve dans les mangas⁴. Par

³ YOMOTA Inuhiko, *Manga genron* (Les principes du manga), Tōkyō, Chikuma Shobō, p. 123.

⁴ Voir X. Jie Yang, « Emaki no bunpōjōsetsu : “gosannen kassen ekotoba” wo tegakari ni » (Au sujet de la grammaire des rouleaux illustrés : l'exemple du Récit illustré de la guerre de gosannen), *Nihon kenkyū*, n° 46, septembre 2012, p. 13-30.

ailleurs, dans les années 1980 et 1990, les procédés narratifs et esthétiques liés aux impressifs graphiques varient considérablement en fonction des mangas, suivant en partie une séparation par genres. Comment peut-on expliquer le développement de l'emploi des impressifs graphiques dans les mangas ? Dans quelle mesure le développement des différents genres de mangas a-t-il joué dans la diversification de leur usage ? Par quels facteurs culturels et historiques ces évolutions ont-elles été influencées ?

1. Les mangas à la fin du XXème siècle, une popularité record

Dans les années 1980, les mangas connaissent une immense popularité au Japon, et exercent une grande influence sur la société dans son ensemble. Les générations qui ont grandi en lisant des mangas et n'ont pas arrêté d'en lire après leurs études ont désormais dépassé la quarantaine d'années, et la taille du lectorat connaît une expansion impressionnante. Il est alors habituel de voir une grande partie des passagers dans le train ou le métro plongée dans la lecture de mangas, comme ne manquent pas de le rapporter nombre d'écrits occidentaux consacrés au manga lors de cette période. La lecture de mangas n'est plus seulement une activité d'enfants et d'adolescents, mais devient tout à fait acceptable y compris pour les salariés⁵.

Les mangas sont lus avant tout sous forme de magazines spécialisés, qui publient un ensemble de séries à un rythme hebdomadaire ou mensuel. Imprimés en grand format sur un papier de basse qualité, ces magazines sont destinés à être jetés après lecture et sont vendus notamment dans les supérettes (*konbini*, de l'anglais *convenience store*) qui se répandent à la même époque. Les magazines les plus populaires sont les magazines de *shōnen manga*, c'est-à-dire de mangas destinés aux jeunes garçons, dont le principal, *Shūkan Shōnen Janpu* (週刊少年ジャンプ, que nous appellerons *Jump* dans ce travail selon l'usage habituel en Occident), créé en 1968, est en position hégémonique dans les années 1980. Celui-ci connaît des tirages supérieurs à quatre millions d'exemplaires en 1985, et continue sa montée en puissance jusqu'à son numéro le plus distribué, celui du Nouvel an 1995,

⁵ Voir l'introduction de NATSUME Fusanosuke dans OGATA Katsuhiro et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata : wakatteiruyō de, setsumei dekinai ! Manga wa naze omoshiroinoka ?* (Comment lire les mangas : on sait comment faire, mais on ne sait pas l'expliquer ! Pourquoi les mangas sont-ils intéressants ?), Tōkyō, Takarajimasha, 1995, p. 18-19.

qui est tiré à quelque 6,53 millions d'exemplaires⁶. Par ailleurs, certains mangas apparaissent également dans les quotidiens d'information ou dans des revues généralistes sous forme de trips de quelques cases. Suite à cette première publication par épisodes, les œuvres à succès sont publiées en recueils (*tankōbon* 単行本), souvent désignés au Japon par le terme de « *komikku / comic* ». Les années 1980 voient en outre le développement des mangas amateurs auto-publiés (*dōjinshi* 同人誌) lié à la création en 1975 du Komiketto (parfois aussi orthographié Comiket, de l'anglais Comic Market), qui est rapidement devenu la principale convention de manga amateur.

Plusieurs indices suggèrent l'importance grandissante du manga dans la société japonaise et sa progressive légitimation culturelle. En 1986, la maison d'édition du journal économique *Keizai shinbun* publie directement en volume individuel un manga destiné à expliquer l'économie japonaise à travers l'histoire de deux employés d'une grande entreprise fictive. Ce manga, intitulé *Les Secrets de l'économie japonaise en manga* (*Manga Nihon keizai nyūmon* マンガ日本経済入門) et publié sous le nom de l'un des principaux disciples de Tezuka Osamu 手塚治虫 (1928-89), Ishinomori Shōtarō 石ノ森章太郎 (1938-1998), connu surtout pour ses séries de science-fiction à destination des jeunes garçons, rencontre un succès inédit pour un manga non publié en magazine : plus de deux millions d'exemplaires vendus⁷. Qui plus est, ses lecteurs sont en moyenne plus âgés que les lecteurs habituels de manga. Suite à ce succès commercial, de nombreuses maisons d'édition tentent de renouveler l'exploit et publient des mangas éducatifs (*gakushū manga* 学習漫画) ou d'information (*jōhō manga* 情報漫画), qui connaissent une popularité plus limitée mais réelle. Le spécialiste des mangas Kure Tomofusa 呉智英 écrit dans *Gendai manga no zentaizō* que ce succès constitue l'un des signes de l'avancée de la légitimation du manga, qui est désormais considéré comme un médium à même de s'adresser à des adultes et non limité au divertissement.

Ainsi, comme le note Frederik L. Schodt :

*In 1996, at the peak of the industry, [manga] represented nearly 40% of all published magazines and books, and they were read by nearly all segments of society, with the possible exception of senior citizens*⁸.

⁶ Voir par exemple NATSUME Fusanosuke et TAKEMOTO Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon* (Introduction à l'étude des mangas), Tōkyō, Mineruva shobō, 2009, p. 131.

⁷ Voir Julien BOUVARD, « Réflexions sur le manga éducatif », *Image & Narrative*, vol. 12, n° 1, 2011, p. 195.

⁸ Frederik L. SCHODT, « The View from North America. Manga as late twentieth-century

En 1996, au point culminant de l'industrie, [les mangas] représentaient près de 40% de tous les livres et magazines publiés, et ils étaient lus par presque toutes les franges de la société, à l'exception peut-être des personnes âgées.

D'autres signes de cette importance culturelle grandissante sont selon Kure le développement de la critique consacrée aux mangas et l'influence directe de certains mangas sur des œuvres littéraires⁹. Il faut néanmoins souligner que la légitimation du manga reste relative, et qu'il n'est pas question pour les autorités culturelles de le mettre sur le même plan que les arts traditionnels japonais ou que la « haute culture ».

2. Le système des magazines de manga, une création collective et contrainte

Depuis le milieu des années 1970, l'extension du lectorat s'est traduite à la fois par l'augmentation des tirages des principaux magazines et par la segmentation grandissante du marché. Certaines catégories sont fondées sur des critères démographiques du lectorat visé, comme pour les magazines de mangas pour les jeunes garçons (*shōnen mangashi* 少年漫画誌), les magazines de mangas pour les jeunes filles (*shōjo mangashi* 少女漫画誌), les magazines de mangas pour les étudiants (*yangu mangashi* ヤング漫画誌) qui apparaissent à cette époque, les magazines de mangas pour les adultes (*seinen mangashi* 青年漫画誌) et les magazines de mangas pour les enfants (*kodomo mangashi* 子供漫画誌). D'autres catégories reposent sur des critères de forme : c'est le cas des magazines de mangas de gags en quatre cases (*yon-koma mangashi* 4コマ漫画誌), qui fleurissent dans cette période. Enfin, les magazines de mangas érotiques ou pornographiques (*eromangashi* エロ漫画誌) forment une catégorie fondée avant tout sur la spécificité du sujet traité.

Le rôle fondamental des magazines dans l'évolution des mangas ne saurait être trop souligné. Comme le note Omote Tomoyuki 表知之, les études occidentales sur les mangas ont tendance à se concentrer sur les œuvres individuelles sans prendre en compte le site et le contexte de leur création¹⁰. Plus précisément, la

japonisme? » (« Vu d'Amérique du Nord. Le manga comme un japonisme de la fin du XX^e siècle », dans Jacqueline BERNDT et Bettina KÜMMERLING-MEIBAUER (dir.), *Manga's Cultural Crossroads* (Les carrefours culturels du manga), New York et Londres, Routledge, 2013, p. 19-20.

⁹ Voir KURE Tomofusa (ou GO Chiei), *Gendai manga no zentaizō* (Panorama du manga contemporain), Tōkyō, Futabasha, p. 207-211.

¹⁰ Voir le texte très clair d'OMOTE Tomoyuki, « “Naruto” as a Typical Weekly Magazine Manga »,

politique éditoriale de chaque magazine influence fortement et directement la création de chaque manga, à tous les niveaux. Il faut ici présenter le système des conseillers de rédaction (*henshūsha* 編集者, en anglais « editor »)¹¹. Chaque auteur est encadré par un conseiller appartenant au magazine, qui est chargé de s'assurer que le manga est de bonne qualité et s'inscrit bien dans la politique éditoriale du magazine, mais aussi de permettre à l'auteur et à ses assistants de mener à bien leur travail et de respecter leurs délais, en leur apportant parfois une aide logistique, notamment en période de bouclage. Le métier du conseiller peut prendre des formes très variées en fonction du caractère et du statut de l'auteur qu'il suit. Si certains peuvent parfois être presque considérés comme des co-auteurs, cela n'est pas systématique.

Donner une image exacte de ce rôle protéiforme n'est pas tâche aisée. Néanmoins, plusieurs points peuvent être notés pour éclairer le rôle des conseillers de rédaction dans le processus de création des mangas. Tout d'abord, les magazines de manga accordent une grande importance à l'opinion de leurs lecteurs, qu'ils sollicitent explicitement. *Jump*, le magazine de *shōnen manga* évoqué précédemment, est connu pour avoir systématisé la pratique des questionnaires à renvoyer dans chaque numéro pour mesurer précisément la popularité de chaque série. Ainsi, les séries ne sont pas pensées d'abord comme des produits finis, leur durée dépendant de leur popularité. Les conseillers analysent ces retours et s'en font le relais auprès des auteurs. Omote écrit :

[...] the direction that a manga takes is determined by a mutual entanglement of three parties: the artist, the editorial policy of the magazine, and the readers¹².

[...] la direction que prend un manga est déterminée par l'enchevêtrement de trois parties : l'artiste, la politique éditoriale du magazine, et les lecteurs.

Les auteurs doivent s'adapter à ces contraintes, et courent toujours le risque de devoir nouer dans l'urgence les fils narratifs d'un manga qu'ils doivent arrêter faute de succès. Par ailleurs, les magazines cherchent à équilibrer chaque numéro, ce qui influe également sur le contenu narratif et le ton de chaque chapitre d'une série

dans Jaqueline BERNDT et Bettina KÜMMERLING-MEIBAUER (dir.), *Manga's Cultural Crossroads*, *op. cit.*, p. 163-171.

¹¹ Voir le court chapitre de NATSUME Fusanosuke, « *Henshūsha no yakuwari* » (Le rôle des conseillers de rédaction), dans NATSUME Fusanosuke et TAKEUCHI Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon*, dans *op. cit.*, p. 141-145.

¹² OMOTE Tomoyuki, « "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga », *op. cit.*, p. 163.

donnée. Il est en effet important de rappeler que contrairement à la plupart des bandes dessinées européennes, qui sont publiées directement en albums¹³, ou aux comics américains dont chaque chapitre est habituellement publié dans un fascicule indépendant chaque semaine, les chapitres de mangas publiés de façon hebdomadaire ou mensuelle apparaissent dans des magazines où ils côtoient d'autres séries. Omote donne ainsi l'exemple du changement de ton de séries en cours de publication dû à un rééquilibrage du magazine suite à l'arrêt d'autres séries.

Les contraintes liées au contexte de publication sont donc nombreuses et influencent grandement le processus créatif des mangas. Qu'il s'agisse du rythme de production, de l'ajustement du ton ou des éléments narratifs, ou même de contraintes au départ purement matérielles, comme l'impression monochrome, toutes ces contraintes contribuent à donner aux mangas leur forme finale. La création de chaque manga est un travail collectif. La majorité des auteurs de mangas travaillent d'ailleurs avec des assistants chargés de dessiner les éléments moins importants tels que les décors ou de coller les trames¹⁴. Comme le résume Jaqueline Berndt :

A typical manga is therefore not a self-contained graphic novel by a single author, but something like a TV series, unfolding in close relation to its readers' responses and not necessarily heading towards a predetermined conclusion. Manga, in this sense, tend to escape the Modernist concept of originality, their fascination owing much to their cultural circulation, their being revisited and having their value reassured by being copied and parodied¹⁵.

Un manga typique n'est donc pas un roman graphique indépendant créé par un auteur unique, mais s'apparente plus à une série télévisée, progressant en lien étroit avec la réponse des lecteurs et n'étant pas forcément dirigée vers une conclusion préalablement établie. En ce sens, les mangas tendent à échapper à la conception moderniste de l'originalité, la fascination qu'ils provoquent tenant largement à leur circulation culturelle et à la manière dont ils sont réinterprétés et dont leur valeur est confirmée par leurs copies et leurs

¹³ Notons que cela n'a pas toujours été le cas, et que la prépublication dans des magazines spécialisés concernait jusqu'aux années 1990 une proportion de bandes dessinées beaucoup plus importante qu'aujourd'hui. Par ailleurs, les formats de publications sont aujourd'hui plus variés que durant les années 1980 et 1990, où les bandes dessinées franco-belges adoptaient très majoritairement le format de l'album cartonné de 46 pages en couleur.

¹⁴ Voir à ce sujet le chapitre de l'ouvrage de NATSUME Fusanosuke consacré au système des assistants, dans *Mangagaku e no chōsen – Shinka suru hihyō chizu* (Le défi de l'étude des mangas – Situation d'une critique en devenir), Tōkyō, NTT shuppan, 2004, p. 102-123. Notons que le développement des outils informatiques a transformé de nombreux aspects du travail de *mangaka* et d'assistant au cours des deux dernières décennies, et que les trames ne sont désormais plus collées à la main.

¹⁵ Jaqueline BERNDT, « "Real" Manga: Diversity, Hybridity, Relationalities » (Le "vrai" manga : diversité, hybridation, rapports mutuels), dans FURUICHI Yasuko (dir.), *Manga Realities: Exploring the Art of Japanese Comics Today* (Catalogue de l'exposition Nouvelle dimension du manga ; Réalités du manga : Exploration de l'art des bandes dessinées japonaises d'aujourd'hui), The Japan Foundation, 2010, p. 204-205.

parodies.

Il est important de garder à l'esprit cette spécificité des processus de création et de réception lorsque l'on cherche à analyser un manga isolément.

3. Les impressifs graphiques, un usage conventionnel parmi d'autres

Tâchons à présent de décrire plus précisément ce que l'on entend par « manga » au Japon en 1986. Sur le plan formel, le terme désigne un grand nombre d'objets différents, au-delà même de la variété des supports sur lesquels ils apparaissent. Si tous les mangas sont constitués de dessins et présentent des éléments narratifs, il serait difficile de donner d'autres éléments formels qui s'appliqueraient à tous les mangas sans exception. Une distinction est généralement faite entre les *koma manga* (コマ漫画), qui se présentent soit sous forme d'une case isolée, soit sous forme de strip, c'est-à-dire de bande de quelques cases, et les *story manga*¹⁶ (*sutōrī manga* ストーリー漫画), qui comptent au minimum quelques pages. Ainsi, certains mangas ne comptent qu'un dessin quand d'autres courent sur des milliers de pages¹⁷. Par ailleurs, une grande gamme de genres existe, qui s'est constituée au fil du temps et procède à la fois du lectorat ciblé, des sujets abordés, du ton adopté et de caractéristiques formelles qui suivent des conventions progressivement mises en place.

L'histoire des mangas commence réellement à la toute fin de l'époque Edo, avec la fondation par l'anglais Charles Wirgman (1832-1891) en 1862 à Yokohama du premier magazine au Japon comportant des petites bandes dessinées et des dessins satiriques, le *Japan Punch* (1862-1887), sur le modèle des journaux français *Le Charivari* et anglais *Punch*¹⁸. Mais c'est surtout après les privations de la

¹⁶ Nous utiliserons l'orthographe anglaise dans la suite de notre texte pour faciliter la lecture.

¹⁷ Il est à noter que la relative stabilité de la définition au Japon ne doit pas cacher la complexité de la question, notamment en ce qui concerne l'équivalence entre manga et bande dessinée. En effet, on distingue en français les dessins d'humour des bandes dessinées, qui sont regroupés au Japon sous le même terme de « manga ». Parler de « bande dessinée japonaise » pour désigner les mangas est donc une approximation, ce qui n'est pas sans causer un certain nombre de problèmes dans le cadre des études internationales sur les « comics ». Voir Thierry GROENSTEEN, « Définitions », dans Pascal ORY (et al.) (dir.), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2012, p. 17-72, en particulier p. 22-26 ; Jaqueline BERNDT (dir.), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (Les mondes des bandes dessinées et le monde de la bande dessinée : vers des études à l'échelle mondiale), series *Global Manga Studies*, vol. 1, International Manga Research Center, Kyoto Seika University, sept. 2010, 313 p.

¹⁸ Pour approfondir cette brève présentation de l'histoire des mangas, voir notamment SHIMIZU Isao, *Zusetsu manga no rekishi* (Histoire illustrée du manga), Tōkyō, Kawade shobō shinsha, 1999, 127

Seconde guerre mondiale que les mangas connaissent à la fin des années 1940 et dans les années 1950 un essor fulgurant, et une multitude de petites maisons d'édition produisent des magazines bon marché à petits tirages présentant notamment des feuilletons en manga, qui s'inspirent souvent des *comics* américains. C'est à cette époque que Tezuka Osamu commence sa carrière, avant de devenir rapidement le plus influent et le plus productif des auteurs de manga de sa génération, et peut-être de tous les temps. À partir des années 1950, de nombreuses échoppes de prêt de manga voient le jour et permettent aux enfants et aux jeunes d'avoir accès aux mangas pour un prix modique. Les genres les plus représentés sont alors les récits de science-fiction et les histoires de samouraï. C'est dans ce cadre que se développent des mangas plus réalistes et destinés à un public plus âgé.

Dans les années 1960, on assiste ainsi à l'opposition entre le courant « sérieux » du *gekiga* (劇画), qui n'hésite pas à traiter de sujets graves et politiques ni à mettre en scène la violence ou la sexualité, et le courant majoritaire du manga, plus léger, incarné par Tezuka et ses collaborateurs et disciples tels que Ishinomori Shōtarō. Les œuvres de *gekiga* influencent finalement l'ensemble de la production, qui continue à gagner en variété au cours des années 1970, notamment sous l'influence des innovations de mise en page dans les *shōjo manga*.

Comme on l'a vu, dès avant la guerre, les magazines se sont divisé le marché en ciblant différentes tranches démographiques. Comme on peut s'y attendre, à chaque cible correspondent certains thèmes et certains formats narratifs qui sont censés répondre aux attentes des lecteurs. Ainsi, les jeunes garçons ont souvent droit aux histoires d'amitié et de dépassement de soi par les combats ou le sport, tandis que les magazines de jeunes filles publient des histoires d'amour mélodramatiques ou humoristiques. Il va sans dire que le lectorat réel de ces différentes catégories de manga ne s'aligne qu'en partie sur le lectorat visé ; c'est-à-dire que par exemple les *shōnen manga* ne sont pas lus seulement par des jeunes garçons.

À partir de cette division avant tout commerciale, des conventions poétiques,

p. (en particulier en ce qui concerne les débuts des mangas) ; COLLECTIF, *Manga no jidai : Tezuka Osamu kara Evangelion made* (L'époque des mangas : de Tezuka Osamu à Evangelion), Tōkyō et Hiroshima, *Tōkyō-to gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Tōkyō) et *Hiroshima-shi gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Hiroshima), 1998, 353 p. (pour une présentation succincte mais très richement illustrée) ; KURE Tomofusa, *Gendai manga zentaizō* (Panorama du manga contemporain), Tōkyō, Futabasha, 1997, 309 p. 114-216 (pour une bonne analyse des évolutions des mangas à la fois sur les plans formel, thématique, stylistique et social tout au long du XX^e siècle).

c'est-à-dire à la fois narratives et esthétiques, ont été progressivement adoptées à l'intérieur de chaque magazine ou groupe de magazines destinés au même lectorat. Dès les années 1970, un lecteur de manga peut reconnaître au premier coup d'œil si le manga qu'il a sous les yeux est destiné aux garçons, aux filles, aux enfants ou aux adultes. Ce sont tant le style graphique que les outils utilisés pour le dessin, la mise en page, les thèmes ou le rythme des histoires qui sont concernés par ces conventions. Les années 1980 ont été décrites comme une période de multiplication et de fixation des différents genres et sous-genres de mangas¹⁹. Là encore, ce sont les magazines qui donnent un cadre au développement de ces genres ou sous-genres de mangas, les séries à succès se retrouvant largement imitées, ce qui aboutit à la mise en place de conventions esthétiques comme narratives.

L'utilisation d'impressifs graphiques relève de ces conventions poétiques qui diffèrent selon les genres de mangas. Quoique présents ponctuellement depuis les débuts du manga, les impressifs graphiques n'ont commencé à être systématiquement employés dans les mangas qu'après-guerre. Tezuka Osamu est certainement un acteur important dans ce changement, en raison de son immense influence sur le développement des conventions poétiques des mangas dans leur ensemble. En effet, il fait dans ses mangas grand usage des impressifs graphiques, et ceux-ci sont le lieu de nombreuses expérimentations graphiques et narratives, dont certaines ont été largement adoptées dans l'ensemble des mangas à sa suite. L'usage des impressifs graphiques se renforce, comme le note Natsume Fusanosuke 夏目房之介 dans une comparaison entre treize mangas parus entre 1930 et 1998²⁰. Natsume compare plus précisément le nombre de caractères d'impressifs graphiques rapporté au nombre de cases, et constate dans son échantillon une augmentation significative du nombre ou de la longueur des impressifs graphiques à partir des années 1960. Il fait cependant remarquer que les différences entre les mangas se font également plus marquées, avec certains mangas qui n'en emploient que très peu, et d'autres qui en sont envahis. L'usage des impressifs graphiques relevant en grande partie des conventions poétiques des mangas, il n'est pas étonnant que les variations entre les genres soient également visibles dans le traitement différent des impressifs graphiques. Ainsi, dans les années 1980 et 1990,

¹⁹ Voir notamment KURE Tomofusa, *op. cit.*, p. 117 ; COLLECTIF, *Manga no jidai : Tezuka Osamu kara Evangelion made* (L'époque des mangas : de Tezuka Osamu à Evangelion), Tokyo et Hiroshima, *Tōkyō-to gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Tōkyō) et *Hiroshima-shi gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Hiroshima), 1998, p 220-227.

²⁰ Voir NATSUME Fusanosuke, dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p. 132.

non seulement les impressifs graphiques sont massivement présents dans les mangas, mais ils sont devenus un élément indispensable à la narration.

4. *Les impressifs en japonais, une catégorie linguistique limite*

Tentons à présent de définir ce que sont les impressifs en tant que phénomène linguistique. Selon Tsuji Sanae 辻早苗, « les impressifs japonais constituent une catégorie lexicale repérable par sa morphologie, son sémantisme et sa fonction énonciative²¹. » Sur le plan sémantique, les impressifs japonais « s'emploient non seulement pour décrire les bruits, les voix humaines et les cris du monde animal, mais aussi pour exprimer avec vivacité les phénomènes agissant sur les perceptions sensorielles. [Ils] renvoient directement à l'expérience sensorielle individuelle : l'enchaînement approprié des sons du langage dans les *giseigo-gitaigo* est ressenti par les locuteurs japonais comme évocateurs de l'expérience sonore, visuelle, tactile, olfactive ou cinétique.²² » Le japonais distingue généralement les *giongo* 擬音語 (ou *giseigo* 擬声語), qui renvoient à une réalité sonore et qui sont l'équivalent de ce que l'on appelle en français « onomatopées », et les *gitaigo* 擬態語, qui renvoient à l'ensemble des sensations non-sonores. Un consensus semble se dessiner pour appeler les *gitaigo* « impressifs » en français²³. Néanmoins, dans nombre de cas, la distinction est ambiguë, et un même mot peut, selon le contexte, relever de l'une ou de l'autre catégorie. Pour cette raison, nous avons choisi d'englober à la fois les *giongo* et les *gitaigo* sous le même terme d'impressif, que nous qualifierons de sonore ou de non-sonore quand la distinction sera nécessaire²⁴.

Les impressifs sont des mots dotés d'une grande expressivité, qui a souvent été attribuée au principe du phono-sémantisme décrit en 1935 par Sakuma Kanae 佐久間鼎²⁵. Tsuji écrit :

²¹ TSUJI Sanae, *Les impressifs japonais : Analyse des gitaigo et inventaire des impressifs japonais*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 2003, p. 17. Nous sommes très redevables à l'ouvrage de TSUJI, tiré de sa thèse soutenue en 2001 à Paris III – Sorbonne Nouvelle, pour l'ensemble des considérations sur les aspects linguistiques des impressifs.

²² TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 17-18.

²³ Outre l'ouvrage de TSUJI Sanae, *op. cit.*, on peut en particulier citer la thèse de doctorat de TAKEMOTO Eri, *Sémantisme des impressifs japonais*, Centre de recherches linguistiques sur l'Asie orientale, 2005, 296 p.

²⁴ Nous suivons en cela le choix lexical opéré par TSUJI Sanae, *op. cit.*

²⁵ Dans son article « Onseiteki byōsha ni yoru gokōsei » (Formation lexicale par imitation phonique, (1935), repris dans *Nihongo no gengo rironteki kenkyū* (Recherches en théorie linguistique du japonais), Tōkyō, Sanseidō, 1943, cité par TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 112.

[Sakuma] s'en remet au principe de synesthésie et à la concordance de la sensation éprouvée par les organes de phonation avec ce qui est désigné par le son [et] tente de privilégier la thèse de l'effet phonique qui rend les impressifs transparents quant à leur signification, en affirmant que *le son correspond exactement au sens, à tel point qu'il n'est nul besoin de connaître la signification du mot, ni la nécessité de l'étudier ; le sens de tels mots est compris directement par le son, comme c'était certainement le cas au temps le plus reculé du début du langage*²⁶.

Cette thèse exprime de fait largement le ressenti de beaucoup de locuteurs natifs. Elle demande néanmoins à être nuancée, ce que Sakuma a d'ailleurs fait en partie, par la prise en compte de deux faits linguistiques.

Tout d'abord, il existe une « communauté des racines de nombreux impressifs et du lexique ordinaire²⁷ », qui témoigne d'une relation de motivation et d'interdépendance sémantique entre au moins certains impressifs et le lexique général existant à côté de la motivation phonique. Par ailleurs, au sein même de la motivation phonique, deux phénomènes sont à l'œuvre : outre la synesthésie « naturelle » évoquée plus haut, on peut déceler un ensemble de connotations culturelles liées à certains sons, en particulier les voyelles²⁸. En effet, on remarque par exemple de façon récurrente dans les impressifs une connotation péjorative liée à la voyelle *e*, qu'il est difficile d'expliquer par l'effet d'une synesthésie. Or ces deux aspects de la motivation phonique des impressifs ont généralement été confondus par les linguistes japonais sous la même idée de symbolisme des sons²⁹.

Les impressifs présentent un certain nombre de particularités morphologiques et de formes privilégiées. À partir d'une base (ou matrice) monosyllabique de type consonne-voyelle (CV) ou dissyllabique (CVCV), toute une gamme de variations

²⁶ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 112-113. La partie de phrase en italique correspond à la traduction par Tsuji d'un extrait de l'ouvrage de SAKUMA Kanae, *Onsei to gengo – sono shinrigakuteki kenkyū* (Le son et la langue – étude psychologique), Tōkyō, Uchida Rōkakubo, 1939.

²⁷ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 19.

²⁸ La synesthésie est un phénomène neurologique par lequel un stimulus dans un sens donné entraîne la stimulation concomitante d'un autre sens. Tout un chacun est susceptible de ressentir de temps à autre des sensations de type syntesthésique. Toutefois, certaines personnes (qualifiées de syntesthètes) ressentent de manière durable, involontaire et irrépressible des connections syntesthésiques, qui peuvent prendre plusieurs formes. L'une des plus fréquente est l'association de graphèmes à des couleurs, mais certaines personnes associent des notes de musique à des couleurs, ou des nombres à des positions dans l'espace, et ainsi de suite. Voir par exemple RAMACHANDRAN Vilayanur et HUBBARD Edward, « Synaesthesia: A window into perception, thought and language » (La Synesthésie : une fenêtre vers la perception, la pensée et le langage), *Journal of Consciousness Studies* 2001, vol. 12, p 3-34.

²⁹ Les impressifs sont parfois d'ailleurs désignés par le terme de « mots-symboles » (*shōchōgo* 象徴語). L'emploi du terme « symbolisme » est toutefois problématique, puisqu'il semble indiquer un rapport arbitraire entre les impressifs et leur signifiés, et non un rapport motivé par une analogie ressentie. D'un point de vue sémiologique, le terme d'« iconisme phonique », qui est parfois employé en anglais, semble mieux adapté.

expressives est possible. Les plus courantes sont le redoublement, l’allongement vocalique, la nasalisation, la glottalisation, le voisement, la palatalisation et la suffixation à l’aide de la consonne liquide *r* et d’une voyelle. Voyons quelques exemples d’impresifs, ainsi que les différentes connotations apportées par ces variations³⁰.

Les formes simples sont relativement neutres et leur emploi est souvent un peu vieilli ou littéraire :

hita to tomaru ひたと止まる s’arrêter net³¹

Les formes redoublées sont très fréquentes et typiques des impresifs. La reduplication implique généralement l’idée de répétition, de durée, d’augmentation qualitative ou quantitative :

shizuku ga poto poto tareru 滴がぽとぽと垂れる l’eau tombe goutte à goutte

Les impresifs peuvent également subir plusieurs formes d’allongement. L’allongement vocalique connote le plus souvent simplement la durée du processus :

tū to suberu つうと滑る glisser (sur une bonne longueur)

La glottalisation, aussi appelée « occlusion glottale », c’est-à-dire « l’arrêt instantané de l’émission de la voix³² », « ajoute une nuance de rapidité, de soudaineté, d’instantanéité et marque le caractère non duratif. La glottalisation d’une voyelle redoublée ajoute une nuance intensive³³ » :

pitatto tomaru ぴたっと止まる s’arrêter tout net, d’un coup

jītto miru じいっと見る regarder fixement, avec insistance

La nasalisation « ajoute une nuance de longueur, de caractère durable et une sorte de douceur dans la sensation exprimée³⁴ ». Elle est liée à l’idée d’une certaine résonance, qu’elle soit physique ou psychologique.

pon to nageru ぽんと投げげる lancer quelque chose avec légèreté

kān かあん se dit d’un son métallique qui se prolonge

Une dernière sorte d’allongement typiquement trouvée dans les impresifs est la

³⁰ Voir TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 231 et suivantes.

³¹ Le sens des impresifs étant généralement plus large et moins fixé que ce que l’on trouve dans le lexique courant, les traductions que nous donnons en exemple sont à prendre à titre indicatif, et ne reflètent pas toutes les nuances présentées par le japonais. Pour la plupart des traductions que nous donnons dans l’introduction, nous nous référons à l’« Inventaire des mots expressifs » donné par TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 303 et suivantes, ou aux exemples qu’elle donne dans le corps de son texte.

³² TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 61.

³³ TSUJI Sanae, *ibid.*

³⁴ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 58.

suffixation en *-ra*, *-ro*, et surtout *-ri*. Ces suffixes connotent des sens progressif, résultatif ou statique, selon les situations. Ils sont souvent associés à une glottalisation ou à une nasalisation.

<i>sarari to aku</i>	さらりと開く	ouvrir sans à-coup
<i>nikkori suru</i>	にっこりする	sourire de bon cœur
<i>nonbiri suru</i>	のんびりする	être détendu

Par ailleurs, deux types de modifications phonologiques sont fréquemment constatées et associées à des traits sémantiques expressifs. Il s'agit du voisement et de la palatalisation. Le voisement « peut se définir comme la présence d'une vibration des cordes vocales lors de l'émission d'un son³⁵ », et concerne dans notre cas les consonnes obstruantes *p*, *t*, *k* et *s*, qui se voient respectivement en *b*, *d*, *g* et *z* (ou *j*). Dans les impressifs, la présence de consonnes voisées est généralement associée à des connotations dépréciatives et intensives. Les sons, les mouvements ou les impressions évoqués sont souvent massifs, lourds, désagréables. Ces connotations sont particulièrement manifestes lorsque l'impressif existe à la fois dans une version non voisée et dans une version voisée.

<i>kira kira hikaru</i>	きらきら光る	scintiller, étinceler
<i>gira gira hikaru</i>	ぎらぎら光る	réfléter une lumière (trop) intense

La palatalisation, qui affecte les consonnes *k*, *g*, *t*, *d*, *s*, *z*, *p*, *b* et *n*, correspond à un « relâchement de la tension musculaire et [une] modification acoustique³⁶ » vers un son mouillé ou chuintant, et s'accompagne d'une connotation diminutive, qui « va de la tendresse, la maladresse et la mollesse à la gêne, la complication et le désordre³⁷ ».

<i>basa basa no kami</i>	ばさばさの髪	les cheveux secs, mal peignés
<i>basha basha no kami</i>	ばしゃばしゃの髪	les cheveux sales, en désordre

Comme on le voit dans les différents exemples donnés, les impressifs combinent souvent plusieurs de ces phonèmes ou procédés expressifs.

Les impressifs sont d'un usage courant à la fois dans la langue parlée et dans la littérature. Il n'y a guère que dans les occasions formelles qu'ils n'ont pas droit de cité. Par ailleurs, leur usage n'est pas seulement associé à un langage infantile, comme c'est souvent le cas en français. Il est difficile d'estimer le nombre

³⁵ Laurence LABRUNE, « Les consonnes voisées (*dakuon*) dans la phonologie du japonais et l'histoire de leur représentation graphique », in *Japon Pluriel 2, Actes du deuxième colloque de la Société française des études japonaises*, Philippe Piquier, Arles, 1998, p. 295.

³⁶ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 245.

³⁷ TSUJI Sanae, *ibid.*

d'impressifs fixés dans le lexique japonais, mais on peut avancer un ordre de grandeur de plusieurs centaines d'impressifs fréquemment employés. Le dictionnaire d'impressifs présentant le plus grand nombre d'entrées en compte quelque 4500³⁸. Il existe également d'innombrables variantes régionales. Il est important de noter en outre qu'il est aisé de créer des variantes, voire des néologismes compréhensibles, en s'appuyant sur les variations expressives vues plus haut.

Cette dernière particularité tient également aux propriétés sémantiques et syntaxiques des impressifs. En effet, si ceux-ci peuvent remplir plusieurs fonctions grammaticales, ils forment le plus souvent un syntagme adverbial ou nominal. L'impressif vient dans ce cas préciser un verbe ou un nom dont le sens est généralement assez large. En retour, il arrive souvent que les syntagmes verbaux ou nominaux complétés par l'impressif permettent de décider du sens de celui-ci. Le contenu sémantique des impressifs étant de l'ordre de la sensation subjective, la plupart d'entre eux présentent une grande variété de sens et peuvent être associés à de nombreux verbes, même si certains ont une signification beaucoup plus précise et ne se trouvent que dans un nombre limité de collocations. Tsuji décrit l'usage des impressifs comme « une énonciation connotative – convenant au tempérament japonais – qui contourne la ligne droite de l'assertion analytique³⁹. » Ce qu'expriment les impressifs n'est ainsi jamais de l'ordre du concept, et toujours de l'ordre du ressenti. Ces caractéristiques sémantiques et syntaxiques en font une catégorie linguistique vécue comme différente du reste du langage, une catégorie à la limite de la langue.

Pour conclure ces quelques remarques au sujet des impressifs en tant que phénomène linguistique, il convient de souligner la tension qui existe entre la motivation analogique qui veut que chaque impressif « ressemble » au son ou à la sensation qu'il désigne, et la nécessité du codage linguistique qui détermine l'ensemble des formes possibles d'impressifs et qui permet la constitution d'un lexique relativement stable. Rappelons en effet que les sons disponibles aux locuteurs japonais sont grandement limités par la structure de la langue, qui ne facilite pas en particulier la succession de consonnes. Cette tension est également présente dans les impressifs graphiques des mangas, mais nous allons voir qu'elle

³⁸ ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo* (Dictionnaire des onomatopées japonaises : 4500 onomatopées et impressifs), Tōkyō, Shōgakukan, 2007, 770 p.

³⁹ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 25.

se résout souvent de façon différente de ce que l'on constate dans le discours.

En effet, par rapport aux impressifs utilisés dans la langue courante ou dans les écrits littéraires, les impressifs graphiques présents dans les mangas présentent des particularités linguistiques marquées. La première est que les impressifs graphiques n'apparaissent pas dans le cadre d'un énoncé verbal. On verra que le rôle de contextualisation des impressifs normalement assuré par la phrase (et en particulier par le verbe) est alors dévolu au dessin dans ses différentes composantes. Ainsi, la fonction de syntagme adverbial ordinairement remplie par les impressifs est en quelque sorte transposée à une narration visuelle, et non plus verbale. L'autre particularité remarquable est la proportion très importante au sein des impressifs graphiques d'impressifs originaux, qu'il s'agisse de variantes inédites ou de néologismes complets. On pourra donc se demander à quoi est due cette présence massive d'impressifs originaux, et en quoi ces particularités linguistiques des impressifs graphiques influent sur leur sens.

5. *État de la recherche*

Les impressifs graphiques dans les mangas apparaissent en tant qu'objet de recherche dans plusieurs types d'ouvrages. Ils sont tout d'abord l'objet de plusieurs articles japonais de linguistique, où ils sont étudiés sous l'angle de leurs caractéristiques morpho-phonologiques et lexicales, et des différences quantitatives d'usage entre les différents genres de mangas⁴⁰. Plusieurs articles de moindre envergure s'intéressent également aux difficultés de la traduction des impressifs graphiques en langue occidentale, en s'appuyant sur un nombre restreint d'exemples précis⁴¹. Le cas des impressifs dans les mangas est encore évoqué dans plusieurs ouvrages japonais de linguistique consacrés aux impressifs de façon plus large. Ils sont généralement traités dans un chapitre à part, en raison des nombreuses particularités qu'ils présentent sur le plan linguistique, et l'accent est mis sur

⁴⁰ Citons en particulier le double article très solide de CHEN Jia-Wen, « *Nihon manga ni okeru onomatope (1) : Sūryōteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni* » (« Les onomatopées dans les mangas japonais (1) : les fondements des critères d'évaluation et des échantillons pour un examen quantitatif »), *Hihaku shakai bunka kenkyū*, vol. 14, 2003, p. 129-141 ; « *Nihon manga ni okeru onomatope (2) : Tan.igo kara mita shiyō keikō* » (« Les onomatopées dans les mangas japonais (2) : les tendances d'usage analysées à partir des mots-types »), *Hihaku shakai bunka kenkyū*, vol. 16, 2004, p. 47-54.

⁴¹ Voir par exemple INOSE Hiroko, « *Manga ni miru giongo-gitaigo no hon.yaku hōhō* » (Traduire les impressifs sonores et non-sonores présents dans les mangas), *Interpreting and Translation Studies*, n° 10, 2010, p. 161-176.

l'importance quantitative des variantes morphologiques et des néologismes⁴². Il est à noter d'ailleurs que dans leur majorité, les dictionnaires d'impressifs comme les ouvrages généraux sur les impressifs dans la langue japonaise excluent d'emblée les impressifs graphiques du champ de leur étude, pour cette raison même⁴³. L'ensemble des textes qui abordent les impressifs graphiques des mangas dans une perspective linguistique n'accordent qu'une attention très réduite, voire nulle, à leur dimension visuelle.

Ce n'est pas le cas des ouvrages sur les bandes dessinées ou sur les mangas qui abordent la question des impressifs graphiques. En effet, plusieurs ouvrages japonais évoquent les impressifs graphiques dans des chapitres dédiés dans le cadre de l'étude plus large des procédés narratifs et poétiques des mangas, un courant de la recherche souvent désigné par le terme « *manga hyōgengaku* » (漫画表現学, « étude de la représentation dans les mangas ») ou « *manga hyōgenron* » (漫画表現論, « théorie de la représentation dans les mangas »). C'est le cas notamment de *Manga wa naze omoshiroi no ka* de Natsume Fusanosuke⁴⁴ ou de *Manga Genron*, de Yomota Inuhiko⁴⁵. Les impressifs graphiques y sont étudiés dans leurs dimensions linguistique, graphique, narrative, et sous un angle à la fois sémiologique et historique. Notre travail leur doit beaucoup. Natsume Fusanosuke, en particulier, a développé sa réflexion à ce sujet au fil des ouvrages et a forgé pour désigner les impressifs graphiques dans les mangas le terme d'« *on.yu* » (音喩, « image sonore »), qui a été adopté par plusieurs autres auteurs à sa suite. Néanmoins, malgré de très nombreuses observations éclairées et pertinentes, la place limitée qui est consacrée dans ces différents ouvrages à la question ne permet pas d'en donner une analyse de grande ampleur.

En dehors du Japon, il n'existe aucune étude des impressifs graphiques dans les mangas, même si l'on peut trouver quelques passages abordant le sujet dans les ouvrages occidentaux consacrés aux mangas ou dans des articles traitant des procédés narratifs des mangas. Quelques études en anglais évoquent par ailleurs les

⁴² Voir par exemple TAMORI Ikuhiro, *Onomatope gion-gitaigo wo tanoshimu* (S'amuser avec les impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Iwanami shoten, 2002, p. 121-127.

⁴³ HIDA Yoshifumi et ASADA Hideko, *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* (Dictionnaire usuel des onomatopées et des impressifs contemporains), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan, 2002, p. viii ; TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 20-21.

⁴⁴ NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka – Sono hyōgen to bunpō* (Pourquoi les mangas sont intéressants : procédés expressifs et grammaire des mangas), Tokyo, Nihon Hōsō Shuppan Kyōkai, 1997.

⁴⁵ YOMOTA Inuhiko, *Manga genron*, *op. cit.*

onomatopées dans les bandes dessinées occidentales⁴⁶. Dans ce cas, un certain nombre de réflexions s'appliquent également aux impressifs graphiques, mais beaucoup de particularités japonaises sont ignorées. En particulier, les onomatopées sont généralement vues comme une représentation de phénomènes uniquement sonores. Là encore, leur évocation reste brève, et ne constitue jamais le point focal de l'étude.

Il est possible cependant de constater des points communs entre les différentes mentions qui sont faites des impressifs graphiques dans ces écrits. En effet, un certain nombre de ceux-ci évoquent leur nature « double », à la fois mots et dessins. En France, Didier Quella-Guyot désigne ainsi les onomatopées que l'on trouve dans les bandes dessinées par la tournure « mot image », qu'il explicite en évoquant « le bruit écrit et dessiné⁴⁷ ». Au Japon, certains auteurs, comme Natsume Fusanosuke, emploient des expressions similaires. Celui-ci évoque notamment dans *Manga no yomikata* « le fonctionnement double de l'impressif graphique, à la fois dessin et mot⁴⁸ » (絵と言葉の両面をもった音喩の働き), qu'il décrit ainsi : « [...] les impressifs graphiques n'imitent pas seulement des « sons » en tant que mots, mais également en tant que « dessins », c'est-à-dire en tant que lignes et formes tracées⁴⁹. » (…音喩は言葉として「音」を擬するだけでなく、描かれた線・形＝「絵」としても「音」を擬している。) . Dans cette conception, les impressifs graphiques ont pour particularité d'appartenir en même temps à deux domaines différents : le domaine de la langue écrite et le domaine du dessin.

Une autre manière de concevoir les impressifs graphiques consiste à y voir avant tout des mots, auxquels s'ajoute dans un second temps une nouvelle dimension, celle du dessin. Dans *Manga no kōzōgaku*, Nagatani Kunio 長谷邦夫 écrit ainsi au sujet des impressifs graphiques :

文字はもともと記号そのものである。ところが漫画家はこの文字を、絵画的・デザイン的に描くことで、表現領域を広げていった。漫画家が俗に「描き文字」

⁴⁶ Voir par exemple Charles FORCEVILLE, Elisabeth EL REFAIE, and Gert MEESTERS, « Stylistics and comics » (Stylistique et bande dessinée), dans *The Routledge Handbook of Stylistics*, Michael BURKE (dir.), London, Routledge, 2013, p. 485-499 ; Suzanne COVEY, « Beyond the Balloon: sound effects and background text in Lynn Johnston's For better or for worse » (Au-delà de la bulle : les effets sonores et le texte d'arrière-plan dans For better or for worse de Lynn Johnston), *ImageText*, vol. 2, n° 2, hiver 2005 (http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v2_2/covey/covey.pdf).

⁴⁷ Didier QUELLA-GUYOT, *La bande dessinée*, Hachette, coll. « qui, quand, quoi ? », 1996, p. 48-49.

⁴⁸ NATSUME Fusanosuke, dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata : wakatteiruyō de, setsumei dekinai ! Manga wa naze omoshiroinoka ?* (Comment lire les mangas : on sait comment faire, mais on ne sait pas l'expliquer ! Pourquoi les mangas sont-ils intéressants ?), Tōkyō, Takarajimasha, 1995, 231 p., p. 130.

⁴⁹ *Id.*, p. 131.

と呼んでいるものだ。

Les caractères d'écriture sont l'archétype des signes conventionnels. Cependant, les auteurs de mangas, en traçant ces caractères à la façon de dessins, en ont élargi la portée expressive. Les auteurs de manga les appellent dans leur jargon des « caractères dessinés »⁵⁰.

De fait, Tezuka Osamu emploie en 1977, dans son essai *Manga no kakikata*, l'expression « dessiner les effets sonores » (効果音を描く⁵¹), qui souligne le traitement graphique des impressifs, vues comme des « effets sonores » auxquels il est bon d'ajouter des effets visuels, afin de renforcer leur expressivité.

Yomota Inuhiko, dans un chapitre remarqué de *Manga genron*, développe une idée similaire. En prenant pour exemple une scène d'explosion dans le manga *AKIRA* d'Ōtomo Katsuhiro 大友克洋 (né en 1954), il nomme A, B et C trois stades successifs de l'impressif graphique : A est le bruit de l'explosion fictive tel que l'oreille pourrait l'entendre, B est sa traduction linguistique, et C correspond au stade de l'impressif dessiné, avec tous ses effets graphiques :

今、地下水道のなかで巨大な爆発が実際に生じたとして、その音声をAと呼ぶことにする。Aを漫画として表象しようと思いたった大友は、「ドカン」というオノマトペBを考案する。これは純粋なる文字言語の域に留まっている。

Nommons à présent A le bruit que ferait en réalité une explosion gigantesque dans les égouts. Pour représenter A dans son manga, Ōtomo imagine l'onomatopée B « *dokan* ». Celle-ci reste dans le domaine du pur langage écrit.

…BからCへの転換は文字言語からグラフィックな記号へのそれである。ここで漫画はAとBの間で感じていた差異、ズレを無意識的に克服して、画面に真実らしさを附加しようと、さまざまな工夫を凝らすことにする。…爆発という事態になんとか接近しようとして、Cは単なる文字言語を脱し、積極的にコマ内部の絵柄に関わろうとする。⁵²

[...] La transformation de B à C correspond au passage de la langue écrite à un signe graphique. Ici, le manga, pour dépasser de façon inconsciente le décalage et la différence que l'on ressent entre A et B, et ajouter du réalisme à l'image, s'ingénie à mettre en œuvre différents procédés. [...] Pour se rapprocher de la situation d'une explosion, l'onomatopée C s'échappe du simple niveau de la langue écrite et interagit activement avec le dessin dans la case.

Plutôt qu'un objet double, à la fois image et mot, l'impressif graphique apparaît ici comme un écrit amélioré par des effets graphiques.

⁵⁰ NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku ! Manga – manga – manga – gekiga – manga – komikku – ponchi-e bunseki nōto* (Une étude de la structure des mangas : Carnet d'analyse des mangas et des ponchi-e), Tōkyō, Index shuppan, 2000, p. 73.

⁵¹ TEZUKA Osamu, *Manga no kakikata* (Comment écrire des mangas), Tōkyō, Kōbunsha, 1977, p. 110.

⁵² YOMOTA Inuhiko, *Manga genron*, *op. cit.*, p. 127-128.

Si les deux conceptions évoquées ne sont pas exactement identiques, toutes deux reposent néanmoins sur l'idée universellement admise de la séparation entre le domaine de l'écrit et celui de l'image. De fait, l'écrit n'existe pas sans langage, puisque l'on peut définir l'écriture comme un système graphique qui vise à transcrire le langage naturel, c'est-à-dire oral. L'écrit est donc intrinsèquement lié à la langue. Or, dans le cadre de la bande dessinée, l'iconicité du dessin de bande dessinée semble bien s'opposer radicalement au double arbitraire des signes écrits : l'arbitraire des signes linguistiques tel que théorisé par Saussure, et l'arbitraire découlant de la codification extrême des signes scripturaux. En effet, les divers systèmes graphiques qui constituent les différentes écritures obéissent à des codes stricts de façon à assurer leur lisibilité, ce qui exige une certaine normalisation des caractères. Pour être aisément déchiffrables, les caractères d'écriture doivent faire oublier leur nature graphique. Les onomatopées et les impressifs graphiques dans les bandes dessinées et les mangas, en affichant au contraire celle-ci, sont donc vus comme dépassant le simple cadre de l'écrit.

Cependant, si la distinction entre l'écrit et l'image semble tomber sous le sens, elle se révèle problématique dès qu'on la soumet à un examen attentif. On se rend en effet rapidement compte qu'il est difficile de tracer une frontière entre ce qui, dans les mangas, relèverait du pur écrit et ce qui relèverait d'un « écrit augmenté » ou d'un « écrit-image ». À partir de quel degré d'ostentation visuelle peut-on qualifier un mot écrit de « mot image » ? Par ailleurs, il arrive aussi parfois qu'il soit malaisé de déterminer si certains objets graphiques appartiennent ou non au domaine de l'écrit. Peut-on encore qualifier d'impressifs graphiques certains mots rendus illisibles par des déformations ?

Il nous semble que la résolution de cette aporie doit passer par une reconsidération minutieuse de la nature de l'écriture et par sa prise en compte dans un modèle global du système sémiotique du manga. Pour ce faire, nous emploierons des outils théoriques sémiotiques et nous appuierons sur la pensée d'auteurs appartenant à divers champs de la connaissance, dans une approche résolument transdisciplinaire.

6. Posture méthodologique

L'ambition de ce travail est d'étudier les impressifs graphiques dans les mangas dans le cadre d'une « poétique », comprise dans un sens proche de celui

que propose Gérard Genette de « théorie des formes littéraires⁵³ ». Dans notre cas, il s'agit d'une théorie des formes de la bande dessinée et, plus spécifiquement, du manga⁵⁴. Il nous semble en effet que pour comprendre les évolutions d'usage qu'ont connues les impressifs graphiques, il est indispensable d'associer à l'étude diachronique une analyse synchronique des mangas en tant que système sémiotique, et que ce qu'affirme Roman Jakobson au sujet du langage peut en grande mesure s'appliquer au système codé que forme le manga :

[...] dans le domaine du langage, « statique » et « synchronique » ne coïncident pas. A l'origine, tout changement relève de la linguistique synchronique : l'ancienne et la nouvelle variété coexistent au même moment dans la même communauté linguistique, l'une étant plus archaïque, l'autre à la mode, l'une appartenant à un style explicite, d'autre à un mode elliptique – c'est-à-dire à deux sous-codes du même code convertible. Chaque sous-code en lui-même est, au moment considéré, un système stationnaire régi par des lois structurales rigides, tandis que le jeu réciproque de ces systèmes partiels est soumis aux lois flexibles de transition d'un système à un autre⁵⁵.

Cette approche nous semble pertinente également dans le cas de l'étude des mangas, parce que si leurs conventions formelles sont moins rigides et évoluent plus rapidement que les codes des divers langues, l'ensemble de ces conventions dessine néanmoins un système sémiotique présentant une certaine stabilité et une cohérence interne indéniable. Il nous semble que, de même que, comme l'a théorisé Jakobson, le langage présente une fonction poétique que l'on peut étudier dans différentes œuvres en s'appuyant sur les apports de la linguistique⁵⁶, il existe une fonction poétique qui est plus ou moins investie par les différents mangas, qu'il est possible d'étudier en s'appuyant sur les enseignements de la sémiotique appliquée aux mangas. Nous y travaillerons en prenant en compte leurs aspects narratifs, esthétiques, et ce que l'on pourrait nommer le « génie du médium⁵⁷ », c'est-à-dire les spécificités du manga à la fois en tant que dispositif sémiotique et en tant que forme culturelle.

Il existe diverses études des mangas et des bandes dessinées en tant que système dans une perspective synchronique. Comme évoqué plus haut, au Japon,

⁵³ Gérard GENETTE, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, 286, p. 10.

⁵⁴ On sait qu'il n'existe malheureusement pas en français d'adjectif qui ait un sens équivalent à la locution « de la bande dessinée », comme il en existe pour la littérature (« littéraire ») ou le cinéma (« cinématographique »). C'est également vrai pour la locution « du manga ».

⁵⁵ Roman JAKOBSON, *Essais de linguistique générale, 1. Les fondations du langage*, Paris, Éditions de Minuit, 1963/2003, p. 75.

⁵⁶ Roman JAKOBSON, *Essais de linguistique générale, 1. Les fondations du langage, op. cit.*, p. 218-221.

⁵⁷ Nous empruntons ce terme à Harry MORGAN, qui l'emploie notamment dans *Principes des littératures dessinées*, Paris, Éditions de l'an 2, 2003, 399 p.

une partie de la recherche sur les mangas s'est attaché à divers objets qui relèvent de ces problématiques, qu'il s'agisse des questions de mise en page, des formes et des fonctions des cases et des bulles de parole, des différents symboles graphiques utilisés dans les mangas, des rapports entre le texte et l'image, ou encore des qualités expressives du trait. Si les chercheurs de ce courant se sont souvent attachés à identifier les différentes catégories d'éléments constitutifs du manga et les procédés rhétoriques ou narratifs que permet leur combinaison, peu se sont essayés à en donner un modèle structurel complet⁵⁸.

Dans le cas de la recherche en français, les approches d'inspiration structuraliste et sémiotique sont plus marquées et ont donné lieu à divers essais de présentation des bande dessinées en tant que système. L'ouvrage fondamental de Thierry Groensteen justement intitulé *Système de la bande dessinée* est certainement le plus abouti de ces essais. Cependant, Groensteen évite volontairement d'entrer « à l'intérieur de la vignette⁵⁹ » et ses analyses concernent principalement des phénomènes qui prennent place à l'échelle de la page, de la double-page ou de l'œuvre entière. Par ailleurs, au-delà du seul cas de Groensteen, les études occidentales qui appuient leurs études sur les bandes dessinées européennes ou américaines ignorent inévitablement un certain nombre de spécificités des mangas.

Une piste intéressante est cependant proposée par Neil Cohn, dans son ouvrage *The Visual Language of Comics*⁶⁰ publié en 2013 et dans son article *A Multimodal Parallel Architecture: A cognitive framework for multimodal interactions*⁶¹, en 2016. Cohn y adapte une grande part de la terminologie et des concepts de la linguistique pour proposer une analyse du « langage visuel » tel qu'il se manifeste dans la bande dessinée, avec l'ambition d'en proposer un modèle complet. Le modèle que propose Cohn s'inscrit dans la lignée des théories de la grammaire générative et se réfère plus particulièrement aux travaux de son mentor

⁵⁸ Voir par exemple SAITO Nobuhiko, « *Manga no kōzō moderu* » (Modèle de la structure du manga), in OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 220-223. Ce chapitre, qui se présente comme une tentative de modélisation de la structure sémiotique des mangas, est plus proche d'une typologie raisonnée des différents signes qui composent les mangas.

⁵⁹ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 8. Groensteen emploie le terme de « vignette » dans un sens proche de celui que nous attribuons au terme de « case » dans ce travail.

⁶⁰ Neil COHN, *The Visual Language of Comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images* (Le Langage visuel des comics : introduction à la structure et à la cognition des images séquentielles), Londres, Bloomsbury, 2013, 240 p.

⁶¹ Neil COHN, « A Multimodal Parallel Architecture: A cognitive framework for multimodal interactions » (Une architecture parallèle multimodale : un cadre cognitif pour les interactions multimodales), *Cognition*, n° 146, 2016, p. 304-323.

Ray Jackendoff qui a développé dans *Foundations of Language: Brain, meaning, grammar, evolution*⁶² un modèle théorique de l'architecture du langage verbal sur lequel nous reviendrons. Toutefois, si les analyses de Cohn sur de nombreux sujets, comme par exemple les aspects morphologiques du lexique visuel des bandes dessinées, sont souvent inspirantes, son traitement de la syntaxe sous l'angle exclusif de la « grammaire narrative » nous paraît réducteur et problématique, puisqu'il ne traite pas du tout des rapports entre les différents éléments graphiques des bandes dessinées⁶³.

Ainsi, bien que les études sur les aspects narratifs et esthétiques des mangas et de la bande dessinée en général constituent désormais un ensemble riche et stimulant, il n'existe pas en l'état de synthèse du système sémiotique des mangas qui décrive l'ensemble des structures qui le composent et qui nous permette de rendre compte des divers processus par lesquels les impressifs graphiques s'inscrivent dans ce système. En outre, aucun modèle ne prend en compte de manière nuancée le caractère complexe de l'écriture.

En effet, au cœur de notre sujet se trouve la question de l'écriture. La nature profondément hétérogène de celle-ci, ainsi que le caractère essentiel de ses dimensions visuelle et spatiale sont désormais des faits acquis, grâce notamment aux ouvrages de Jack Goody, qui a analysé dans une perspective anthropologique les implications de l'utilisation de l'écrit dans *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*⁶⁴, ouvrant la voie notamment aux réflexions du psychologue David R. Olson dans *L'Univers de l'écrit. Comment la culture écrite donne forme à la pensée*⁶⁵, ou à celles d'Anne-Marie Christin, dans *L'Image écrite ou la déraison graphique*⁶⁶.

Par ailleurs, dans les études consacrées à l'écriture, l'écriture japonaise

⁶² Ray JACKENDOFF, *Foundations of Language: Brain, meaning, grammar, evolution* (Les fondations du langage : le cerveau, le sens, la grammaire et l'évolution), Oxford et New York, Oxford University Press, 2002.

⁶³ Les travaux de Cohn, tout en ouvrant des perspectives nouvelles pour la recherche sur les bandes dessinées, présentent de nombreux points problématiques et défauts théoriques, qui sont évoqués par exemple dans Fred ANDERSSON, « Choosing the Easy Way Out - Neil Cohn and His Visual Lexicons » (La voie de la facilité – Neil Cohn et ses lexiques visuels), *Scandinavian Journal of Comic Art*, vol. 2 :1, 2015, p. 85-90, et dans Francesco-Alessio URSINI, « The Visual Language of Comics, Neil Cohn » (Le langage visuel des bandes dessinées, Neil Cohn), *Mutual Images* [en ligne], 2017, vol. 2, p. 1-18.

⁶⁴ Voir Jack Goody, *The Domestication of the Savage Mind*, Cambridge, Cambridge University Press, 1977, traduit sous le titre *La Raison graphique. La domestication de la pensée sauvage*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

⁶⁵ David R. OLSON, *L'Univers de l'écrit. Comment la culture écrite donne forme à la pensée*, Paris, Retz, 1998.

⁶⁶ Anne-Marie CHRISTIN, *L'Image écrite ou la déraison graphique*. Paris, Flammarion, 1995, 247 p.

semble occuper une place singulière, en raison de sa complexité remarquable et de son importance culturelle. Il existe actuellement un large mouvement dans les études japonaises francophones, dans lequel s'inscrit notre étude, qui s'intéresse de façon interdisciplinaire à la part visuelle et à l'iconicité de l'écriture, comme en témoignent les ouvrages *Du pinceau à la typographie*, dirigé par Claire-Akiko Brisset, Pascal Griolet, Christophe Marquet et Marianne Simon-Oikawa⁶⁷, ou *Du visible au lisible : Texte et image en Chine et au Japon*, dirigé par Anne Kerlan-Stephens et Cécile Sakai⁶⁸. Les résultats de ces recherches informent dorénavant toute étude traitant de l'écriture japonaise.

7. Hypothèse de travail

Ainsi, ces caractéristiques du système de l'écriture japonaise constituent une part importante de la spécificité et de l'intérêt de notre sujet, et il est nécessaire, nous semble-t-il, de mettre au point un modèle du système sémiotique des mangas qui y prête une attention particulière. Nous avons donc choisi d'élaborer notre propre modèle en nous inspirant en partie de celui de Cohn, et plus encore du modèle du langage théorisé par Ray Jackendoff dans *Foundations of Language*. Jackendoff a en effet mis au point le modèle de l'« architecture parallèle tripartite du langage », qui postule que le langage verbal, ou « naturel », est organisé en trois grands ensembles de structures, qui sont les structures phonologiques, les structures syntaxiques et les structures conceptuelles (ou sémantiques) (Schéma 1)⁶⁹. Contrairement aux théories linguistiques chomskiennes, notamment, Jackendoff

⁶⁷ Marianne SIMON-OIKAWA, Claire-Akiko BRISSET, Pascal GRIOLET et Christophe MARQUET (dir.), *Du pinceau à la typographie. Regards japonais sur l'écriture et le livre*, Paris, Ecole Française d'Extrême-Orient, 2006, 417 p.

⁶⁸ Anne KERLAN-STEPHENS, et Cécile SAKAI (dir.), *Du visible au lisible : Texte et image en Chine et au Japon*, Arles, Editions Philippe Picquier, 2006, 205 p.

⁶⁹ Ray JACKENDOFF, *Foundations of Language*, *op. cit.* Nous avons traduit et reproduit le schéma proposé par Jackendoff à la page 125 (en ajoutant les cadres dans un objectif de lisibilité).

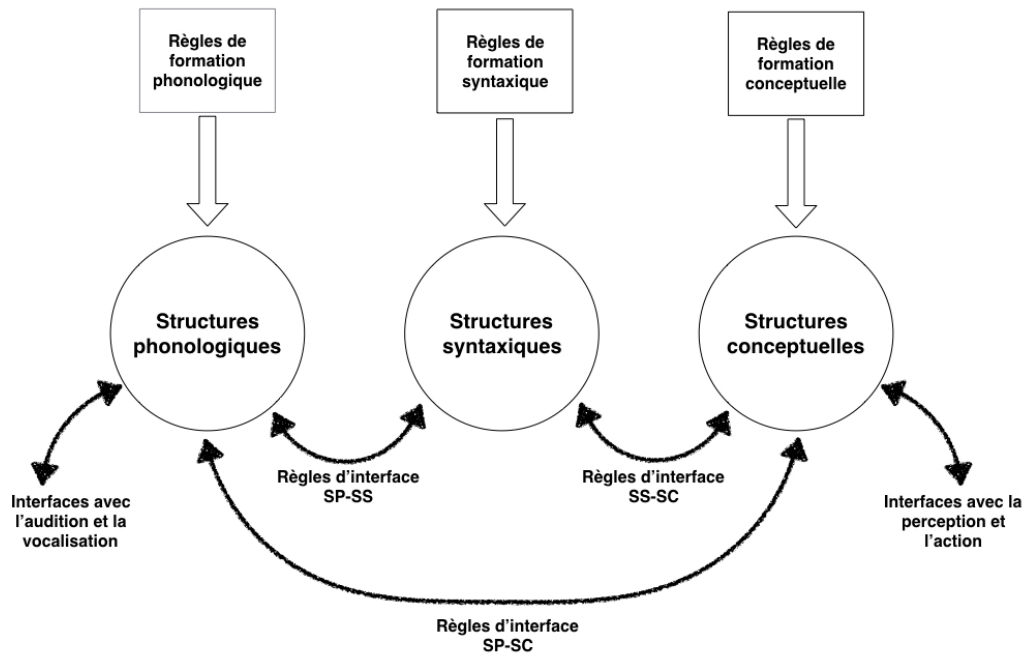


Schéma 1 : Architecture parallèle tripartite du langage de Jackendoff.

affirme que chacun de ces ensembles est régi par sa propre logique et ses propres règles de formation, et que chacun est donc génératif. De plus, chaque ensemble se décompose en différents niveaux, comme par exemple, pour les structures phonologiques, les quatre étages semi-indépendants de la structure prosodique, la structure syllabique, la structure segmentale et la structure morpho-phonologique. Dans sa théorie, Jackendoff met l'accent sur les interfaces qui relient ces différents niveaux et les ensembles de structures entre eux⁷⁰.

⁷⁰ Dans le schéma qu'il donne et dans ceux que nous proposons à sa suite, les interfaces sont représentées par des doubles-flèches, de façon à indiquer qu'il s'agit de relations dialectiques entre les ensembles de structures et non de processus unidirectionnels. Il existe également des interfaces entre les diverses structures d'un même ensemble, qui ne sont pas représentées dans les schémas.

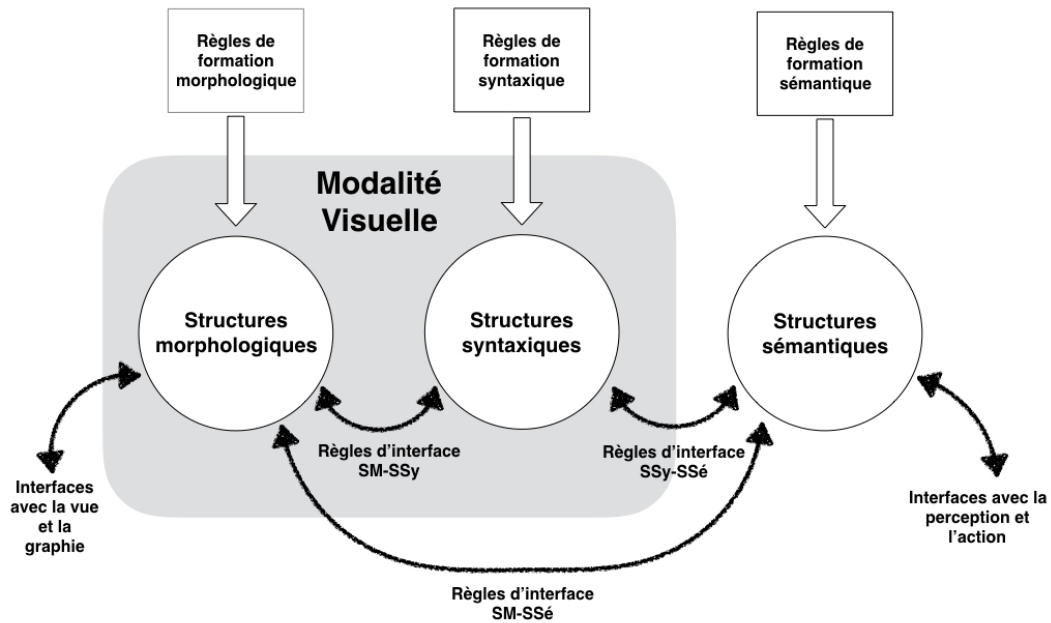


Schéma 2 : Architecture parallèle tripartite appliquée aux mangas.

Or, nous pensons que les bandes dessinées et les mangas présentent un modèle sémiotique proche de celui du langage verbal décrit par Jackendoff. On y retrouve en effet les trois ensembles structurels présentant le même type de relations, mais la modalité sonore laisse la place à la modalité visuelle. Ainsi, à l'ensemble des structures phonologiques correspond l'ensemble des structures que l'on pourrait qualifier de « graphologiques », qui possèdent des interfaces avec la perception visuelle et les mouvements de la main nécessaires à la création de traces sur une surface. Ces structures forment ce que nous désignerons par le terme de « morphologie graphique »⁷¹. Il existe également un ensemble de structures syntaxiques qui correspondent à ce qui est souvent appelé la « grammaire » du manga ou de la bande dessinée. Enfin, les structures sémantiques en jeu dans les mangas sont les mêmes que celles que mobilise le langage naturel, quoique l'on puisse supposer une importance majorée des structures sémantiques ayant à voir

⁷¹ Le choix du terme adéquat à qualifier ce niveau est problématique en raison d'une grande disparité des usages terminologiques entre les différentes disciplines traitant de l'image et de l'écrit, et même à l'intérieur de chaque discipline. Nous avons fait le choix d'employer dans la suite de ce travail le terme de « morphologie » pour désigner ce niveau, y compris pour ce qui concerne le versant verbal, dans un souci de simplicité, et bien que la morphologie dans le domaine linguistique soit généralement considérée comme appartenant à la syntaxe. Notons par ailleurs que contrairement à la vocalisation, qui n'engage que le corps et en particulier le système phonatoire, la création matérielle d'un manga s'effectue de façon médiatisée, à l'aide de nombreux outils (au grand minimum un papier et un crayon).

avec la dimension spatiale. Un premier schéma reprenant le modèle de l'architecture tripartite de Jackendoff appliqué au manga pourrait ressembler à celui du schéma 2⁷².

La question se pose évidemment de la pertinence d'utiliser un modèle linguistique pour analyser le système fonctionnel du manga. En effet, plusieurs objections peuvent être formulées. Plusieurs arguments s'attachent tout d'abord aux différences qui le distinguent du langage verbal. Le fait que les cases et leur contenu ne soient pas des signes arbitraires comme le sont les mots dans la linguistique saussurienne et le fait que l'on ne trouve pas dans la bande dessinée le système de la double articulation ont ainsi pu être opposés à l'étude de la bande dessinée comme un langage⁷³. Or ces arguments reposent sur un désaccord quant à la définition de la notion de langage. En effet, comme le fait remarquer Neil Cohn, le langage signé ne présente pas non plus ces caractéristiques, et celui-ci est pourtant aujourd'hui largement reconnu comme un véritable langage, qui se décline par ailleurs en plusieurs langues des signes différentes.

Une autre différence importante entre le langage naturel et le langage graphique du manga est qu'il n'existe pas de situation de communication instantanée au moyen du manga. Lorsqu'on pense au manga, ce sont avant tout des œuvres narratives et fictionnelles qui viennent à l'esprit. Néanmoins, il existe également de nombreux mangas qui ne sont pas des œuvres de fiction, comme les mangas autobiographiques ou les mangas éducatifs. Il existe aussi une quantité innombrable de mangas de publicité imprimés par exemple sur des prospectus et qui mettent en scène des utilisateurs du produit dont ils vantent les mérites. Groensteen peut ainsi écrire : « Cette plasticité de la bande dessinée, qui lui permet de véhiculer des messages de tous ordres et des narrations autres que fictionnelles, démontre qu'avant d'être un art, elle est bel et bien un langage⁷⁴. » Le système sémiotique des mangas semble bien constituer un système qui correspond à la définition du langage comme système permettant la production d'une infinité de sens de façon combinatoire. C'est dans cette mesure qu'il nous semble que le modèle linguistique peut éclairer l'analyse fonctionnelle du manga.

Ce qui complexifie considérablement notre modélisation, c'est que les

⁷² Dans ce schéma et les suivants, les doubles flèches correspondent à des interfaces entre les diverses structures.

⁷³ Pour une critique des approches sémiologiques de la bande dessinée, voir notamment Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, op. cit., en particulier le chapitre 9, p. 255-300.

⁷⁴ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 23.

mangas font usage de l'écriture. Or, si l'écriture s'inscrit dans la modalité visuelle, elle dépend dans le même temps de la dimension verbale. On peut ainsi qualifier les mangas, tout comme les autres bandes dessinées, de « formes multimodales », en ce qu'elles s'appuient sur la modalité visuelle tout en faisant fortement référence à la modalité sonore du langage verbal. Cette transposition d'une modalité à l'autre s'opère au prix d'une tension entre la dimension spatiale et la dimension temporelle, puisque comme l'écrit Roman Jakobson dans *Huit questions de poétique* :

Les perceptions visuelles et auditives se produisent visiblement dans l'espace et dans le temps, mais la dimension spatiale prime dans le cas des signes visuels, et la dimension temporelle dans celui des signes auditifs⁷⁵.

En effet, tandis que le langage verbal se présente de façon linéaire comme une succession de sons obéissant à différents niveaux de règles (phonologiques, syntaxiques, etc.), le langage écrit est avant tout un déploiement sur une surface, obéissant à ses propres règles.

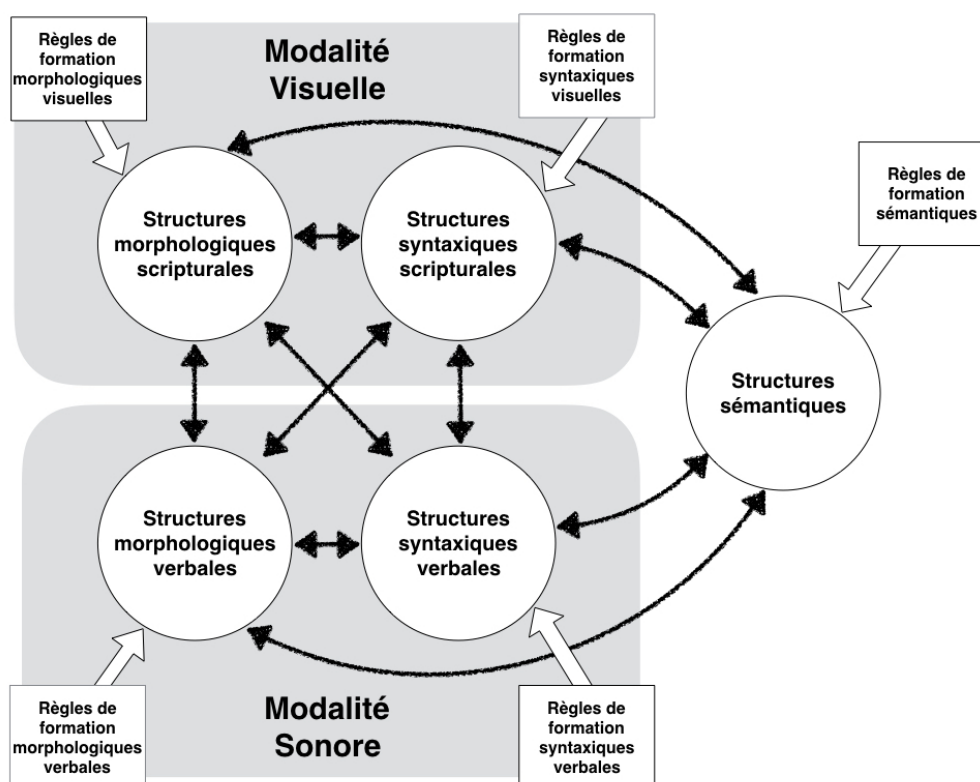


Schéma 3 : Architecture parallèle tripartite de l'écriture.

Le schéma que nous proposons ici du système de l'écriture (Schéma 3) est nécessairement très sommaire, mais il permet de mettre l'accent sur cette tension intrinsèque à toute écriture. On notera en particulier que les interfaces entre les différentes structures sont complexes et que les formes visuelles empruntées par les

⁷⁵ Roman JAKOBSON, *Huit questions de poétique*, Paris, Seuil, 1977, p. 107.

structures graphiques ne sont pas une simple dérivation des structures verbales. Ce que nous désignons par la formule « structures syntaxiques scripturales », en particulier, ne correspond pas à la retranscription à l'écrit de la syntaxe verbale, mais à des phénomènes spécifiques à la modalité visuelle, tels que l'organisation de l'écrit en lignes parallèles, ou bien l'utilisation des *kana* destinés à indiquer la lecture des *kanji* difficiles (*furigana*). Par ailleurs, l'emploi du terme « morphologique » nécessite une précision d'importance. Nous n'employons pas ici le terme dans son acception habituelle en linguistique, au sens de l'étude des plus petites unités porteuses de sens, mais dans une acception plus large de l'étude des formes prises par les signes étudiés, peu importe leur modalité, y compris en-deçà des unités minimales de sens. Dans la suite de ce travail, à moins d'une précision contraire, nous désignerons par « morphologie » l'ensemble des structures qui sous-tendent les formes des signes étudiés, c'est-à-dire que nos « structures morphologiques » comprennent les structures graphologiques et les structures phonologiques. Dans la suite de notre travail, nous nous appliquerons à articuler ces diverses relations pour rendre compte de la façon dont sont structurés les divers éléments qui composent le système sémiotique des mangas et de la place qu'y occupent les impressifs graphiques. Au-delà de cette description fonctionnelle, nous nous efforcerons de montrer comment différents auteurs en font un usage poétique, au sens jakobsonien du terme.

8. Définition du corpus et annonce du plan

Notre objet de recherche ainsi que notre approche méthodologique qui met l'accent sur la dimension synchronique exige un corpus de travail d'une taille raisonnable, ce qui nous a guidé dans le choix des bornes chronologiques de cette étude. Il n'existe pas de rupture importante dans l'emploi des impressifs graphiques dans les mangas qui justifierait aisément le choix de ces bornes chronologiques. Les évolutions que connaissent les impressifs graphiques se produisent en ordre dispersé, bien qu'il soit possible de distinguer certaines tendances de fond. La période que nous avons choisie, qui court de 1986 à 1996, correspond à l'apogée des ventes et de la circulation des mangas au Japon, et constitue une période où la richesse formelle et narrative des impressifs graphiques est remarquable. La plupart des conventions liées à l'usage des impressifs graphiques utilisées actuellement sont alors déjà en place et le rythme des évolutions ralentit quelque peu. De plus, le choix de cette période permet d'avoir un certain recul historique qui est plus

difficile à mettre en œuvre pour des périodes plus récentes. Enfin, dans les études occidentales sur les mangas, il s'agit d'une période peu abordée, l'essentiel de l'attention des chercheurs s'étant jusqu'à présent portée sur des œuvres antérieures, comme celles de Tezuka ou le mouvement du *gekiga*.

En 1986, la parution et le succès inédit du manga pédagogique *Les Secrets de l'économie japonaise en manga* (*Manga Nihon Keizai Nyūmonū* マンガ日本経済入門) d'Ishinomori Shōtarō marque le point de départ d'une vague de mangas informatifs, qui à la fois témoignent d'une nouvelle respectabilité du manga et touchent des populations jusque-là non lectrices (fig. 16 et 17). En 1996, les ventes de mangas connaissent un pic avant d'entamer un recul progressif qui continue aujourd'hui encore. Par ailleurs, la fin du siècle voit le remplacement de plus en plus marqué des techniques manuelles par des techniques numériques, ce qui donne lieu à certains changements dans l'usage des impressifs graphiques.

Durant cette période, l'usage des impressifs graphiques présente une très grande variété selon les œuvres, y compris au sein d'un même genre. En choisissant d'étudier les mangas publiés professionnellement durant cette période, sans restriction a priori de genre, nous sommes confrontés au caractère massif du corpus, qui s'élève à plusieurs milliers de titres. Il est important de noter que pour des raisons pratiques d'accessibilité, nous étudierons majoritairement les versions publiées en volumes des différents mangas, et non la version de leur première publication en magazine, mais nous garderons à l'esprit l'importance du contexte de la prépublication et des contraintes éditoriales dans les orientations narratives et esthétiques des différentes œuvres. Par ailleurs, nous ne chercherons pas à étendre notre examen aux innombrables mangas auto-publiés, dont l'importance historique ne saurait cependant être négligée⁷⁶.

S'il est possible de retracer quelques évolutions majeures de leur usage au cours du temps, le jeu des influences entre les mangas est d'une trop grande complexité pour que nous envisagions de tenter d'en rendre compte de manière conséquente dans ce travail. Pour les mêmes raisons, nous avons dû limiter notre approche statistique et quantitative des impressifs graphiques.

Pour faire face à cette difficulté, nous avons choisi de développer notre analyse en nous appuyant sur une lecture intensive de trois séries qui présentent de

⁷⁶ Voir Nele NOPPE, « Dōjinshi Research as a Site of Opportunity for Manga Studies » (La recherche sur les *dōjinshi* : une opportunité pour les études sur la bande dessinée), dans Jaqueline BERNDT (dir.), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*, op. cit., p. 123-142.

profondes différences en termes d'usages poétiques des impressifs graphiques. Nous n'hésiterons pas, bien sûr, à faire aussi appel à des exemples extérieurs à ces œuvres au besoin. En concentrant notre étude sur ces trois œuvres, nous souhaitons à la fois donner un aperçu de la variété de ces usages et profiter des particularités de chacun de ces mangas pour mener une analyse approfondie d'un aspect des impressifs graphiques. En effet, chaque manga tire profit à sa façon des potentialités poétiques des impressifs graphiques et fournit matière à réflexion sur des aspects différents du fonctionnement sémiotique des impressifs graphiques.

Nous avons fait le choix de débiter notre analyse au plus près des impressifs graphiques et d'élargir progressivement notre regard⁷⁷. Notre première partie, qui étudiera les aspects morphologiques des impressifs graphiques, à la fois sur le plan graphique et sur le plan linguistique, s'appuiera principalement sur le manga pour jeunes garçons *Jojo no kimyō na bōken* (ジョジョの奇妙な冒険, publié de 1987 à aujourd'hui), par Araki Hirohiko 荒木飛呂彦 (né en 1960)⁷⁸.

Notre deuxième partie s'attachera à décrire comment les impressifs graphiques s'inscrivent dans la syntaxe du manga, à travers une lecture en profondeur du manga humoristique *Bonobono* (ぼのぼの, publié de 1986 à aujourd'hui), par Igarashi Mikio いがらしみきお (né en 1955). Nous y examinerons les relations syntaxiques des impressifs graphiques avec les autres éléments constitutifs des mangas, tels que les dessins, les divers cadres ou les autres textes.

Enfin, dans une troisième partie, nous nous intéresserons au rôle des impressifs graphiques dans la narration des mangas et à la façon dont ce rôle influe sur les aspects poétiques du manga à l'échelle de l'œuvre. A cette fin, nous nous appuierons sur le manga pour jeunes filles *Boku no chikyū wo mamotte* (僕の地球を守って, publié entre 1986 et 1994)⁷⁹, par Hiwatari Saki 日渡早紀 (né en 1961).

⁷⁷ Ce choix d'un plan suivant une progression du petit vers le grand est, comme l'a noté GROENSTEEN dans *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 34-35, un choix fréquent.

⁷⁸ Nous abrègerons ce titre en *JoJo*, suivant l'usage populaire.

⁷⁹ Nous abrègerons ce titre en *Boku tama*, suivant ici aussi l'usage populaire.

Première partie

Morphologie

0. Introduction à la première partie

La première partie de ce travail s'intéresse à la forme des impressifs graphiques, et s'attache à disséquer les divers éléments qui composent tout impressif graphique. Comme nous l'avons vu, leur appartenance à la fois au champ des images et à celui des mots implique qu'ils combinent à la fois des structures phonologiques et des structures graphologiques. Nous ne chercherons pas ici à déterminer quelles sont les plus petites unités porteuses de sens, dans la modalité visuelle comme dans la modalité auditive⁸⁰, mais nous nous pencherons en revanche sur les interfaces de ces diverses structures entre elles et avec les structures sémantiques. L'étude des rapports des impressifs graphiques avec l'ensemble des éléments qui les entourent sera traitée dans les parties suivantes, puisque ces rapports se situent au niveau des structures syntaxiques. Nous évoquerons toutefois certains cas où ces relations ont une influence directe sur la forme adoptée par les impressifs graphiques.

Il convient ici de préciser ce que nous entendons par le terme d'« interface ». Dans son modèle du langage, Jackendoff présente l'idée que les différentes structures qui composent chacun des pôles de son architecture tripartite forment comme autant d'étages qui communiquent entre eux via des interfaces spécifiques⁸¹. L'organisation en étages des structures phonologiques du langage constitue un exemple parlant de la façon dont fonctionnent ces interfaces. L'ensemble du niveau phonologique est conditionné par la forme de la structure segmentale, elle-même contrainte par la nature de la perception auditive, qui perçoit les sons sous la forme d'un enchaînement temporel. Sur cette chaîne vient se superposer le regroupement des sons en syllabes. Seule une partie des informations présentes dans la structure segmentale est prise en compte dans la structure syllabique. Celle-ci n'est pas un simple regroupement de phonèmes, puisqu'il existe au sein de chaque syllabe une hiérarchie entre les différents segments, déterminée par les règles propres à cet étage. Ainsi, les règles de la structure syllabique ne dérivent pas de celles de la structure segmentale. Cependant, les deux structures sont alignées l'une sur l'autre, grâce à leur interface qui contraint cet alignement, tout en ignorant le reste des

⁸⁰ En effet, outre les difficultés que la question des morphèmes pose dans le domaine visuel, il faut noter que les particularités des impressifs dans la langue brouillent quelque peu la frontière entre la phonologie pure et la morphologie au sens traditionnel en linguistique.

⁸¹ Voir Ray JACKENDOFF, *Foundations of Language*, *op. cit.*, p.125-130.

règles propres à chaque structure. Ce type d'interfaces opérant comme une contrainte d'alignement de certains points, mais aveugle au reste, se retrouve à tous les niveaux linguistiques⁸².

Il nous semble que l'organisation des signes graphiques présents dans les mangas est à certains égards comparable à cette structure en étages. Pour décrire la majorité des structures que l'on peut observer au niveau graphologique, il nous semble pertinent de nous référer aux réflexions et à l'appareil terminologique développés par le Groupe μ dans *Traité du signe visuel*⁸³. Plusieurs étages du niveau graphologique concernent l'organisation de la perception visuelle : à l'étage le plus élémentaire se trouve la détermination de champs et de limites, qui est lié à l'étage supérieur à la détermination de fonds et de figures. Intervient ensuite la reconnaissance des formes, qui sont, selon la terminologie du Groupe μ , des types stables de figures reconnaissables d'une occurrence à l'autre, stockés par la mémoire dans un répertoire de formes. Lorsqu'aux propriétés purement visuelles des formes s'ajoute une association dans la mémoire à des propriétés non-visuelles, on passe du niveau des formes à celui des objets⁸⁴. Ce processus complexe est automatique et programmé dans la perception ; il est en effet nécessaire à la survie de l'individu. L'œil humain est toujours à la recherche de formes et l'esprit a une propension certaine à y trouver des objets⁸⁵.

Si ces quatre étages peuvent s'aligner les uns sur les autres, ils n'en sont pas moins régis chacun par une logique propre. Ainsi, les interfaces entre les différents étages de l'ensemble des structures graphologiques correspondent à la définition que donne Jackendoff des interfaces dans son modèle, et que nous avons adoptée dans notre travail. Tandis que dans le cas des structures phonologiques, l'alignement entre les divers étages s'effectue sur le plan temporel, c'est sur le plan spatial qu'il s'opère dans la modalité visuelle. Cet alignement fait qu'une même ligne d'un dessin peut correspondre, selon le niveau que l'on prend en compte, à

⁸² Notons toutefois que si la métaphore des étages a l'avantage d'être facile à comprendre, elle présente le défaut d'être très hiérarchique et statique. Une autre manière de modéliser les différentes structures pourrait être comme des modules indépendants ou semi-indépendants reliés entre eux par des passerelles plus ou moins nombreuses.

⁸³ GROUPE μ , *Traité du signe visuel : Pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil, 1992, 504 p.

⁸⁴ Le *Traité du signe visuel* poursuit bien plus loin ses analyses. Après avoir défini des signes plastiques et des signes iconiques, il s'attache à l'étude des relations rhétoriques entre les signes plastiques, entre les signes iconiques, et dans des ensembles complexes icono-plastiques. Ces réflexions sur les questions rhétoriques constituent un bon outil pour l'analyse de divers phénomènes graphiques présents dans les mangas, mais nous n'entrons pas ici dans les détails.

⁸⁵ En témoigne le phénomène bien connu de la paréidolie, c'est-à-dire le fait de reconnaître des objets dans des stimulus visuels d'où ces objets sont pourtant absents, comme lorsque l'on voit des visages dans des rochers ou des animaux dans les nuages.

une limite entre deux champs, au contour d'une figure, et au contour d'une forme.

Par ailleurs, la perception visuelle présente une particularité qui nous intéresse particulièrement. Il s'agit de la façon dont notre perception organise les signes visuels en unités gigognes, selon des principes qui ont été observés et formalisés par la théorie de la forme (Gestalt)⁸⁶. Les lois de proximité et de similarité, en particulier, décrivent la façon dont des figures proches ou similaires sont regroupées dans des ensembles qui peuvent former une nouvelle figure. Par exemple, dans la figure 170, nous pouvons distinguer à la fois chaque petit cercle, et le carré ou les trois rectangles formés par l'agencement de ces cercles. De même, dans la figure 171, notre perception regroupe naturellement en lignes verticales les disques noirs et blancs. Comme le résume le Groupe μ , « les unités une fois reconnues peuvent être assemblées selon des ensembles plus vastes, et le principe d'une hiérarchie de niveaux indépendants paraît jusqu'ici solide⁸⁷. »

L'influence de ces processus perceptifs s'exerce sur tous les signes visuels, et en particulier sur les impressifs graphiques. En effet, il est possible d'appréhender les impressifs graphiques à différentes échelles, selon que l'on prête attention aux caractéristiques plastiques du contour de chaque caractère, à leur forme, ou à la forme globale de l'impressif graphique. Nous allons prendre en compte ce paramètre dans cette première partie, en analysant d'abord les caractéristiques formelles des impressifs graphiques à l'échelle de l'impressif graphique pris individuellement et dans sa globalité, puis en rapprochant notre regard à l'échelle des caractères et de leur tracé. Bien sûr, lors de la lecture, ces différents niveaux sont appréhendés de manière quasiment instantanée, et les lecteurs sont constamment en train de jongler entre les différentes échelles de perception.

L'objectif de cette première partie est de décrire la logique interne des structures morphologiques graphiques et verbales, ainsi que leurs relations entre elles et avec les structures sémantiques, comme le montre le Schéma 4. Avant d'entamer cette première partie, une dernière précision est nécessaire. Nous traiterons ici de tous les signes que nous considérons comme des impressifs graphiques. Ceux-ci sont habituellement des impressifs écrits à la main et intégrés quelque part dans les dessins. Toutefois, il existe de nombreuses exceptions à cette généralisation, qui n'excluent cependant pas selon nous ces signes de la catégorie des impressifs graphiques. Ici, nous considérerons les signes comme des impressifs

⁸⁶ Voir GROUPE μ , *Traité du signe visuel, op. cit.*, p. 35-37.

⁸⁷ GROUPE μ , *Traité du signe visuel, op. cit.*, p. 37.

graphiques à deux conditions : d'une part leur appartenance à la catégorie linguistique des impressifs, ou à défaut leur nature de néologisme pouvant être compris comme un impressif, et d'autre part leur isolement linguistique (c'est-à-dire qu'ils n'apparaissent pas associés à d'autres mots dans une phrase).

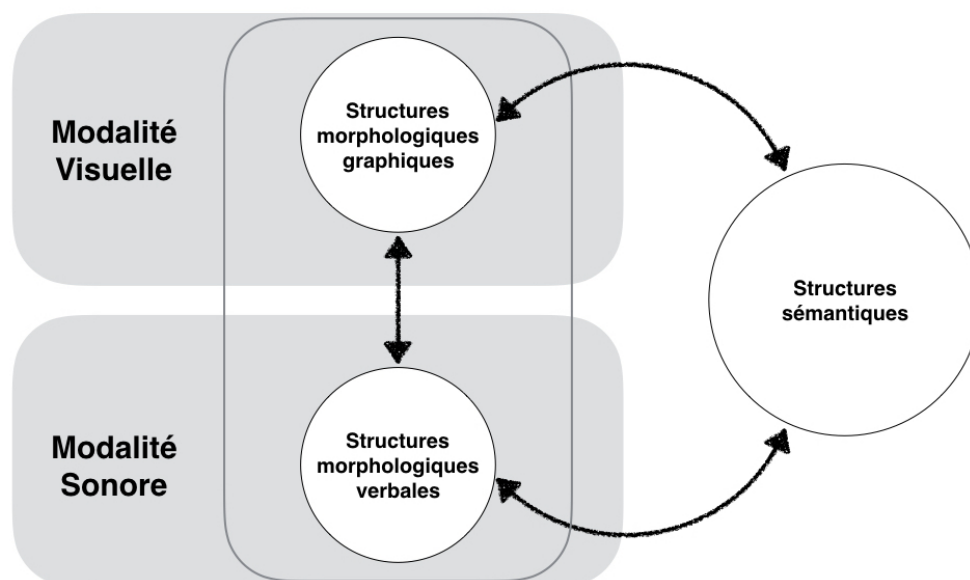


Schéma 4 : Schéma fonctionnel des structures morphologiques des impressifs graphiques (schéma simplifié).

Dans cette première partie, après avoir présenté rapidement le manga duquel nous tirerons l'essentiel de nos exemples concrets, nous étudierons les aspects morphologiques graphiques des impressifs graphiques, puis les aspects morphologiques verbaux de ceux-ci, et la façon dont ces aspects sont dialectiquement liés. Enfin, nous nous pencherons sur un cas particulier de matérialisation des impressifs graphiques dans l'espace diégétique de l'œuvre.

1. *JoJo*, un *shōnen manga* célèbre pour ses impressifs graphiques

1.1 « *Gogogogo* » et « *JoJo-dachi* »

De façon générale, lorsqu'un manga est populaire, les amateurs peuvent manifester leur attachement à l'œuvre de différentes façons qui reposent de façon privilégiée sur les personnages. Il est possible par exemple d'acheter des produits dérivés tels que des figurines, de fabriquer et de porter des déguisements de

personnages (*kosupurē / cosplay*) lors d'événements organisés à cet effet, ou de créer des mangas amateurs mettant en scène les personnages du manga en question⁸⁸. Dans le cas de *Jojo no kimyō na bōken* (littéralement, « Les aventures étranges de Jojo », publié en France sous le titre anglais *JoJo's Bizarre Adventure*), créé en janvier 1987 par Araki Hirohiko et publiée dans l'hebdomadaire de mangas le plus populaire *Jump*, l'activité des fans s'est manifestée de façon originale et s'est appuyée moins sur les personnages que sur un point qui distingue *JoJo* des autres mangas, à savoir les postures outrées et anatomiquement improbables de ses personnages, souvent en association avec certains impressifs graphiques. Avant de décrire l'œuvre en elle-même, commençons donc par examiner rapidement certaines caractéristiques originales de la réception qu'elle a connue.

En 2003, alors que la série paraît depuis une quinzaine d'années déjà, un groupe de fans du manga *JoJo* crée un « cours de poses de *JoJo* » (*jojo-dachi kyōshitsu* ジョジョ立ち教室), un rassemblement visant moins à enseigner, contrairement à ce que son nom laisserait entendre, qu'à s'amuser à recréer collectivement les postures particulières des personnages (fig. 156)⁸⁹. Ce « cours » lance une mode, bientôt suivie par des milliers de jeunes Japonais, consistant à se prendre en photo dans diverses poses appelées « *JoJo-dachi* » et à poster le résultat sur internet. Si la plupart des photos se concentrent sur la gestuelle et les mimiques des participants, il arrive également souvent qu'y figurent des impressifs graphiques associés à l'univers de *JoJo*, tels que « *dodoX*⁹⁰ » (qui exprime une tension sourde) ou « *zukyūn* » (qui est associé à une scène fondatrice du manga, comme on le verra plus loin). On peut en voir un exemple sur cette image où des lycéennes ont écrit ces impressifs graphiques à la craie sur le tableau noir devant lequel elles prennent la pose (fig. 157). Les impressifs graphiques, généralement « *dodoX* » ou « *gogoX* » (qui exprime également une tension forte), sont également fréquemment rajoutés numériquement sur la photo après-coup.

En 2007, quatre sculptures taillées par un artiste du nom de Mabuchi Hiroshi

⁸⁸ Voir Nele NOPPE, « Dōjinshi research as a site of opportunity for Manga Studies », *op. cit.*, p. 123-142.

⁸⁹ Voir notamment le reportage qui y est consacré par KAJIPON MARUKO ZANGETSU, « *Jojoai sakuretsu ! JoJo-dachi sutōrī* » (Explosion d'amour pour *JoJo* ! L'histoire des poses de *JoJo*) dans le numéro spécial de la revue *Eureka (Yuriika) Sōtokushū : Araki Hirohiko, kōtestu no tamashii wa hashiri tudukeru* (Numéro spécial : Araki Hirohiko, l'âme d'acier continue à courir), Seidosha, novembre 2007, vol. 39, n° 14, p. 119-142.

⁹⁰ Nous notons ici par un « X » la répétition de la dernière syllabe un nombre indéterminé de fois. Par exemple, « *dodoX* » désigne toutes les occurrences de « *dododo* », « *dodododo* », « *dododododo* », et ainsi de suite.

馬淵洋 ont été installées à la sortie de la gare de la petite ville de Hakui, dans le département de Kanagawa (fig. 158-160). Ces impressifs graphiques en volume ont rapidement été repérés par des amateurs de « *JoJo-dachi* », qui se sont photographiés devant, voire debout sur ces sculptures (fig. 161). En effet, à l'exception de « *jān !* », qui évoque plutôt des mangas à la tonalité plus légère, les impressifs graphiques sculptés – « *dododododo* », « *gogogogogogo* » et dans une moindre mesure « *zuzuzuzuzu* » (qui exprime une pénétration progressive) – sont associés à l'univers de *JoJo*, où leur usage est récurrent.

En dehors même de la mode des « *JoJo-dachi* », le marketing et les produits dérivés de la série reposent en grande partie sur ses impressifs graphiques. Il existe en effet de nombreux produits du commerce utilisant ces impressifs graphiques en l'absence de tout dessin, qu'il s'agisse d'objets concrets comme des coques de téléphone ou des paires de collants (fig. 162), ou d'objets numériques comme les assortiments de petites images (*sutanpu / stamp*) utilisées dans les conversations instantanées en ligne sur la plate-forme Line. Certains filtres à superposer aux photos prises avec des smartphones proposent également des éléments graphiques typiques des mangas comme des lignes de focus, mais également des impressifs graphiques, parmi lesquels ceux de *JoJo* figurent en bonne place. Notons que d'autres mangas populaires, comme *Wanpīsu (One Piece)*, publié depuis 1997), d'Oda Eiichirō 尾田栄一郎 (né en 1975) ou *Naruto* (1999-2014), de Kishimoto Masashi 岸本齐史 (né en 1974), connaissent le même type de produits dérivés utilisant les impressifs graphiques, mais de façon bien moins marquée, et quasiment exclusivement en complément des images des personnages. Par ailleurs, de façon remarquable, pour promouvoir une exposition consacrée à l'univers de *JoJo* tenue à Tokyo fin 2012, les gares de Shinjuku et de Shibuya ont décoré deux de leurs murs de dessins de l'univers de *JoJo* formant des impressifs graphiques monumentaux (« *dododododododo* » et « *gogogogogogo* ») (fig. 163-164).

Enfin, l'adaptation de *JoJo* dans divers autres médias livre un nouveau signe éloquent de l'importance des impressifs graphiques dans l'identité de l'œuvre. En effet, dans son adaptation en dessin animé pour la télévision en 2012-16 par le studio David Production Inc., contrairement à l'usage habituel, les impressifs graphiques ne sont pas tous remplacés par des effets sonores tels que des bruitages ou de la musique, et de nombreux impressifs graphiques apparaissent à l'écran pour souligner les moments de tension dramatique, comme les coups portés lors des combats (fig. 165). Ces impressifs graphiques restent quelques secondes à l'écran

et sont accompagnés d'effets sonores tout à fait classiques. C'est également le cas dans le jeu vidéo de combats créé à partir de l'univers de *JoJo*, dans lequel on peut y rejouer les affrontements marquants du manga. Les impressifs graphiques utilisés sont exactement les mêmes que dans les scènes d'origine, et ils restent là encore quelques secondes à l'écran (fig. 166, à comparer avec la fig. 39).

Ces exemples sont autant d'indicateurs que l'identité de l'univers de *JoJo* est fortement liée à ses impressifs graphiques, ou au moins à quelques-uns de ses impressifs graphiques. Il n'est pas surprenant de voir *JoJo* cité dans plusieurs études japonaises qui s'intéressent aux impressifs graphiques dans les mangas. C'est par exemple le cas dans *Manga no chikara*, ouvrage dans lequel Natsume Fusanosuke commente des impressifs graphiques tirés de divers mangas ayant été sélectionnés pour figurer dans l'exposition *Motion graphics '98 ten* organisée par la galerie AXIS à Tokyo (Roppongi). Le premier de ces impressifs graphiques commentés est « *zukyūn* », et Natsume commence son commentaire par la déclaration suivante : « Araki Hirohiko est un magicien des impressifs graphiques. Il a développé une variété de procédés d'impressifs graphiques réellement *bizarres*⁹¹ ». (荒木飛呂彦は音喩の魔法使いである。まことにキテレツな音喩手法をさまざまに開発してきた。).

Pourtant, dans son essai intitulé *Araki Hirohiko no mangajutsu*, dans lequel il explique sa façon de travailler et prodigue des conseils pratiques à des lecteurs souhaitant réaliser eux-mêmes des mangas, l'auteur de *JoJo* n'évoque qu'au détour d'un commentaire d'image, de façon très brève, l'usage des impressifs graphiques. Il recommande en effet, en regard d'une reproduction de la case qui fait apparaître pour la première fois le personnage de Jōsuke Jōtarō, de « présenter des personnages possédant un certain impact à l'aide d'impressifs⁹² ». (擬音でインパクトのあるキャラクター紹介。). Araki ne mentionne pas un usage des impressifs graphiques qui soit spécifique dans *JoJo*, et ne semble pas leur accorder une importance particulière. On peut supposer que ce silence est réfléchi, pour ne pas trop en dévoiler au sujet de l'un des éléments originaux qui ont fait le succès de l'œuvre. Dans le même temps, par bien des aspects, les impressifs graphiques de *JoJo* n'apparaissent pas radicalement différents au premier abord de ceux que l'on trouve dans les mangas contemporains appartenant à la même catégorie des *shōnen manga*.

⁹¹ NATSUME Fusanosuke, *Manga no chikara – Seijuku suru sensō manga* (Le pouvoir des mangas – L'arrivée à maturité des mangas d'après-guerre), Tōkyō, Shōbunsha, 1999, p. 86.

⁹² ARAKI Hirohiko, *Araki Hirohiko no mangajutsu* (Les techniques du manga d'Araki Hirohiko), Tokyo, Shūeisha, 2015, p. 88.

Plusieurs questions méritent donc d'être posées et examinées dans cette première partie, qui se focalisera sur les aspects morphologiques des impressifs graphiques. Tout d'abord, pourquoi les impressifs graphiques dans *JoJo* sont-ils si remarquables ? Dans quelle mesure et sur quels plans ces impressifs graphiques sont-ils originaux ? À l'inverse, quelles sont les caractéristiques qu'ils partagent avec les impressifs graphiques des mangas, et en particulier des *shōnen manga* de la même période ? Pour répondre à ces questions, il est nécessaire de commencer par présenter Araki Hirohiko et sa série *JoJo*, puis de se pencher sur les impressifs graphique de *JoJo* sur les plans linguistique et graphique. Nous verrons ensuite comment les aspects thématiques du manga associés à ces caractéristiques formelles confèrent aux impressifs graphiques de *JoJo* une portée particulière.

1.2 La création de JoJo et son contexte

Araki Hirohiko 荒木飛呂彦 est le nom de plume d'Araki Toshiyuki 荒木利之, né en 1960 à Sendai, dans le département de Miyagi. À l'époque du lycée, il commence à envoyer des courts mangas à des magazines dans l'espoir d'être publié, selon l'usage de l'époque, mais ses propositions ne sont jamais sélectionnées. En 1980, alors qu'il est étudiant, il propose un manga au concours du Prix Tezuka, qui est organisé deux fois par an depuis 1971 par la maison d'édition Shūeisha. *Busō Pōkā* (武装ポーカー, Poker armé) remporte un accessit et lui permet d'être publié dans *Jump*. Durant les années qui suivent, tout en restant à Sendai, il parvient à publier quelques autres histoires courtes, toujours dans *Jump* : *Autorō Man* (アウトロー・マン, Outlaw Man, 1981 ; *Bājinia ni Yoroshiku* (バージニアによろしく, Bonjour à Virginia, 1982 ; *Mashōnen Bī Tī* (魔少年ビーティー, B.T. le garçon diabolique, 1982-1983). En 1984, il déménage à Tokyo et publie deux séries : *Baō raihōsha* (バオー来訪者, *Baoh le visiteur*, 1984-1985) et *Gōjasu Airin* (ゴージャス☆アイリン, La magnifique Irene, 1985-1986).

C'est en 1987 qu'il débute la publication de *Jojo no kimyō na bōken*, sa première série à rencontrer le succès. À l'époque, les ventes du magazine *Jump* sont tirées vers le haut par la popularité sans précédent de *Doragon bōru* (ドラゴンボール, *Dragon Ball*), de Toriyama Akira 鳥山明 (né en 1955), dont la publication a débuté en décembre 1984 et s'achèvera en 1985. Les autres séries à succès publiées à la même période dans *Jump* sont *Kyaputen Tsubasa* (キャプテン翼, *Captain Tsubasa* –

Olive et Tom, 1981-1988⁹³) de Takahashi Yōichi 高橋陽一 (né en 1960), *Hokuto no ken* (北斗の拳, *Ken le survivant*, littéralement « Le poing du grand chariot », 1983-1988) écrit par Buronson 武論尊 (né en 1947) et dessiné par Hara Tetsuo 原哲夫 (né en 1961), *Shitī hantā* (シティーハンター, *City Hunter*, 1985-1991) de Hōjō Tsukasa 北条司 (né en 1959), ou *Seinto Seiya* (聖闘士星矢, *Saint Seiya - Les Chevaliers du Zodiaque*, 1986-1990) de Kurumada Masami 車田正美 (né en 1953).

Bien que les univers et les styles graphiques de ces mangas soient très variés, les mangas de *Jump* présentent généralement certains éléments thématiques et structuraux communs. En effet, la majorité de ces séries décrivent la quête d'un héros masculin foncièrement positif amené à combattre des ennemis de plus en plus forts, avec l'aide de plusieurs personnages qui se rallient progressivement à lui. Cette structure peut en particulier prendre la forme d'une succession de tournois, qu'il s'agisse de tournois sportifs (comme les championnats de football dans *Kyaputen Tsubasa*) ou de combats physiques (comme dans *Doragon bōru* ou dans *Hokuto no ken*). De plus, même lorsqu'une autre structure narrative est adoptée, l'accent est porté sur les valeurs de l'amitié, de l'effort et de la victoire. Beaucoup de séries présentent un monde manichéen laissant peu de place à l'ambiguïté morale, même s'il existe certaines exceptions. Ces caractéristiques thématiques et structurales ne sont pas propres à *Jump*, ni même aux mangas. Les formes qu'elles ont pris dans l'ensemble des *shōnen manga* se sont en effet développées progressivement après-guerre. Cependant, le succès de plusieurs mangas publiés dans *Jump* suivant ce schéma et prônant les valeurs d'effort et d'amitié a eu pour conséquence de fixer cette image archétypale du *shōnen manga* et de l'associer étroitement au magazine de Shūeisha.

Les premiers chapitres de *JoJo* reprennent un grand nombre de conventions du genre. Le héros, Jonathan Joestar ジョナサン・ジョースター (Jonasan Jōsutā)⁹⁴, dont le surnom « JoJo » correspond à l'association des premières syllabes de son nom et de son prénom (ce qui explique la présence de la seconde majuscule⁹⁵), est

⁹³ Les dates données dans ce paragraphe sont celles du début et de la fin de la publication dans *Jump*, la parution en volumes étant décalée de quelques mois.

⁹⁴ De nombreux personnages de *JoJo* ont des noms occidentaux, en particulier anglo-saxons. Pour faciliter la lecture, nous utiliserons dans ce texte l'orthographe occidentale des noms des personnages.

⁹⁵ Les protagonistes toutes les parties de la série partagent le même surnom. Si la formation du surnom « JoJo » est évidente pour les personnages de **Jonathan Joestar**, de **Joseph Joestar** et de **Kujō Jōtarō**, elle l'est moins pour Higashikata **Jōsuke** : le caractère « *suke* » 助 peut aussi être prononcé « *jo* » en lecture sino-japonaise. Dans le cas de **Giorno Giovanna**, le surnom est orthographié « GioGio » lorsqu'il apparaît en alphabet, mais sa prononciation reste identique. Dans notre texte, nous utiliserons pour le nom des personnages non japonais la transcription employée

un jeune homme au cœur pur qui doit affronter son frère adoptif maléfique, Dio Brando ディオ・ブランドー (Dio Burando). Cet ennemi acquiert des pouvoirs surhumains grâce à un masque de pierre qui transforme en vampire assoiffé de sang et presque invincible quiconque s'en recouvre le visage. Au fil de sa lutte contre Dio, Jonathan gagne des alliés fidèles et apprend des techniques de combat lui conférant une puissance surnaturelle. De tels éléments fantastiques sont extrêmement fréquents dans les *shōnen manga*, de même que le franc manichéisme de l'histoire.

Par ailleurs, ces caractéristiques narratives ne sont pas les seules à être familières aux lecteurs de *Jump*, puisque le dessin d'Araki dans les débuts de *JoJo* est très proche de celui de Hara Tetsuo dans *Hokuto no ken*, en particulier dans le traitement des personnages. Le trait d'Araki est relativement réaliste, mais les personnages présentent une musculature hypertrophiée et des proportions irréelles, et se tiennent souvent, comme on l'a évoqué, dans des positions improbables. Le style de dessin d'Araki a bien sûr évolué au cours des dix années de parution de la série que nous étudions ici, mais ces caractéristiques fondamentales n'ont pas changé. L'esthétique de *JoJo* est largement marquée par un goût pour l'exagération et pour le décoratif au détriment du naturel qui, associé à l'accent porté sur le corps des héros, pourrait être qualifiée de « *camp* » selon des critères occidentaux, si l'on suit la définition du concept donnée par Susan Sontag il y a plus d'un demi-siècle⁹⁶. Précisons néanmoins que, si les dessins d'Araki peuvent apparaître chargés d'homo-érotisme aux yeux des lecteurs occidentaux (voir notamment les fig. 38 et fig. 41), ce n'est pas le cas pour la majorité des jeunes lecteurs japonais, habitués à suivre les aventures de héros dont la virilité physique est exaltée notamment au moyen d'une musculature très développée.

1.3 Un manga conventionnel à l'esthétique originale

Cependant, *JoJo* se distingue des autres mangas publiés dans *Jump* par plusieurs aspects. Tout d'abord, l'histoire de *JoJo* débute en Angleterre dans les années 1880 et ses premiers personnages sont Britanniques et non Japonais. Cela permet à Araki de développer une ambiance de roman néogothique, en particulier

dans la version française des mangas.

⁹⁶ Voir SONTAG Susan, « Notes on "camp" », in *Against Interpretation*, Farrar, Straus and Giroux, 1964. [En ligne : <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Sontag-NotesOnCamp-1964.html>]. Consulté le 25 juin 2017.

dans les décors. Cette tonalité particulièrement sombre est renforcée par la présence de nombreuses scènes relevant du genre de l'horreur, Araki prenant un plaisir manifeste à dessiner avec force détails les nombreuses manières dont un corps peut être abîmé ou détruit, n'épargnant au lecteur aucun démembrement ou crâne défoncé. Si des mangas d'horreur comme ceux de Mizuki Shigeru 水木しげる (1922-2015) ou ceux d'Umezū Kazuo 榎岡かずお (né en 1936) ont été publiés dans des magazines de *shōnen manga* depuis les années 1960, ils restent minoritaires dans la plupart de ces magazines, y compris *Jump*.

Certains des traits les plus originaux de *JoJo* sont apparus au fil du temps. Tout d'abord, la série est formée à ce jour de huit parties mettant en scène des personnages différents, à des époques et dans des cadres variés. On a vu que la première partie de *JoJo* (*Fantomu Buraddo* ファントムブラッド, *Phantom Blood*⁹⁷, 1987), qui correspond aux 44 premiers chapitres, met en scène Jonathan Joestar dans l'Angleterre de la fin du XIX^e siècle (fig. 22 à 34). La deuxième partie, qui correspond aux 69 chapitres suivants (*Sentō chōryū* 戦闘潮流, *Battle Tendency*, 1987-89) a pour héros le petit fils de celui-ci, Joseph Joestar ジョセフ・ジョースター (Josefu Jōsuta), et se déroule en 1938 en Italie (fig. 35 à 42). La troisième partie (*Sutādasuto kuruseidāsu* スターダストクルセイダース, *Stardust Crusaders*, 1989-92) compte 152 chapitres et se déroule en 1989, c'est-à-dire à l'époque de la publication (fig. 43 à 55). Son héros, Kujō Jōtarō 九条承太郎, le petit-fils tokyoïte de Joseph, part en Egypte avec ce dernier pour éliminer Dio, qui s'est réveillé. La quatrième partie (*Daiyamondo wa kudakenai* ダイヤモンドは砕けない, *Diamond is unbreakable*, 1992-95) comporte 174 chapitres et se déroule pour la première fois au Japon, dans le quartier imaginaire de Moriōchō (杜王町, orthographié Morioh dans la version française), en 1999 (fig. 56 à 75). C'est l'oncle de Jōtarō, le lycéen Higashikata Jōsuke 東方丈助, qui est cette fois le héros. La cinquième partie (*Ōgon no kaze* 黄金の風, *Golden Wind*, 1995-99) compte 155 chapitres et suit l'histoire de Giorno Giovanna ジョルノ・ジョバナーナ (Joruno Jōbāna), le fils du maléfique Dio, en

⁹⁷ Les six premières parties ont été renommées lors de leur parution en volumes, puis parfois à nouveau lors de leur parution en format de poche. Nous avons donné dans le texte les titres sous lesquels les cinq premières parties sont connues aujourd'hui. Pour référence, voici leur titre au moments de leur parution en magazine : 1 - *Jonasan Jōsutā – sono seishun* ジョナサン・ジョースター —その青春, La jeunesse de Jonathan Joestar. 2 - *Josefu Jōsutā – Sono Hokoritakaki Kettō* ジョセフ・ジョースター —その誇り高き血統, La glorieuse ascendance de Joseph Joestar. 3 - *空条承太郎 — 未来への遺産, Kujō Jōtarō – Mirai e no Isan*, Kujō Jōtarō – Un héritage pour le futur. 4 - *東方丈助, Higashikata Jōsuke*. 5 - *ジョルノ・ジョバナーナ黄金なる遺産, Joruno Jobāna – Ōgon naru Isan*, Giorno Giovanna – L'héritage doré.

2001, en Italie (fig. 76 et 77)⁹⁸.

Cette division présente plusieurs caractères originaux. En effet, non seulement chaque partie a un héros différent, mais encore le héros de la première partie est déjà mort quand commence la deuxième. La mort du héros dans une série en cours n'étant évidemment pas une chose courante, Araki a donné au héros de la deuxième partie, Joseph, une apparence très similaire à celui de la première partie, Jonathan, pour ne pas trop décontenancer ses lecteurs, tout en dotant Joseph d'une personnalité très différente de celle de son grand-père Jonathan. L'utilisation de cadres géographiques et historiques différents a également donné à Araki la possibilité d'explorer des univers qui l'intéressaient depuis longtemps et qui n'étaient pas habituels dans les shōnen manga. Les déserts dessinés dans la troisième partie sont par exemple une réminiscence des films de western mettant en scène Clint Eastwood, qu'adore Araki. Par ailleurs, chaque partie suit un développement narratif différent. Ainsi, par exemple, la troisième partie prend la forme d'un voyage exotique, tandis que la quatrième partie se déroule entièrement dans le quartier de Moriōchō et s'attache à la vie quotidienne des héros lycéens.

Araki a expliqué que ses influences ne se limitent pas aux mangas, mais qu'elles incluent également le cinéma. Il cite souvent Clint Eastwood, mais de façon plus profonde peut-être, l'une des clés de sa conception de la mise en scène est semble-t-il à chercher dans sa lecture des entretiens de Truffaut avec Hitchcock. Il la crédite en effet pour sa prise de conscience de nombreux effets de cadrage ou d'enchaînement⁹⁹. Les références de manga qu'il cite sont quant à elles très classiques, puisqu'il évoque avant tout des auteurs des générations précédant la sienne, tels que Yokoyama Mitsuteru 横山光輝 (1934-2004). Celui-ci a créé de nombreux mangas à succès, comme *Tetsujin nijūhachi-gō* (鉄人28号, L'homme de fer numéro 28), qui a marqué le début de l'immense popularité au Japon des mangas de robots. Cependant, c'est en particulier *Babiru nisei* (バビル二世, Babel II) publié entre 1971 et 1973 dans *Shūkan Shōnen Champion*, qui a marqué Araki¹⁰⁰. C'est en effet l'un des premiers mangas de science-fiction à mettre en scène un héros

⁹⁸ Les sixième, septième et huitième parties ont été publiées hors des bornes chronologiques que nous avons fixées à notre étude, c'est pourquoi nous ne les évoquons pas en détail. Notons toutefois qu'à partir de la septième partie, la continuité chronologique est interrompue. Les événements racontés se déroulent à la fin du XIX^e siècle en Amérique, et entrent en contradiction avec les événements des parties précédentes. Néanmoins, les caractéristiques de l'univers fictionnel de la série telles que les types de super-pouvoirs existant sont conservées.

⁹⁹ Voir ARAKI Hirohiko, *Araki Hirohiko no mangajutsu*, op. cit., p 7.

¹⁰⁰ Voir ARAKI Hirohiko, *Araki Hirohiko no mangajutsu*, op. cit., p 36-37.

ordinaire se découvrant des super-pouvoirs et s'en servant pour lutter contre des forces du mal, sur le modèle des *comics* américains de super-héros. Or la question des pouvoirs surnaturels joue un rôle narratif essentiel dans *JoJo*.

1.4 La représentation des pouvoirs surnaturels

De fait, l'originalité narrative de *JoJo* tient probablement avant tout à la manière dont sont représentés les pouvoirs surnaturels des personnages, avec la création par Araki des « *sutando* » (スタンド) au début de la troisième partie. Certains personnages peuvent contrôler une entité appelée *sutando*, qui se présente le plus souvent sous la forme d'un humanoïde, d'une créature ou d'un objet possédant une ou plusieurs capacités extraordinaires, chaque *sutando* possédant des caractéristiques uniques. Sauf exception, les *sutando* ne sont visibles que par les personnes qui possèdent elles-mêmes un *sutando*.

Un grand nombre de *sutando*, comme Star Platinum スタープラチナ (星の白金) (Sutā Purachina), le *sutando* de Jōtarō, fonctionnent comme des alter-ego surpuissants à la force ou à la rapidité surnaturelle et protègent leur manieur dans des combats rapprochés. Les *sutando* ne peuvent généralement pas parler, mais certains ont un cri de guerre ; celui de Star Platinum, « *ora ora ora ora...* », est particulièrement célèbre (fig. 71). D'autres *sutando* possèdent des modes d'action originaux et plus surprenants. Par exemple, il existe des *sutando* liés à un élément physique ou une matière, comme l'eau, le métal, le sable, le soleil, etc. Ces *sutando* permettent à leur manieur de contrôler cet élément et d'en exploiter les caractéristiques physiques, en changeant éventuellement eux-mêmes de forme. D'autres *sutando* encore sont des véhicules tels qu'une voiture ou un navire que leur manieur peut intégralement contrôler. Enfin, certains *sutando* fonctionnent comme des métaphores graphiques. Par exemple, The Lock ザ・ロック (錠前) (Za rokku), le *sutando* du voyou Kobayashi Tamami, crée chez ses victimes un sentiment de culpabilité et d'obligation envers Kobayashi, matérialisé par un cadenas fixé sur le corps de sa victime (fig. 61, on voit le cadenas fixé sur le personnage féminin, en bas de la page de gauche).

Il va de soi que les *sutando* ne sont pas une création *ex nihilo* d'Araki, et que de nombreuses œuvres de divers médias présentent des personnages possédant des points communs avec les *sutando*. On peut penser par exemple aux monstres folkloriques (*yōkai*) évoqués par Mizuki Shigeru dans le manga *Gegege no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎, *Kitarō le repoussant*, 1965-1997) dès les années 1960. Ceux-ci

possèdent en effet des pouvoirs étranges et individualisés. Par ailleurs, en ce qui concerne l'aspect visuel des *sutando* humanoïdes, ce sont les créatures qui peuplent la série télévisée *Kamen Rider*, adaptée des mangas d'Ishinomori Shōtarō dans les années 1970 et 1980, qui viennent à l'esprit. Enfin, il ne faut pas oublier que les métaphores dessinées ont été largement employées dans les mangas depuis les années 1960, notamment pour représenter des états psychologiques dans les *shōjo manga*. C'est le mélange original de ces divers éléments pour créer le système des *sutando*, associé à l'inventivité d'Araki, qui ont permis à *JoJo* de s'imposer comme un manga majeur et d'asseoir son succès¹⁰¹.

2. Des effets graphiques variés

2.1. A l'échelle de l'impressif graphique

Les impressifs graphiques dans *JoJo* sont principalement utilisés pour expliciter des phénomènes difficiles à représenter par le dessin et pour accentuer l'impact dramatique de certaines scènes, ainsi que pour guider le regard du lecteur sur la page. Leurs propriétés fondamentales sont communes à l'ensemble des impressifs graphiques des mangas, quels que soient le genre ou l'époque du manga considéré. En effet, les informations apportées par les impressifs graphiques passent toujours à la fois par le canal linguistique et par le canal graphique. Voyons tout d'abord comment ils se présentent visuellement. Il est possible de distinguer plusieurs caractéristiques graphiques des impressifs qui sont systématiquement porteuses de sens : ce sont la taille, l'orientation et le positionnement de l'impressif graphique par rapport aux autres éléments de l'image ainsi que les caractéristiques plastiques de son tracé¹⁰².

¹⁰¹ *JoJo* a par exemple obtenu la deuxième place dans un classement des meilleurs mangas de tous les temps établi en 2006 par le Festival d'arts média de l'Agence pour les Affaires culturelles (*Bunkachō Media Geijutsusai*), sur la base d'un vote en ligne ayant reçu 78 980 participations. (Page officielle en ligne, consultée le 05/08/2017 : https://web.archive.org/web/20111229184917/http://plaza.bunka.go.jp:80/hundred/bumon_manga.html)

¹⁰² Ces caractéristiques sont celles qu'évoque le GROUPE μ dans *Traité du signe visuel, op. cit.*, p. 210 : « Toute forme peut être définie par trois paramètres : la dimension, la position, et l'orientation. »

2.1.1 La taille des impressifs graphiques

Commençons par le plus évident, à savoir la taille de l'impressif graphique. En dehors du champ du manga, on sait que l'effet des variations de taille de caractères a été exploité depuis les débuts de l'écriture. De façon très générale, lorsque des caractères de différentes dimensions sont associés sur une même surface, leur taille implique un rapport hiérarchique d'importance. Cependant, dans le cadre d'un manga, la taille de l'impressif graphique relativement aux éléments présents sur la page est généralement liée autant à l'intensité qu'à l'importance narrative du phénomène qu'il décrit. Le volume d'un son ou la portée d'une émotion apparaît comme proportionnelle à la taille de l'impressif graphique : plus l'impressif graphique est grand, plus le bruit est fort ou la portée psychologique retentissante. Cette propriété n'est pas propre aux impressifs graphiques, et les dialogues typographiés des mangas la mettent également à profit de façon ponctuelle pour attirer l'attention sur un changement de volume de la voix. Toutefois, cette tendance générale est bien sûr à nuancer en fonction des cas particuliers.

Dans *JoJo*, la taille des caractères des impressifs graphiques est habituellement comprise entre environ le double de la taille des caractères typographiques de dialogue et une quinzaine de fois cette taille. Le fait que même les plus petits impressifs graphiques soient écrits dans une taille supérieure à celle des dialogues s'explique par la lisibilité plus faible de l'écriture manuelle employée pour les impressifs graphiques, par rapport à l'écriture typographiée des dialogues. Quant aux plus grands impressifs graphiques, il n'est pas rare qu'ils occupent une portion importante de la surface de la page. Notons que la taille globale peut être due à la taille des caractères ou à leur nombre, ce qui crée des effets visuels différents. Ainsi, dans une scène du volume 38 (fig. 74), l'arme du *sutando* d'un ennemi (Sheer Heart Attack シアーハートアタック (Shiāhātoatakku), arme du *sutando* de Kira Yoshikage 吉良吉影) s'enfonce dans le sol sous l'action du *sutando* d'un ami des héros (Echoes ACT 3 エコーズ ACT 3 (Ekōzu akuto surī), le *sutando* de Hirose Kōichi 広瀬康一). L'impressif « *zun* » exprime la sensation de poids qui s'abat sur lui. Les deux caractères qui forment l'impressif graphique sont particulièrement massifs, puisqu'ils occupent à eux deux environ un quart de la surface de la page et sont plus grands que le dessin des personnages. Ainsi, la taille des caractères exprime de façon claire l'intensité de la sensation évoquée par l'impressif graphique.

Dans une autre scène (fig. 55), la première apparition d'un nouvel ennemi, Terence T. D'Arby テレンス・T・ダービー (Terensu Tī Dābī), occupe une case en pleine page et figure le personnage en pied. L'impressif graphique qui accompagne la scène (« *shugō*' ») s'étend de haut en bas de la page dont il occupe environ un tiers de la surface. L'effet de cette scène est sensiblement différent de celui de l'exemple précédent : ici, bien que la taille globale de l'impressif graphique dépasse légèrement celle du personnage, ce n'est pas le cas de chaque caractère pris individuellement. Terence T. D'Arby n'est pas visuellement écrasé par l'impressif graphique ; au contraire, la forme principalement verticale de celui-ci fait écho à la silhouette du personnage et redouble ainsi son impact. Ce procédé est utilisé par Araki à plusieurs reprises dans le manga. Mentionnons par exemple l'apparition inattendue et dramatique du personnage de Kakyōin Noriaki 花京院典明 dans le volume 24, soulignée par l'impressif graphique « *pā* » (fig. 51).

Les impressifs graphiques les plus petits, quant à eux, donnent souvent des informations complémentaires et ne sont pas indispensables à la compréhension de la scène. C'est le cas par exemple de l'impressif graphique « *pori* », qui accompagne le geste de grattement du personnage de l'orang-outang (fig. 43). D'une part, l'information que porte l'impressif graphique n'est pas essentielle, et d'autre part, le phénomène évoqué est d'une ampleur très limitée, ce qui explique sa taille réduite. L'impressif graphique explicite ici le dessin et participe à l'ambiance générale de la scène.

2.1.2 La position et l'orientation des impressifs graphiques

Le positionnement et, dans une moindre mesure, l'orientation des impressifs graphiques sont également porteurs d'informations essentielles. En effet, comme nous le verrons plus en détails dans la deuxième partie de ce travail, la disposition d'un impressif graphique informe le lecteur sur l'origine physique du phénomène qu'il décrit ou sur l'identité du sujet qui ressent le phénomène psychologique, car les impressifs graphiques sont dans leur grande majorité placés à proximité du dessin de la source ou du sujet du phénomène qu'ils évoquent. Ils peuvent être écrits à la verticale ou à l'horizontale comme les textes typographiés, mais ils sont aussi très souvent écrits en biais ou de façon rayonnante autour de l'objet ou du sujet auxquels ils se rattachent, dont ils semblent alors émaner.

Dans *JoJo*, les dispositions les plus habituelles des impressifs graphiques sont

typiques des *shōnen manga* des années 1980, dans lesquels les gros plans sont nombreux. Les impressifs graphiques sont en effet très souvent disposés à proximité du visage des personnages, d'un ou des deux côtés du visage (fig. 35, « *kō* » et fig. 26, « *dododododōn* »), ou bien au premier plan, cachant une partie du front (fig. 34, « *ka'* »). Les impressifs graphiques placés à proximité ou en encadrement d'un objet ou d'une partie du corps dessinés en gros plan sont aussi très nombreux (fig. 36, « *bun* »), de même que ceux écrits à côté de personnages en pied (fig. 51, « *pā* ») verticalement, en diagonale ou en position encadrante (fig. 55, « *shugō'* »). Le choix de l'orientation dans tous ces cas semble dicté avant tout par l'économie de la surface de la page, plus que par une valeur intrinsèque de chaque orientation. Les impressifs graphiques s'inscrivent en effet généralement dans des espaces laissés libres de dessin ou, en tout cas, d'éléments importants du dessin.

Par ailleurs, une autre disposition très fréquente des impressifs graphiques correspond à celle où ils s'étendent d'un bord de la case à l'autre, généralement pour exprimer une qualité s'appliquant à la scène entière. Par exemple, dans une scène du volume 24 se déroulant sur quatre pages, les héros voient sortir de terre devant eux le manoir de leur ennemi juré Dio (fig. 52 à 54). Cette apparition très attendue constitue un pic de la tension dramatique et s'accompagne d'impressifs exprimant la pression surnaturelle qui se dégage du manoir. Ainsi, dans la première double-page, sept cases sur une totalité de dix présentent l'impressif graphique « *gogoX* », et dans la double-page suivante, ce sont trois cases sur un total de quatre qui comportent l'impressif graphique « *dodoX* ». La disposition des impressifs graphiques oscille entre les impressifs graphiques d'ambiance générale, qui occupent tout le haut ou le bas d'une case, et les impressifs graphiques qui semblent émaner de façon rayonnante du bâtiment. Comme on peut le voir, la différence entre les impressifs graphiques qui présentent un caractère ponctuel ou localement ancré et les impressifs graphiques d'ambiance est en général soulignée par la forme étirée de ces derniers et leur positionnement à la périphérie des cases. Ils sont d'ailleurs souvent placés en arrière-plan, en partie cachés par des éléments du dessin ou coupés par la bordure des cases.

De façon moins fréquente, mais suffisamment pour être notée, il arrive que les impressifs graphiques soient disposés en grappes ou en nuages, c'est-à-dire en ensemble de petits impressifs graphiques identiques ou non, dont la forme globale n'est pas linéaire. Cette configuration est généralement adoptée pour décrire un phénomène envahissant ou répété, comme les coups de feu (« *dogya* ») d'un sbire

de Dio nommé Hol Horse ホル・ホース (Horu Hōsu) sur Jōtarō, dans une scène du volume 24 (fig. 49). De façon similaire, la tension surnaturelle qui assaille le personnage de Yamagishi Yukako 山岸由花子 dans une scène du volume 32 est exprimée par des « *do* » disséminés dans l'ensemble de la page (fig. 64)¹⁰³.

Notons que l'une des dispositions habituelles dans les *shōnen manga* est étonnamment presque entièrement absente de *JoJo*. En effet, on n'y trouve qu'exceptionnellement des impressifs graphiques écrits en suivant la trajectoire d'un objet ou d'un coup, comme c'est par exemple le cas d'une double-page de *Ranma nibun no ichi* (らんま 1/2, *Ranma ½*), un *shōnen manga* comique à succès de Takahashi Rumiko 高橋留美子 (née en 1957) publié de 1987 à 1993 (fig. 18). Dans cet extrait, le jeune héros Ranma 乱馬 affronte le personnage de Happōsai 八宝齋. Ranma atterrit sur la tête du vieillard, puis le provoque verbalement avant de s'enfuir, tandis que l'autre le poursuit. Lorsque Happōsai le rattrape et se jette sur lui, Ranma l'envoie en l'air en le faisant tourbillonner. Dans l'image du coin supérieur gauche, le mouvement tournoyant de Happōsai dans les airs est représenté par des lignes elliptiques et sa trajectoire par des lignes droites, et l'impressif graphique qui accompagne la scène (« *gyurururururu* ») est écrit le long de ces dernières.

Dans *JoJo*, les impressifs graphiques se trouvent plus volontiers placés perpendiculairement ou en contrepoint des mouvements, qui sont représentés par des lignes de vitesse (par exemple, fig. 45, « *dogushā'* »). Il faut mentionner pour finir deux cas de figure : ceux où l'impressif graphique occupe une case qui ne comporte pas de dessin, et ceux où l'impressif graphique, placé au premier plan, « cache » le dessin. Nous reviendrons en détails dans notre deuxième partie sur ces cas particuliers, qui sont très rares dans *JoJo*.

2.1.3 Les impressifs graphiques non linéaires

Avant de nous intéresser plus précisément au tracé des caractères, il faut mentionner une particularité d'un grand nombre d'impressifs graphiques dans *JoJo*. Il arrive souvent que les caractères qui forment un impressif ne soient pas disposés de façon linéaire comme ils le seraient dans un mot dans un texte normal. Plusieurs cas de figure existent. Revenons tout d'abord sur la disposition encadrante de certains impressifs graphiques que l'on a évoquée plus haut. L'espace consacré au

¹⁰³ Voir *infra*, p. 114.

dessin encadré par l'impressif graphique interrompt visuellement celui-ci. La continuité de l'impressif graphique est généralement assurée malgré cette interruption par sa cohérence linguistique et par l'homogénéité du style graphique, mais de nombreux cas sont ambigus.

Voyons par exemple le tout premier impressif graphique de *JoJo*, « *doggyān* » (ドッグヤーン), qui accompagne l'image d'une femme sur le point de devenir la victime d'un sacrifice humain (fig. 22). La lame destinée à l'exécution du sacrifice est placée entre le deuxième et le troisième caractère, mais plusieurs éléments contrebalancent cette solution de continuité. D'une part, le style graphique, la taille et l'orientation des caractères sont identiques de chaque côté. D'autre part, l'impressif « *doggyān* » est un néologisme, mais il n'est pas impossible morphologiquement, et peut être compris comme une variation à partir de « *dokan* », qui exprime une explosion. Toutefois, il est possible également de lire « *doggyān* » comme deux impressifs séparés « *do'* » et « *gyān* », le premier correspondant au brandissement de la lame ou au choc de l'apparition de la scène, et le second exprimant la façon dont le corps de la femme est étalé sur la table et devant les yeux des lecteurs. De tels exemples ambigus sont nombreux. Le caractère ouvert des interprétations possibles génère chez le lecteur un important travail interprétatif durant sa lecture. Il est probable que différents lecteurs construiront des lectures différentes.

L'absence de linéarité de l'impressif graphique peut également se manifester à travers l'absence d'alignement de ses caractères. Continuons à examiner le même exemple « *doggyān* » (ou « *do'* » et « *gyān* »). On constate que le caractère « *a* » et la barre d'allongement vocalique sont disposés l'un au-dessus de l'autre, alors que l'impressif est écrit horizontalement. Dans une scène du troisième volume, le visage d'un ennemi se délite et fond en réaction à un coup (fig. 35). L'impressif graphique qui exprime ce délitement, « *dororin* », est disposé sur deux lignes et forme presque un carré, au point qu'un autre ordre de lecture (« *doriron* », « *rodonri* », voire « *rondori* ») serait envisageable si l'on ne prenait en compte que la disposition des caractères. Cependant, « *dororin* » est un impressif appartenant au lexique courant, contrairement aux autres possibilités de lecture. Ainsi, s'il peut y avoir un instant d'hésitation lors de la lecture, la forme linguistique de l'impressif ôte toute ambiguïté à cet impressif graphique. Notons d'ailleurs que la disposition d'un ensemble de quatre caractères (*kanji* comme *kana*) en carré est régulièrement employée dans la vie quotidienne, par exemple pour des enseignes de restaurant ou

des logos d'entreprises ; il n'existe pas dans ce cas non plus d'ordre de lecture déterminé, et c'est la cohérence linguistique qui indique la lecture la plus adéquate.

La disposition en carré reste rare, et les impressifs graphiques dont les caractères ne sont pas alignés sont fréquemment composés de plus de quatre caractères. Toutefois, l'effet sur la lecture est similaire. Voyons l'exemple de l'impressif graphique « *doshū*' » qui accompagne le mouvement d'attaque contre le chien Iggy d'un faucon dont le bec pénètre sous l'eau (fig. 50). La forme globale de l'impressif graphique est triangulaire et la ligne que doit suivre l'œil du lecteur décroche après les trois premiers caractères et forme un zigzag. Ici encore, la cohérence linguistique élimine toute ambiguïté sur la façon juste de lire l'impressif graphique.

Il faut enfin évoquer les nombreux exemples de tracés chevauchants que l'on trouve dans *JoJo*. Certains chevauchements sont discrets, comme celui de l'impressif graphique « *guōn* », dans le volume 16 (fig. 46), dans lequel le deuxième caractère semble placé derrière le premier, créant un effet de superposition, ou, plus bas sur la même page, « *gaon* », dont chaque caractère semble placé derrière le précédent. D'autres chevauchements sont plus ostensibles, comme ceux de l'impressif graphique massif « *dogushā*' » qui accompagne la collision d'une voiture et d'un camion dessinée en pleine page plus tôt dans le même volume : (fig. 45). Cette fois-ci, le troisième caractère, « *shi* », semble placé à l'avant du caractère « *gu* » qui le précède. Ce procédé du chevauchement donne à l'impressif graphique un aspect d'ensemble particulièrement compact, ce qui, combiné à sa taille, contribue à lui conférer son impact remarquable.

Ces diverses dispositions ont en commun de ne pas respecter la convention scripturale de la linéarité de l'écriture, que ce soit par l'espacement exagéré des caractères, leur non alignement ou leur chevauchement. La rupture de cette convention a pour conséquence de rendre la lecture moins aisée. On constate ainsi que certains procédés graphiques mis en œuvre dans le tracé des impressifs peuvent entrer en concurrence avec les conventions de l'écriture, en particulier l'exigence de lisibilité, qui constitue pourtant d'ordinaire une contrainte forte. Ces procédés ont pour la plupart à voir avec des questions de mise en page, sur lesquelles nous reviendrons dans les parties suivantes de ce travail.

2.1.4 Une évolution différenciée des usages selon les genres

Comme le montre ce premier exposé, un grand nombre de dispositions et d'orientations sont possibles et régulièrement employées dans *JoJo*, qui présente sur ce plan une variété représentative de l'usage dans les *shōnen manga* des années 1980 et 1990. En effet, si chaque œuvre présente un usage particulier des impressifs graphiques, y compris en termes de disposition, certaines tendances au sein de chaque genre de manga peuvent être discernées, qui sont liées intimement aux tendances de mise en page (nombre et forme des cases, usage des gros plans, etc.). Ainsi, les mangas en quatre cases présentent généralement une faible variété en termes de disposition des impressifs graphiques, en raison des limitations de taille et de forme inhérentes à cette partition en cases. Les mêmes raisons expliquent en partie la faible variété des dispositions dans les mangas du début du XX^e siècle, jusqu'aux années 1960 : d'une part, les formats étaient plus petits, comme le note Yomota Inuhiko dans *Manga genron*¹⁰⁴, et d'autre part, ce n'est qu'à partir des années 1960 que la mise en page des mangas a fortement évolué. Il n'est donc pas surprenant qu'à l'autre bout du spectre, ce soient les *shōjo manga* et les *shōnen manga* actuels qui présentent certainement la plus grande variété de taille et de disposition des impressifs graphiques, puisque ce sont ces genres qui font le plus grand usage des mises en page irrégulières et éclatées. Notons à ce sujet que la mise en page dans *JoJo* est marquée par un usage important de cases aux bords obliques et débordant de la pliure de la double-page¹⁰⁵.

Il nous paraît nécessaire de souligner qu'il est possible de trouver dans des mangas anciens des exemples isolés d'usage de plusieurs dispositions évoquées plus haut. Ainsi, bien que le manga à succès *Norakuro* (のらくろ), de Tagawa Suihō 田河水泡 (1899-1989), comporte très peu d'impressifs graphiques, l'un de ses gags publiés en 1935 en fait un usage frappant (fig. 1). Dans cette scène, le héros Norakuro のらくろ s'essaie maladroitement aux patins à roulettes. L'impressif « *sutten koro koro* » qui exprime sa glissade et son basculement forme un arc de cercle parfait et suit la trajectoire de la tête du malheureux héros. On peut constater que le procédé est tout à fait maîtrisé. Il serait donc erroné de croire que les effets rhétoriques des impressifs graphiques fondés sur leur disposition n'existaient pas

¹⁰⁴ Voir YOMOTA Inuhiko, *Manga genron*, op. cit., p. 134.

¹⁰⁵ Voir à ce sujet Aurélien PIGEAT, « La double-page chez Hirohiko Araki : l'*ubris* faite norme », *Image & Narrative*, 2011, vol. 12, n° 1, p. 135-147.

avant la période de fort développement du manga des années 1960. En revanche, il est indéniable que l'usage accru des impressifs graphiques s'est accompagné de la généralisation de tels effets. Par ailleurs, les tendances que nous avons esquissées ne doivent pas faire oublier l'immense diversité des usages entre les œuvres au sein d'un même genre.

2.2 A l'échelle des caractères : divers procédés graphiques

Il y a beaucoup à dire sur le tracé des caractères qui constituent les impressifs graphiques, puisque celui-ci est l'une des sources principales de leur expressivité. C'est également l'un des aspects des impressifs graphiques les plus marqués historiquement. En cela, le tracé des caractères rejoint le trait du dessin. En effet, de la même façon que les styles de dessin des mangas ont connu différentes modes, sensibles à la fois dans le trait, les proportions et les instruments utilisés¹⁰⁶, le type de tracé employé pour les impressifs graphiques reflète très souvent les modes de l'époque de leur création. D'ailleurs, le tracé des impressifs graphiques dans *JoJo* a beaucoup changé au cours de ses dix premières années de parution, dans le sens à la fois d'une plus grande variété et d'une plus grande cohérence.

2.2.1 Des procédés de stylisation

Commençons par mentionner l'existence de différents types d'impressifs graphiques : certains sont formés de caractères pleins noirs, pour d'autres, seul le contour des caractères est tracé et l'intérieur est laissé blanc, et enfin l'intérieur de certains caractères est rempli par un motif, réalisé au stylo ou à l'aide d'une trame¹⁰⁷. Ces variations ne portent pas en elles-mêmes de sens particulier – dans *JoJo* tout du moins – et semblent motivées avant tout par des considérations esthétiques, telles que l'équilibre du noir et du blanc sur la page, ainsi que la recherche de variété visuelle. Dans certains cas toutefois, l'usage combiné de caractères pleins et de

¹⁰⁶ Voir la présentation des différents outils de dessin ainsi que des périodes et des genres auxquels ils sont associés dans NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka*, *op. cit.*, p. 32-37.

¹⁰⁷ Dans la suite de ce travail, nous appellerons les premiers « caractères pleins », les suivants « caractères évidés ». Par ailleurs, le terme de « trame » désigne une technique de remplissage d'une surface de papier à l'aide de feuilles adhésives semi-transparentes sur lesquelles sont imprimées des motifs variés. Cette technique a commencé à être utilisée largement dans les années 1950 dans les mangas pour permettre de rendre des tons de gris. L'usage des trames s'est progressivement développé et diversifié, et sont apparues des conventions qui associent certaines trames à des états psychologiques. Voir OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p. 78-105, pour une présentation de certaines de ces conventions.

caractères évidés semble venir souligner l'antagonisme de deux personnages. On peut en voir un exemple dans une double-page du volume 24 (fig. 50), qui présente une lutte sous l'eau entre un chien et un faucon. Plusieurs impressifs graphiques y présentent à la fois des caractères pleins noirs et des caractères blancs au contour noir. Le volume 2 présente un autre exemple particulièrement clair de cet effet (fig. 29). Le face à face tendu entre Jonathan et Dio est en effet traduit par la mise en page qui juxtapose deux plans serrés de leur visage, et par la symétrie des impressifs graphiques qui les surmonte. En effet, l'impressif « *goro goro* », qui exprime le grondement du tonnerre, est présent deux fois, au-dessus de chaque visage, et les caractères pleins et les caractères évidés qui composent les deux occurrences de l'impressif graphique sont disposés en miroir.

L'usage des impressifs graphiques dont le contour est rempli par des trames est très réduit dans *JoJo*. Notons par ailleurs que de façon générale, la nature des trames employées est particulièrement sensible au passage du temps et des modes. Pour un lecteur averti, les trames font partie des indices les plus parlants pour dater un manga inconnu. Les quelques occurrences d'impressifs tramés de *JoJo* appartiennent d'ailleurs aux premiers volumes : c'est le cas par exemple des impressifs graphiques « *kān !* » (fig. 24) et « *ka '* » (fig. 34). L'abandon subséquent des trames dans les impressifs graphiques de *JoJo* est probablement le reflet du fait que l'image des caractères tramés est plutôt associée aux années 1970 et au début des années 1980, et commence donc un peu à passer de mode quand débute *JoJo*¹⁰⁸.

Cependant, l'une des sources les plus évidentes de la diversité visuelle des impressifs graphiques tient à l'ensemble des effets graphiques qui se manifestent dans le tracé des caractères des impressifs graphiques. Certains de ces effets sont employés en relation avec le phénomène exprimé par l'impressif, tandis que d'autres le sont indépendamment de sa signification. Par ailleurs, il est parfois malaisé de tracer une nette distinction entre les effets iconiques, qui traitent les caractères d'écriture comme une matière physique, et des effets de stylisation ; cette frontière peut se mouvoir au gré de l'interprétation personnelle du lecteur.

Dans *JoJo*, les effets graphiques sont particulièrement nombreux, surtout à partir du second volume. Le tracé des caractères des impressifs graphiques dans le premier volume se caractérise en effet par une certaine homogénéité et pourrait être

¹⁰⁸ Signalons néanmoins que l'avènement de l'usage des outils informatiques pour le dessin des mangas a entraîné un retour en grâce des trames dans les impressifs graphiques dans un certain nombre de mangas, en permettant notamment des effets de transparence ou de dégradés dont l'aspect est suffisamment éloigné des exemples des années 1970 et 1980 pour ne pas paraître daté.

qualifié de tracé en bâton dans la grande majorité des cas, en raison du fait que les caractères sont constitués de traits épais et rectilignes à la largeur constante et aux extrémités en angle droit (on en voit plusieurs exemples dans la figure 24). Cependant, Araki élargit rapidement la gamme d'effets qu'il emploie. Certains de ces effets s'inscrivent dans la lignée des stylisations de caractères adoptées par Tezuka et de nombreux autres auteurs de manga des années 1950 et 1960. Par exemple, parmi les premiers effets graphiques qu'il applique à ses impressifs, on peut citer les caractères rectilignes mais au contour légèrement arrondi qu'il emploie pour écrire l'impressif « *dododo* » dans une scène de combat du deuxième volume, en bas de la page de gauche (fig. 30), ou bien les *katakana* aux extrémités pointues qui forment les impressifs graphiques « *shan !* » et « *suta'* » (fig. 23). Citons également un exemple isolé de caractères dont le contour forme des zigzags serrés qui cherchent vraisemblablement à exprimer la vibration due à la force du coup porté par Jonathan (fig. 24, dernière case, « *gurā !* »). Ces effets sont déjà quelque peu datés lorsque paraît *JoJo*. On retrouve par exemple des impressifs graphiques en *katakana* aux extrémités pointues dans *Manga Nihon keizai nyūmon* qui, en tant que manga didactique, vise la clarté plutôt que l'originalité (fig. 16 et 17). Il est possible principalement qu'Araki ait cherché avec l'usage de ce genre de graphies à donner une tonalité rétro à *JoJo*, mais l'abandon rapide de la plupart de ces stylisations semble indiquer qu'elles n'étaient pas satisfaisantes.

2.2.2 Des effets iconiques

Cet abandon est à comparer avec l'emploi à de nombreuses reprises d'un effet stylistique qui possède la même qualité rétro que les exemples évoqués plus haut, et qui pourrait être qualifié d'iconique ou de semi-iconique en ce qu'il évoque un ruban déchiré aux formes simplifiées. Cet effet apparaît très tôt, dès le premier chapitre, et il continue à être utilisé régulièrement tout au long de la série, notamment dans la scène évoquée précédemment de la sortie de terre du manoir de Dio dans le volume 24 (fig. 53). Or on peut trouver des exemples d'usage d'impressifs graphiques au tracé similaire dans des mangas d'après-guerre comme un *shōnen manga* de 1965 au style fortement inspiré de celui de Tezuka Osamu, *Uchū ēsu* (宇宙エース, L'as de l'espace) de Yoshida Tatsuo 吉田竜夫 (1932-1977), (fig. 6). Il est difficile de savoir pourquoi cet effet en particulier a été adopté par Araki. On peut cependant remarquer qu'il s'inscrit en contraste avec une grande

part des effets de tracé que l'on peut observer dans l'ensemble de l'œuvre.

En effet, les effets graphiques qu'a développés Araki de la façon la plus remarquable et qui sont à présent intimement associés à l'identité visuelle de *JoJo* ont pour point commun un traitement des caractères d'écriture comme une matière physique fluide allant de l'état liquide à une consistance pâteuse ou visqueuse. Le tracé de ces caractères est traité de façon moins régulière que dans les exemples cités plus haut et leur contour est volontiers tremblé, hérissé, saccadé ou déformé de multiples manières.

Dans le premier volume, les premiers exemples de cette tendance peuvent être trouvés de façon très ponctuelle dans le tracé de certains caractères comme ceux de l'impressif graphique « *ban* » (fig. 23, première case), qui ne sont pas tout à fait rectilignes. Mais c'est dans le deuxième volume que les impressifs graphiques « pâteux » si caractéristiques de *JoJo* font leur apparition. Dans une scène qui voit un vampire assaillir Dio, le visage du vampire est accompagné de l'impressif « *dōn* », qui renforce son aspect menaçant (fig. 28, en bas à droite). Les caractères sont tracés de façon à évoquer une matière molle, dont la fluidité est soulignée par ce qui semble être un trou dans le trait supérieur du dernier caractère « *n* ». Ici, la motivation de ce traitement graphique est vraisemblablement la volonté de suggérer au lecteur une forme de dégoût ou même d'inquiétude à travers l'idée d'une matière fluide non identifiée qui évoque un fluide organique.

Dans d'autres cas, l'aspect fluide des caractères possède une composante iconique qui nécessite pour être pleinement comprise une certaine connaissance des tropes de la culture populaire japonaise. Voyons par exemple la case inférieure de la page 194 du volume 16 (fig. 45). Dans cette scène, la voiture où se trouvent les héros est poussée dans un ravin par la voiture d'un ennemi. L'un des occupants de la voiture des héros matérialise alors son *sutando*, Hierophant Green ハイエロファン
ントグリーン (Haierofantogurīn), visible dans la première case, qui saisit un câble de leur voiture et l'accroche à la voiture de l'ennemi, évitant ainsi la chute. Jōtarō matérialise ensuite son *sutando* Star Platinum, qui remonte la voiture en tirant sur le câble. L'impressif graphique « *dogyūn* » qui accompagne la scène possède une apparence particulièrement fluide, évoquant une matière presque coulante. Le choix de ce type de graphisme pourrait sembler surprenant. En effet, l'absence presque totale d'angles aigus et de lignes droites au profit de lignes sinueuses évoque davantage une forme de relâchement qu'un geste énergique de préhension tel qu'on le voit dessiné. La déformation de la forme globale de l'impressif graphique qui

semble comme tiré vers le bas peut être considérée comme un effet métonymique (que l'on verra ci-après), mais elle n'explique pas le choix de l'aspect fluide des caractères. En réalité, il faut comprendre que l'impressif « *dogyūn* », qui est inventé par l'auteur, possède un sens complexe et exprime à la fois la matérialisation du *sutando*, qui apparaît à cet instant pour sauver Jōtarō et ses amis (« *do* ») et son geste de préhension (« *gyūn* »). Or l'apparition du *sutando* évoque pour le lecteur les scènes de l'apparition du héros dans des séries télévisées comme *Kamen Rider*, qui sont traditionnellement accompagnées d'effets de distorsion sonore. Il nous semble que c'est cette distorsion sonore appartenant à l'imaginaire collectif qui est ici évoquée de façon analogique par une distorsion du tracé des caractères de l'impressif graphique. On constate en effet l'association fréquente de ce type de graphies aux caractères distordus à des scènes d'apparition de *sutando*.

2.2.3 Des effets métonymiques

Cette adoption d'un tracé des impressifs graphiques évoquant une matière fluide a permis également l'emploi de figures que l'on pourrait qualifier de métonymiques. Ces effets fonctionnent par analogie entre le tracé des contours de l'impressif graphique et la sensation qu'il évoque, c'est-à-dire que la représentation graphique du son ou du phénomène semble subir les effets physiques du phénomène en question. Ainsi, les effets graphiques peuvent évoquer des phénomènes physiques analogues ou adjacents à ceux qu'ils décrivent linguistiquement, déplacés sur les caractères d'écriture eux-mêmes. C'est en particulier fréquent dans les scènes décrivant des coups portés ou des mouvements brusques. Voyons par exemple l'impressif graphique « *baga'* » qui apparaît à côté d'un coup de sabre de Jonathan enfonçant le visage d'un mort-vivant aux ordres de Dio (fig. 31). Le tracé hérissé de pointes rappelle fortement le tracé conventionnel des bulles qui contiennent des cris (on en trouve dans exemples dans les figures 5 à 8, 10, 14, 15, 18 et 20, et pour *JoJo*, notamment dans la figure 53). Le tracé de « *baga'* » est cependant moins régulier que ce tracé hérissé conventionnel, ce qui lui confère une certaine matérialité et souligne ainsi le caractère métonymique de l'effet graphique, puisque le contour de chaque *kana* semble porter la trace du choc représenté par le dessin.

Cet effet est régulièrement employé, avec diverses variantes. Examinons par exemple l'impressif graphique « *bun* », qui accompagne le coup de poing de Jonathan dans une scène du troisième volume (fig. 36) : le mouvement du poing

vers la gauche, qui est exprimé au moyen de lignes de mouvement horizontales qui dessinent notamment le contour de la main, semble s'être également imprimé sur les deux *katakana* de l'impressif graphique qui exprime le mouvement rapide de la main. En effet, leur contour est hérissé de façon asymétrique comme si les caractères étaient formés d'une matière fluide et avaient subi un choc et un déplacement vers la gauche.

Dans le volume 19, une scène montre l'attaque de High Priestess ハイプリエス テス (女教皇) (Haipurisutesu), le *sutando* d'une ennemie nommée Midler, contre l'équipe des héros (fig. 48). High Priestess a la capacité de prendre la forme de n'importe quel objet solide de façon à passer inaperçue et à reprendre en un instant sa forme initiale pour attaquer par surprise avec ses griffes acérées. Ici, elle prend la forme d'une tasse de thé et se révèle alors qu'elle se trouve dans la main de Joseph Joestar, dans la dernière case de la double-page. Les deux impressifs graphiques qui accompagnent la scène sont « *do* », qui exprime le changement brusque de forme du *sutando*, et « *piyā'* », qui exprime la façon dont le liquide qu'il contenait se répand violemment. La forme hérissée de « *do* » rappelle visuellement l'aspect du *sutando* High Priestess au moment de sa transformation. Ici encore, l'impressif graphique paraît ainsi constitué d'un matériau aux propriétés plastiques subissant diverses forces qui le déforment.

Un autre exemple intéressant peut être trouvé dans le volume 10, dans une image en pleine page qui présente le personnage de Lisa Lisa リサリサ (Risarisu) en pied (fig. 39). Lisa Lisa, un personnage de femme forte et mystérieuse, lance une attaque contre un ennemi en dénouant son foulard, qui se déploie doucement autour d'elle. Deux impressifs graphiques accompagnent la scène : « *sū* », qui décrit la manière déliée dont se meut Lisa Lisa, et « *fuwawawa* », qui exprime le mouvement du foulard. De façon remarquable, tous les caractères qui constituent les deux impressifs graphiques présentent une forme similaire et le même genre d'ondulations que celles du foulard et dans une moindre mesure de la chevelure de Lisa Lisa. Les *katakana* semblent ainsi subir l'effet du vent au même titre que le foulard et les cheveux de Lisa Lisa. De tels effets métonymiques sont régulièrement employés dans *JoJo* comme un moyen de souligner une scène.

2.3 La trace du mouvement dans l'écriture

Une variante de ce style d'écriture fluide mérite une attention particulière. En

effet, l'impressif récurrent « *gogoX* » et certains caractères comme « *ka* » en *katakana* sont très souvent écrits d'une manière immédiatement reconnaissable. Or, pour décrire avec exactitude ce graphisme, il faut évoquer un élément essentiel de sa composition que nous avons jusqu'à présent laissé de côté, à savoir son rapport à l'écriture manuscrite. Pour cela, il convient de revenir sur certaines caractéristiques de l'écriture japonaise.

2.3.1 L'écriture manuscrite dans la culture japonaise

Insister sur l'importance de l'écriture manuscrite lorsqu'on évoque l'écriture japonaise tend dangereusement vers le lieu commun, si ce n'est le raccourci abusif qui assimile la pratique de l'écriture à la seule tradition calligraphique. Sans tomber dans cet excès, il nous semble nécessaire d'examiner le statut de l'écriture manuscrite dans la culture japonaise ainsi que ses conséquences sur l'objet de notre étude. Commençons par rappeler en quoi l'écriture manuscrite occupe une place privilégiée dans l'écriture japonaise. Tout d'abord, en termes de pratiques, comme le décrit Pascal Griolet :

[M]algré l'extraordinaire développement économique de ce pays, le Japon est demeuré jusqu'à des temps récents une civilisation de l'écriture manuscrite, alors que l'Occident était passé depuis longtemps à la dactylographie. Bouteille d'encre, porte-plume, feuille de copie, pinceau pour les grandes occasions, tel était encore dans les années 1970 le paysage qu'offraient les bureaux japonais¹⁰⁹.

À l'époque qui nous intéresse, l'essor de l'informatique, bien mieux adaptée à l'écriture rapide du japonais que la dactylographie, a commencé à modifier la situation, mais il est utile de garder à l'esprit que le développement de l'usage des impressifs graphiques dans les mangas s'est inscrit dans le contexte d'une pratique quotidienne de l'écriture très largement manuscrite.

En outre, l'apprentissage de l'écriture manuscrite est resté jusqu'à aujourd'hui une matière enseignée tout au long de la scolarité primaire et secondaire. Cet enseignement comporte de nombreux aspects, parmi lesquels les règles pour tracer les caractères d'écriture de façon juste et agréables à l'œil. Or la justesse du tracé dépend du respect d'un ordre déterminé : chaque trait doit être tracé dans un sens et un ordre précis (même s'il existe parfois plusieurs ordres admis). L'accent mis dans

¹⁰⁹ Pascal GRIOLET, « En guise de conclusion : la rencontre avec le courant électrique », dans SIMON-OIKAWA Marianne, BRISSET Claire-Akiko, GRIOLET Pascal et MARQUET Christophe (dir.), *Du pinceau à la typographie*, op. cit., p. 347.

l'enseignement sur l'ordre et la direction des traits s'explique certainement en partie par le fait que l'utilisation de la mémoire corporelle du mouvement aide à la mémorisation des centaines de caractères qui composent l'écriture japonaise. Ce qu'il nous semble ici utile de noter est que le souvenir du mouvement de la main est également convoqué dans une certaine mesure lors de la lecture. Ainsi, aucun caractère n'apparaît comme totalement statique, puisque chaque caractère porte en lui la mémoire du mouvement avec lequel il a été tracé. Cette présence d'un mouvement scriptural fantôme est évidemment encore plus marquée dans les écritures réellement manuscrites, qu'elles soient effectuées au pinceau ou avec tout autre outil, ainsi que dans les écritures qui se présentent comme la reproduction sur un support différent d'un tracé manuscrit. Pensons par exemple aux panneaux en bois gravé qui ornent l'entrée de certains temples et sur lesquels la gravure reproduit avec précision les effets du pinceau. Toutefois, ce mouvement fantôme de la main est également présent, quoique de façon atténuée, dans le cas des caractères typographiques, alors même que la production mécanisée du caractère ne suit en rien l'ordre de la production manuelle.

2.3.2 Les effets d'écriture manuscrite dans les impressifs graphiques

Dans le cas des impressifs graphiques, il apparaît clairement que leur rapport à l'écriture manuscrite n'est pas uniforme, même si l'on ne prend en compte que les impressifs graphiques qui sont effectivement tracés à la main par les auteurs¹¹⁰. Historiquement, on peut distinguer deux grandes tendances à cet égard. Tout d'abord, dans les premiers mangas, la plupart des impressifs graphiques étaient tracés de la même façon que les dialogues, dans des caractères manifestement manuscrits et dont les effets se limitaient à des variations au niveau de la taille et de l'orientation. Cette tendance s'est maintenue jusqu'à aujourd'hui dans les mangas courts (*yon-koma manga*, mangas des journaux...). D'un autre côté, le développement de mangas plus longs (*story manga*) s'est accompagné d'une recherche d'effets visuels liés au tracé des impressifs graphiques, en particulier dans la période d'après-guerre, tandis que l'usage de caractères typographiques devenait la norme dans les dialogues. Pour les impressifs graphiques, de très nombreux effets stylistiques et iconiques ont été créés par Tezuka, dont l'inventivité est légendaire. Certains de ces impressifs graphiques stylisés, constitués de traits réguliers,

¹¹⁰ Nous ignorons volontairement ici l'étape de la reproduction mécanique des planches originales.

rappellent fortement des designs typographiques utilisés par exemple dans le domaine de la publicité dans les années 1960¹¹¹. D'autres se présentent davantage comme des dessins dotés du même contour régulier et arrondi que les personnages. Ces impressifs présentant des effets graphiques ont ainsi eu tendance à gommer leur nature d'écriture manuscrite.

Toutefois, des impressifs graphiques tirant explicitement leurs effets visuels de leur nature manuscrite sont progressivement apparus. L'un des exemples les plus simples de cette mise à profit des caractéristiques de l'écriture manuscrite est constitué par les impressifs graphiques à l'effet « griffonné ». L'effet griffonné peut être décrit comme un tracé fait d'allers-retours du stylo ou de traits superposés, formant ainsi un contour irrégulier (voir par exemple l'impressif graphique « *gashi!* » dans le shōjo manga *Tōma no Shinzo* (トーマの心臓, *Le Cœur de Thomas*) de Hagio Moto 萩尾望都 (née en 1949) (fig. 11). Son usage est apparu dans les années 1960 et s'est ensuite répandu jusqu'à être régulièrement employé dans l'ensemble des genres de manga aujourd'hui. On trouve dans *JoJo* des occurrences de ce type de tracés. Par exemple, dans le volume 31, l'apparition du *sutando* du jeune Kōichi est soulignée par l'impressif graphique « *dōn* », qui présente un tracé de type griffonné (fig. 59). La différence formelle entre un tel tracé griffonné et les tracés iconiques ou métonymiques vus plus haut peut paraître infime. Toutefois, il nous semble que l'expressivité de ce type de tracés provient au moins en partie de la trace du mouvement dynamique de la main qu'ils suggèrent. L'intensité du geste d'écriture est transférée au résultat écrit.

Une autre sorte de tracés faisant référence à l'écriture manuscrite existe, qui est liée cette fois à l'écriture au pinceau et non au stylo, que ce soit par l'usage réel de l'encre et du pinceau ou seulement par la présence des empattements typiques de l'écriture au pinceau. Les effets de ce type de tracés sont de deux sortes. D'une part, la référence à l'écriture au pinceau est souvent employée dans les mangas dont l'histoire se déroule dans le Japon pré-moderne comme une manière de convoquer

¹¹¹ Les expérimentations typographiques forment un aspect prégnant de l'histoire de l'art du XX^e siècle à travers le monde. Au Japon, on peut citer en particulier dans les années 1920 le mouvement artistique d'avant-garde Mavo, aux nombreuses activités (théâtre, performances, expositions...), sur le modèle de Dada en Europe. La revue Mavo, qui a connu sept numéros parus entre juillet 1924 et août 1925, a été le lieu d'une grande inventivité formelle ; les jeux typographiques qu'elle présentait portaient aussi bien sur les lettres de l'alphabet que sur les *kana* et les *kanji*. L'influence de ce type d'expérimentations sur les mangas n'est certainement pas directe, mais il est permis de penser qu'elles ont inspiré le design typographique d'après-guerre et la stylisation des caractères, qui sont à leur tour imités manuellement par les auteurs de manga. Sur Mavo, voir notamment Michael LUCKEN, *L'Art du Japon au vingtième siècle*, Paris, Hermann, 2001, p. 83-94.

les images associées à l'idée d'un Japon « traditionnel ». Dans ce cas, le tracé des impressifs graphiques peut emprunter beaucoup au geste calligraphique. C'est certainement l'auteur Hirata Hiroshi 平田弘史 (né en 1937) qui le premier a développé cet usage avec son trait puissant et sa maîtrise du pinceau dans les années 1960 et 1970, dans des œuvres de *gekiga* comme *Chidaruma kenpō* (血だるま剣法, La technique du sabre du guerrier ensanglanté, 1962) (fig. 5). Hirata ne limitait d'ailleurs pas l'usage du pinceau aux impressifs graphiques, mais l'employait aussi dans l'écriture des dialogues. Dans *Kozure ōkami* (子連れ狼, *Lone Wolf and Cub*, littéralement « Le loup accompagné de son petit », scénarisé par Koike Kazuo 小池一夫 (1936-2019), Kojima Gōseki 小島剛夕 (1928-2000) a également employé le pinceau pour écrire des impressifs graphiques, notamment dans des scènes de batailles où la nature liquide de l'encre des impressifs graphiques, accentuée par l'usage du pinceau, fait écho à l'usage de l'encre représentant le sang versé (fig. 7). Le tracé systématique des impressifs graphiques au pinceau est resté minoritaire dans les mangas, mais on peut remarquer qu'il a été adopté dans plusieurs œuvres à succès postérieures à la période sur laquelle nous nous concentrons, comme *Vagabond* de Inoue Takehiko 井上雄彦 (né en 1967) (*バガボンド*, *Bagabondo*, depuis 1998) ou *BLEACH* de Kubo Tite 久保帯人 (né en 1977) (*ブリーチ*, 2001-2016). Bien sûr, le rapport de ces impressifs graphiques à la calligraphie reste de l'ordre de la référence. Comme le rappelle Pascal Griolet, il n'existe pas de tradition calligraphique utilisant les *katakana*, dont est constituée la majeure partie des impressifs graphiques concernés par ce type de tracés :

[L]es *hiragana* sont par nature des caractères cursifs souvent liés les uns aux autres, parfois difficiles à lire en raison des innombrables variations qui peuvent affecter leur tracé, tandis que les *katakana* ont eu dès l'origine un tracé précis, sans fioriture, et offrant peu de variantes ; ils ont été conçus pour être écrits dans un style régulier où les caractères sont séparés les uns des autres. Ce sont de surcroît des signes associés aux activités « sérieuses », au travail intellectuel, tandis que les *hiragana* sont par leur histoire tenus pour plus « ludiques¹¹² ».

De plus, les rares exemples d'impressifs graphiques en *hiragana* tracés au pinceau sont formellement très éloignés des calligraphies en *hiragana*, puisque les caractères y sont toujours séparés les uns des autres. En effet, les *hiragana* employés dans les mangas, même quand ils sont tracés au pinceau, sont toujours les

¹¹² Pascal GRIOLET, « En guise de conclusion : la rencontre avec le courant électrique », *op. cit.*, p. 344.

caractères fixés par la réforme de l'écriture de 1900, et ils restent formellement plus proches des caractères typographiques que des caractères cursifs des calligraphies traditionnelles. On peut en trouver un exemple dans le *gekiga* de Kamimura Kazuo 上村一夫 (1940-1986) *Dōsei jidai* (同棲時代, *Lorsque nous vivions ensemble*, 1972-73) (fig. 9), qui est une chronique poignante de la vie quotidienne d'un jeune couple vivant en concubinage au début des années 1970 : le tracé de l'impressif « *bashi* » qui accompagne la gifle qu'inflige le jeune homme à sa compagne, sans chercher à imiter des caractères d'imprimerie, en reste néanmoins relativement proche. Ainsi, l'un des effets recherchés de l'emploi d'impressifs graphiques tracés au pinceau repose sur les connotations culturelles associées à la représentation sociale de la pratique traditionnelle de l'écriture.

Par ailleurs, que l'écriture au pinceau soit une écriture du quotidien ou une pratique artistique, certains principes restent constants, comme, en particulier, l'importance d'effectuer chaque tracé en une seule fois, sans revenir sur son geste. Cette convention la distingue de l'écriture au stylo, qui autorise, comme on l'a vu, les tracés griffonnés. Ainsi, l'intérêt de ce type de tracés au pinceau pour les impressifs graphiques est qu'il suggère le mouvement de façon très efficace, ce qui permet d'accentuer la dramatisation et l'impact des scènes par rapport à l'emploi des tracés stylisés à référence typographique. En effet, les tracés stylisés représentent souvent les mouvements par une déformation de la forme des caractères. De la même façon qu'on l'a vu pour les distorsions métonymiques du contour des impressifs graphiques, on peut considérer que cette déformation globale des impressifs graphiques stylisés présente un caractère métonymique. En effet, le mouvement évoqué dans la scène semble imprimer sa force sur la représentation graphique de l'impressif. Dans le cas des impressifs dont le tracé se présente comme manuscrit, la distorsion de la forme globale est généralement utilisée aussi, mais à cette représentation métonymique du mouvement vient s'ajouter la trace du mouvement énergétique de la main de l'auteur.

Examinons l'exemple d'un impressif graphique tiré du volume 38 de *JoJo* (fig. 71). Dans la première case d'une double-page décrivant un combat entre Star Platinum, le *sutando* de Jōtarō, et Sheer Heart Attack, un engin explosif automatique et mobile qui est l'arme du *sutando* d'un ennemi, un coup de poing de Star Platinum est accompagné de l'impressif graphique « *dogyā* ». Cette première case étroite occupe toute la hauteur de la page et présente en gros plan le bras de Star Platinum dont le poing s'abat de haut en bas sur Sheer Heart Attack, avec un

léger décalage en diagonale vers la gauche, suivant l'orientation du bord gauche de la case. L'impressif graphique n'est pas écrit de façon linéaire, mais en zigzag, les trois derniers caractères étant écrits isolément. Plusieurs éléments du tracé évoquent des caractéristiques de l'écriture au pinceau : la forme en goutte des points des deux *dakuten* apposés aux deux premiers caractères, la forme pointue de l'extrémité de plusieurs traits, ou encore la forme de l'empattement du deuxième caractère. Ce qui est frappant, c'est la façon dont l'angle des traits qui composent les caractères et surtout l'angle du pinceau soulignent le mouvement du poing en convergeant vers l'endroit de l'impact. La présence des empattements ici est particulièrement efficace à cet égard.

2.3.3 Un procédé de l'ordre de la référence

Bien sûr, l'unicité et l'immédiateté du geste traçant l'impressif graphique sont des fictions. Il est d'une part tout à fait possible pour les auteurs de « tricher » en retouchant leurs caractères, et d'autre part, la plupart des impressifs graphiques utilisant ce type de tracés présentent des traces d'un traitement graphique postérieur au tracé à proprement parler. En particulier, les caractères noirs pleins sont généralement entourés d'un fin liseré blanc qui permet de les distinguer facilement du fond dessiné sur lequel ils se sur-impriment. Cependant, ces traitements postérieurs n'entament pas l'efficacité du procédé. Il semble même que l'effet de suggestion de mouvement puisse être obtenu avec des impressifs graphiques aux caractères évidés, en particulier s'ils présentent des empattements. Par exemple, dans la suite du combat entre Star Platinum et Sheer Heart Attack, une case présente l'impressif graphique « *gan* » en caractères évidés (fig. 72). Cependant, sa forme fait directement référence à une écriture « pleine » au pinceau, avec en particulier un empattement initial très marqué. L'effet dynamique du geste suggéré est indéniable. Pourtant, à la différence du liseré blanc ajouté autour des caractères pleins, le contour noir de ces impressifs aux caractères évidés ne vient pas dans un second temps : c'est le contour qui crée le caractère, et ce contour semble d'ailleurs ici tracé lui-même au pinceau. On peut en conclure que ce type de tracés n'a pas besoin de créer l'illusion pour obtenir un effet dynamique en suggérant le mouvement de la main de l'auteur.

Revenons à présent au graphisme typique de *JoJo* que l'on a évoqué plus haut. Les caractères les plus fréquemment écrits dans ce graphisme reconnaissable sont

les *katakana* « *ko* » (ou « *go* ») et « *ka* » (ou « *ga* »). L'impressif « *gogoX* » est de façon indéniable celui qui est le plus souvent associé à ce graphisme, c'est pourquoi il est intéressant de comparer deux occurrences de « *gogoX* » à des stades différents de la publication. Dans le deuxième volume, la scène de la résidence familiale de Jonathan Joestar ravagée par les flammes (fig. 32 et 33), est accompagnée de plusieurs « *gogoX* » qui expriment alors la violence de la situation et non la tension surnaturelle que ces impressifs viendront à désigner dans la suite du manga. L'impressif graphique est formé de caractères évidés dont le tracé correspond au style fluide évoqué plus haut : les contours sont irréguliers et sinueux, évoquant une matière fluide ou pâteuse. Rien dans leur tracé ne rappelle l'écriture manuscrite.

Examinons à présent un exemple tiré du volume 24 (fig. 49), quand la série est bien établie. En bas de la page de droite, deux cases montrent Jōsuke immobile, manifestement sensible à l'aura surnaturelle représentée par l'impressif graphique « *gogogogo* » présent dans chaque case, d'abord en caractères pleins, puis en caractères évidés. Si les caractères présentent un aspect légèrement pâteux dû à une certaine irrégularité de leur contour, leur distorsion n'atteint pas le niveau des impressifs graphiques les plus « fluides ». Surtout, leur déformation n'est pas aléatoire, puisque sans imiter une écriture au pinceau, les caractères présentent nettement des empattements stylisés qui évoquent le mouvement de la main, dans le coin supérieur gauche des caractères. On retrouve une graphie similaire à de nombreuses reprises au cours du manga (fig. 77), même s'il existe bien sûr des occurrences de « *gogoX* » écrits différemment. Araki crée donc un graphisme original en associant l'évocation d'une matière pâteuse et la suggestion d'un mouvement dynamique de la main traçante.

Ce choix graphique a pour conséquence dans certains cas d'entamer largement la lisibilité des impressifs graphiques. Revenons sur l'exemple de l'impressif « *gan* », dans le volume 38 (fig. 72). L'empattement initial du caractère « *ga* » déforme fortement la forme générale du caractère, et rend plus difficile et moins instantané son déchiffrement. Par élimination des autres caractères et par déduction en fonction du contexte, le lecteur peut bien sûr arriver rapidement à la conclusion qu'il s'agit de l'impressif « *gan* », qui est particulièrement courant, mais il est intéressant de constater que de la même façon que la non linéarité des impressifs graphiques, les déformations du tracé des caractères peuvent mettre en concurrence la recherche d'effets visuels et les conventions ordinaires de l'écriture. D'ailleurs, les deux peuvent se combiner dans certains cas extrêmes. Ainsi,

l'impressif graphique « *gān* » qui transcrit le son d'un coup de feu dans le volume 50 (fig. 76) est un bon exemple du style graphique original développé dans *JoJo*, puisqu'il présente à la fois le caractère « *ga* » déformé avec un empatement prononcé, un agencement non linéaire des caractères, et une barre d'allongement vocalique en zigzag.

2.4 Le cas de la barre d'allongement vocalique

2.4.1 Un signe fortement plastique

La barre d'allongement vocalique (*chōonpu*, 長音符) est un signe d'écriture qui n'est pas un caractère à proprement parler, et qui est employé de façon extrêmement fréquente dans les impressifs graphiques. La barre d'allongement est d'ailleurs aussi bien utilisée avec les *hiragana* qu'avec les *katakana*, contrairement à l'usage qui veut que l'allongement vocalique soit noté par un *kana* dans un mot en *hiragana* et par la barre d'allongement dans un mot en *katakana*¹¹³. À l'inverse, il arrive souvent que l'allongement vocalique d'impressifs graphiques en *katakana* soit noté à l'aide des *kana* « *a* », « *i* », « *u* » et « *o* ». *JoJo* présente par ailleurs de nombreux exemples d'association des deux types de graphie de l'allongement vocalique dans un même impressif graphique. Par exemple, dans la figure 54, la barre d'allongement de l'impressif graphique « *dōn* » (ドオーオン) est encadrée de deux *katakana* « *o* ». La réalisation vocale de l'impressif n'en étant pas modifiée, l'emploi ou non de la barre d'allongement vocalique se fonde donc sur des critères visuels. Or la barre d'allongement présente plusieurs caractéristiques qui en font un signe particulièrement intéressant.

Tout d'abord, bien qu'elle soit un signe codifié appartenant au système scriptural japonais, la barre d'allongement vocalique présente une motivation iconique manifeste. Il semble que son usage soit relativement récent, puisqu'elle serait apparue pendant l'époque Edo pour retranscrire les mots étrangers, et aurait commencé à être largement utilisée à l'ère Meiji¹¹⁴. Sa graphie viendrait du *kanji* du verbe « *hiku* » (引く), qui signifie ici « étirer, prolonger ». La barre

¹¹³ Voir l'article « *Chōon* » (Allongement vocalique), *Kokugogaku daijiten* (Grand dictionnaire de linguistique du japonais), édité par KOKUGOGAKKAI (Association de Linguistique du Japonais), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan, 1980, p. 602.

¹¹⁴ Voir l'article « *Chōonpu* » (Symbole d'allongement vocalique), *Kokugogaku daijiten* (Grand dictionnaire de linguistique du japonais), édité par KOKUGOGAKKAI (Association de Linguistique du Japonais), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan, 1980, p. 603.

d'allongement correspondrait à la partie droite du *kanji*. Ainsi, la barre aurait été à l'origine verticale. Cependant, lorsque l'écriture horizontale a été adoptée, le sens d'écriture de la barre a suivi ce changement, et la barre est désormais verticale lorsque le mot est écrit verticalement et horizontale lorsque le mot est écrit horizontalement. De cette façon, elle paraît toujours se rattacher au caractère qui la précède et le prolonger¹¹⁵. Il existe ainsi un clair rapport d'analogie entre la linéarité temporelle de la prononciation et la linéarité de la barre qui représente le son allongé.

Cette analogie est développée graphiquement de diverses manières dans les impressifs graphiques. Tout d'abord, la longueur de la barre d'allongement dépasse presque systématiquement celle des *kana* auxquels elle est associée. La longueur de la barre n'étant pas fixe comme dans le cas d'un texte typographié, ses variations de taille suggèrent un allongement vocalique en quelque sorte proportionnel à la longueur du son retranscrit. Un exemple parlant de cet usage peut être trouvé dans le volume 16 de *JoJo*, dans la scène que l'on a déjà évoquée où la voiture du groupe des héros échappe à une chute dans un ravin (fig. 46). La première case de la page 194 montre le *sutando* Hierophant Green et le câble tendu entre les deux voitures. L'impressif graphique « *bīn* » (ビーン), écrit verticalement, exprime la tension extrême appliquée au câble. L'allongement vocalique est donc noté à la fois par le *katakana* « *i* » et par la barre, dont la longueur correspond à environ à la hauteur de trois ou quatre *kana*. Dans le cas d'une barre rectiligne comme celle-ci, nous formulons l'hypothèse que les lecteurs ajustent leur prononciation mentale en fonction de la longueur de la barre relativement à la taille des caractères auxquels elle se rattache.

Cependant, cette correspondance approximative est compliquée dans les nombreux cas où la barre d'allongement vocalique n'est pas rectiligne. En effet, une autre caractéristique de ce signe d'écriture est sa plasticité exceptionnelle. Pour peu qu'elle soit tracée dans le même style graphique que le caractère auquel elle se rattache, la barre d'allongement n'a pas besoin d'être rectiligne pour être identifiée comme telle. C'est ainsi qu'une très grande proportion des barres d'allongement présentes dans les impressifs graphiques des mangas sont courbées, ondulées, brisées, bouclées...

Dans certains cas, les modulations du tracé de la barre d'allongement servent

¹¹⁵ On a vu que dans *JoJo*, cette convention n'est pas systématiquement respectée, puisque dans certains cas d'impressifs graphiques au tracé non linéaire, la barre d'allongement est placée en dessous du *kana* qu'elle est censée prolonger. C'est par exemple le cas pour l'impressif graphique « *piyā*' » (fig. 48).

à exprimer de façon analogique des variations du son ou de la voix que décrit l'impressif graphique. Évoquons par exemple brièvement une planche du manga *Bonobono*, d'Igarashi Mikio, sur lequel nous reviendrons dans la partie suivante de notre travail (fig. 99). Dans cette planche, le personnage du père de Bonobono produit un long bâillement retranscrit par l'impressif graphique « *howwāmutto* » (ほっわーむっと) et les modulations de la voix du personnage sont représentées par une barre d'allongement vocalique d'abord ondulée, puis franchement entortillée. Bien sûr, ce tracé n'est pas une retranscription exacte du son du bâillement fictif : il n'existe pas de correspondance conventionnelle comparable au système d'écriture de la langue ou celui de la musique. Toutefois, l'intention de l'auteur est clairement de suggérer que la forme de la barre d'allongement suit les modulations de la voix du personnage.

Ce type d'emploi évoque lointainement plusieurs autres types de signes graphiques représentant des sons qu'il est intéressant de rappeler rapidement ici. Tout d'abord, la musique instrumentale ou chantée a souvent été représentée dans les mangas à l'aide de lignes ondulées, parfois agrémentées de signes de notes musicales, parfois même sous la forme de portées musicales ondulées. Ce choix de représentation peut être également trouvé dans des bandes dessinées non japonaises. Il nous semble que ce procédé graphique s'appuie sur l'analogie entre les variations mélodiques de la musique et les modulations de la ligne. Mentionnons par ailleurs un signe graphique visuellement et fonctionnellement proche de ces lignes musicales des mangas, mais sensiblement plus ancien. En effet, dans un rouleau illustré (*emaki*) datant des XII^e et XIII^e siècles, le *Chōjū-jinbutsu-giga* (鳥獣人物戯画, Caricatures de personnages de la faune), c'est la voix des animaux anthropomorphes qui est représentée sous la forme de lignes ondulées émanant de leur bouche (fig. 167)¹¹⁶.

Il nous paraît intéressant d'évoquer ici un dernier signe. Il existe en effet en japonais un signe d'écriture appelé « *ioriten* » (庵点) qui sert à noter le début de la partie chantée d'un acteur dans les livrets de pièces de théâtre *nō*, ou de façon plus récente dans des vidéos de karaoké, à indiquer le basculement au sein d'une chanson de variété vers un certain type de chant traditionnel japonais (fig. 168). Cette manière de chanter est caractérisée par des syllabes allongées et présentant de

¹¹⁶ Voir NAGATA Takashi, « Manga no enkaku – Monogatari hyōgenhō ni shōten wo atete » (Le développement du manga, sur le plan des techniques narratives), *Bungaku – geijutsu – bunka : kinki daigaku bungei-gakubu ronshū* (Bulletin de la Faculté des Lettres, des Arts et des Etudes culturelles de l'Université de Kinki), septembre 2014, vol. 26, n° 1, p. 192-160.

nombreuses modulations de la voix. Or, si l'origine de la réalisation graphique de ce signe est inconnue, on peut néanmoins noter qu'il possède des points communs avec la barre d'allongement, puisqu'il s'agit d'une simple ligne ondulée : « ~ ».

Toutefois, ce signe est placé au début de la partie chantée, et non après un caractère. Le signe *ioriten* ne retranscrit donc pas un son comme le fait la barre d'allongement, mais indique la façon dont est réalisée la prononciation du texte écrit à la suite du signe.

Ces divers signes graphiques, l'un (*ioriten*) appartenant au système scriptural du japonais, les autres (les lignes ondulées comme représentation de la musique ou de la voix) appartenant à l'ordre du dessin, nous semblent reposer sur la même analogie qui motive certains exemples d'usage de la barre d'allongement vocalique dans les impressifs graphiques tels que celui du bâillement dans *Bonobono*. La diversité de ces signes tend à montrer que l'analogie entre les modulations des sons et celles des lignes fait appel à une sensation largement partagée. Ce qui nous intéresse particulièrement est le fait que cette analogie s'applique parfois dans le cas des impressifs graphiques au signe d'écriture censément rectiligne qu'est la barre d'allongement vocalique. Ajoutons à cela que ce procédé de modulation graphique de la barre d'allongement est désormais pratiqué même avec les caractères typographiques, dans les dialogues de manga, et même dans toutes sortes de contextes en dehors du manga, notamment dans les conversations électroniques. En effet, les signes ~ et ~~~ sont régulièrement utilisés à la place de la barre d'allongement vocalique, et il faut noter que cet usage est fortement lié à l'oralité, qu'il s'agisse d'une retranscription de paroles dans le cas des dialogues de manga ou du statut intermédiaire entre écrit et oral dans le cas des conversations électroniques. On en trouve d'ailleurs un exemple dans la page de *Ranma ½* déjà citée (fig. 18). Dans une bulle de dialogue, Happōsai reprend un mot prononcé par Ranma dont il ne connaît pas le sens : « *Nyokenkō* ~~~ ? » (「女嫌香 ~~~ ?」). On constate d'ailleurs que le signe d'allongement vocalique est placé ici à la suite d'un *kanji*, et non d'un caractère phonétique comme on l'attendrait. Le signe d'allongement sert à exprimer la prononciation particulière du mot, dont le double aspect (sémantique et phonétique) est souligné par le choix graphique.

2.4.2 Des modulations aux effets variés

Cependant, la correspondance entre les différentes formes prises par la barre

d'allongement et les modulations du son est bien moins systématique que la correspondance entre la longueur de la barre et la durée de l'allongement vocalique, ce qui n'est guère étonnant si l'on considère la diversité infinie des variations possibles, tant sur le plan sonore que sur le plan graphique. De plus, il ne faut pas oublier que les effets graphiques appliqués aux impressifs graphiques peuvent fonctionner sur divers plans. En effet, aux effets de variations de formes viennent s'ajouter les divers procédés graphiques que l'on a évoqués plus haut : les effets iconiques, les effets métonymiques, l'accent porté sur la trace du mouvement de la main... Un exemple de ce dernier type d'effet est visible dans le volume 19, dans la scène de l'apparition du *sutando* High Priestess (fig. 48). L'impressif graphique « *piyā'* » comprend une barre d'allongement vocalique horizontale particulièrement allongée dont la forme générale rappelle un peu celle du logo de la marque d'équipement de sport Nike (la virgule inversée ou « *swoosh* »). Elle présente en effet une entame en empattement et la barre en elle-même suit un mouvement légèrement ascendant, ce qui suggère une impression de dynamisme. Le choix de ce tracé semble bien motivé par la recherche d'un effet énergétique, et non par une analogie avec le son transcrit.

Ces diverses modulations du tracé de la barre d'allongement ne nous semblent pas correspondre à une modulation du son. En effet, en particulier dans le cas des *gitaigo*, qui expriment des phénomènes non-sonores, les effets graphiques peuvent faire référence directement au phénomène évoqué et non à son expression linguistique. C'est-à-dire, pour le dire plus clairement, qu'une barre d'allongement vocalique non rectiligne ne suggère pas forcément un son modulé, mais peut servir à exprimer une qualité du phénomène évoqué par l'impressif sans préjuger de la prononciation de celui-ci.

Dans *JoJo*, une très large proportion des barres d'allongement vocalique présente une forme en zigzag plus ou moins anguleux. C'est d'ailleurs le cas dans le tout premier impressif graphique du manga, « *doggyān* », qui accompagne l'image d'une femme sur le point de devenir la victime d'un sacrifice humain (fig. 22). On peut penser que cette forme suggère une certaine tension, comme si la barre d'allongement était soumise à des vibrations, tout en préservant l'aspect anguleux du tracé. Plus loin dans la série, la forme est souvent plus ondoyante, comme dans la scène déjà évoquée de l'apparition de Terence T. D'Arby, dans le volume 24 (fig. 55), ou dans celle du volume 16 (fig. 46) où Star Platinum se matérialise. Il est possible que le choix de la forme en zigzag ou fortement ondulée

soit également lié à l'influence de ce tracé sur la forme globale de l'impressif graphique. En effet, la forme en zigzag permet à la barre d'allongement d'occuper un espace plus large que ne le ferait une barre rectiligne.

Parfois, un effet plus spécifique semble recherché. Par exemple, dans une scène du volume 19 (fig. 47), un ennemi caché sous terre respire à l'aide d'un tuyau en bambou sortant du sol. Lorsque les alliés du héros tentent de le faire sortir en versant divers déchets dans le tuyau, l'ennemi les recrache en produisant le son « *gō* ». Le tracé de la barre est singulier, puisque la barre apparaît très oscillante en haut mais rectiligne en bas. La barre ressemble un peu à de la fumée de cigarette par exemple qui s'échapperait du tuyau. L'impression que le son sort du tuyau de bambou est efficacement suggérée par cette modulation graphique du tracé de la barre. *JoJo* présente donc diverses formes de barres d'allongement vocalique dans les impressifs graphiques. De façon générale, on peut constater que l'usage extensif de barres d'allongement au tracé en zigzag ou fortement ondulé participe à l'identité stylistique de *JoJo*. Dans le même temps, cet usage extensif amoindrit la portée de chaque occurrence.

2.5 Une utilisation différenciée des syllabaires

2.5.1 Une distinction conventionnelle

Il n'est pas besoin de développer ici les raisons historiques de la particularité du japonais qui possède pour chaque son de la langue la possibilité de le noter dans l'un de ses deux syllabaires, *hiragana* et *katakana*¹¹⁷. Il est en revanche utile de se pencher sur les conséquences de cet état de fait sur l'usage des impressifs graphiques dans les mangas. Dans les premiers mangas, de la fin du XIX^e siècle à la Seconde Guerre mondiale, tous les impressifs sont écrits en *katakana*, ce qui n'est guère étonnant dans la mesure où les *hiragana* n'apparaissent pas dans les mangas, y compris dans les dialogues. A l'époque, les impressifs graphiques ne sont que

¹¹⁷ Voir par exemple Jacqueline PIGEOT, « Entre contraintes et libertés : l'écriture au Japon », dans *Actes du Forum international d'inscriptions, de calligraphies et d'écritures dans le monde à travers les âges*, 24-27 avril 2003, Alexandrie, Bibliotheca Alexandrina, 2007, p. 111-124. Signalons également que la question des choix scripturaux (*hiragana*, *katakana* et *kanji*) dans des textes littéraires modernes a été étudiée par Cécile SAKAI, dans « Usages de la culture : les stratégies graphiques chez Tanizaki Junichirō », dans Anne KERLAN-STEPHENS, Cécile SAKAI (dir.), *Du visible au lisible - Texte et image en Chine et au Japon*, Arles, Philippe Picquier, 2006 ; et dans « Les graphies dans la littérature moderne japonaise : des choix et des effets », dans Marianne Simon-Oikawa (dir.), *L'écriture réinventée - Formes visuelles de l'écrit en Occident et en Extrême-Orient*, Paris, Indes savantes, Études japonaises vol. III, décembre 2007, p. 81-94.

rarement employés, et sont généralement inscrits à l'intérieur de bulles. Après-guerre, les mangas présentent presque exclusivement des impressifs graphiques en *katakana*, qui s'affranchissent de plus en plus souvent des bulles et viennent s'inscrire dans des espaces neutres du dessin, tandis que les *hiragana* font leur apparition dans les dialogues.

Progressivement, à partir des années 1950, et de façon très marquée dans la décennie suivante, une nouvelle convention est adoptée : les impressifs graphiques qui correspondent à des voix humaines (rires, cris, soupirs, etc.) ou animales sont de plus en plus souvent notés en *hiragana*, tandis que les autres impressifs graphiques restent notés en *katakana*. Cet usage différencié des deux syllabaires reflète ainsi à cette époque une distinction entre les impressifs exprimant l'image de la voix et les autres. L'origine de cette convention reste obscure, et ne recoupe pas l'usage différencié entre les *hiragana* et les *katakana* par ailleurs, qu'il s'agisse de la distinction historique entre un usage littéraire et artistique et un usage plus fonctionnel, ou de la distinction actuelle entre les particules et éléments grammaticaux qui sont d'habitude notés en *hiragana* et les mots étrangers généralement notés en *katakana*.

Dans *JoJo*, cette convention est respectée la plupart du temps, puisqu'on n'y trouve qu'une poignée d'impressifs notés en *hiragana* ne transcrivant pas une émission vocale. Par exemple, dans une scène du volume 41, Jōsuke conduit une moto dont le bruit du moteur est retranscrit par l'impressif graphique « *guān* » noté en *hiragana* (fig. 75). Rien en particulier ne semble justifier ce changement de syllabaire. Dans le volume 11, le cri de la foule donne lieu à un cas encore plus rare dans *JoJo*, puisque seuls les deux premiers caractères de l'impressif graphique « *dowwā*' » (どっワアアーッ) sont notés en *hiragana*, tous les suivants étant écrits en *katakana* (fig. 42). Là encore, la motivation de ce choix n'est pas évidente. À l'exception de rares exemples tels que ceux-ci, toutefois, *JoJo* suit clairement la convention qui veut que seules les émissions vocales soient notées en *hiragana*, et l'immense majorité des impressifs graphiques de *JoJo* est écrite en *katakana* (99,2% selon notre étude statistique, voir Tableau statistique 1, Annexes).

Or, cette convention n'est plus dominante déjà dans les années 1980, quand est créé *JoJo*. En effet, dans les années 1960, apparaissent dans divers mangas des impressifs graphiques écrits en *hiragana* qui ne correspondent pas à l'émission d'une voix. On trouve notamment de nombreux impressifs graphiques notés en *hiragana* dans *Hakaba Kitarō* (墓場鬼太郎, Kitarō du cimetière, 1960-1964) (fig. 4),

puis *Gegege no Kitarō* (ゲゲゲの鬼太郎, *Kitaro le repoussant*, 1965-1997), de Mizuki Shigeru, tandis que d'autres mangas continuent à n'employer que des *katakana* pour noter les impressifs graphiques. A partir des années 1970, cet abandon de la convention précédemment en vigueur se fait plus massif et il devient beaucoup plus fréquent pour les auteurs de choisir librement l'un ou l'autre syllabaire pour chaque impressif graphique. Un manga comme *Boku tama* présente par exemple une proportion de 40,3% de *hiragana*, 58,7% de *katakana* et 1% d'alphabet (voir Tableau statistique 2, Annexes). Le choix de l'un ou l'autre syllabaire ne s'effectue cependant pas au hasard.

2.5.2 Un choix libre fondé sur les formes

On constate en effet que les *hiragana* ont fortement tendance à être utilisés dans des scènes à faible tension dramatique ou à teneur comique, tandis que les impressifs graphiques associés à des scènes dramatiques sont plus souvent écrits en *katakana*, indépendamment de leur lien avec leur origine vocale éventuelle. Cette tendance s'est particulièrement affirmée dans les mangas grand public, c'est-à-dire les *shōjo manga* et les *shōnen manga*, et elle est toujours d'actualité.

Si nous n'avons pas d'explication sur les raisons de l'évolution de ces conventions, nous faisons l'hypothèse que l'utilisation différenciée actuelle repose sur la différence de formes entre les *katakana* anguleux et les *hiragana* courbes. En effet, il nous semble que l'on a tendance à associer à des formes anguleuses un caractère dangereux et agressif, et à des formes courbes un caractère inoffensif. Ces connotations liées aux formes des deux syllabaires se fonderaient sur un instinct largement partagé s'apparentant à une synesthésie, c'est-à-dire à l'association de caractéristiques relevant de modalités sensorielles différentes¹¹⁸. Ainsi, de façon très générale, l'aspect anguleux ou au contraire arrondi d'une forme pourrait être interprétée de façon automatique et inconsciente en relation avec le sens du toucher.

Bien sûr, il faut noter que l'opposition des formes entre les *hiragana* et les *katakana* n'est pas absolue. En particulier, le traitement graphique manuel des *kana* peut altérer les caractéristiques de chaque syllabaire : on peut écrire des *katakana* plus ou moins arrondis et inversement des *hiragana* plus ou moins anguleux. Néanmoins, dans les mangas qui utilisent les *hiragana* dans les scènes légères et les

¹¹⁸ Voir RAMACHANDRAN Vilayanur et HUBBARD Edward, « Synaesthesia: A window into perception, thought and language », *op. cit.*, p 3-34.

katakana dans les scènes dramatiques, l'arrondi des uns et les angles des autres ont tendance à être au contraire accentués. On peut également penser que l'identité visuelle de chaque syllabaire est suffisamment forte et installée dans les mémoires pour que l'association synesthésique entre chaque syllabaire et son ensemble de connotations s'applique automatiquement. Si l'on admet cette hypothèse du fondement synesthésique de cet usage différencié, les informations visuelles portées par la forme des *kana* fonctionneraient de façon très proche de la façon dont fonctionnent en partie au moins les informations portées par les phonèmes des impressifs à un niveau linguistique. On a vu en effet que la motivation phonique des impressifs dans la langue japonaise s'appuie vraisemblablement en partie sur un mécanisme de synesthésie, ou correspondance trans-modale.

Il nous semble intéressant d'évoquer dans ce contexte un autre effet de correspondance trans-modale qui semble universellement partagé : l'effet Bouba-Kiki. Celui-ci a été mis en évidence par plusieurs expériences et décrit en particulier dans un article de 2001 de Vilayanur Ramachandran et d'Edward Hubbard consacré à la synesthésie. Cet effet peut être rapidement décrit comme suit : lorsque l'on demande à des personnes placées devant deux figures fermées, l'une au contour anguleux et l'autre au contour ondulé, d'attribuer à chaque figure soit le nom « kiki » soit le nom « bouba », la grande majorité des personnes attribuera le nom « kiki » à la figure anguleuse et le nom « bouba » à la figure plus arrondie (fig. 169)¹¹⁹. C'est-à-dire que certaines qualités phoniques sont associées à certaines qualités visuelles de façon non arbitraire pour une large majorité de la population, indépendamment de la nationalité ou des langues parlées.

Pourtant, nous n'avons pas constaté de franche corrélation entre le type de sonorités employées dans les impressifs graphiques et le choix des formes (arrondies ou anguleuses) choisies pour les écrire. Notre hypothèse est que l'ensemble des contraintes et des ressorts d'expressivité des impressifs graphiques est déjà particulièrement complexe, et que deux types de corrélations sont déjà à l'œuvre dans la création des impressifs graphiques. En effet, une première corrélation existe au niveau purement linguistique entre les phonèmes et les phénomènes sensibles qu'ils évoquent : c'est le principe même du phono-

¹¹⁹ Voir RAMACHANDRAN Vilayanur et HUBBARD Edward, « Synaesthesia: A window into perception, thought and language », *op. cit.*, p. 18-21 ; MAURER Daphne et al., « The shape of boubas: sound–shape correspondences in toddlers and adults » (La forme des boubas : correspondance entre son et forme chez les adultes et les jeunes enfants), *Developmental Science*, 2006, n° 9:3, p 316.

symbolisme des impressifs. La deuxième corrélation est celle qui existe entre les effets graphiques que nous avons décrits jusqu'ici et les phénomènes sensibles évoqués par ces impressifs graphiques. Ainsi, un même impressif graphique, pour peu qu'il présente des effets visuels, fonctionne déjà comme une combinaison de ces deux corrélations. Il est par ailleurs contraint également par des questions de mise en page. L'effet Bouba-Kiki, qui lie le sonore et le visuel, reste donc en retrait par rapport à la double motivation linguistique et visuelle des impressifs graphiques, puisque les choix narratifs des auteurs sont certainement avant tout déterminés par les phénomènes sensibles qu'expriment ces impressifs graphiques. Ce que nous apprend toutefois l'existence de l'effet Bouba-Kiki, c'est l'existence dans l'ensemble de la population de corrélations trans-modales inconscientes, ou pour le dire autrement, d'une propension universelle à la synesthésie.

La proportion de *hiragana* et de *katakana* dans la graphie des impressifs graphiques est extrêmement variable en fonction des mangas. On peut le voir aisément en observant les trois principaux mangas que nous étudions : en effet, si dans *JoJo*, la quasi-totalité des impressifs graphiques sont écrits en *katakana*, c'est l'inverse dans *Bonobono*, dont tous les impressifs graphiques sont écrits en *hiragana* (les seuls impressifs en *katakana* apparaissant dans les premières planches, avant de disparaître complètement). Enfin, dans *Boku Tama*, l'utilisation des deux syllabaires est au contraire équilibrée, avec de grandes variations en fonction des chapitres (voir Tableaux statistiques 1 et 2, Annexes). Dans ce dernier manga, le choix de l'un ou l'autre syllabaire semble bien motivé par les connotations liées aux formes des caractères.

2.5.3 Le cas de l'alphabet latin et des caractères sino-japonais (*kanji*)

Pour finir sur la question du choix des syllabaires, mentionnons pour finir les très rares occurrences où les impressifs graphiques ne sont notés ni en *katakana* ni en *hiragana*, mais en utilisant l'alphabet latin. Si cet usage est devenu relativement courant dans les mangas des années 1980, comme on peut le constater à la lecture par exemple de *Doragon bōru*, de Toriyama Akira, ou bien de *Manga Nihon Keizai Nyūmon*, d'Ishinomori Shōtarō, l'emploi de l'alphabet pour noter les impressifs graphiques est exceptionnel dans *JoJo*. On en trouve un exemple dans le volume 11, qui retranscrit le hennissement de chevaux géants par l'impressif graphique « VAAOOHHHHH » (fig. 40). La raison de cet emploi n'est pas claire. On peut

penser à l'exotisme de l'alphabet, qui est certainement à l'origine de l'emploi ponctuel d'impressifs graphiques tirés des comics américains comme « BAKOOM » dans les mangas d'après-guerre. Cet exotisme est renforcé par l'utilisation de la lettre « V », qui retranscrit un son qui n'existe pas dans la langue japonaise. Signalons par ailleurs que le tracé du « V » présente des effets graphiques, puisque son contour est un peu hérissé. Il est donc traité visuellement de façon similaire aux *kana* usuellement employés.

Notons qu'un type de son est particulièrement souvent noté à l'aide d'un impressif graphique alphabétique, dans une très grande variété de mangas depuis l'après-guerre. Il s'agit de la sonnerie du téléphone fixe, retranscrit « RRRRRR » ou « TRRRR » (le nombre de « R » étant évidemment variable). On trouve cette graphie dans de nombreux mangas, comme par exemple *Boku Tama* (fig. 149). Notre étude statistique, qui indique une moyenne de 1% des impressifs graphiques de *Boku tama* notés en alphabet, est d'ailleurs en réalité légèrement faussé par le faible nombre d'occurrences totales dans notre échantillon, qui accorde ainsi un poids plus important aux impressifs graphiques de cette scène dans laquelle le téléphone sonne à de nombreuses reprises. Cet impressif graphique est probablement le seul impressif graphique conventionnel noté en alphabet dans un grand nombre de mangas. Il est intéressant de constater qu'il est imprononçable en l'état dans la langue japonaise et que les lecteurs, s'ils le prononcent intérieurement, le font certainement sous la forme lexicalisée « *tsururururu* », qui correspond à notre « dring » français. De façon générale, l'emploi de l'alphabet pour noter les impressifs graphiques dans les mangas semble être motivé par l'attrait de la culture occidentale, et plus spécifiquement américaine, à travers la référence aux impressifs graphiques des *comic books*.

Il faut enfin mentionner l'usage exceptionnel de *kanji* dans des impressifs graphiques. On a vu que les impressifs dans la langue japonaise ne sont qu'exceptionnellement écrits en *kanji*, même lorsque qu'ils partagent une racine avec un mot du lexique courant. Pensons par exemple à l'impressif « *yura yura* » (ゆらゆら ou ユラユラ), qui désigne un balancement et qui est vraisemblablement étymologiquement lié à la racine des verbes « *yureru* » (揺れる, se balancer, osciller) et « *yurasu* » (揺らす, balancer). Bien qu'on puisse imaginer une graphie 揺ら揺ら, qui serait lisible et compréhensible, l'importance de la motivation analogique des impressifs entraîne une graphie exclusivement phonétique dans l'un des deux syllabaires. Les impressifs qui sont effectivement écrits en *kanji* viennent

ordinairement du chinois et appartiennent d'ordinaire à un vocabulaire vieilli et littéraire. Ils sont en nombre réduit en comparaison avec les impressifs d'origine japonaise, qui sont écrits à l'aide des syllabaires¹²⁰. Nous n'avons d'ailleurs trouvé aucun exemple d'emploi d'un de ces impressifs en tant qu'impressif graphique dans les mangas au cours de nos recherches.

L'usage des *kanji* pour noter les impressifs graphiques est donc tout à fait exceptionnel, tout du moins au Japon¹²¹. Il arrive néanmoins que des impressifs graphiques japonais fassent usage des *kanji*, comme dans l'exemple suivant, tiré d'une histoire de quelques pages de Matsumoto Taiyō 松本大洋 (né en 1967) publiée en 1995, intitulée *Dainamaitsu GON GON* (ダイナマイツ GON GON, *Gon Gon* « *La Dynamite* ») (fig. 21, case du haut). Dans la scène en question, le gorille Gon Gon se relève après une chute lors d'une course de moto. L'onomatopée « *doddoddoddo'* » qui accompagne son mouvement est écrite en utilisant les trois graphies du japonais : *katakana*, *hiragana* et *kanji*. Le premier et le troisième « *do* » sont écrits en *katakana* et accompagnés de petits « *tsu* » écrits eux aussi en *katakana*, tandis que le deuxième et le quatrième « *do* » sont écrits à l'aide du *kanji* qui signifie « colère » (怒) et sont accompagnés de petits « *tsu* » écrits en *hiragana* : « ドツ怒っ ドツ怒っ ». L'usage des *kanji* permet ici à la fois d'associer une signification (la colère) qui n'est pas ordinairement exprimée par l'impressif utilisé, et de jouer sur le contraste des graphies, qui font alterner un tracé anguleux et massif et un tracé plus souple et dynamique. L'utilisation de *kanji* reste donc un procédé tout à fait exceptionnel, qui peut servir à créer divers effets poétiques.

3. Des caractéristiques linguistiques originales

On a vu que de l'apparence des impressifs graphiques permet d'exprimer une très grande variété d'informations, mais il est temps de se pencher de plus près sur les spécificités linguistiques des impressifs graphiques, en continuant à nous appuyer principalement sur l'exemple de *JoJo*. Pour commencer, rappelons brièvement les différences entre les impressifs utilisés dans la langue et les

¹²⁰ Le dictionnaire *Nihongo onomatope jiten* consacre une trentaine de pages à ces impressifs, après une courte introduction expliquant l'origine et l'usage de cette catégorie d'impressifs. Voir ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten*, op. cit., p. 512.

¹²¹ En effet, comme le note par exemple Natsume, ce n'est pas le cas dans les bandes dessinées des territoires sinophones, dans lesquels les impressifs graphiques sont tous écrits à l'aide de caractères chinois. Voir OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 137.

impressifs graphiques tels qu'on les trouve dans les mangas. La première grande différence est que les impressifs graphiques sont employés hors de tout énoncé linguistique, le rôle de contextualisation étant pris en charge par divers éléments graphiques tels que les dessins ou les bulles. La deuxième différence remarquable tient à la très large proportion de variantes morphologiques ou de néologismes créés par les auteurs de manga. Comment expliquer cette importance numérique des formes linguistiquement originales ? Comment ces variantes et ces néologismes sont-ils formés ? Comment leurs particularités s'articulent-elles avec les caractéristiques graphiques que nous avons développées plus haut ?

3.1 Une immense flexibilité morphologique

3.1.1 Un groupe d'impressifs non représentatif

L'inventivité des auteurs de manga en matière d'impressifs est en effet frappante, au point qu'il paraît impossible de recenser l'ensemble des impressifs présents dans les mangas. Plusieurs ouvrages consacrés aux impressifs prennent d'ailleurs soin de préciser l'exclusion des mangas du corpus de référence. Ainsi, Tsuji Sanae écrit au sujet du corpus sur lequel elle fonde son répertoire :

Attentive à toutes les formes réalisées dans la langue en accord avec le système phonologique, nous prendrons le parti de la perspective panchronique en nous intéressant à l'activité créative de la communauté de tout temps. Le néologisme personnel des poètes et des auteurs de *mangas* a été écarté de notre discussion¹²².

Tsuji assimile ainsi les formes linguistiques originales des impressifs graphiques à des néologismes personnels, au même titre que les créations des poètes, en suggérant que cette décision repose sur un manque d'accord avec le système phonologique des impressifs.

La préface de *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* (Dictionnaire usuel des onomatopées et des impressifs contemporains) de Hida Yoshifumi et Asada Hideko va plus loin, puisque les auteurs y refusent même aux impressifs graphiques le statut de mot :

従来、擬音語・擬態語と呼ばれてきたもののうち、マンガのコマ中に書かれた「背景」… は、一見活字化したり発音したりすることが可能に見えても、書き方の表現全体を見るとその場かぎりのもので、抽象性・普遍性がなく、言葉

¹²² TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 20-21.

と呼ぶことを憚るべきものである¹²³。

Il semble au premier abord que l'on puisse retranscrire en caractères d'imprimerie ou prononcer les « décors » [...] écrits à l'intérieur des cases de mangas que l'on appelle traditionnellement des onomatopées. Cependant, vu l'ensemble de leurs procédés graphiques, ils sont limités à une seule occurrence et ils ne présentent aucun caractère d'abstraction ou d'universalité. C'est pourquoi il faut se garder de les qualifier de « mots ».

Bien que cette affirmation ait le mérite de reconnaître l'importance des éléments visuels des impressifs graphiques, le raisonnement exprimé nous semble difficilement défendable. En suivant la même logique, on pourrait en effet disqualifier les impressifs du langage parlé, qui présentent de nombreuses informations de nature prosodique impossibles à transcrire à l'écrit, chaque occurrence de prononciation d'un impressif présentant des spécificités dont un dictionnaire ne saurait rendre compte. Par ailleurs, de nombreux impressifs graphiques ne présentent pas d'effets graphiques particuliers et ne se distinguent pas de n'importe quel autre mot tracé à la main. On voit mal au nom de quoi refuser à de tels impressifs graphiques la qualité de mots alors même qu'ils sont indéniablement perçus comme tels par les lecteurs, même si on peut en effet être tenté d'affirmer que les impressifs graphiques des mangas ne se réduisent pas à leur qualité de mots.

Cependant, il est également vrai que la proportion particulièrement importante de formes non courantes dans les impressifs graphiques ainsi que les spécificités des mécanismes de production de variantes à partir des formes courantes justifient amplement de les étudier à part de l'ensemble des impressifs non graphiques. On constate en effet que les mentions faites des impressifs graphiques dans les ouvrages de linguistique consacrés aux onomatopées s'appliquent toujours à souligner que leurs caractéristiques morphologiques ne sont pas représentatives de l'ensemble des impressifs. Plusieurs linguistes se sont attachés précisément à examiner les caractéristiques morphologiques des impressifs graphiques, en particulier quant à leurs formes originales. Les textes les plus instructifs pour nous sont d'une part le double article de Chen Jia-Wen 陳佳雯 paru en 2007 et en 2008, « *Nihon manga ni okeru onomatope (1) : ryōsūteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni* » (« Les onomatopées dans les mangas japonais (1) : les fondements des critères d'évaluation et des échantillons pour un examen quantitatif ») et « *Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō*

¹²³ HIDA Yoshifumi et ASADA Hideko, *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten*, op. cit., p. viii.

keikō » (« Les onomatopées dans les mangas japonais (2) : Les tendances d'usage analysées à partir des mots-types »)¹²⁴, et d'autre part un passage de l'ouvrage de Tamori Ikuhiro 田守育啓 *Onomatope gion-gitaigo wo tanoshimu* (S'amuser avec les onomatopées et les impressifs) datant de 2002¹²⁵.

3.1.2 Des mesures difficiles

L'article de Chen se fonde sur un corpus postérieur à la période que nous étudions, et il est vraisemblable que la proportion d'impressifs graphiques inventés par les auteurs de mangas ait varié durant ce laps de temps. En effet, on sait que la proportion d'impressifs graphiques originaux a eu tendance à augmenter fortement entre les mangas d'après-guerre et ceux des années 1980, comme l'a analysé Yomota Inuhiko dans *Manga genron*¹²⁶. Il est possible que cette tendance ait perduré après les années 1980, même s'il n'existe aucune étude corroborant cette hypothèse. Les résultats chiffrés donnés par Chen au sujet des mangas de 2007 ne correspondent donc pas exactement à la situation dans les mangas créés entre 1986 et 1996. Il nous semble néanmoins que son étude porte un éclairage intéressant sur le fonctionnement linguistique des impressifs graphiques et leur usage. Dans son article, elle examine dans les diverses catégories de manga fondées sur le sexe et la classe d'âge du lectorat le nombre d'impressifs par page, le taux de répétition des impressifs, la proportion d'impressifs sonores (*giongo*) et d'impressifs non-sonores (*gitaigo*), et la proportion de formes du dictionnaire, de variantes et de néologismes. C'est ce dernier point qui nous intéresse particulièrement ici.

Chen constitue un corpus de magazines de six catégories de manga en fonction de leur lectorat cible : les mangas pour enfants (*kodomo manga*), les mangas pour jeunes garçons (*shōnen manga*), les mangas pour jeunes filles (*shōjo manga*), les mangas pour jeunes hommes et hommes adultes (*seinen manga*), les mangas pour femmes adultes (*josei manga*), et les mangas à caractère érotique ou pornographique (*seijin manga*), en choisissant pour chaque catégorie le magazine le plus vendu et le deuxième ou le troisième plus vendu, ce qui forme un total de 12 magazines publiés au même moment (août 2002). Il s'agit de l'étude linguistique des impressifs graphiques présentant le corpus le plus large et la réflexion

¹²⁴ CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (1) : ryōsūteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni » *op. cit.*, p. 129-141 ; « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 47-54.

¹²⁵ TAMORI Ikuhiro, *Onomatope gion-gitaigo wo tanishimu*, *op. cit.*, p. 121-132.

¹²⁶ YOMOTA Inuhiko, *Manga genron*, *op. cit.*, p. 313-135.

méthodologique la plus poussée. Notons toutefois qu'elle ne fournit que les chiffres moyens par genre de magazine, et n'indique pas le degré de variabilité entre mangas dans un même genre, ce qui aurait constitué une information intéressante.

Chen détermine ensuite quatre catégories d'impressifs : les formes trouvées en vedette dans l'un des cinq dictionnaires utilisés en référence¹²⁷ (qu'elle nomme *jishokei* 辞書型), les formes trouvées en variantes dans l'un des dictionnaires (*ruirokukei* 類縁型), les variantes non trouvées dans les dictionnaires (*hen.ikei* 変異型), et les formes originales trop éloignées des formes des dictionnaires pour être considérées comme des variantes (*zōgokei* 造語型). Ces catégories ont le mérite de présenter une image assez fine du degré de proximité de chaque impressif graphique avec une forme enregistrée dans un dictionnaire. Cependant, certains impressifs devenus courants récemment et abondamment utilisés dans les mangas ne sont pas enregistrés dans les dictionnaires utilisés par Chen. Les résultats de son étude auraient certainement été différents si elle avait pu consulter le *Nihongo onomatope jiten* (Dictionnaire des onomatopées japonaises) de Ono Masahiro, paru en 2007, qui est certainement le plus complet¹²⁸. C'est par exemple le seul dictionnaire à inclure l'impressif relativement récent mais devenu tout à fait courant « *mugyu* », qui correspond à une légère compression exercée sur un objet mou. Par ailleurs, les quatre catégories utilisées par Chen n'indiquent pas dans quelle mesure les formes des deux dernières catégories (*hen.ikei* et *zōgokei*) présentent les caractéristiques morphologiques typiques des impressifs ou au contraire s'en détachent. Enfin, Chen présente ses résultats en séparant les impressifs sonores et non-sonores, ce qui pose des problèmes méthodologiques que l'on développera plus loin¹²⁹.

Les conclusions qu'elle tire de l'exploitation de ses données sont intéressantes. Tout d'abord, elle constate des différences d'usage non négligeables entre les diverses catégories de manga. Pour les impressifs sonores, le taux d'emploi de formes du dictionnaire augmente avec l'âge du lectorat, et est plus important pour

¹²⁷ Ces cinq dictionnaires sont les suivants : YAMAGUCHI Nakami, *Kurashi no kotoba giongo – gitaigo jiten* (Dictionnaire des impressifs sonores et non-sonores – La langue quotidienne), Kōdansha, 2003, 610 p. ; HIDA Yoshifumi et ASADA Hideko, *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* (Dictionnaire usuel des impressifs sonores et non-sonores contemporains), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan, 2002, 694 p. ; ATODA Toshiko et HOSHINO Kazuko, *Giongo gitaigo tsukaikata jiten* (Dictionnaire de l'usage des impressifs sonores et non-sonores), Sōtakusha, deuxième édition, 1998, 614 p. ; COLLECTIF (Shōgakutosho), *Giongo gitaigo no yomihon* (Guide des impressifs sonores et non-sonores), Shōgakukan, 1991, 316 p. ; ASANO Tsuruko, *Giongo gitaigo jiten* (Dictionnaire des impressifs sonores et non-sonores), Kadokawa shoten, cinquième édition, 1985.

¹²⁸ ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500* (Dictionnaire des onomatopées japonaises : 4500 impressifs sonores et non-sonores), *op. cit.*

¹²⁹ Voir *infra*, p. 116.

le public féminin que masculin à l'intérieur de chaque tranche d'âge, les mangas pornographiques constituant néanmoins une exception à cette tendance, puisqu'ils se situent au niveau des *shōnen manga*, tout en présentant un taux très élevé de néologismes¹³⁰. Pour les impressifs non-sonores, les formes du dictionnaire sont proportionnellement plus nombreuses que pour les impressifs sonores¹³¹, mais la répartition des différentes formes en fonction des genres est sensiblement la même.

3.1.3 Différents types d'impressifs originaux

L'approche de Tamori Ikuhiro de la même question des formes originales des impressifs graphiques est très différente de celle de Chen. Tamori consacre un chapitre de son ouvrage d'analyse des impressifs à ce qu'il nomme des impressifs « spéciaux » (*rinji onomatope* 臨時オノマトペ), c'est-à-dire ce que nous avons désigné ici par les tournures « impressifs originaux » ou « formes non enregistrées dans les dictionnaires ». Tamori appuie son analyse sur le dépouillement de quatre mangas à propos desquels la seule indication qu'il donne est leur lectorat de cible. Ces quatre ouvrages se répartissent donc ainsi : un manga pour jeunes adultes (*seinen manga*), deux mangas pour jeunes filles (*shōjo manga*) et un manga pour jeunes garçons (*shōnen manga*). Ce corpus, quoique très limité, donne à Tamori de quoi développer une analyse qualitative des impressifs « spéciaux » des mangas. Il sépare ceux-ci en deux catégories : ceux qui suivent le système phonologique des impressifs et les autres. Parmi les premiers, Tamori constate l'emploi d'impressifs à deux mores auxquelles est ajoutée une glottalisation finale qui dérivent d'impressifs présentant habituellement une autre forme, comme l'impressif original « *nima'* » au lieu de l'impressif existant « *ninmari* » (qui exprime un sourire de satisfaction personnelle). De même, certains impressifs originaux constitués de deux mores et d'une nasale finale sont des variations à partir d'impressifs usuels

¹³⁰ Pour les impressifs sonores, le taux d'emploi de formes du dictionnaire est respectivement de 25,1% du total des impressifs graphiques dans les mangas pour enfants, 31,0% pour les *shōnen manga*, 42,1% pour les *shōjo manga*, 33,2% pour les *seinen manga*, 48,5 pour les *josei manga*, et 32,4% pour les mangas pornographiques. Voir CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 52.

¹³¹ Il est cependant possible que cette différence soit le reflet d'un biais de l'auteur, puisque celui-ci a choisi de répartir les impressifs graphiques entre impressifs sonores et non-sonores, et que l'on peut imaginer qu'il ait été plus enclin à assigner les formes originales à la catégorie des impressifs sonores. Pour les impressifs non-sonores, le taux d'emploi de formes du dictionnaire est respectivement de 40,4% du total des impressifs graphiques dans les mangas pour enfants, 47,4% pour les *shōnen manga*, 47,5% pour les *shōjo manga*, 55,1% pour les *seinen manga*, 52,5 pour les *josei manga*, et 37,7% pour les mangas pornographiques. Voir CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 53.

composés de ces deux mores et d'une glottalisation finale ou de ces deux mores répétées. Tamori en donne comme exemple l'impressif « *chikun* », qu'il rapproche de « *chikuchiku* » et de « *chiku'* », qui expriment l'idée de pique¹³². De telles formes respectent parfaitement le système phonologique des impressifs, et sont vraisemblablement à peine perçues comme originales par les lecteurs. Leur proximité avec des formes courantes ne laisse aucun doute sur leur signification.

Pour ce qui est des impressifs graphiques à la forme non orthodoxe, Tamori note la forte proportion d'impressifs graphiques composés de deux caractères et dépourvus des phonèmes expressifs tels que la glottalisation, l'ajout de la nasale ou l'allongement vocalique qu'ils présentent habituellement. De la même façon, il remarque l'emploi d'impressifs d'une seule more dépourvus de la glottalisation finale qu'ils comportent d'ordinaire. Tamori pose l'hypothèse que le dessin ou le tracé de l'impressif graphique joueraient le même rôle que ces phonèmes expressifs qu'ils remplaceraient donc. Ici encore, le sens de ces impressifs ne pose pas de problème étant donné leur ressemblance avec des formes courantes.

Tamori mentionne également des néologismes qui sont formés par l'inversion des mores d'impressifs existants (par exemple, « *shaka shaka* » au lieu de « *kasha kasha* »). Par ailleurs, de nombreuses formes présentent des répétitions surnuméraires (par rapport à la répétition simple fréquente dans le système morphologique des impressifs), qu'il s'agisse de répétitions d'un seul caractère (comme « *gogogo* ») ou de deux (comme « *patapatapata* »). Enfin, Tamori mentionne de nombreux impressifs graphiques qui ne correspondent en rien à la morphologie typique des impressifs, qui sont le plus souvent des impressifs exprimant des sons (*giongo*) ou des émissions vocales (*giseigo*). Il en donne comme exemple « *gashān* » (ガシャアアアアアアン) à l'allongement vocalique exagéré, et écrit à leur sujet :

これらの臨時のオノマトペは、いずれも関わっている音や声を、あるがままに、できるだけ忠実に描写しようとしたものであろう。

Chacun de ces impressifs spéciaux est une tentative de description aussi fidèle que possible des sons et des voix auxquels il se rapporte, présentés tels quels¹³³.

¹³² Notons que si TAMORI présente « *chikun* » comme un impressif original, celui-ci figure cependant comme variante dans *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* (Dictionnaire usuel des onomatopées et des impressifs contemporains) de HIDA Yoshifumi et ASADA Hideko (2002), et en vedette dans *Nihongo onomatope jiten* (Dictionnaire des onomatopées japonaises) de ONO Masahiro (2007).

¹³³ TAMORI Ikuhiro, *Onomatope wo tanoshimu*, op. cit., p. 122.

Plutôt que de « fidélité » à un phénomène fictif, il nous semble plus juste de parler d'effet de réel, mais c'est précisément l'objectif des auteurs employant de tels impressifs à la morphologie non orthodoxe que de suggérer une transcription immédiate et non filtrée des phénomènes qu'ils évoquent. En s'éloignant du système codifié de la langue, le pouvoir d'évocation des impressifs graphiques est renforcé.

3.1.4 Pourquoi ces spécificités linguistiques ?

Les impressifs graphiques présentent ainsi de façon claire quoique difficile à mesurer avec exactitude une proportion importante de formes originales, qui vont de simples variantes d'impressifs courants à des néologismes complets. La distribution de ces diverses formes varie selon les genres et selon les œuvres. Parmi les impressifs originaux, certains s'inscrivent dans le système phonologique habituel des impressifs, tandis que d'autres s'en détachent. Ces derniers peuvent jouer sur un effet de réel et se présenter comme une retranscription exacte et non contrainte par la langue de phénomènes principalement sonores, ou au contraire s'afficher comme des néologismes s'appuyant sur des ressorts ostensiblement linguistiques. Voici la typologie que nous proposons en prenant en compte ces différents paramètres :

- ① Les **impressifs ordinaires** : ce sont les impressifs qui sont enregistrés dans les divers dictionnaires, en vedette ou en variante.
- ② Les **variantes orthodoxes** : ce sont les impressifs manifestement dérivés d'impressifs ordinaires et qui respectent le système phonologique des impressifs. Ils présentent des formes typiques des impressifs et se distinguent des impressifs ordinaires par l'ajout ou la suppression de phonèmes expressifs ou de répétitions.
- ③ Les **variantes hétérodoxes** : ce sont les impressifs manifestement dérivés d'impressifs ordinaires mais dont la forme s'écarte du système phonologique des impressifs. Ils sont souvent des impressifs exprimant des sons avec un effet de réel reposant sur un allongement vocalique extrême ou une combinaison de nombreux phonèmes expressifs.
- ④ Les **néologismes orthodoxes** : ce sont les impressifs qui ne dérivent pas d'impressifs ordinaires, mais qui s'inscrivent dans le système phonologique des impressifs et présentent des formes typiques des

impressifs. Les impressifs graphiques relevant de cette catégorie ne sont pas très nombreux, probablement en partie parce que les impressifs ordinaires sont si nombreux qu'il est difficile de créer des impressifs orthodoxes ne présentant pas de similitude manifeste avec des impressifs déjà existants.

- ⑤ Les **néologismes hétérodoxes** : ce sont les impressifs qui ne dérivent pas d'impressifs ordinaires et dont la forme s'écarte du système phonologique des impressifs. Leur appartenance à la catégorie des impressifs graphiques est parfois ambiguë et certains constituent des cas limites.

Quelles sont donc les raisons de l'emploi si fréquent d'impressifs originaux (les catégories ② à ⑤ de notre typologie) parmi les impressifs graphiques des mangas des années 1980 et 1990 ? Pourquoi une telle différence avec ce que l'on trouve par exemple dans les romans ? Plusieurs facteurs semblent y concourir. Tout d'abord, il est important de rappeler que cette spécificité linguistique des impressifs graphiques est née après-guerre et s'est accentuée de façon progressive en même temps que se mettaient en place un ensemble de conventions formelles et narratives dans les mangas. L'augmentation massive du nombre d'impressifs graphiques par page à partir des années 1950 correspond à la fois à une plus grande valorisation de la création qu'auparavant et à la recherche d'effets dramatiques en mesure de retenir l'attention des lecteurs et de les immerger dans l'univers de l'œuvre. Or pour que ces effets fonctionnent, il est nécessaire d'éviter la répétition, qui risque de lasser rapidement les lecteurs. Chen note ainsi que le taux de répétition des impressifs graphiques est très faible : si quelques impressifs graphiques apparaissent à de nombreuses reprises, la grande majorité ne présente en revanche qu'un nombre très réduit d'occurrences¹³⁴. Cette contrainte a contribué, nous semble-t-il, à l'accroissement des variations tant graphiques que linguistiques. C'est ainsi par exemple que sur une même page du volume 30 de *JoJo*, les bruits provoqués par l'avancée furtive des ennemis sont exprimés par deux « *zashu'* », un « *za'* », un « *zashu* », et un « *zashu !* ». De tels exemples de plusieurs variantes d'un même impressif employées en même temps sont légion, et illustrent la recherche de variété dans la forme des impressifs graphiques.

¹³⁴ CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 50. Signalons que les statistiques données par Chen ne précisent malheureusement pas quelle est l'unité prise en compte pour ce calcul. Un impressif graphique est-il compté comme répété s'il apparaît plusieurs fois dans un même numéro de magazine mais dans des mangas différents ?

Par ailleurs, on sait que les impressifs constituent une catégorie linguistique productive, puisque les variantes à l'aide de phonèmes expressifs font partie intégrante de leur système phonologique. Il n'est donc pas étonnant que les auteurs de mangas aient mis à profit cette propriété des impressifs pour créer un grand nombre de nouvelles variantes, d'abord orthodoxes, puis hétérodoxes une fois que l'emploi d'impressifs originaux est devenu chose normale dans les mangas. L'apparition de variantes hétérodoxes a vraisemblablement été motivée en grande partie par les effets de réel que l'on a évoqués plus haut, mais leur développement paraît également lié à la dimension visuelle des impressifs graphiques. En effet, comme on va le voir, certains indices laissent à penser que les spécificités des transcriptions graphiques des divers phonèmes expressifs ont influencé leur emploi dans l'ensemble des impressifs graphiques, et en particulier dans les variantes hétérodoxes, où leur usage est massif.

Parallèlement au développement de l'emploi de variantes hétérodoxes, des néologismes orthodoxes, puis hétérodoxes apparaissent. Cette évolution a certainement été permise elle aussi par l'établissement de la convention de l'usage d'impressifs graphiques originaux, y compris hétérodoxes, dans les mangas. En effet, on peut penser que puisque leur apparence et leur disposition suffisent à identifier les impressifs graphiques en tant que tels, indépendamment de leur forme linguistique, les auteurs de manga ont pu bénéficier d'une plus grande liberté poétique que les auteurs de roman, par exemple. Il faut souligner que l'ensemble des facteurs décrits ici a pu jouer de façon différente en fonction des genres de manga, et qu'une étude linguistique de grande ampleur donnerait certainement une image plus précise de la manière dont se sont déroulées ces évolutions et pourrait confirmer ou infirmer les hypothèses que nous avons avancées.

3.1.5 Impressifs forcés et cas limites

Avant de nous intéresser de plus près à la façon dont sont formées les variantes (qui correspondent à nos catégories ② et ③), examinons rapidement quelques exemples de néologismes, orthodoxes et hétérodoxes. En effet, les mécanismes de formation des néologismes diffèrent sensiblement de ceux des catégories précédentes et méritent d'être évoqués à part. En outre, ils constituent une bonne illustration de la manière dont les impressifs graphiques repoussent les limites linguistiques de ce qu'on peut lire comme impressifs.

En ce qui concerne les néologismes orthodoxes, le procédé le plus courant est celui de la duplication de la racine d'un verbe. Ce procédé de formation s'inspire de l'existence d'impressifs courants présentant une grande proximité sémantique et phono-morphologique avec des mots du lexique ordinaire, tels que « *yura yura* », qui exprime le balancement, et qui possède la même racine étymologique que le verbe « *yureru* », « se balancer ». On trouve ainsi dans *Boku Tama* l'impressif graphique « *nade nade* », qui vient du verbe « *naderu* », « caresser », et qui exprime le mouvement chargé d'intentions des branches d'arbres personnifiés caressant la tête de l'héroïne (fig. 119, en petits caractères au-dessus de la tête d'Arisu, dans la dernière case de la page de droite).

Mais ce sont certainement les néologismes hétérodoxes qui sont les plus étonnant linguistiquement. On constate en effet qu'il arrive parfois que des mots du lexique ordinaire (c'est-à-dire des mots courants qui ne sont pas des impressifs) soient employés explicitement en tant qu'impressifs graphiques. C'est par exemple le cas du mot « *shokku* », importé de l'anglais « *shock* », qui est traité graphiquement comme un impressif graphique dans divers mangas, dont *Boku Tama* (fig. 125). Bien sûr, le terme anglais présente dès l'origine une dimension onomatopéique évidente. Son emploi en tant qu'impressif graphique pour exprimer l'état de choc psychologique des personnages n'est donc pas surprenant outre mesure.

Ce n'est pas le cas de deux autres exemples de mots importés de l'anglais qu'Araki utilise comme impressifs graphiques dans *JoJo*. Dans les deux cas, le procédé est préparé par une progression à l'aide d'impressifs graphiques plus habituels. Dans le premier exemple, la scène se déroule sur plusieurs pages. Sur un paquebot, un personnage de préadolescente prend une douche, dont le jet bruyant s'accompagne de six variantes différentes de l'impressif graphique « *shā* » (シャー), qui est couramment employé pour exprimer un écoulement ou une projection d'eau, en combinant de plusieurs manières l'emploi de la barre d'allongement vocalique et la répétition du *kana* « *a* » (シャーツ, シャーアーツ, シャアアア, シャーアアア, シャアアア et シャアー). On en trouve 17 occurrences en tout sur quatre pages. Sur la page suivante (fig. 43), la préadolescente se rend compte de la présence d'un orang-outan dans la salle de bain, tandis que la douche continue à couler, cette fois-ci accompagnée du mot « *shawā* », qui est habituellement utilisé dans le sens de « douche », à partir de l'anglais « *shower* ». Ainsi, quand « *shawā* » apparaît, l'interprétation du lecteur a été amorcée de façon à ce qu'il lise le mot comme une

nouvelle variante de « *shā* ». Araki force ainsi en quelque sorte une lecture double du mot, à la fois dans le sens habituel de « douche », qui correspond à la situation décrite, et en tant qu'impressif graphique. Le procédé relève ici du clin d'œil amusant, comme pour la majorité des impressifs « forcés ».

La mise en œuvre de l'autre exemple est similaire. Dans cette scène qui se déroule sur une colline, Jōtarō et Jōsuke affrontent un rat capable de tirer des flèches mortelles tout en échappant à leur regard (fig. 69). Jōtarō décide de servir d'appât de façon à ce que Jōsuke repère le rat à l'instant où il attaque. La responsabilité qui pèse sur les épaules de Jōsuke est donc particulièrement lourde, puisque qu'un échec mettrait la vie de Jōtarō en danger. Quatre cases sont consacrées à la montée en puissance du sentiment de pression psychologique chez Jōsuke. Dans la première, son visage est dessiné trempé de sueur avec une expression angoissée. L'impressif graphique « *pure'* » y est répété trois fois. Les deux cases suivantes, de taille réduite, montrent l'une des flèches que le *sutando* de Jōsuke, Crazy Diamond クレイジー・ダイヤモンド (Kureijī Daiyamondo), tient dans la main, chaque case comportant à nouveau l'impressif graphique « *pure'* ». Or, cet impressif est un néologisme, mais évoque l'impressif « *puru'* », qui exprime une forte tension, notamment musculaire. Cette proximité est d'autant plus marquée que les caractères « *re* » et « *ru* » sont visuellement très proches en *katakana*, au point que l'on peut supposer que de nombreux lecteurs pressés ont d'abord lu « *puru'* » par erreur. Cependant, dans la dernière case de la page, qui en occupe toute la largeur, « *pure'* » se révèle comme étant l'amorce de « *puresshā'* » (プレッシャーツ), écrit en grands caractères encadrant les visages de Jōsuke et de Crazy Diamond. Ici encore, l'auteur force une double lecture du mot en tant que nom commun et en tant qu'impressif, puisque « *puresshā'* » est une version du mot « *puresshā* » (プレッシャー, « pression », de l'anglais « *pressure* ») agrémentée d'un allongement vocalique supplémentaire et d'une occlusion glottale finale, sur le modèle des variantes d'impressifs que l'on verra plus loin. Il est intéressant d'ailleurs de noter que le titre du chapitre lors de sa parution dans *Jump* était « *Puresshā!!* », ce qui signale le caractère remarquable du procédé.

Ce genre d'emplois limites ou forcés n'est pas présent dans tous les mangas, mais certains mangas y recourent régulièrement, sous différentes formes. C'est évidemment leur caractère exceptionnel et surprenant qui constitue leur attrait principal, mais il faut souligner que deux facteurs contribuent à leur efficacité. Tout d'abord, comme on l'a noté plus haut, le simple fait qu'ils soient traités

graphiquement exactement comme des impressifs graphiques ordinaires incite les lecteurs à les ranger *a priori* dans cette catégorie et à les interpréter en prêtant attention à leur sonorité. Par ailleurs, dans la préface de son dictionnaire *Nihongo onomatope jiten*, Ono Masahiro rappelle que la limite entre les mots du lexique ordinaire et les impressifs est beaucoup plus poreuse qu'on ne l'imagine, en prenant l'exemple du mot « *hikari* », qui signifie « lumière ». Si celui-ci n'est pas aujourd'hui un impressif, on peut supposer qu'il l'a été au moins en partie à l'époque où il était prononcé « *pikari* », ce qui est très proche de l'impressif actuel « *pika pika* » (« scintillant »). La distinction entre un impressif et un mot qui n'est pas un impressif peut tenir avant tout à la conscience qu'en ont les locuteurs. Ainsi, en forçant cette conscience, les auteurs de manga peuvent enrichir leur répertoire d'impressifs graphiques et élargir leur gamme d'effets poétiques.

3.2 Des variantes expressives visuellement motivées

Examinons à présent les traits morphologiques et les phonèmes expressifs que les impressifs graphiques déploient de façon remarquable, à la fois dans les impressifs ordinaires et dans les impressifs originaux. En effet, plusieurs phonèmes expressifs sont utilisés de façon particulièrement marquée dans les impressifs graphiques. Or, si ces phonèmes expressifs sont présents aussi dans les impressifs ordinaires, on constate dans les mangas un déplacement progressif d'une motivation sonore vers une motivation visuelle de ces variantes linguistiques, déplacement permis notamment par certaines particularités du système scriptural japonais.

3.2.1 Le voisement

Commençons par l'un des traits morphologiques les plus présents dans les impressifs de façon générale : le voisement. Rappelons que le voisement consiste en une vibration des cordes vocales lors de l'émission d'un son¹³⁵. En japonais, les consonnes obstruantes « p », « t », « k » et « s » se voient ainsi respectivement en « b », « d », « g » et « z » (ou « j »). On a vu dans notre introduction que les connotations liées à l'emploi du voisement dans les impressifs sont généralement intensives et dépréciatives. Les phénomènes exprimés par des impressifs présentant des sons voisés ont ainsi tendance à être massifs, lourds, sales ou désagréables. Il

¹³⁵ Voir *supra*, p. 22.

est intéressant de noter que ces connotations se vérifient quelles que soient les consonnes concernées par le voisement. De plus, le nom même du voisement en japonais, « *dakuon* » (濁音), renvoie à l'idée d'un son « troublé », « pollué », par opposition aux sons non voisés, ressentis comme purs (*seion* 清音). En conséquence, il n'est pas étonnant que les variantes d'impressifs classiques dans les mangas présentent un usage important du voisement. C'est particulièrement sensible dans les *shōnen manga* qui comportent de nombreux moments dramatiques tels que des scènes d'action ou de combat. Dans *JoJo*, une étude statistique permet de constater qu'environ trois quarts des impressifs graphiques comportent au moins un voisement (voir Tableau statistique 1, Annexes¹³⁶), alors que dans le *shōjo manga Boku tama*, cette proportion est d'un tiers environ (voir Tableau statistique 2, Annexes).

On pourrait penser que la propension des impressifs graphiques à présenter des consonnes voisées s'explique simplement par l'accord entre les connotations du voisement et le type de narration des mangas. Cependant, un facteur supplémentaire joue certainement un rôle dans l'utilisation massive du voisement dans les impressifs graphiques. En effet, la transcription graphique du voisement consiste en un signe unique, comme l'explique Laurence Labrune dans l'article qu'elle a consacré à cette question :

A la différence de l'alphabet latin, le système d'écriture *kana* actuel permet de saisir le rapport phonétique naturel existant entre une obstruante sourde et une obstruante sonore : celle-ci est transcrite en ajoutant en haut, à droite du *kana* notant la première, deux petits points, dits *dakuten*. La sonore est donc dérivée de la sourde par addition d'un signe spécial et unique réservé à cet effet¹³⁷.

La conséquence de cette situation est qu'un signe visuel unique permet de renvoyer à un ensemble cohérent de connotations. L'association du signe du *dakuten* à ces connotations spécifiques du voisement dans les impressifs a été exploitée de façon de plus en plus manifeste par les auteurs de manga.

L'un des signes de cette association directe du signe à la connotation est l'importance visuelle prise dans certains impressifs graphiques par le *dakuten*. Traditionnellement, dans les polices typographiques et dans une moindre mesure

¹³⁶ Cette proportion est remarquablement stable au sein des cinq volumes (1, 5, 15, 30 et 45) de *JoJo* étudiés, entre 68% et 81%. Rappelons par ailleurs que le décompte des occurrences pose des problèmes d'interprétation (voir *infra*, p. 114-115), en particulier dans le cas d'impressifs courts répétés.

¹³⁷ Laurence LABRUNE, « Les consonnes voisées (*dakuon*) dans la phonologie du japonais et l'histoire de leur représentation graphique », *op. cit.*, p. 298.

dans l'écriture manuelle, la taille du *dakuten* est très réduite en comparaison avec le caractère qu'il complète. Dans les mangas d'après-guerre, le rapport de taille entre les *dakuten* et les caractères était du même ordre, mais à mesure que se sont développés les divers effets graphiques que l'on a étudiés plus haut, les exemples d'impressifs graphiques présentant des *dakuten* de taille importante se sont multipliés. Dans les mangas des années 1980 et 1990, ce rapport de taille est donc très variable. Les cas les plus extrêmes, qui présentent des *dakuten* de taille considérable, correspondent le plus souvent à des scènes dans lesquelles les connotations liées au voisement sont particulièrement prégnantes. Par exemple, observons la taille des deux *dakuten* dans le tout premier impressif graphique de *JoJo*, « *doggyān* » (fig. 22), qui se trouve être un néologisme hétérodoxe. La hauteur des deux traits qui composent chaque *dakuten* représente plus du tiers de la hauteur des caractères « *to* » et « *ki* » auxquels ils s'ajoutent. La présence si visible des deux *dakuten* renforce le caractère dramatique de la scène en insistant sur les connotations intensives et dépréciatives de l'impressif graphique.

Une autre manière de mettre en avant le *dakuten* est de le placer en avant-plan par rapport au caractère qu'il complète. On a vu plus haut que le tracé des caractères se chevauche parfois ; c'est également le cas des *dakuten* qui sont plus souvent placés au premier plan que l'inverse. Observons l'impressif graphique « *gyan'* » qui accompagne le surgissement dans l'image de l'arme Sheer Heart Attack qui poursuit Jōsuke et Kōichi (fig. 72). Non seulement les deux traits formant le *dakuten* apposé au caractère « *ki* » sont d'une taille importante, mais ils sont tous les deux superposés aux deux traits horizontaux du *kana*. Cette disposition permet à la fois d'attirer l'attention sur le voisement du caractère et de créer un mouvement dynamique vertical, tous deux contribuant aux effets dramatiques de l'impressif graphique.

Un dernier phénomène intéressant est l'extension de l'usage du *dakuten* qui est parfois apposé à des *kana* normalement non voisables, en particulier ceux qui correspondent aux voyelles seules. Ce procédé n'est pas employé dans *JoJo*, mais des exemples peuvent en être trouvés dans des mangas très divers, presque toujours dans des impressifs exprimant des émissions de voix¹³⁸. Par exemple, dans le manga

¹³⁸ On verra plus loin que la distinction entre les impressifs exprimant des émissions de voix (*giseigo*) et les lignes de dialogue des personnages n'est pas toujours évidente. Voir *infra*, p. 211. L'exemple que nous étudions dans ce paragraphe ne relève pas à proprement parler de la catégorie des impressifs graphiques. Cependant, les similitudes du traitement graphique du cri du personnage et du traitement général des impressifs graphiques sont suffisantes pour qu'il soit pertinent d'évoquer cet usage du *dakuten*.

Tekkon Kinkurīto (鉄コン筋クリート, *Amer Béton*) (1993-94), de Matsumoto Taiyō, le personnage de Shiro シロ pousse un cri de douleur après avoir été poignardé (fig. 20). Ce cri est composé du *hiragana* « a » auquel est apposé un *dakuten*, répété cinq fois. Cette notation n'est pas orthodoxe et il n'en existe pas de retranscription avec les lettres de l'alphabet. En effet, les voyelles sont naturellement voisées. Ainsi, le *dakuten* note dans ce cas une sorte de sur-voisement, c'est-à-dire une vibration exagérée des cordes vocales qui correspond à une voix éraillée, un cri déchiré, une détresse vocale extrême. La voix est « troublée ». Le *dakuten* apposé à des voyelles correspond ainsi à un phénomène phonétique proche du voisement, tout en renvoyant clairement à l'ensemble des connotations associées au voisement dans les impressifs. Dans le cas du cri de Shiro, l'emploi exceptionnel de cette notation souligne la gravité de la scène et de l'atteinte à l'intégrité physique du protagoniste.

Finissons en rappelant que si le *dakuten* peut s'appliquer indifféremment aux *hiragana* et aux *katakana*, chaque syllabaire est lui-même associé à un ensemble de connotations, en particulier dans les mangas où le choix du syllabaire dépend de la tonalité de la scène. On ne constate pas de différence sensible du taux d'emploi entre les impressifs graphiques notés en *hiragana* et ceux notés en *katakana*. Toutefois, on peut supposer que la manière dont l'emploi des *hiragana* désamorce souvent tout caractère dramatique contribue à atténuer une partie des connotations liées au voisement. Rappelons également que de nombreux mangas n'emploient pas autant de caractères voisés que *JoJo* dans leurs impressifs graphiques. A titre d'exemple, moins de la moitié des impressifs graphiques présents dans le manga pour jeunes filles *Boku Tama* comportent un voisement. La présence plus faible du voisement dans ce manga peut s'expliquer à la fois par l'absence de scènes de combat, qui sont souvent riches en impressifs graphiques voisés, et par le choix d'autres outils de dramatisation des scènes, sur laquelle on reviendra dans la troisième partie.

3.2.2 L'occlusion glottale

Un autre phonème expressif largement employé dans les impressifs est ce que l'on nomme « *sokuon* » en japonais, et qui est traduit en français par les termes de « glottalisation », de « coup de glotte », d'« occlusion glottale », ou bien, dans le cas d'un *sokuon* à l'intérieur d'un mot uniquement, de « gémination ». Tsuji décrit

ce phénomène phonologique de la façon suivante :

[...] il s'agit d'un allongement négatif qui consiste à obstruer complètement le passage d'air au niveau de la glotte. La glottalisation [...] se produit par la fermeture instantanée et la réouverture immédiate de la glotte. Cette phase s'analyse en trois temps : implosion, tenue et explosion¹³⁹.

Le terme de « gémation » exprime bien la façon dont l'explosion provoquée par la réouverture de la glotte produit l'impression d'une consonne doublée. Si la glottalisation peut apparaître à l'intérieur ou en position finale d'un mot, on n'opère généralement pas de distinction entre les deux, puisque l'enchaînement avec le mot suivant une occlusion glottale finale se réalise de la même manière que dans le cas d'une glottalisation interne à un mot. Tsuji poursuit d'ailleurs ainsi :

[Dans le cas des impressifs présentant une glottalisation finale, l]'explosion a lieu sur la consonne **t** de la particule **to**, convoquée par la syntaxe¹⁴⁰.

Dans le cas des mangas, cependant, l'occlusion glottale qui conclut un impressif graphique n'est pas suivie par la particule « *to* ». Ainsi, contrairement au cas de la gémation, le relâchement de l'air bloqué se fait de façon silencieuse.

Les connotations associées à la gémation et celles qu'apporte l'occlusion glottale finale dans les impressifs sont très proches. Ainsi, la gémation « ajoute une nuance de rapidité, de soudaineté, d'instantanéité et marque le caractère non duratif. La glottalisation d'une voyelle redoublée ajoute une nuance intensive¹⁴¹. » Les connotations apportées par l'occlusion glottale employée en fin d'impressif sont presque identiques :

Les impressifs à terminaison en [occlusion glottale] relatent les procès instantanés, dynamiques, qui se produisent une seule fois. La glottalisation peut ajouter une nuance intensive ou augmentative à l'énoncé¹⁴².

La principale différence est que l'occlusion glottale en fin d'impressif suggère que le phénomène exprimé par l'impressif s'arrête brusquement, alors que ce n'est pas nécessairement le cas pour les impressifs comportant une gémation.

Les phénomènes de gémation et d'occlusion glottale finale sont notés graphiquement de la même manière, par l'utilisation des *kana* « *tsu* » écrits en taille réduite et serrés à droite dans le cas d'une écriture verticale ou en position d'indice

¹³⁹ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 35.

¹⁴⁰ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 35.

¹⁴¹ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 61

¹⁴² TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 37.

dans le cas d'une écriture horizontale¹⁴³. On remarquera toutefois que si la romanisation de la gémiation ne pose pas de problème, puisqu'elle est notée par le doublement de la consonne suivante, la romanisation de l'occlusion glottale finale n'est prévue dans aucun système de notation, y compris les plus utilisés, qui sont le système Hepburn modifié et le système Kunreishiki¹⁴⁴. Cela peut s'expliquer par le fait que l'occlusion glottale finale est réservée en japonais aux impressifs, qui sont normalement intégrés à une phrase, et utilisés en association avec la particule « *to* », comme dans l'expression « *pita' to tomaru* » (ピタッと止まる, « s'arrêter net »). L'occlusion glottale devient donc une gémiation, que l'on romanise habituellement en « *pitatto tomaru* ». Bien sûr, dans le cas des impressifs graphiques, aucune particule ne suit l'occlusion glottale, qui ne se confond donc pas avec une gémiation. Nous avons fait le choix dans ce travail de transcrire l'occlusion glottale et la gémiation à l'aide du signe de l'apostrophe. Cette solution permet en effet de signaler l'emploi d'un petit « *tsu* » de façon systématique et donc de suivre de plus près la graphie japonaise.

L'emploi des petits « *tsu* » en fin d'impressifs dans les mangas est relativement contrasté, mais élevé dans l'ensemble. Dans *JoJo*, on compte en moyenne 28,4% des impressifs graphiques qui se finissent par un petit « *tsu* » (voir Tableau statistique 1, Annexes). Ce taux d'emploi élevé est particulièrement impressionnant en regard de celui des impressifs présentant une gémiation, puisque dans les mêmes pages, on trouve seulement 2,3% d'impressifs graphiques présentant une gémiation, alors même que celle-ci est tout à fait fréquente dans les impressifs couramment utilisés dans la langue. La proportion est similaire dans *Boku tama* : 24,8% des impressifs graphiques en moyenne se finissent par une occlusion glottale, et 2,8% comportent une gémiation (voir Tableau statistique 2, Annexes). Il semble raisonnable de penser que cette préférence marquée dans les mangas de l'occlusion glottale en position finale est motivée par le fait que le petit « *tsu* » est plus facilement repérable lorsqu'il est placé à la fin de l'impressif graphique.

Contrairement au voisement, la notation de l'occlusion glottale dépend du syllabaire utilisé pour noter l'ensemble de l'impressif graphique. Or, le caractère

¹⁴³ Voir l'article « *Meiji jidai no kokugo* » (Le japonais à l'ère Meiji), *Kokugogaku daijiten* (Grand dictionnaire de linguistique du japonais), édité par KOKUGOGAKKAI (Association de Linguistique du Japonais), *op. cit.*, p. 863. Cette convention graphique s'est fixée au tournant du XX^e siècle.

¹⁴⁴ Voir l'article « *Rōmaji* » (Notation du japonais en alphabet latin), *Kokugogaku daijiten* (Grand dictionnaire de linguistique du japonais), édité par KOKUGOGAKKAI (Association de Linguistique du Japonais), *op. cit.*, p. 928-930.

« *tsu* » est très différent graphiquement d'un syllabaire à l'autre. En effet, en *hiragana*, il se présente comme une simple ligne recourbée (つ), tandis qu'en *katakana*, il est composé de trois traits courts, rectilignes et détachés les uns des autres (ツ). Comme nous l'avons vu, en fonction du manga, l'emploi des syllabaires peut suivre des règles différentes et s'appuyer sur une distinction entre les émissions vocales et non vocales, comme dans *JoJo*, ou refléter une distinction moins stricte et moins tangible entre une tonalité sérieuse ou dramatique et une tonalité plus légère ou humoristique, comme dans *Boku Tama*. Dans ce dernier cas de figure, les connotations associées à l'emploi d'un petit « *tsu* » final en *hiragana* sont cohérentes avec les connotations générales du syllabaire. En outre, le mouvement qu'effectue la main pour tracer un « *tsu* » en *hiragana* nécessite habituellement une certaine retenue, puisque la main doit terminer le geste en se soulevant progressivement. Ainsi, la nuance intensive et dynamique habituellement portée par l'occlusion glottale finale est atténuée, tandis que la rapidité est souvent suggérée. Il n'est donc pas surprenant que dans *Boku Tama*, où environ un quart des impressifs graphiques présente une terminaison en occlusion glottale, celle-ci soit largement plus employée dans des impressifs graphiques en *hiragana* dans les premiers volumes, qui ont une tonalité légère, et devienne progressivement associée à davantage d'impressifs graphiques en *katakana* à mesure que le manga s'assombrit et prend un caractère plus dramatique (voir Tableau statistique 1, Annexes).

Dans *JoJo*, les impressifs graphiques qui présentent une occlusion glottale sont presque intégralement écrits en *katakana*, ce qui n'est guère surprenant étant donné que les impressifs graphiques de *JoJo* sont écrits dans leur écrasante majorité dans ce syllabaire. Le tracé du « *tsu* » en *katakana* s'accorde très bien avec les différentes connotations de l'occlusion glottale : dynamisme, rapidité, intensité. Le petit « *tsu* » en *katakana* est tellement souvent employé dans les mangas d'action qu'il a, comme le *dakuten*, acquis une certaine autonomie au-delà de sa simple fonction de transcription phonétique. On peut le voir en particulier au fait qu'il arrive régulièrement que l'occlusion glottale finale d'un impressif en *hiragana* soit notée à l'aide d'un petit « *tsu* » en *katakana*. C'est par exemple le cas dans la figure 62 (première case, dans une bulle hérissée), avec l'impressif graphique « *ugue'* », qui suggère une énucléation se déroulant hors champ. L'impressif est écrit en *hiragana*, en caractères typographiques, et inscrit dans une bulle au contour brisé. Seul le petit « *tsu* » final est écrit en *katakana*. C'est bien le statut particulier de ce signe qui semble justifier ce changement de syllabaire.

Il est intéressant de noter par ailleurs que l'aspect visuel du petit « *tsu* » en *katakana* et celui du *dakuon* sont très proches, et que l'emploi du premier est souvent combiné à l'emploi du second. A cela peut s'ajouter le point d'exclamation qui non seulement possède un sens proche de l'occlusion glottale finale, mais également une réalisation graphique similaire. Ainsi, l'impressif graphique « *ba'!* » (fig. 60, deuxième case de la page de gauche) présente une grande unité graphique et un dynamisme certain, étant composé uniquement de traits plus ou moins courts et plus ou moins verticaux.

Un autre indice du statut particulier acquis par le petit « *tsu* » en fin d'impressif graphique tient au fait qu'il paraît s'être affranchi des règles linguistiques. En effet, on ne peut normalement pas faire suivre la nasale « *n* » par une occlusion glottale, comme le rappelle Tamori¹⁴⁵. De plus, sur le plan sémantique, la terminaison à l'aide de la nasale, qui est très fréquente dans les impressifs de la langue et dans les impressifs graphiques, apporte une nuance intensive, mais sert également à exprimer l'idée de résonance et de durée, ce qui entre en contradiction avec les connotations de l'occlusion glottale finale. C'est pourtant une configuration que l'on retrouve souvent dans les mangas dès les années 80. Notons d'ailleurs que le caractère « *n* » en *katakana* est également composé de traits rectilignes séparés. Ainsi, dans le premier volume de *JoJo*, l'impressif graphique « *zan'* » qui accompagne le pas décidé de Dio vers Erina エリナ (fig. 25), présente à la fois un *dakuten*, un « *n* » et un petit « *tsu* » final en *katakata*. Dans le volume 31, à la suite de la scène de l'énucléation, lorsque Jōsuke s'effondre par terre, l'impressif graphique « *zun'!* » qui exprime son mouvement associe le *dakuten*, le « *n* », le petit « *tsu* », et le point d'exclamation (fig. 62). De tels exemples montrent bien la cohérence à la fois graphique et sémantique de ces divers signes scripturaux dans le cadre des impressifs graphiques.

3.2.3 Les signes de ponctuation

Il faut ici mentionner une source de variations des impressifs graphiques qui ne relève pas de la phono-morphologie des impressifs, mais qui présente plusieurs points communs avec l'occlusion glottale finale. Il s'agit en effet des signes de ponctuation qui sont attachés aux impressifs graphiques. On en trouve deux sortes : les points d'exclamation, qui sont courants dans l'ensemble des genres de mangas,

¹⁴⁵ TAMORI Ikuhiro, *Onomatope gion-gitaigo wo tanoshimu*, op. cit., p. 124.

et les points de suspension, dont l'emploi est plus contrasté.

Les points d'exclamation sont un signe graphique qui n'a été adopté en japonais que tardivement et de façon non officielle. Dans les années 1980, il est utilisé largement dans la publicité et dans les médias de façon générale. Les mangas ont commencé à en faire usage couramment après-guerre, probablement influencés par les bandes dessinées américaines où ils accompagnaient souvent les impressifs graphiques¹⁴⁶. Dans *JoJo*, selon nos statistiques et en fonction des chapitres, entre 1% et 17% des impressifs graphiques sont suivis d'un point d'exclamation, pour une moyenne de 8,5%. Dans *Boku Tama*, les chiffres sont comparables : de 4% à 29% en fonction des volumes, pour une moyenne de 12% (voir Tableaux statistiques 1 et 2, Annexes). Cependant, certains mangas, comme *Bonobono*, n'utilisent pas du tout les points d'exclamation.

Dans des textes tels que des romans, les points d'exclamation peuvent être employés pour signifier principalement deux choses : un volume sonore important, ou le caractère brusque d'un phénomène. Cependant, dans le cas des impressifs graphiques des mangas, le volume sonore est généralement exprimé par la taille des caractères. Les points d'exclamation servent donc surtout à connoter la soudaineté ou la violence du phénomène exprimé par l'impressif graphique. La similitude avec l'occlusion glottale finale est frappante. On constate d'ailleurs que dans *JoJo*, les points d'exclamation ne sont quasiment jamais apposés à des impressifs graphiques présentant également des occlusions glottales finales. L'emploi d'un signe exclut l'autre, peut-être parce qu'un emploi conjugué semblerait redondant.

Voyons-en un exemple tiré du premier volume, qui est particulièrement parlant (fig. 25). Dans cette scène, le personnage de Dio s'adresse à l'amoureuse de Jonathan et ouvre grand les yeux avant de l'attraper par le bras et de l'agresser. L'impressif graphique qui accompagne le gros plan sur le visage de Dio et qui exprime l'intensité de son regard est « ka ! ». Or « ka » n'est pas un impressif courant, contrairement à « ka' », qui a plusieurs sens, parmi lesquels une ouverture soudaine des yeux ou de la bouche. Ici, on voit comment le point d'exclamation prend la place de l'occlusion glottale finale. Il faut toutefois noter que cette exclusion mutuelle constatée dans *JoJo* n'existe pas dans tous les mangas et semble refléter un choix stylistique de l'auteur. On trouve en effet dans *Boku Tama* par

¹⁴⁶ Les signes de ponctuation sont aussi très nombreux dans les bandes dessinées européennes. Voir notamment Jacques DÜRRENMATT, *Bande dessinée et littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2013, en particulier le chapitre « Un usage inventif de la ponctuation ? », p. 115-127.

exemple un nombre non négligeable de points d'exclamation suivant des petits « *tsu* ».

Remarquons par ailleurs que les points d'exclamation peuvent être employés en l'absence d'impressifs graphiques pour exprimer la surprise des personnages. Une scène du volume 16 en donne un exemple remarquable par sa taille (fig. 44), tandis qu'une scène du volume 50 montre l'usage d'un double point d'exclamation (fig. 77). On en trouve d'ailleurs un autre exemple frappant dans *Chidaruma kenpō*, de Hirata Hiroshi (fig. 5). Leur appartenance à la catégorie des impressifs graphiques dans ce cas est discutable puisqu'ils ne peuvent être prononcés, mais il est en revanche indéniable qu'il existe une continuité entre les impressifs graphiques dotés de points d'exclamation et les points d'exclamation isolés, tant sur le plan graphique que sur le plan sémantique. Là encore, il semble que leur usage dans les mangas ait été inspiré de l'exemple des bandes dessinées américaines.

La connotation portée par les points de suspension apposés aux impressifs graphiques est à l'opposé de celle de l'occlusion glottale finale, puisque les points de suspension expriment l'idée d'arrêt progressif, de résonance ou de continuation. Leur emploi est rare dans *JoJo*, puisque qu'ils accompagnent moins de 1% des impressifs graphiques, mais d'autres mangas, comme *Boku Tama*, en font un usage bien plus marqué : 17% en moyenne des impressifs graphiques y comportent des points de suspension. Il n'est pas surprenant que les mangas présentant des scènes d'introspection fassent un plus grand usage des points de suspension que les mangas d'action. Sur le plan graphique, les points de suspension japonais se distinguent des points de suspension français par leur position médiane, leur taille plus importante et leur nombre aléatoire. En effet, il arrive qu'ils soient formés de deux, trois, quatre points, voire davantage. Dans *JoJo*, leur usage est assez classique, comme dans le volume 10, où les mouvements souples de Lisa Lisa sont décrits par l'impressif graphique « *sū...* » (on devine le bord du troisième point, qui semble avoir été coupé par le bord de la page) (fig. 39). Toutefois, la plasticité de ce signe scriptural en japonais a été exploitée par de nombreux autres mangas, notamment en l'associant à une barre d'allongement vocalique. On y reviendra dans la troisième partie de ce travail¹⁴⁷.

Tout en se distinguant des phonèmes expressifs en tant que tels, les points de suspension, tout comme les points d'exclamation, s'apparentent ainsi d'un point de

¹⁴⁷ Voir *infra*, p. 298.

vue fonctionnel à des variations phono-morphologiques des impressifs graphiques.

3.2.4 Les caractères répétés

Le dernier procédé linguistique expressif motivé visuellement que nous allons examiner est un peu différent des précédents. On sait que les impressifs courants présentent souvent une forme redoublée¹⁴⁸. Les formes redoublées sont cependant relativement rares dans les impressifs graphiques, qui présentent à la fois plus de formes simples et plus de répétitions et duplications extra-numéraires.

Le redoublement des impressifs dans la langue permet d'ordinaire d'exprimer l'idée de durée ou de répétition. Voici ce qu'écrit Tsuji à ce propos :

La signification des formes rédupliquées n'est pas différente de celle dénotée par la forme de base. Mais ce procédé ajoute une nuance d'intensité, de répétition, de continuation du procès décrit¹⁴⁹.

Dans la langue, il suffit donc de doubler la syllabe ou l'ensemble de syllabes pour évoquer un phénomène répétitif et éventuellement constant. Cette convention est une stratégie efficace pour ne pas allonger le discours outre mesure. Dans le cas des impressifs graphiques, la volonté de limiter la longueur de l'impressif n'est pas aussi forte. En outre, on a vu que la linéarité de l'impressif graphique n'est pas obligatoire. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que la convention du doublement ait été ignorée, au profit d'effets visuels variés. La répétition dans le cadre des impressifs graphiques peut en effet prendre plusieurs formes : la répétition au sein d'un impressif d'un même caractère (qui peut être une voyelle simple ou non) ou la duplication d'une suite de caractères, de façon jointe ou disjointe.

La répétition graphique d'un même caractère présente un effet visuel tout à fait particulier, notamment quand l'impressif ne comporte qu'un seul caractère répété un grand nombre de fois. Revenons sur la scène de l'apparition du manoir de Dio (fig. 53). La double-page comprend trois occurrences de l'impressif « *dodoX* » (plus précisément « *dodododo* », « *dodododo* » et « *dododododo* », écrit en grands caractères blancs sur le fond noir du ciel. La répétition du même élément fait des impressifs graphiques un motif visuel autant que des mots à lire. Cette impression

¹⁴⁸ TSUJI Sanae distingue les formes « redoublées », qui correspondent aux impressifs à base monosyllabique (par exemple, « *gangan* », qui évoque un bruit métallique retentissant) et les formes « rédupliquées », qui correspondent aux impressifs à base dissyllabique (comme « *niko niko* » qui exprime un sourire franc). Sur le plan sémantique, il n'existe pas de différence entre les deux, et nous emploierons le terme « redoubler » dans les deux cas.

¹⁴⁹ TSUJI Sanae, *op. cit.*, p. 67.

est renforcée par l'inscription des impressifs graphiques à l'arrière-plan, les *kana* coupés en partie par les bords des cases. L'impressif « *gogoX* », qui, comme « *dodoX* », apparaît très souvent dans *JoJo*, est souvent utilisé de la même manière, même s'il lui arrive plus souvent d'être écrit en alternant les caractères pleins noirs et les caractères évidés blancs, ce qui a tendance à atténuer l'effet visuel répétitif (fig. 52). L'impression créée par l'utilisation de ces impressifs graphiques en tant que motifs est celle d'une présence continue et entêtante. L'usage fréquent de ces deux impressifs graphiques explique que l'on trouve des caractères répétés (en excluant les *kana* représentant les voyelles) dans 14,3% des impressifs graphiques dans *JoJo*, contre seulement 7% dans *Boku tama*.

Souvent, les impressifs graphiques présentent une répétition du dernier caractère uniquement. On en trouve deux exemples dans la double-page de *Ranma ½* déjà citée (fig. 18). Le premier, « *shutatatata* », correspond aux pas rapides de Ranma sur le toit, tandis que le second, « *gyururururu* », accompagne le tourbillon dans les airs de Happōsai. La motivation de la répétition de la dernière syllabe apparaît comme double. D'une part, sur le plan linguistique, la répétition crée un effet de réel, comme si à chaque pas de Ranma correspondait un « *ta* », et à chaque tour sur lui-même de Happōsai un « *ru* ». L'affranchissement des conventions linguistiques qui se traduit par l'adoption de formes hétérodoxes augmente le pouvoir d'évocation des impressifs en suggérant qu'ils « collent à la réalité ». Dans le même temps, la répétition du dernier caractère permet de donner une certaine longueur aux deux impressifs graphiques, ce qui souligne leur inscription dans l'espace, le long de la trajectoire des deux personnages. Dans le cas de « *gyururururu* », le tracé du caractère « *ru* » en *hiragana* rappelle même subtilement le mouvement circulaire de Happōsai dans les airs.

Si de tels exemples sont rares dans *JoJo*, on y trouve en revanche de nombreux cas d'allongement vocalique transcrit à l'aide de *kana* répétés. On a vu précédemment que les auteurs ont le choix de noter l'allongement vocalique à l'aide de la barre d'allongement vocalique, ou par la répétition du *kana* de la voyelle en question¹⁵⁰. Notre étude statistique montre que la barre d'allongement est utilisée dans 12,2% en moyenne des occurrences d'impressifs graphiques dans *JoJo* (11,9% dans *Boku tama*), tandis que la représentation de l'allongement vocalique au moyen de la répétition d'un même *kana* est présente dans 8,6% d'impressifs graphiques des

¹⁵⁰ Voir *supra*, p. 77.

impressifs graphiques de *JoJo*, contre 1,7% des impressifs graphiques de *Boku tama*.

En effet, si l'usage de la barre d'allongement vocalique offre l'avantage de sa grande plasticité, la répétition d'un caractère de voyelle permet d'autres effets intéressants exploités dans *JoJo*. Notons tout d'abord que dans les cas où la répétition du même caractère est choisie, on assiste souvent à la répétition d'un grand nombre de voyelles. Sur le plan de la prononciation de l'impressif graphique, cela ne détonne pas par rapport à l'usage de la barre d'allongement, puisque la longueur de celle-ci suggère souvent un allongement vocalique d'une durée conséquente. En revanche, l'aspect visuel de l'impressif en est grandement changé. En effet, à longueur équivalente, les *kana* occupent généralement une plus grande surface que la barre d'allongement (quoique le tracé en zigzag affectueux par Araki permette aussi d'occuper une surface importante).

Dans *JoJo*, qui présente une proportion importante d'impressifs graphiques de grande taille, on trouve de fait de nombreux exemples d'allongement vocalique notés à l'aide du même *kana* répété. Par exemple, dans la scène de l'apparition du personnage de Kakyōin, qui est accompagnée de l'impressif graphique « *pā* », l'utilisation du caractère « *a* » répété six fois permet de donner corps à l'impressif graphique. *JoJo* présente d'ailleurs fréquemment des impressifs graphiques combinant l'emploi de la barre d'allongement et des voyelles notées en *kana*, comme dans la scène où les héros arrivent devant l'entrée du manoir de Dio, dont le caractère massif et dramatique est souligné par l'impressif graphique « *dōn* » (ドオーオン) (fig. 54).

L'utilisation des *kana* permet par ailleurs un effet impossible à rendre à l'aide de la barre d'allongement. Lorsque les héros pénètrent dans le manoir de Dio, ils débouchent sur un long couloir rectiligne représenté avec un point de fuite et l'impressif graphique « *fuō* » (フオオオオオオオ) évoquant l'air s'y engouffrant (fig. 55). La disposition de l'impressif forme un début de spirale, de façon à créer une illusion de profondeur. En particulier, on remarque que la taille des *kana* va en s'amenuisant, de façon à suggérer que l'impressif graphique est soumis à la même perspective que le dessin du couloir. Dans ces divers cas d'allongement vocalique, on retrouve, comme pour les autres répétitions surnuméraires de syllabes, la motivation de l'effet de réel créé par l'affranchissement des conventions linguistiques.

D'autres choix de mise en page ont des conséquences importantes sur la morphologie des impressifs graphiques. Une configuration fréquente est celle de la

répétition d'un impressif, dont les diverses occurrences sont disposées non à la suite les unes des autres, mais de façon dispersée dans l'image. Il n'est pas toujours évident de déterminer si l'on a affaire à un seul « méga-impressif graphique » ou à plusieurs occurrences d'un même impressif graphique simple. Dans certains cas, ce procédé est discret et le nombre de répétitions est modeste. Par exemple, dans *Ranma ½*, le tremblement de colère de Happōsai est exprimé par l'impressif graphique « wana wana wana » (fig. 18). La forme courante de l'impressif est « wana wana », et les trois occurrences de « wana » sont proches et orientées de la même manière, ce qui incite à interpréter l'ensemble comme un seul impressif, une version augmentée de « wana wana ». La duplication surnuméraire a pour effet de suggérer la durée de façon plus marquée que dans la forme orthodoxe, et permet aussi de représenter plus efficacement l'impression d'une colère qui émane du personnage. Celle-ci est en effet matérialisée à la fois par les volutes dessinées par la trame et par la disposition de l'impressif graphique.

Parfois, l'ambiguïté est encore plus forte. Dans *JoJo*, une scène montre Star Platinum, le *sutando* de Jōtarō, en train de rouer de coups l'arme d'un *sutando* ennemi, Sheer Heart Attack (fig. 71). L'impact des coups est exprimé par l'impressif graphique « dogo » répété huit fois, dont trois fois en caractères pleins et cinq fois en caractères évidés. L'effet de réel motive certainement l'emploi de huit occurrences de « dogo », puisque cette répétition permet de suggérer efficacement qu'à chaque « dogo » correspond un coup. C'est donc une pluie de coups qui s'abat sur l'ennemi en l'espace d'une seule case. Il est indéniable que les huit « dogo » sont perçus par les lecteurs comme un ensemble. Pour autant, faut-il y voir un seul impressif graphique « dogo dogo dogo dogo dogo dogo dogo dogo » ? Il nous semble que cela ne reflète pas exactement la conscience qu'en ont les lecteurs, puisque chaque « dogo » se présente de façon relativement indépendante, que ce soit par l'alternance de « dogo » aux caractères pleins et aux caractères évidés, ou par leur orientation. En effet, même lorsque les « dogo » sont placés les uns au-dessus des autres, chacun présente une orientation en diagonale qui lui conserve une certaine unité propre.

Un autre cas de figure est celui que l'on peut observer dans une scène du volume 32 qui met en scène Kōichi et son ennemie Yukako (fig. 64). Celle-ci vient d'être piégée par Echoes, le *sutando* de Kōichi, qu'elle tient séquestré. Plus tôt dans la scène, Yukako a saisi le téléphone, et Echoes lui a fait composer le numéro de Jōsuke sans qu'elle comprenne ce qui arrivait. Dans la double-page qui nous

intéresse, Yukako entend la voix de Jōsuke au bout du fil et réalise à la fois qu'elle a été piégée et que, comme elle, Kōichi possède un *sutando*. La disposition des impressifs graphiques y est très intéressante. Sur la page de droite, on compte treize « *do* » dispersés de façon à briser toute continuité entre les caractères. Non seulement ils ne forment aucune ligne, mais ils ne sont même pas placés sur le même plan, puisque certains sont placés au premier plan, d'autres presque au dernier plan, derrière le personnage et les différents cadres, d'autres enfin à des plans intermédiaires. L'indépendance de chaque caractère est donc soulignée visuellement et l'on pourrait être tenté d'y voir treize impressifs graphiques « *do* » différents. Dans le même temps, plusieurs éléments intrinsèques et extrinsèques contredisent cette interprétation. Tout d'abord, le fait qu'il s'agisse du même caractère tracé dans le même style graphique crée un effet de motif qui accentue l'unité de l'ensemble. Et surtout, l'impressif graphique « *dodoX* » possède un sens particulier dans *JoJo*, puisqu'il exprime la tension surnaturelle qui accompagne les *sutando*. Or, dans cette scène, c'est clairement dans ce sens que l'on comprend l'ensemble de ces « *do* ». La disposition que l'on observe sur cette page permet de suggérer efficacement que la tension surnaturelle imprègne totalement la scène. Faudrait-il alors y voir l'impressif graphique « *dodoX* », malgré la solution de continuité visuelle entre tous les caractères ?

De telles considérations peuvent paraître exagérément tatillonnes. Pourtant, il nous semble important de s'interroger sur la façon dont il convient de considérer linguistiquement de tels impressifs. Les scènes envahies par un même impressif sont particulièrement fréquentes dans *JoJo*, mais on constate que ce procédé est employé dans la plupart des mangas dans la période que nous étudions. Dans les trois exemples que l'on vient de voir, chaque impressif est en quelque sorte « semi-dépendant » : il possède une unité propre soulignée par son isolement graphique, mais s'inscrit en même temps de façon étroite dans un ensemble. Soulignons par ailleurs que chaque impressif graphique « semi-dépendant » se place sur un continuum entre l'appartenance à une même unité et l'indépendance complète. La diversité des choix graphiques opérés par les auteurs entraîne une inéluctable ambiguïté dans un grand nombre de cas. Cependant, reconnaître l'existence d'une telle catégorie d'impressifs graphiques « semi-dépendants » permet de rendre compte de façon plus fine de la complexité de la question de la morphologie des impressifs graphiques sur le plan linguistique. De futurs décomptes des impressifs

graphiques à des fins statistiques pourraient également y gagner en précision¹⁵¹.

En outre, cette catégorie permet également de mettre en évidence des caractéristiques de certains impressifs graphiques qui passeraient sans cela inaperçues. En effet, dans un grand nombre de cas, les impressifs graphiques qui répètent un ensemble de deux caractères présentent ce type de dispositions graphiques. Par exemple, l'impressif graphique « *pata pata* » qui exprime le battement de l'éventail de Ranma est formé de deux ensembles « *pata* » disposés sur deux lignes obliques parallèles, l'un en dessous de l'autre (fig. 18). Cette façon de souligner visuellement l'unité de chaque occurrence de la partie dupliquée de l'impressif est identique à ce que l'on a vu pour les impressifs graphiques « semi-dépendants » aux répétitions surnuméraires. Or, l'existence dans le langage courant de ces impressifs aux formes dupliquées a tendance à masquer cette particularité. Il faut noter que cet agencement des impressifs graphiques s'est popularisé relativement tôt dans l'histoire des mangas, puisqu'on en trouve de nombreux exemples dès les années 1960. Ainsi, dans *Gegege no Kitarō*, de Mizuki Shigeru, l'impressif graphique « *piku piku* », qui décrit les tressaillements de l'œil qui s'est détaché du cadavre et qui deviendra le personnage de Medama Oyaji 目玉おやじ (Papa œil), est écrit sur deux lignes parallèles.

Pour récapituler, les particularités morphologiques sur le plan linguistique des impressifs graphiques sont indissociables de leur forme écrite : leur motivation est double dans un grand nombre de cas. Pour ce qui est des phonèmes expressifs, comme les consonnes voisées ou l'occlusion glottale et dans une moindre mesure la nasale finale, leur caractère visuellement reconnaissable a contribué à leur emploi massif et, dans le même temps, leur a conféré un statut particulier, distinct de celui des autres signes graphiques. Ce phénomène peut s'expliquer par la correspondance simple entre un ensemble de connotations cohérentes et constantes et un signe graphique unique. Ainsi, dans les deux cas du voisement et de l'occlusion glottale, on assiste à une forme de court-circuit partiel de la prononciation, puisque le signe graphique en est venu à renvoyer directement à un ensemble de connotations bien défini dans le champ des impressifs. On remarque d'ailleurs que d'autres modifications phonologiques expressives usuelles des impressifs, telles que la palatalisation ou la terminaison en « *-ri* » ne connaissent pas le même phénomène.

Il est intéressant de noter que de nombreux lecteurs de mangas déclarent ne

¹⁵¹ Dans nos propres décomptes, nous avons fait le choix de compter comme une unité chaque impressif graphique semi-dépendant répété dans le cadre d'un grand ensemble.

pas lire les impressifs graphiques, pour avancer plus vite dans l'intrigue¹⁵². Or, en plus des procédés graphiques que l'on a vus plus haut, comme la taille ou les effets de tracé, le voisement comme l'occlusion glottale finale peuvent être distingués même par un coup d'œil rapide. Ainsi, même dans le cas des impressifs graphiques rendus difficiles à lire par divers procédés expressifs, les connotations d'intensivité ou de rapidité peuvent être aisément transmises par ces signes scripturaux.

L'utilisation importante dans les mangas de formes présentant de nombreuses répétitions en comparaison avec les impressifs de la langue peut également s'expliquer en partie par des choix visuels. En partie seulement, parce qu'il est indéniable que l'une des motivations est linguistique et tient à l'effet de réel induit par des formes hétérodoxes d'impressifs, parmi lesquelles les formes présentant des allongements vocaliques au-delà d'une more supplémentaire et les formes répétées au-delà du doublement conventionnel. Toutefois, d'autres motivations à ces répétitions tiennent à l'effet de motif graphique qu'elles créent et à leur impact visuel accru. Par ailleurs, dans de nombreux cas, les impressifs graphiques présentant des répétitions sont disposés de façon à apparaître « semi-dépendants ». Leur statut est alors ambigu, ni impressif graphique unique, ni collection d'impressifs graphiques indépendants.

3.3 La sonorisation en question

3.3.1 Une frontière poreuse entre impressifs sonores et non-sonores

Nous avons jusqu'ici volontairement mis de côté la question de la distinction entre les impressifs exprimant un phénomène sonore (*giongo*) et les impressifs exprimant un phénomène non-sonore (*gitaigo*). D'un point de vue narratif, il fait sens, dans de nombreux cas, d'effectuer une distinction entre les impressifs graphiques décrivant un phénomène sonore, *a priori* audible par l'ensemble des personnages présents, et les impressifs décrivant un phénomène non-sonore qui peut le cas échéant n'être ressenti que par l'un des personnages. Sans même parler spécifiquement des mangas, la distinction entre les phénomènes sonores et les phénomènes autres que sonores semble largement considérée comme à la fois claire et importante. D'ailleurs, il n'existe pas de mot sino-japonais qui désigne à la fois

¹⁵² Voir par exemple John E. INGULSRUD et Kate ALLEN, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse* (Lire le « cool » japonais : modèles du discours et de la littératie des mangas), Lanham, Lexington Books, 2009, p. 144.

les impressifs sonores et les impressifs non-sonores. En revanche, il existe d'autres appellations, dont l'usage n'est pas homogène au sein de la communauté des linguistes. C'est ainsi que certains chercheurs appellent les impressifs sonores « *giseigo* » (擬声語), tandis que d'autres réservent le terme à la sous-catégorie des impressifs exprimant des émissions vocales humaines ou animales. On trouve également le terme « *gijōgo* » (擬情語), qui désigne les impressifs exprimant des états émotionnels. Il est intéressant de constater que, si ces termes plus spécifiques sont souvent inclus dans les catégories plus larges des « *giongo* » et des « *gitaigo* », la distinction apparemment fondamentale entre les impressifs sonores et les impressifs non-sonores est souvent conservée jusque dans le titre des dictionnaires consacrés au sujet.

Parmi les études portant sur les impressifs graphiques dans les mangas, plusieurs ont utilisé cette distinction sans la remettre en question. C'est notamment le cas de Okamoto Katsuto 岡本克人 dans son article « *Nichi-futsu manga no taishō gengogaku-teki kenkyū* » (« Les onomatopées dans les bandes dessinées – Une étude linguistique contrastive »)¹⁵³ et de Chen Jia-Wen dans son double article « *Manga ni okeru onomatope* » (Les onomatopées dans les mangas)¹⁵⁴. Okamoto relève par exemple l'absence d'impressifs non-sonores dans les bandes dessinées françaises, à la différence des mangas japonais, tandis que Chen compare la proportion de *giongo* et de *gitaigo* en fonction des divers genres de manga. Elle compare également, à l'intérieur de chaque genre, la proportion d'impressifs classiques, de variantes et de néologismes en distinguant là encore les *giongo* des *gitaigo*. Ce travail présente un intérêt indéniable et permet par exemple de constater que les mangas destinés à un public féminin ont tendance à utiliser proportionnellement moins d'impressifs sonores que les mangas destinés à un public masculin.

Cependant, comme le note d'ailleurs Chen dans son évocation des études précédant la sienne, d'autres chercheurs ont fait le choix d'étudier les impressifs dans les mangas avec un angle linguistique et quantitatif en les classant en trois catégories. En plus des catégories d'impressifs purement sonores et purement non-sonores, ils créent une catégorie double comportant les impressifs exprimant à la

¹⁵³ OKAMOTO Katsuto, « *Nichi-futsu manga no taishō gengogaku-teki kenkyū* » (Les Onomatopées dans les Bandes Dessinées – Une Etude Linguistique Contrastive), *Kōchi daigaku gakujutsu kenkyū hōkoku - jinbun kagaku* (Bulletin de la recherche de l'Université de Kōchi), Sciences humaines), vol. 40, 1991, p. 23-39.

¹⁵⁴ CHEN Jia-Wen, « *Nihon manga ni okeru onomatope (1) : ryōsūteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni* » *op. cit.* ; « *Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō* », *op. cit.*

fois des éléments sonores et d'autres non-sonores. C'est le cas par exemple des articles « *Manga no giongo-gitaigo* » (Les impressifs sonores et non-sonores des mangas) de Hinata Shigeo 日向茂男 (1986), et « *Manga no giongo-gitaigo – sakka ni miru –* » (Les impressifs sonores et non-sonores des mangas à travers les auteurs) de Echizen.ya Akiko 越前谷明子 (1989), cités par Chen¹⁵⁵. Pour celle-ci, l'ambiguïté de certains impressifs quant à leur caractère sonore ou non peut être levée en prenant en compte le contexte narratif formé par le manga. Elle explique ainsi avoir tranché dans plusieurs cas en déterminant quel aspect de l'impressif était le plus marqué, de façon à le faire entrer dans l'une ou l'autre catégorie¹⁵⁶.

Pourtant, il nous semble que ce choix ne permet pas de rendre compte de l'ambiguïté intrinsèque à une très large part des impressifs graphiques employés dans les mangas. Les trois catégories adoptées par Hinata et Echizen.ya ont au contraire l'avantage de faire une distinction entre les impressifs purement sonores, les impressifs absolument non-sonores et les impressifs comportant à la fois des aspects sonores et non-sonores, qui ne sont pas une exception, mais une part importante des impressifs graphiques présents dans les mangas. Pour en donner un exemple très simple, voyons l'impressif graphique « *suta'* », qui accompagne l'image de la réception au sol de Dio, qui a sauté d'une voiture en marche, dans le volume 1 (fig. 23). L'impressif « *suta'* » est classé comme « manière » dans *Nihongo onomatope jiten*, et exprime une façon légère de toucher le sol après un saut¹⁵⁷. Le même dictionnaire considère également l'impressif voisin « *suta suta* » comme décrivant une « manière » de marcher rapidement et légèrement, et donc comme un impressif non-sonore. Pourtant, le dictionnaire de Hida Yoshifumi et Asada Hideko, *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten*, reconnaît à « *suta suta* » la capacité d'exprimer le son des pas typiques de cette démarche (l'impressif « *suta'* » est absent de ce dictionnaire)¹⁵⁸. Dans la scène qui nous intéresse, il est indéniable que l'impressif graphique « *suta'* » exprime la légèreté de la réception de Dio, mais on peut imaginer qu'il prend également en charge l'expression du son produit par le contact des pieds de Dio avec le sol. Le caractère sonore de la scène est donc laissé à l'appréciation du lecteur.

¹⁵⁵ CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (1) : ryōsūteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni », *op. cit.* p.141.

¹⁵⁶ CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 50-51.

¹⁵⁷ Voir ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500*, *op. cit.*, p. 204.

¹⁵⁸ Voir HIDA Yoshifumi et ASADA Hideko (dir.), *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten*, *op. cit.*, p. 225-226.

Plusieurs facteurs expliquent cette importance numérique relative des impressifs graphiques au caractère sonore ambigu. Tout d'abord, il faut bien noter que la distinction entre *giongo* et *gitaigo* n'est pas nécessairement claire en dehors des mangas non plus. En effet, dans la langue courante, certains impressifs peuvent en fonction du contexte exprimer un phénomène sonore, un phénomène non-sonore, ou l'ensemble de ces aspects, comme le souligne Ono Masahiro dans l'introduction du dictionnaire *Nihongo onomatope jiten*. Celui-ci donne en effet comme première raison pour son emploi dans le titre de l'ouvrage du terme « onomatopée » (*onomatope* オノマトペ) le fait que celui-ci regroupe sous une même appellation les *giongo* et les *gitaigo*, ce qui permet de prendre en compte les cas ambigus¹⁵⁹. Dans le corps du dictionnaire, chaque entrée comporte ainsi une indication parmi les trois suivantes : « son » (*oto* 音), « manière » (*sama* さま), ou « son / manière » (*oto / sama* 音・さま). On retrouve la triple catégorisation utilisée par Hinata et Echizen.ya dans leurs articles.

Dans les mangas, un autre élément vient compliquer la question du caractère sonore ou non de chaque impressif graphique. Il s'agit de l'utilisation métaphorique des impressifs sonores, qui prennent un sens psychologique. Le premier exemple de ce type d'emploi est attribué à Kajiwara Ikki 梶原一騎 (1936-1987) et Kawasaki Noboru 川崎のぼる (né en 1941) dans une page restée célèbre du *shōnen manga* de baseball *Kyojin no hoshi* (巨人の星, L'étoile des Giants) paru entre 1966 et 1971 (fig. 8)¹⁶⁰. Dans cette scène, l'une des dernières du manga, le jeune héros Hoshi Hyūma est en proie à une tension psychologique intense. L'impressif graphique qui exprime son choc, « *gān* » (がーん), qui est répété six fois, était jusque-là exclusivement employé pour évoquer des phénomènes sonores tels que la sonnerie de cloches. Suite au succès de cette scène, « *gān* » a commencé à être fréquemment utilisé pour exprimer cet état psychologique, y compris dans la vie courante. L'efficacité de ce procédé rhétorique en a fait un procédé populaire dans les mangas depuis cette première utilisation fracassante. Le risque de méprise pour des lecteurs non expérimentés est d'ailleurs relevé par Sasamoto Jun 笹本純, dans « *Manga hyōgen ni okeru "gion" no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni* » (Le fonctionnement des impressifs graphiques dans les mangas : leur rôle en tant que mots apposés à des dessins) :

「プンブン」「いらいら」等の様に既成の語彙から採られるものもあるが、ジ

¹⁵⁹ Voir ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500*, op. cit., p. 8-9.

¹⁶⁰ Voir NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku*, Tokyō, Index Shuppan, p. 74.

ジャンル固有の歴史の中である時期に開発され、それが一般化したものの作用が目立つ。この場合、当初擬音語や擬態語だったものが擬情語に転用されたものが多い。…「ヒュー」と書かれていても風がふいている訳ではなく場面の寂寥感を示しているのであり、「ゴゴゴゴ」とあっても地鳴りではなく不気味で緊張した雰囲気が支配しているという意味である。こうした「擬音」の使われ方は、マンガに慣れていない読者から誤解されたり、理解不能の事態を招いたりすることもあるが、その独特の表現効果が今日のマンガを特徴づけている点を見逃す訳にはいかない。¹⁶¹

Il arrive que soient choisis des impressifs existants [pour décrire des états psychologiques], comme « *pun pun* » ou « *ira ira* » [qui expriment la colère], mais ce qui saute aux yeux, c'est l'effet produit par les impressifs développés au cours de l'histoire propre aux différents genres et dont l'usage s'est généralisé. Dans ce cas, des impressifs qui exprimaient d'abord des sons ou des phénomènes physiques ont été détournés pour exprimer des phénomènes psychologiques. [...] Même s'il est écrit « *hyū* », il ne s'agit pas du vent qui souffle, mais du sentiment de triste solitude qui imprègne la scène, et même si « *gogogogo* » est employé, cela n'exprime pas le grondement d'un tremblement de terre, mais une atmosphère tendue et menaçante. L'emploi de tels impressifs graphiques entraîne parfois une incompréhension ou des méprises de la part de lecteurs peu expérimentés, mais on ne doit pas ignorer que ces procédés expressifs particuliers sont caractéristiques des mangas contemporains.

Au-delà de la simple compréhension de telles occurrences, faut-il considérer dans de tels cas que l'aspect sonore d'origine des impressifs est annulé par leur utilisation dans un sens psychologique ? Il semble au contraire que leur caractère sonore est ce qui leur confère leur efficacité, même si le lecteur ne s'y méprend pas et n'imagine pas qu'un son retentit effectivement dans l'espace physique de l'histoire racontée.

Par ailleurs, on a vu que de très nombreux impressifs graphiques utilisés dans les mangas sont des variantes hétérodoxes d'impressifs courants ou des néologismes. Il va de soi que l'emploi de tels impressifs complique la tâche de classification, puisque le sens de ces impressifs graphiques n'est pas toujours évident, y compris en contexte. Par exemple, dans le troisième volume de *JoJo*, le personnage de Zeppeli ツェペリ enseigne à Joseph sa technique de combat de « l'onde » (*hamon* 波紋) (fig. 36). Dans une case qui le montre debout sur l'eau commençant à se rider sous lui, l'impressif graphique « *zozo* » est écrit deux fois. L'impressif « *zozo* » est un néologisme de l'auteur, bien que l'on puisse

¹⁶¹ SASAMOTO Jun, « Manga hyōgen ni okeru “gion” no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni » (Le fonctionnement des impressifs graphiques dans les mangas : leur rôle en tant que mots associés à des dessins), *Shikaku dentatsu dezain kenkyū-shitsu*, Université de Tsukuba, 2000, vol. 6, p. 15.

éventuellement le rapprocher de « zo' », qui évoque un frisson parcourant le corps et ne semble pas s'appliquer à la scène en question. Les impressifs sonores dans *JoJo* ayant tendance à s'éloigner sensiblement du réalisme, il est possible de comprendre « zozo » comme le son produit par le mouvement de l'eau aussi bien que comme une expression non-sonore de ce mouvement.

3.3.2 Un glissement de référents externes à des référents internes

Il nous semble même possible d'aller plus loin que la simple constatation d'une frontière poreuse entre les impressifs graphiques qui expriment des phénomènes sonores et ceux qui expriment des phénomènes non-sonores. Le développement des mangas et de leurs diverses conventions narratives a contribué à accorder aux impressifs graphiques une puissance évocatrice particulière, grâce aux divers procédés graphiques et linguistiques que l'on a examinés plus haut. L'une des conséquences de cette évolution est que les impressifs graphiques, loin de seulement pallier l'absence de sons, créent une dimension sensorielle qui n'existe que dans l'expérience de lecture de mangas. En effet, toute lecture donne lieu à une sonorisation mentale, puisque cette sonorisation est intrinsèque à l'opération même de la lecture. Puisque, comme on l'a vu, il n'existe pas de différence graphique de traitement entre les impressifs sonores et les impressifs non-sonores, rien ne laisse à penser que les lecteurs les traitent eux-mêmes différemment. D'ailleurs, le pouvoir évocateur des impressifs dans la langue japonaise est tel que les locuteurs n'ont pas toujours une conscience claire de la distinction entre les phénomènes sonores et les phénomènes non-sonores lorsqu'ils sont évoqués au moyen d'un impressif. Ainsi, non seulement l'interprétation des phénomènes sonores par le cerveau est influencée par la forme linguistique des impressifs associés, mais c'est également le cas dans une certaine mesure lorsque des impressifs décrivent à la fois un mouvement et un son.

En outre, le caractère sonore ou non des impressifs graphiques dans les mangas n'a généralement pas une grande importance sur le plan narratif. Ce qui importe, en revanche, c'est la distinction entre les impressifs qui expriment des phénomènes perceptibles par l'ensemble des personnages présents et ceux qui expriment des phénomènes ressentis intérieurement par un personnage à l'exclusion des autres. Cette distinction peut généralement être déduite du contexte, même s'il existe parfois des cas ambigus.

La sonorisation interne « par défaut » de tous les impressifs lors de la lecture rend obsolète la question de la présence ou non d'un son dans l'univers fictionnel. Ce point est particulièrement manifeste pour ce qui touche aux phénomènes mis en scène dans les mangas pour lesquels il n'existe pas de référent dans le monde réel, c'est-à-dire tous les éléments relevant du surnaturel ou du fantastique. Dans *JoJo*, il s'agit principalement de la tension surnaturelle émanant des personnages ou des objets, ainsi que les actions des *sutando*, qui sont une concrétisation des pouvoirs surnaturels des personnages sous des formes diverses, parfois humanoïdes.

Voyons les deux impressifs graphiques largement employés dans *JoJo* pour exprimer la tension surnaturelle d'une scène : « *dodoX* » et « *gogoX* ». Le premier figure sous la forme « *dododo* » dans le dictionnaire, où il est défini comme soit un grondement violent au point de pouvoir faire trembler la terre (大地をゆるがすような、はげしく鳴りひびく音。), soit la situation qui en résulte toute entière (また、そのさま。) ¹⁶². Le deuxième ne figure pas sous cette forme dans les divers dictionnaires consultés, mais la forme « *gōgō* » y est défini comme suit par Tsuji : « Se dit d'un grand bruit qui se répète : grondement, ronflement, roulement. » La définition qu'en donne le dictionnaire de Ono est très proche également de celle de « *dododo* », puisqu'il définit « *gōgō* » comme le son grave d'un lourd grondement (重く鳴りひびく低い音) ¹⁶³.

Dans *JoJo*, les premières occurrences de « *gogoX* » sont liées à l'incendie qui ravage la demeure du héros dans le deuxième volume et expriment le grondement intense des flammes (fig. 32 et 33). Cependant, dès le troisième volume, « *gogoX* » et « *dodoX* » ne sont pas employés dans ce sens, mais pour exprimer la tension surnaturelle des scènes décrites. On pourrait bien sûr imaginer que cette tension produise elle-même des sons, mais les personnages du manga parlent de la « ressentir » et non de l'« entendre ». Par ailleurs, on constate que les adaptations de *JoJo* en dessin animé n'utilisent pas d'effets sonores évoquant des grondements ou des battements répétitifs dans les scènes qui utilisent à l'origine ces impressifs graphiques. La tension, dont on ne sait si elle est surnaturelle ou seulement dramatique, y est exprimée au moyen de musiques typiquement employées pour suggérer le danger dans les œuvres cinématographiques. L'emploi de « *gogoX* » et de « *dodoX* » apparaît ainsi clairement comme l'expression d'un phénomène non-

¹⁶² ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500*, op. cit., p. 300.

¹⁶³ ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500*, op. cit., p. 117. Le second sens proposé est celui d'un ronflement bruyant.

sonore.

Les deux impressifs sont utilisés de façon globalement interchangeable dans *JoJo*, même si l'effet qu'ils produisent n'est pas strictement équivalent. Il existe d'ailleurs des débats sur internet pour déterminer ce qui commande au choix de l'un ou de l'autre impressif, et de nombreuses hypothèses ont été proposées¹⁶⁴. Un lecteur pense que « *dodoX* » est employé lorsque le camp des héros est sous tension parce que confronté à un danger, tandis que « *gogoX* » est employé lorsqu'un personnage cherche à faire sentir sa puissance à ses ennemis ; un autre lecteur pense que c'est précisément l'inverse ; un troisième lecteur estime que « *dodoX* » a à voir avec les battements du cœur, tandis que « *gogoX* » exprime un grondement tellurique ; pour un quatrième lecteur, la différence tient au statut des impressifs graphiques : « *gogoX* » est placé à l'avant-plan et « *dodoX* » à l'arrière-plan ; pour un cinquième lecteur, « *gogoX* » s'applique aux personnages et « *dodoX* » à la situation. Comme on le voit, il n'existe pas de consensus sur le sens des deux impressifs ni sur ce que reflète leur usage différencié. Il est intéressant de constater que si pour certains lecteurs, la différence est sémantique (les battements du cœur *versus* un grondement tellurique), elle est liée pour d'autres au contenu narratif (chaque camp est lié à un impressif), voire à la forme narrative (avant-plan *versus* arrière-plan).

Cette diversité des interprétations est selon nous le signe que s'est opéré dans l'histoire des mangas un glissement des impressifs graphiques renvoyant uniquement à des référents physiques du monde réel vers des impressifs graphiques dont les référents sont internes au manga. Si l'exemple des phénomènes surnaturels est particulièrement parlant, l'ensemble des impressifs graphiques est concerné par cette évolution, qui est liée au développement du manga en tant que média. Ce développement a en effet donné lieu à la mise en place d'un ensemble de conventions et à l'usage d'une grande variété de signes propres au manga, dont les impressifs graphiques ne sont qu'un aspect. C'est à cette « réalité de manga », créée à l'aide du dessin, des symboles graphiques, des effets de mise en page et ainsi de suite, que se réfèrent les impressifs graphiques¹⁶⁵. Dans cette réalité, les impressifs

¹⁶⁴ On peut trouver ces discussions sur les pages suivantes : <http://jojo-ch.doorblog.jp/archives/29504019.html> et <http://jojo-ch.doorblog.jp/archives/41550526.html> (dernière consultation : 27/02/2019).

¹⁶⁵ Dans *Manga wo kaibō suru*, FUSE Hideto évoque un phénomène adjacent, qu'il a remarqué chez lui après avoir passé beaucoup de temps à lire des mangas : il décrit avoir déjà eu l'impression de voir apparaître des impressifs graphiques accompagnant des sons réels, comme s'il était lui-même dans un manga. Il attribue cette illusion à une forme de contamination de l'expérience de la réalité

graphiques renvoient à une dimension sensorielle qui est à la fois sonore et silencieuse, et qui aplanit la différence entre les *giongo* et les *gitaigo* jusqu'à ce qu'elle perde dans certains cas sa pertinence. Dans cette dimension sensible propre au manga, le style des impressifs graphiques, c'est-à-dire l'ensemble des procédés poétiques qu'ils présentent, donne à chaque œuvre une texture qui lui est particulière.

3.4 Des répertoires d'impressifs graphiques

3.4.1 Des répertoires propres à des œuvres, à des auteurs ou à des genres

Le phénomène du glissement pour les impressifs graphiques vers des référents internes au manga va de pair avec la constitution par les lecteurs de répertoires mentaux d'impressifs liés à certains genres de manga, à certains auteurs, voire à certaines œuvres particulières. En effet, la constitution de tels répertoires n'est possible qu'à partir du moment où les impressifs utilisés sont différents des impressifs de la langue courante. Le phénomène est donc lié à la montée de l'emploi de néologismes et de variantes des impressifs courants et, dans le même temps, au développement d'une littérature des mangas par les lecteurs. Ces répertoires ne sont pas homogènes, puisqu'ils peuvent contenir uniquement l'aspect linguistique de certains impressifs utilisés, ou l'association d'une forme linguistique et de certaines caractéristiques graphiques.

Un exemple du premier cas peut être trouvé dans l'emploi répété de néologismes par certains auteurs. Ainsi, dans les mangas de Takahashi Rumiko, c'est le cas, entre autres, du néologisme « *bugyuru* ». L'impressif « *bugyuru* », associé à l'image de Ranma qui écrase le visage de Happōsai en atterrissant sur sa tête, est un exemple de néologisme de forme irrégulière (fig. 18). On peut néanmoins le rattacher à un autre impressif qui s'est imposé dans la culture populaire, « *mugyu'* », qui est associé à la sensation d'une légère compression de quelque chose de mou et de rebondi comme des joues de bébé, une peluche, ou une poitrine féminine. « *Bugyuru* » n'est pas passé comme « *mugyu'* » dans la langue

par l'expérience de l'univers du manga. Ce phénomène ne confirme pas à proprement parler l'idée d'une dimension sensorielle propre au manga, mais permet néanmoins de témoigner du caractère immersif de l'expérience de la lecture. Voir FUSE Hideto, *Manga wo kaibō suru*, Tōkyō, Chikuma Shinsho, p. 18.

courante, mais fait en revanche partie du lexique spécifique à la série *Ranma ½*, où il est toujours employé dans le même contexte de visages écrasés de façon comique¹⁶⁶. Tandis qu'un lecteur débutant des mangas de Takahashi interprétera l'impressif graphique en fonction du contexte, un lecteur habitué l'aura dans son répertoire et saura exactement à quoi il correspond.

Il en va de même pour les impressifs qui sont employés dans des mangas d'auteurs différents au sein d'un même genre, comme c'est le cas par exemple de « *dodoX* » dans les *shōnen manga*. Au départ utilisé dans des scènes où la terre tremble sous l'effet de la puissance physique déployée lors des combats entre les personnages, l'impressif « *dodoX* » a acquis le sens qu'on lui a vu plus haut d'une tension surnaturelle. Lors des débuts de *JoJo*, ce sens n'était pas encore courant, mais il s'est progressivement établi au cours des décennies suivantes. On remarquera d'ailleurs que le type exact de pouvoirs surnaturels auxquels correspond « *dodoX* » diffère en fonction des mangas, puisque chacun présente un univers qui lui est propre. Cependant, on assiste clairement à un phénomène d'intertextualité qui a permis de fixer le sens de l'impressif, voire une partie de ses caractéristiques graphiques, puisque « *dodoX* » est presque systématiquement écrit de façon horizontale et sur toute la largeur de la case, de façon à exprimer une ambiance globale et non un phénomène ponctuel.

On a vu également que dans *JoJo*, certains graphismes sont associés de façon répétée à quelques impressifs récurrents, comme le lettrage en rubans déchirés pour « *dodoX* » (fig. 53)¹⁶⁷ et les caractères pâteux pour « *gogoX* » (fig. 49 et 77)¹⁶⁸. La répétition au fil de l'œuvre de ces impressifs graphiques en fait des items du répertoire de *JoJo*, même s'ils ne sont évidemment pas exactement identiques d'une occurrence à l'autre. Dans ce cas, un item du répertoire correspond à une forme linguistique (par exemple « *dodoX* », c'est-à-dire une suite de « *do* » au nombre indéterminé, mais supérieur à deux), un sens (« tension surnaturelle ») qui n'est d'ailleurs comme on l'a vu pas nécessairement exactement le même pour tous les lecteurs, et plusieurs caractéristiques graphiques (usage des *katakana*, tracé rectiligne, extrémités en lignes brisées, disposition en arrière-plan).

Il est également possible de considérer comme des items de ce répertoire

¹⁶⁶ Voir notamment la page de blog consacré à cet impressif graphique dans l'œuvre de TAKAHASHI Rumiko : <https://ameblo.jp/la-conjugaison/entry-10440303219.html> (dernière consultation : 27/02/2019).

¹⁶⁷ Voir *supra*, p. 66.

¹⁶⁸ Voir *supra*, p. 67 et 76.

certains éléments parcellaires récurrents. Ainsi, dans *JoJo*, on constate que de nombreux impressifs graphiques dont la forme linguistique a été inventée par Araki ont pour première syllabe « *do* ». C'est le cas du premier impressif graphique de l'œuvre accompagnant le poignard du sacrifice brandi vers la victime (« *doggyān* », fig. 22), mais aussi de l'impressif exprimant la puissance de Jonathan s'élançant vers le danger dans le premier volume (« *dogogogo* », fig. 27), de celui exprimant la collision violente des véhicules dans le volume 16 (« *dogushā'* », fig. 45), de celui exprimant le mouvement brusque de Star Platinum pour saisir la corde dans la suite de la scène (« *dogyūn* », fig. 46), ou encore de celui qui accompagne la brûlure intense de la main de Yukako dans le volume 32 (« *doshū* », fig. 67). Dans tous ces néologismes, « *do* » se présente comme un préfixe indiquant le caractère brusque du déclenchement du phénomène évoqué.

Il faut noter que tous les mangas ne présentent pas des impressifs graphiques qui leur sont propres, et si certains auteurs comme Araki font preuve d'une recherche poussée d'originalité, d'autres se contentent de piocher dans le répertoire plus vaste des impressifs graphiques couramment utilisés dans le genre de mangas qu'ils écrivent. Bien sûr, l'existence d'un répertoire d'impressifs graphiques propre à une œuvre contribue à forger l'identité stylistique de celle-ci. Toutefois, il ne faut pas réduire le style des impressifs graphiques d'un auteur à la répétition au fil du manga de certains impressifs graphiques dont les formes linguistiques et graphiques seraient fixées. De nombreux autres paramètres entrent en jeu, comme l'usage de procédés graphiques tels qu'on les a étudiés dans le chapitre I-2, ou le type de formes linguistiques privilégiées (impressifs classiques, néologismes, etc.). Dans le cas de *JoJo*, il est clair que l'identité du manga a été largement liée à son emploi des impressifs graphiques. On a vu au début de cette première partie que *JoJo* était profondément associé dans la culture populaire avec l'usage des impressifs graphiques « *dodoX* » et « *gogoX* », mais c'est aussi de façon plus générale l'approche expérimentale de l'auteur qui a marqué les esprits.

3.4.2 Un impressif graphique culte : « *zukyūn* »

La meilleure illustration de l'importance de la créativité de l'auteur dans le domaine des impressifs graphiques est probablement à trouver dans le fait que *JoJo* présente un cas tout à fait particulier d'impressif graphique devenu culte : « *zukyūn* » (ズキュウウン). Celui-ci apparaît à la dernière page du troisième

chapitre du manga, c'est-à-dire la troisième semaine de sa parution dans *Jump* (fig. 25). Les deux premiers chapitres du manga ont montré comment Dio, devenu orphelin à l'adolescence, cherche à profiter du sentiment de dette que le père de Jonathan entretient à l'égard du père décédé de Dio, qu'il croit à tort lui avoir autrefois sauvé la vie. Dio arrive dans la famille de Jonathan, lui aussi adolescent, et cherche à évincer celui-ci pour devenir l'héritier de la fortune familiale des Joestar. Dio apparaît comme un parfait méchant, fourbe, hostile à Jonathan et dénué de tout sentiment d'empathie, tout en étant charismatique et en réussissant à gagner les faveurs de l'entourage de Jonathan. Le troisième chapitre montre la relation d'affection mutuelle entre Jonathan et la jeune et innocente Erina, qui mène à la scène finale de l'agression d'Erina par Dio, qui lui impose par la force un baiser sur la bouche.

Plusieurs éléments ont contribué au succès de cette scène. On peut citer notamment la maîtrise de la mise en page, qui accentue l'impact du dessin de l'agression en lui réservant les trois quarts de la page de gauche. L'usage de lignes convergentes vers le centre de l'image entraîne par ailleurs la focalisation du regard sur les lèvres des personnages. Le contenu sulfureux de la scène y participe également. Toutefois, c'est sans conteste l'emploi de l'impressif « *zukyūn* » qui a conféré à cette page son caractère culte. Sa réussite est telle qu'un auteur comme Natsume Fusanosuke a consacré une page à cet impressif graphique précis. Voici son analyse :

80年代にあらわれた荒木が試みるのは、多くの場合既成の文脈から音喩の場所をズラしてやる異化効果である。

Ce que tente d'obtenir Araki, qui est apparu dans les années 1980, c'est la plupart du temps un effet de décalage en changeant le contexte d'impressifs graphiques déjà existants.

たとえば〈ズキュウウン〉は、本来60年代の劇画が銃の発射音として描いた音喩で、それ以前の「パン」「ガァン」からすれば画期的で斬新な音だった。弾丸の軌跡を連想させる金属的な残響音〈キュウン〉があたらしいリアリティを感じさせたのだ。

Par exemple, « *zukyūn* » est un impressif graphique qui servait dans les *gekiga* des années 1960 à exprimer de façon nouvelle le bruit des coups de feu, et qui a marqué son époque en s'opposant aux impressifs graphiques utilisés auparavant tels que « *pan* » et « *gān* ». En suggérant la trajectoire de la balle, la résonance métallique exprimée par « *kyūn* » faisait sentir une nouvelle réalité.

それを荒木は、キスした瞬間の衝撃的な心理音として使っている。〈ズ〉は最初のワケわからん瞬間で、むしろ〈キュウン〉にこそ驚きの余韻が表現され、

銃で撃たれたような衝撃を鋭い角のある文字で喩えている。¹⁶⁹

Araki utilise cela comme un bruitage du choc psychologique à l'instant du baiser. « *Zu* » exprime le premier moment d'incompréhension, tandis que c'est plutôt « *kyūn* » qui exprime la réverbération de la stupéfaction, un choc comparé à celui de recevoir un coup de feu, exprimé par des caractères aux angles saillants.

L'efficacité de la scène tient donc au fait que l'impressif est en porte-à-faux avec le dessin, tout en exprimant parfaitement de façon métaphorique l'état psychologique du personnage d'Erina. L'impressif est surprenant, mais sonne juste. Cette simple scène a en effet permis d'établir de façon mémorable à la fois l'attrait du caractère de pur méchant de Dio, et la maîtrise par Araki de ses effets dramatiques.

Un signe du succès immédiat de l'impressif peut être trouvé à la fin du troisième volume de *JoJo*, publié en avril 1988, soit à peine plus d'un an après le début de la parution du manga dans *Jump*. Une postface de l'auteur de manga Morita Shingo 森田信吾 présente un petit texte expliquant certains des attraits de *JoJo* (l'attention portée aux personnages et à l'histoire, l'audace de consacrer deux pages entières à Dio descendant de sa voiture à cheval (fig. 23) dans le premier chapitre). A la suite de ce texte, un strip de trois cases présente une « Image de l'artiste Araki au travail » (*Araki sensei shippitsu no zu* 荒木先生執筆之図), qui consiste en un gros plan sur la main d'Araki en train de dessiner, accompagné de ses paroles (fig. 37). Le sous-titre « C'est certainement comme ça » (*Kō ni chigainai* こーにちがいない) souligne le caractère humoristique de la représentation, qui fonctionne comme un pastiche du style d'Araki.

En effet, les paroles prêtées à Araki, dont le visage est hors-champ, se limitent à la reprise de paroles prononcées par Dio lors de combats (paroles qui deviendront d'ailleurs le cri de guerre de son *sutando* The World, plus tard dans la série) : « Impossible¹⁷⁰ » « Impossible, impossible » « Impossiiiible !! » (« *muda* » « *muda muda* » « *mudā* ' !! » 「無駄」「無駄 無駄」「無駄アッ!!」). De plus, si la première image représente simplement la main d'Araki tenant un stylo appliqué sur une planche en cours, les deux cases suivantes montrent la même main complètement disloquée par la force qu'il met dans son stylo, et les déformations des doigts sont un rappel direct du goût d'Araki pour les membres éclatés et

¹⁶⁹ NATSUME Fusanosuke, *Manga no chikara – Seijuku suru sensō manga*, op. cit., p. 86.

¹⁷⁰ Une traduction littérale du terme « *muda* », « vain », est ici difficile. En tant que cri de guerre, il signifie « (Ta tentative de me battre est) vaine », tandis qu'ici, ce sont les propres efforts de dessin de la figure fictive d'Araki qui sont vains.

sanguinolents. Enfin, plusieurs impressifs graphiques sont utilisés : « *baki* » dans la première case, puis « *baki beki* » dans la deuxième, et surtout, courant verticalement sur toute la hauteur du strip, « *zukyūn* ». Le pastiche est d'autant plus amusant qu'il reproduit bien le procédé de l'impressif graphique en porte-à-faux avec le dessin, mais en l'appliquant à une scène absurdement intense. Il ressort de l'utilisation de « *zukyūn* » dans ce pastiche qu'il est considéré à l'époque comme un élément connu de l'univers de *JoJo*, une référence que tous les lecteurs comprennent. Par ailleurs, on peut voir que « *zukyūn* » est également employé dans les produits dérivés faisant référence à *JoJo*, comme les collants de la figure 162, dont une jambe porte cet impressif graphique, et l'autre l'impressif graphique « *dodoX* ». Enfin, sur la figure 157, qui montre un groupe de lycéennes en train de prendre des poses de *JoJo* en 2002, l'un des impressifs graphiques qu'elles ont écrit sur le tableau noir qui leur sert d'arrière-plan est « *zukyūn* ». Le statut culte de cet impressif graphique semble ainsi bien établi.

3.5 Redondance et complémentarité entre verbal et graphique

3.5.1 Le renforcement de la lisibilité par la redondance

Nous avons jusqu'ici examiné les aspects graphiques et les aspects linguistiques des impressifs graphiques de façon indépendante, mais il est important de s'attacher également à examiner les relations entre les deux. Il apparaît rapidement que pour un impressif graphique donné, le rapport entre la signification de sa part linguistique (qui peut être ambiguë, comme on l'a vu) et les connotations portées par son aspect graphique est généralement un rapport à la fois de redondance partielle et de complémentarité. Cette redondance n'est guère étonnante, puisque comme le rappelle le Groupe μ dans *Rhétorique générale* :

On sait qu'à tous ses niveaux, le langage est *redondant*, c'est-à-dire se répète. Cette pratique coûteuse vise à assurer aux messages linguistiques une certaine immunité par rapport aux erreurs de transmission. Le taux de redondance globale du langage écrit a été mesuré : il serait, pour le français moderne, voisin de 55%. (...) Le taux de redondance est variable selon le type de message (journalisme, essai, poésie...), mais il est intuitivement connu par

tous les usagers de la langue¹⁷¹.

Le Groupe μ liste les types de redondance qui existent dans le langage : redondance phonétique ou graphique, redondance syntaxique et grammaticale, redondance sémantique, redondance conventionnelle, ces divers types de redondance s'interpénétrant habituellement dans un même énoncé. Les impressifs graphiques connaissent tous ces types de redondance, mais celle qui nous intéresse particulièrement ici est celle s'opère au niveau sémantique entre les différentes dénnotations et connotations apportées par le versant verbal et le versant graphique de chaque impressif graphique.

Par exemple, dans la figure 36 (première case de la page de gauche), l'impressif graphique « *bun* » qui accompagne le coup porté par Jonathan présente une redondance dans son expression du mouvement, qui est à la fois évoqué linguistiquement par l'impressif et visuellement par un effet métonymique. Il demeure néanmoins une complémentarité entre le verbal et le graphique, puisque seul le premier indique que le mouvement est celui d'un objet solide, en l'occurrence le poing de Jonathan, tandis que l'intensité et l'orientation du mouvement sont indiquées par la disposition et la taille de l'impressif graphique.

Lors de la lecture, il nous semble que les impressifs graphiques sont généralement appréhendés comme un tout, et que les lecteurs n'ont pas conscience de la redondance et de la complémentarité des informations portées par les différents éléments qui les composent. Cependant, il arrive souvent que les lecteurs ne lisent pas les impressifs graphiques et se contentent de les survoler en parcourant très rapidement la page¹⁷². Bien entendu, la redondance est toujours partielle, et les aspects graphiques et verbaux sont en grande partie complémentaires et non strictement équivalents. C'est ainsi qu'une même manière de tracer les caractères et de les disposer dans l'image peut être adaptée à de nombreux impressifs potentiels : la simple vue d'un impressif graphique ne permet pas de deviner quelle est sa forme linguistique. Dans le cas d'un lecteur qui ne lit pas les impressifs graphiques, les seules informations qui lui parviennent sont les caractéristiques les plus manifestes des impressifs graphiques, tels que leur taille, leur orientation et leur aspect anguleux ou arrondi. Or, on a vu que de ces caractéristiques peuvent se déduire notamment l'intensité et la tonalité des phénomènes exprimés, ce qui peut

¹⁷¹ GROUPE μ , *Rhétorique générale*, Paris, Seuil, 1982 (seconde édition), p. 38-39.

¹⁷² Voir John E. INGULSRUD et Kate ALLEN, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse*, *op. cit.*, p. 130.

être suffisant pour certains lecteurs, à condition que ces informations graphiques soient bien congruentes avec les informations verbales que présente l'impressif graphique. Cette congruence est en effet supposée et attendue par les lecteurs.

3.5.2 De rares exemples de contraste

Il arrive néanmoins que le versant verbal et le versant graphique d'un même impressif graphique présentent un contraste qui va à l'encontre de cette congruence attendue. Il est possible de distinguer deux cas de figure. Le premier n'est pas intrinsèque à l'œuvre, mais est lié à l'évolution des conventions stylistiques aux conséquences de cette évolution sur le regard du lecteur. En particulier, l'emploi de certains effets graphiques varie fortement en fonction de l'époque et du genre de mangas, ce qui module les habitudes et les attentes des lecteurs. Ainsi, un lecteur actuel peut être frappé par ce qu'il perçoit comme un contraste entre les effets graphiques et le sens verbal, et au-delà, le sens global d'une scène dans un manga ancien, sans que ce contraste ait été voulu par l'auteur ni perçu par les lecteurs contemporains de la publication.

Si l'on observe par exemple certaines planches des premiers chapitres de *JoJo*, on constate que l'emploi d'impressifs graphiques tracés en caractères « bâtons » semble aujourd'hui maladroit en raison de l'absence de renforcement du sens verbal des impressifs par les effets graphiques, comme on peut le voir dans la figure 24. Cette dissonance n'était cependant probablement pas ressentie ainsi au moment de la première publication de *JoJo*, puisque ce type de tracés était habituellement employé dans des mangas similaires comme *Hokuto no ken* de Hara Tetsuo et Buronson. Il est probable que plus le moment de la création du manga et le moment de la lecture sont éloignés dans le temps, plus le sentiment de contraste entre les effets graphiques utilisés et le sens (verbal et global) des impressifs graphiques soit susceptible d'être important. On peut d'ailleurs supposer que la distance dans le temps entraîne une plus grande difficulté à interpréter les effets graphiques utilisés.

Cependant, un autre cas de figure existe, dans lequel le contraste entre le sens verbal et les connotations graphiques d'un impressif graphique constitue un procédé rhétorique volontaire. Le procédé s'appuie alors sur la réduction de la redondance entre les différents éléments qui constituent l'impressif, en particulier au niveau sémantique. Citons à nouveau le Groupe μ :

Si à présent nous remplaçons l'altération non significative et aléatoire que constitue l'*erreur* par l'altération significative que nous avons appelée *écart*, nous éclairons sous un nouveau jour la rhétorique. En effet, si le premier temps de la rhétorique consiste pour un auteur à créer des écarts, son deuxième temps constitue pour un lecteur à les réduire. Cette réduction n'est autre qu'une autocorrection, et elle n'est possible que dans la mesure exacte où le taux d'altération n'a pas dépassé le taux de redondance¹⁷³.

Une faible redondance entre les composantes verbales et les composantes graphiques d'un impressif graphique constitue certainement un écart par rapport à la norme.

Bien qu'il soit tout à fait possible d'imaginer des impressifs exprimant des phénomènes agréables tracés de manière à suggérer le dégoût, ou l'inverse, afin de créer un effet comique, nous n'en avons pas rencontré dans nos recherches. Certains impressifs graphiques nous ont paru toutefois mettre à profit à des fins rhétoriques une faible redondance entre leurs aspects graphiques et verbaux. Voyons par exemple l'impressif graphique « *pu'* » dans la figure 120 tirée du *shōjo manga Boku tama*, qui accompagne l'expulsion d'un chewing-gum craché par surprise par le personnage de Rin en direction de la bouche ouverte d'Arisu. L'impressif est classique, sans ambiguïté, et le choix du syllabaire *hiragana* confirme le caractère non violent du phénomène décrit. Cependant, la taille de l'impressif graphique apparaît démesurée par rapport au volume du bruit que l'on peut imaginer et crée ainsi un effet de surprise. Contrairement à l'usage le plus courant, la taille de l'impressif graphique correspond en effet ici non à l'intensité physique du phénomène, mais à son importance narrative et à sa résonance psychologique pour le personnage d'Arisu. Ainsi, le choix graphique du tracé massif des caractères, choix inattendu en regard du sens verbal de l'impressif, exprime parfaitement la violence psychologique – et non physique – du geste de Rin.

Un autre exemple de faible redondance peut être trouvé dans un manga plus ancien, *Dōsei jidai*, de Kamimura Kazuo, (fig. 9). Comme on l'a vu plus haut, l'impressif graphique « *bashi'* » qui accompagne la gifle qu'inflige le jeune homme à sa compagne ne subit pas de déformation et présente un tracé régulier qui évoque de façon appuyée l'écriture au pinceau selon un mouvement tranquille et maîtrisé. Ici encore, le choix d'un tel tracé présente un contraste avec le sens verbal de l'impressif, qui exprime un coup d'une grande force, ainsi qu'avec ce que décrit le dessin. Ici, comme dans l'exemple précédent, il est frappant de constater que le

¹⁷³ GROUPE μ , *Rhétorique générale*, *op. cit.*, p. 39.

procédé rhétorique s'applique à un impressif graphique qui est mis en avant de façon à ce que le lecteur s'y arrête et y prête attention. Le lecteur ne peut ignorer le contraste, et doit donc travailler à unifier les différents sens et connotations de l'impressif graphique. Dans le cas de « *bashi* », la maîtrise du geste du tracé et le choix de l'outil semblent suggérer une certaine sensualité, mais aussi un rythme lent, que l'on peut interpréter comme une mise en avant de la subjectivité de l'expérience de la gifle par les personnages, rappelant par exemple le procédé du ralenti au cinéma.

En tout état de cause, il apparaît que le sens de chaque impressif graphique est compris comme l'assemblage des dénnotations et des connotations portées par les éléments hétérogènes qui le constituent. Si une grande part de redondance entre ces éléments graphiques et verbaux est la norme, elle n'est pas toujours nécessaire et certains impressifs graphiques peuvent s'apparenter à des oxymores. L'interprétation finale de ces impressifs graphiques présentera alors probablement des variations en fonction des lecteurs.

4. Une matérialisation des impressifs graphiques dans l'univers diégétique de *JoJo*

Dans la quatrième partie de *JoJo*, *Diamond is unbreakable*, parue entre 1992 et 1995, certains impressifs graphiques deviennent un élément de l'intrigue et acquièrent une nouvelle matérialité, sous la forme du pouvoir surnaturel d'un personnage. Le contexte est celui d'une intégration par Araki de nombreux éléments réflexifs sur le médium même du manga, tout en conservant le caractère grand public de la série. Cette matérialisation apparaît comme une illustration du caractère auto-référent du manga poussé à son maximum.

4.1 *L'impressif graphique comme super pouvoir*

La matérialisation des impressifs graphiques s'effectue de plusieurs manières. Le personnage de Hirose Kōichi acquiert au cours du manga des capacités surnaturelles qui s'incarnent dans son *sutando* Echoes, capable de manier des impressifs graphiques. L'évolution du personnage va de pair avec l'évolution de son *sutando*, qui présente trois degrés de développement : ACT 1, ACT 2 et ACT 3, dont seuls les deux premiers ont des capacités liées aux impressifs graphiques. Ce

sont ces capacités que nous allons d'abord présenter, avant de nous intéresser à la façon dont elles sont représentées, puis au rôle qu'elles jouent dans *JoJo*.

4.1.1 Hirose Kōichi

Hirose Kōichi est un personnage qui apparaît d'abord comme secondaire, mais qui prend de l'importance au fil du temps et qui est présent dans les quatrième et cinquième parties de *JoJo*. Le développement de son caractère est particulièrement marqué. A son apparition, au début de la quatrième partie, il est un lycéen de quinze ans qui fréquente le lycée où est transféré Jōsuke. Il fait partie au départ des personnages ordinaires dénués de pouvoirs, et présente un caractère agréable et enthousiaste, mais craintif et faible. Il est dessiné comme étant de petite taille, en particulier en comparaison avec les héros Jōsuke et Jōtarō. Par sa position de témoin, il fonctionne au départ comme un relais du lecteur au sein de l'espace diégétique. Il admire Jōsuke, dont il devient un ami, et c'est en le suivant dans une aventure qu'il est touché par une flèche qui lui confère ses pouvoirs surnaturels¹⁷⁴.

Kōichi fait partie des rares personnages de *JoJo* dont le *sutando* possède plusieurs formes. Dans son cas, ces formes apparaissent progressivement au cours de la série, et reflètent son évolution psychologique vers une plus grande confiance en lui, ce qui correspond au fait que les *sutando*, dans l'univers de *JoJo*, sont des manifestations de la psyché des personnages. La première manifestation du *sutando* de Kōichi prend d'ailleurs la forme d'un œuf dont le potentiel reste inconnu, parce que Kōichi n'est pas encore prêt à s'en servir. Chaque forme d'Echoes possède des caractéristiques et une apparence qui leur sont propres.

4.1.2 Echoes ACT 1

Dans le chapitre 287 (volume 31), Kōichi rencontre un voyou, Kobayashi Tamami 小林玉美, qui possède un *sutando* appelé The Lock. Ce *sutando* prend la forme d'un cadenas qui se fixe sur sa victime et lui confère un sentiment de culpabilité que Tamami peut exploiter à son profit. Tamami s'introduit chez Kōichi et utilise the Lock sur la sœur et sur la mère de Kōichi pour leur extorquer de

¹⁷⁴ On peut par ailleurs mentionner que lorsque Kōichi se met à manifester ses pouvoirs, il présente des points communs avec Son Gohan 孫悟飯, l'un des personnages principaux du manga le plus populaire de *Jump*, *Doragon bōru*, de Toriyama Akira, qui était publié à la même période. En effet, ses cheveux se dressent en piques sur sa tête, rappelant l'apparence caractéristique des héros de Toriyama.

l'argent. C'est en voyant sa famille en danger que la colère de Kōichi lui permet de faire éclore l'œuf qu'était jusque-là son *sutando*. Il en sort une créature reptilienne rappelant une larve d'Alien pourvue d'une longue queue et dont les pattes arrière seraient remplacées par des roulettes (fig. 59). Il présente également certaines similitudes avec l'apparence du personnage de Furīza フリーザ (Freezer dans la version française) dans *Doragon bōru*. C'est la première forme d'Echoes, qui sera rebaptisée Echoes ACT 1 après l'apparition des formes suivantes.

Kōichi ne comprend pas tout de suite ce dont son *sutando* est capable, mais il découvre bientôt que son pouvoir est de produire des « sons » qui viennent s'inscrire sur la peau et les vêtements de Tamami et qui résonnent puissamment et longtemps aux oreilles et dans le corps entier de celui-ci, au point de lui couper ses moyens pendant une courte période (fig. 56 à 60). Tamami précise que, même si les premières manifestations de la résonance créée par Echoes ressemblent à des acouphènes, lorsque sa puissance est à son maximum, c'est tout le corps de Tamami qui est envahi par ces « sons » pénétrants. La suite de la scène montre Tamami attaquer à nouveau la mère de Kōichi à l'aide de son *sutando* The Lock. Le sentiment de culpabilité que The Lock inflige à la mère de Kōichi est tel qu'elle pense au suicide. Kōichi a besoin de la convaincre de ne pas croire Tamami, mais de simples paroles ne peuvent pas lutter contre l'usage d'un *sutando* comme The Lock. Kōichi se sert alors d'Echoes pour faire pénétrer les paroles « Crois-moi ! » (*shinjite !* 信じて!) dans l'esprit de sa mère. En croyant son fils, elle se défait du sentiment de culpabilité créé par The Lock. C'est ainsi que Kōichi peut gagner contre Tamami, qui reconnaît sa défaite.

Dans les chapitres suivants, le focus de la narration quitte Kōichi et se concentre sur Jōsuke, qui doit affronter un nouvel ennemi nommé Hazamada Toshikazu 間田敏和. Celui-ci est un lycéen qui vient d'être transféré dans le même lycée et possède un *sutando* appelé Surface サーフェイス (うわっ面) (Sāfisu) qui lui permet de manier le corps de ses ennemis comme une marionnette tout en créant un double possédant leur apparence. Kōichi a l'occasion d'aider Jōsuke avec le pouvoir d'Echoes à plusieurs reprises. Il trompe en effet Hazamada à l'aide de sons produits par Echoes. Par exemple, dans un cas, Hazamada veut forcer Jōsuke à se transpercer lui-même l'œil à l'aide d'un stylo (fig. 62). Kōichi fait retentir aux oreilles de Hazamada le son que cela produirait en inscrivant « *gushōa !* » à l'arrière du crâne du double créé par Surface à l'effigie de Jōsuke. Hazamada, qui ne prend pas la peine de vérifier *de visu* ce qu'il en est, laisse Jōsuke pour blessé et inoffensif.

Le troisième arc narratif mettant en scène Echoes ACT 1 est à nouveau centré sur Kōichi. Une camarade de classe appelée Yukako développe en effet une obsession amoureuse à son égard, au point de l'enlever et de le séquestrer dans une maison isolée au bord d'une falaise. Yukako possède elle aussi un *sutando*, qui est lié à sa chevelure. Celle-ci peut en effet s'animer, s'allonger à loisir, et faire preuve d'une dextérité et d'une force impressionnantes. Lorsque Kōichi ne répond pas à ses sentiments comme elle le voudrait, Yukako devient extrêmement agressive à son encontre et menace de le tuer.

Kōichi utilise alors Echoes pour contacter Jōsuke de façon ingénieuse (fig. 63 et 64). Lorsque Yukako sort de la maison où elle le séquestre pour passer un coup de téléphone depuis une cabine téléphonique à proximité, Kōichi inscrit sur le bras de Yukako à son insu le son produit lorsque que l'on presse les touches qui composent le numéro de téléphone de Jōsuke (« *pi* », « *po* », « *pa* » et « *pu* »). Au moment où Yukako insère l'argent, le combiné à la main, le son se déclenche et Jōsuke est appelé. Le dialogue souligne que le simple son suffit à établir la connexion téléphonique. Yukako comprend alors que Kōichi aussi possède un *sutando*, et elle revient furieuse vers la maison où se trouve Kōichi, qui ne la laisse pas rentrer.

4.1.3 Echoes ACT 2

C'est à ce moment que la première métamorphose d'Echoes intervient, à la façon d'une mue. Lorsque la nouvelle forme d'Echoes apparaît, ni Kōichi ni Yukako ne connaissent ses capacités, et ils sont surpris quand Yukako est poussée hors de la maison par un soudain vent puissant. Kōichi comprend en voyant les caractères de l'impressif « *dohyū* » sur la porte qu'a touchée Yukako que le contact physique avec un impressif écrit par Echoes (qu'il baptise alors Echoes ACT 2) active cet impressif et déclenche le phénomène auquel il correspond (fig. 65 et 66). C'est pour cela que du vent a soufflé lorsque Yukako a touché les caractères de l'impressif « *dohyū* » (composé du préfixe « *do* » connotant la soudaineté et de « *hyū* » qui exprime un souffle puissant) qui étaient inscrits sur la porte.

Kōichi utilise à nouveau Echoes ACT 2 dans la suite de son affrontement avec Yukako, en inscrivant par exemple « *doshū* » sur la rampe de l'escalier (fig. 66). L'impressif « *doshū* » est un néologisme formé de la même manière que « *dohyū* », à l'aide du préfixe « *do* », auquel est apposé « *shū* », qui exprime une chaleur très

vive. En touchant la rampe, Yukako se brûle donc la main. Plus tard, Kōichi écrit sur son propre dos l'impressif « *doguon* », qu'il qualifie de « caractères qui envoient valser » (*buttobasu moji* ぶっ飛ばす文字). Ainsi, lorsque Yukako le touche, elle est envoyée dans les airs comme si elle avait subi un coup d'une force extrême. Enfin, alors qu'elle est en train de perdre la bataille, Yukako tombe du haut de la falaise voisine vers une aiguille rocheuse (fig. 68). Cependant, Kōichi, ne voulant pas qu'elle meure, se sert de son *sutando* pour la sauver. Ainsi, au lieu de s'empaler sur le rocher, elle rebondit parce qu'Echoes ACT 2 a eu le temps d'y inscrire « *boyoyōn* », qui connote un caractère élastique et rebondissant.

La dernière utilisation par Kōichi d'Echoes ACT 2 a lieu dans une aventure ultérieure, alors qu'il accompagne Jōsuke dans la recherche d'un tueur en série qui sévit dans leur ville. Celui-ci, du nom de Kira, possède un *sutando* doté d'une arme nommée Sheer Heart Attack, qui a la forme d'un petit tank indestructible. Au cours de leur combat, Kōichi comprend que Sheer Heart Attack repère ses ennemis à l'aide d'un dispositif de détection de chaleur. Kōichi attache donc au dos de Sheer Heart Attack un appendice qui fait se balancer devant lui à la manière d'une carotte devant un âne les caractères de l'impressif « *jū* », qui expriment la chaleur (fig. 73), afin de le tromper.

Pour récapituler, les pouvoirs d'Echoes ACT 1 sont donc les suivants : la production de sons à l'aide de caractères écrits, leur résonance obsédante dans le corps de l'adversaire, et la force de persuasion apportée à des paroles. Le pouvoir d'Echoes ACT 2 est celui de provoquer le phénomène décrit par les impressifs dont il modèle et inscrit les caractères, lorsque ces caractères sont touchés¹⁷⁵.

4.2 La représentation de la matérialisation de l'impressif graphique

4.2.1 Des impressifs graphiques en volume

La représentation du mode de production ces pouvoirs est varié en fonction des scènes. Dans les premières scènes montrant Echoes, celui-ci frappe directement

¹⁷⁵ Mentionnons qu'une seconde métamorphose d'Echoes a lieu plus loin dans la série, pour donner naissance à Echoes ACT 3, qui présente une forme humanoïde douée de la parole. Cependant, le pouvoir de celui-ci n'a rien à voir avec le son ou les impressifs. En effet, ce pouvoir, appelé « Freeze », est celui de conférer sur le champ à n'importe quel objet un poids immense, ce qui permet notamment de figer son mouvement (fig. 74).

Tamami, et c'est le coup qui produit les caractères inscrits sur la peau et les vêtements de celui-ci. Le choc produit donc des impressifs graphiques qui sont, au premier abord, impossibles à distinguer des impressifs graphiques habituels. Par la suite, on voit Echoes saisir et projeter contre ses adversaires les caractères d'écriture formant les paroles ou les impressifs, qui apparaissent matérialisés en volume dans une matière qui semble minérale. Lorsqu'ils touchent la peau ou les habits des adversaires, les caractères semblent adhérer à leur surface en perdant leur volume, comme des décalcomanies. La représentation du pouvoir d'Echoes ACT 2 est légèrement différente. En effet, pour matérialiser les caractères, Echoes ACT 2 utilise la matière de la pointe de sa queue, qu'il modèle à sa guise. Une fois atteint l'effet recherché, il doit récupérer les caractères, qu'il pétrit dans ses mains pour reconstituer la pointe de sa queue (fig. 66). Le double état des caractères, en volume ou en « décalcomanies », est cependant le même avec Echoes ACT 2 et avec Echoes ACT 1.

Or la « mise en volume » plus ou moins réaliste des impressifs graphiques est un effet qui a été utilisé par de nombreux auteurs. Ces impressifs graphiques ne diffèrent pas des impressifs graphiques habituels quant à leur usage : bien que présentés en relief, ils n'appartiennent pas à l'espace représenté dans l'histoire et existent dans une autre dimension que le dessin des personnages. La représentation des impressifs graphiques comme des sculptures de pierres est un effet iconique dont l'usage s'est développé d'abord dans les années 1970 dans les *shōnen manga*, tels que *Ringu no kakero* (リングにかける, *Mise tout sur le ring*, 1977-81), de Kurumada Masami¹⁷⁶. Il s'agissait de conférer un certain impact à des impressifs graphiques liés surtout aux combats. Par la suite, la manière dont la représentation des impressifs graphiques sous forme de sculptures de pierre en est venue à être vue comme une dramatisation outrée, et cet effet a souvent été employé de façon référentielle, pour connoter une certaine exagération. On en trouve un exemple dans *Boku Tama*, où l'on peut voir le choc du personnage exprimé par l'impressif graphique « *gabbīn* », dont les caractères apparaissent comme sculptés dans du granite (fig. 143). La graphie utilisée rend compte de l'intensité de l'étonnement de l'enfant qui vient d'assister à une démonstration du pouvoir surnaturel du personnage de Rin, tout en suggérant qu'il fait preuve d'un enthousiasme naïf et

¹⁷⁶ Reproduit dans COLLECTIF, *Manga no jidai : Tezuka Osamu kara Evangelion made* (L'époque des mangas : de Tezuka Osamu à Evangelion), Tōkyō et Hiroshima, *Tōkyō-to gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Tōkyō) et *Hiroshima-shi gendai bijutsukan* (Musée d'art contemporain de Hiroshima), 1998, p. 110-11.

d'une réaction légèrement exagérée. Dans *Boku Tama* à nouveau, on peut même voir un exemple de points d'exclamations matérialisés dans une matière minérale et posés sur la tête du personnage de Rin, qui est vu de dos, pour exprimer sa surprise (fig. 121). L'aspect minéral des caractères formés par Echoes dans *JoJo* ne peut manquer de rappeler cet effet graphique.

Par ailleurs, il existe aussi plusieurs exemples de matérialisations d'impressifs graphiques (ou de paroles traitées graphiquement comme des impressifs graphiques) qui entrent en quelque sorte dans l'espace diégétique, toujours de façon ponctuelle et en tant que gag. Par exemple, dans le manga humoristique en quatre cases *Gyātoruzu* (1965-72), de Sonoyama Shunji 園山俊二 (1935-1993) reproduit dans *Manga no yomikata*¹⁷⁷, l'impressif graphique « uo- » apparaît dans le ciel comme une matière minérale provenant d'un point à l'horizon, telle une sculpture monumentale. Dans la case suivante, l'impressif graphique commence à s'effondrer, menaçant les personnages. Dans *Dokutā Suranpu* (Dr.スランプ, *Dr. Slump*, 1980-84) d'Akira Toriyama, c'est un cri poussé par le personnage de Kimidori Akane 木緑あかね qui est écrit à la façon d'un impressif graphique (fig. 15). Pour se venger de la moquerie proférée à son encontre par un corbeau, elle lui crie « Abrutiiii » (*ahō*, あほー). La matérialisation des caractères n'est d'abord pas évidente et le volume des caractères est suggéré de façon discrète. Cependant, dans la case suivante, Akane se saisit de la barre d'allongement vocalique et, dans une troisième case, s'en sert pour frapper le caractère « ho » et l'envoyer sur le corbeau. Dans ces exemples, le fait que les personnages se mettent à voir et à interagir avec des impressifs graphiques constitue le ressort humoristique du gag. De tels gags qui jouent sur la rupture de conventions narratives du manga ne sont d'ailleurs pas limités aux impressifs graphiques, puisque l'on trouve des personnages interagissant par exemple avec les cadres des cases dans des mangas de Tezuka écrits dans les années 1960¹⁷⁸.

Dans le cas d'Echoes, on retrouve la matérialisation des caractères avec lesquels les personnages peuvent interagir. Cependant, on constate une différence avec les exemples précédents en ce qu'Araki ne traite pas cette matérialisation

¹⁷⁷ Cité par NATSUME Fusanosuke dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op.cit.*, p. 131.

¹⁷⁸ Voir par exemple NATSUME Fusanosuke, *Tezuka Osamu wa doko ni iru*, Tokyo, Chikuma Shobō, 1995, p. 71-73. Ce type de procédé n'est pas réservé au manga, puisqu'on trouve de nombreux exemples du même genre dans les bandes dessinées aussi bien américaines qu'européennes. En France, la *Rubrique-à-brac* (publiée de 1968 à 1973 dans le magazine *Pilote* édité par Dargaud, et publié en cinq albums entre 1970 et 1974) de GOTLIB (1934-2016) en fournit de nombreux exemples.

comme un gag. De plus, même s'il s'agit d'un pouvoir surnaturel, les caractères créés par Echoes sont soumis à certaines lois physiques. En particulier, lorsqu'il existe une permanence des caractères d'une case à l'autre, les impressifs graphiques ne sont pas comme fixés dans l'air et répétés à la même place comme un élément du décor, mais sont manifestement mis en mouvement par Echoes. Dans certains cas, les différents traits composant les caractères sont mis en désordre comme des quilles renversées, soulignant par là leur volume (fig. 61).

4.2.2 Différents niveaux d'impressifs graphiques utilisés sur la même page

Dans les scènes où intervient Echoes, on peut donc compter quatre types d'impressifs dessinés :

- ① Les impressifs matérialisés en volume ;
- ② Les impressifs collés à la surface des personnages ou des objets ;
- ③ Les impressifs correspondant à l'effet créé par Echoes, qui peuvent présenter plusieurs types de graphie, en volume ou non ;
- ④ Les impressifs graphiques qui expriment des phénomènes annexes, comme la façon dont les impressifs matérialisés sont envoyés ou se collent sur la peau des personnages.

Par exemple, dans la figure 61, les quatre types de caractères sont présents. Il s'agit dans cette scène non de la production d'un son par Echoes, mais d'une utilisation des pouvoirs de celui-ci pour donner du poids à la parole de Kōichi. La page de droite montre les caractères de « *shinjite !* » (①) (qui signifie « Crois-moi ! ») représentés sous la forme de pierres sculptées. Les impressifs graphiques « *gashī'* » (④) et « *dōn* » (④) expriment respectivement la préhension par Echoes du caractère « *te* » et l'élan qu'il imprime aux caractères qu'il projette. Dans la page de gauche, l'impressif graphique « *pita'* » (④) correspond à l'adhésion des caractères « *shinjite !* » (②) lancés par Echoes sur la peau de la mère de Kōichi. Enfin, dans l'avant-dernière case, les caractères « *shinjite* » (③) répétés en blanc sur noir en arrière-plan expriment leur résonance dans l'esprit de la mère de Kōichi. On constate donc que les types ①, ② et ③ correspondent à la même forme linguistique (ici, « *shinjite !* »).

Toutefois, tous les types d'impressifs d'Echoes ne sont pas forcément

représentés, pour des raisons de stratégie narrative. En effet, les impressifs en volume ne sont pas toujours présentés au lecteur, de façon à préserver un effet de surprise. Par exemple, dans les occurrences tardives de l'emploi par Echoes ACT 1 d'impressifs destinés à tromper un adversaire en lui faisant croire qu'il entend un son, le lecteur est d'abord laissé dans l'ignorance et croit lui aussi à la réalité du son (fig. 62). De la même manière, dans certaines scènes montrant l'action d'Echoes ACT 2, certains phénomènes surprenants sont montrés avant que l'on n'en comprenne la cause. Ainsi, lorsque Yukako rebondit sur le rocher, l'effet de surprise pour le lecteur est intact, puisque l'inscription de l'impressif sur le rocher apparaît après le rebond de Yukako, d'abord discrètement dans le bas de la case sous le personnage de Yukako, puis en gros plan dans la dernière case de la double-page (fig. 68).

La comparaison d'un même impressif au stade ①, ② ou ③ montre que non seulement la forme linguistique se répète d'un stade à l'autre, mais certains aspects graphiques sont également conservés, malgré le passage de deux dimensions à la représentation d'un volume. Ainsi, par exemple, quand Echoes frappe Tamami en produisant un son « *bo !* », l'impressif inscrit sur le dos de Tamami présente la même forme de caractères, simplement ramenée à deux dimensions (fig. 59). De même, quand Hazamada pousse Jōsuke à se planter lui-même un stylo dans l'œil en le contrôlant comme une marionnette, Jōsuke arrive à résister, mais Echoes trompe Hazamada en lui faisant entendre le son correspondant : « *gushōa !* », et le gémissement poussé par Jōsuke : « *ugue' !* » (fig. 62). Les deux impressifs graphiques correspondant à l'effet créé par Echoes tel qu'ils sont perçus par Hazamada (③) sont d'abord écrits sur la page de droite, tandis que la page de gauche révèle les deux mêmes impressifs (②) collés à la chevelure du *sutando* de Hazamada, Surface, qui a pris l'apparence de Jōsuke. L'agencement des caractères formant « *gushōa !* » est remarquable, avec son aspect ramassé et la barre remontante du caractère « *shi* » qui chevauche les autres caractères. Or, on retrouve le même agencement dans la version inscrite derrière la tête de Surface, mais en caractères « translucides », dont seul le contour est tracé.

Il arrive cependant que l'on trouve des variations plus ou moins importantes entre les versions. Certaines variations correspondent manifestement à un choix narratif. Par exemple, de façon remarquable, dans la scène où Kōichi se sert des pouvoirs d'Echoes pour convaincre sa mère, les caractères de « *shinjite !* » sont écrits en miroir lorsqu'ils sont inscrits sur la peau de la mère de Kōichi (fig. 61).

On peut interpréter cela comme une autre façon de montrer la matérialité des caractères créés par Echoes. En effet, si les caractères sont en volume, ils peuvent se retourner dans l'air et arriver à l'envers sur la surface à laquelle ils adhèrent¹⁷⁹.

4.2.3 Un discours réflexif sur le manga

Au-delà de leur intérêt du point de vue du divertissement, les pouvoirs d'Echoes apparaissent de manière évidente comme un commentaire réflexif sur le manga en tant que médium. En effet, la matérialisation des impressifs met en évidence les conventions qui régissent la représentation, notamment les conventions d'ordre syntaxique qui permettent l'articulation entre les dessins et les impressifs graphiques, que l'on verra en détails dans la deuxième partie de ce travail. On constate que la création d'Echoes intervient à un moment dans la série où *JoJo* semble revendiquer sa nature de manga de diverses manières, y compris par des références à d'autres mangas publiés dans *Jump* comme *Doragon bōru*.

Outre la mise en scène des pouvoirs d'Echoes, on peut citer à la même période la création du personnage de Kishibe Rohan 岸辺露伴. Celui-ci est un auteur de manga au caractère irascible et d'un égoïsme franc et assumé. Araki le présente clairement comme son alter-ego, et c'est le protagoniste de plusieurs des rares mangas qu'il publiera en dehors de la série de *JoJo*¹⁸⁰. Son *sutando*, Heaven's Door ヘブンズ・ドアー (天国への扉) (Hebunzu Doā), consiste à être capable de lire littéralement les souvenirs des gens : leur visage devient alors un livre, dont il peut feuilleter, lire, et même arracher les pages à sa guise (fig. 70). Ce pouvoir lui permet de trouver de l'inspiration pour écrire ses propres mangas. Il est également capable de changer le futur des gens en écrivant lui-même sur ces pages. Ainsi, le début de la quatrième partie de *JoJo* est particulièrement marqué par l'aspect réflexif des pouvoirs surnaturels mis en scène. Le choix de créer un pouvoir à partir des

¹⁷⁹ D'autres variations, plus discrètes, portent sur des points de détail. Par exemple, dans la double-page que l'on vient de voir, on remarque que la graphie de « *ugue'!* » sur la chevelure de Surface est écrite entièrement en *hiragana*, tandis que le petit « *tsu* » de la première version, qui est écrite en caractères typographiques à l'intérieur d'une bulle aux contours anguleux, est écrit en *katakana*. Il est possible qu'il s'agisse d'une erreur d'inattention, due notamment au fait que la composition du texte en caractères typographiques à l'intérieur des bulles est généralement réalisée par des assistants. Dans la scène où Yukako rebondit sur le pic rocheux, non seulement l'agencement des caractères de l'impressif « *boyoyōn* » est différent entre la version ③ que l'on lit d'abord et la version ② inscrite sur le rocher, mais cette version ② ne comporte pas de barre d'allongement vocalique. Ici, les contraintes d'espace semblent avoir dicté ce choix stylistique. Dans tous les cas, il semble que la suggestion de l'identité des impressifs créés par Echoes dans leurs différents stades soit suffisante pour permettre quelques différences mineures entre eux.

¹⁸⁰ La couverture de l'essai d'ARAKI, *Araki Hirohiko no mangajutsu* (Les techniques du manga de Araki Hirohiko), montre d'ailleurs un autoportrait d'Araki enlacé avec Kishibe Rohan.

impressifs graphiques reflète par ailleurs l'importance des impressifs graphiques dans l'identité de *JoJo* en tant que manga.

Toutefois, si Araki joue avec les conventions du manga, il se tient bien à l'écart de toute théorisation et privilégie toujours le divertissement. Comme l'a noté Jaqueline Berndt, la présence d'éléments réflexifs est très répandue dans les mangas, en particulier à partir des années 1990 : « *Typical manga do not necessarily lack self reflexivity. [...] This has been amplified since the late 1990's by the medium's maturation, which gave way to rampant intertextual play*¹⁸¹. » Dans son essai paru en 2015, Araki présente d'ailleurs avec insistance *JoJo* comme un manga *mainstream* ou classique (le terme qu'il emploie est *ōdō manga* 王道漫画)¹⁸². De fait, *JoJo* ne fonctionne pas comme un système d'une logique infaillible. C'est ce qui explique les petites incohérences que l'on peut y trouver, telles que les limites mouvantes des pouvoirs des *sutando*, qui peuvent s'adapter aux enjeux narratifs du moment. Néanmoins, même si elle est parfois approximative, une certaine logique soutient les péripéties des personnages.

Bien qu'il faille se garder d'extrapoler une théorie à partir de la mise en scène de ces pouvoirs, la façon dont se matérialisent les caractères créés par Echoes pose question. Par exemple, quand Echoes écrit « *pi* » « *pa* » « *po* » et « *pu* » sur le bras de Yukako, il est surprenant que les *kana* soient capables de retranscrire la hauteur des notes associées à chaque touche du téléphone, puisqu'il existe dix touches aux tonalités différentes, pour seulement quatre *kana*. On constate ainsi que le « son » créé par Echoes est plus réaliste pour les personnages que pour les lecteurs. On peut envisager deux hypothèses pour expliquer ce décalage. On pourrait penser que c'est la transcription à l'aide de l'écriture qui est insuffisante et incapable de retranscrire pour le lecteur l'univers du manga. Pourtant, les personnages ne semblent pas voir autre chose que ce qui est présenté au lecteur lorsque les impressifs sont matérialisés : Kōichi parle bien de caractères d'écriture (*moji*).

Alors, ne peut-on pas plutôt penser que c'est l'univers diégétique de *JoJo* qui est essentiellement différent de l'univers des lecteurs et que les *kana* correspondent exactement à la réalité sensible des personnages ? Nous penchons pour cette dernière interprétation. En effet, *JoJo* ne laisse pas oublier à ses lecteurs qu'il s'agit

¹⁸¹ Jaqueline BERNDT, « The Intercultural Challenge of the “Mangaesque”: Reorienting Manga Studies after 3/11 », dans *Manga's Cultural Crossroads*, Jaqueline BERNDT et Bettina KÜMMERLING-MEIBAUER (dir.), New York et London, Routledge, 2013, p. 71.

¹⁸² Voir ARAKI Hirohiko, *Araki Hirohiko no mangajutsu*, *op. cit.*, p. 4.

d'un manga et jamais la série ne se présente comme réaliste. Les impressifs graphiques n'y décrivent pas une réalité telle qu'un lecteur peut en faire l'expérience. Il est possible d'ailleurs que l'importance culturelle prise par les mangas dans les années 1980 et leur omniprésence dans la vie des jeunes Japonais aient joué un rôle dans l'acceptation générale d'une réalité et d'une matérialité propres aux mangas.

5. Conclusion de la première partie

Sur le plan morphologique, les impressifs graphiques présentent ainsi principalement deux caractéristiques originales. La première a trait à leur nature complexe et à l'importance de leur composante graphique. Nous avons vu que toute écriture fait par nature l'interface entre des éléments verbaux et des éléments graphiques, grâce à un ensemble de conventions scripturales, qui varient bien sûr selon les langues. En conséquence, il est possible d'affirmer que toute écriture présente une nature double. Cependant, dans la majorité des usages scripturaux, la part graphique est neutralisée ou rendue « invisible », afin de ne pas faire obstacle à la reconstitution du sens verbal par le lecteur. Or, dans les impressifs graphiques, la part graphique est à l'inverse souvent mise en avant par des procédés divers. C'est cette caractéristique qui a amené de nombreux commentateurs à pointer le caractère double des impressifs graphiques dans les mangas, « à la fois mots et dessins ». Il est cependant plus juste d'affirmer que la différence entre les impressifs graphiques et d'autres types de textes écrits relève plus d'une différence de degré que d'une différence essentielle de nature.

L'autre caractéristique majeure de la morphologie des impressifs graphiques dans les mangas tient à la relation entre leur part verbale et leur part graphique. Les impressifs graphiques tirent parti des attributs linguistiques liés à la catégorie spécifique des impressifs dans la langue japonaise. En effet, les impressifs sont des mots expressifs, acceptant aisément des variantes phonologiques et fonctionnant sur le principe de l'analogie entre des sons articulés et des sensations diverses. Les impressifs graphiques présentent de fait de très nombreuses variantes d'impressifs existants et de nombreux néologismes, qui sont souvent motivés par la recherche d'effets expressifs à la fois sur le plan graphique et sur le plan verbal. En particulier, le fait que l'emploi de certains morphèmes récurrents soit largement motivé par des considérations d'ordre visuel constitue certainement une spécificité des impressifs

graphiques.

Nous avons tenté de schématiser les relations dialectiques entre ces différents éléments ou aspects dans le Schéma 5, qui montre les relations entre les différentes structures morphologiques et les structures sémantiques (qui sont contraintes par les capacités cognitives humaines). Sur le plan morphologique, on peut repérer trois ensembles de structures, qui se déploient dans deux modalités. Deux de ces ensembles de structures présentent un code strict, c'est-à-dire une interface étroite et réglée avec les structures sémantiques. Le premier ensemble est celui des structures verbales, dans la modalité sonore, et le deuxième est celui des structures scripturales, dans la modalité graphique¹⁸³. Ces deux ensembles sont évidemment intimement liés entre eux.

Cependant, les structures scripturales prennent place dans un ensemble plus vaste, celui des structures morphologiques graphiques, qui présentent un codage beaucoup plus lâche. Ces deux ensembles relèvent de la modalité visuelle et s'appuient sur les mêmes mécanismes, qui sont contraints à la fois par la façon dont fonctionne la vision humaine et par les techniques de graphisme et de reproduction. Dans le cas des impressifs graphiques dans les mangas, on constate des tensions entre le respect du code strict de l'écriture japonaise et la recherche d'effets graphiques expressifs ou rhétoriques qui n'appartiennent pas au champ de l'écriture.

¹⁸³ Signalons que les structures verbales que nous avons considérées dans cette partie correspondent à ce que l'on désigne habituellement en linguistique par les termes de structures phonologiques et morphologiques. Dans le contexte de notre étude, nous avons choisi de considérer comme relevant de la morphologie les structures concernant des unités inférieures ou égales à un mot, spécifiquement à un impressif.

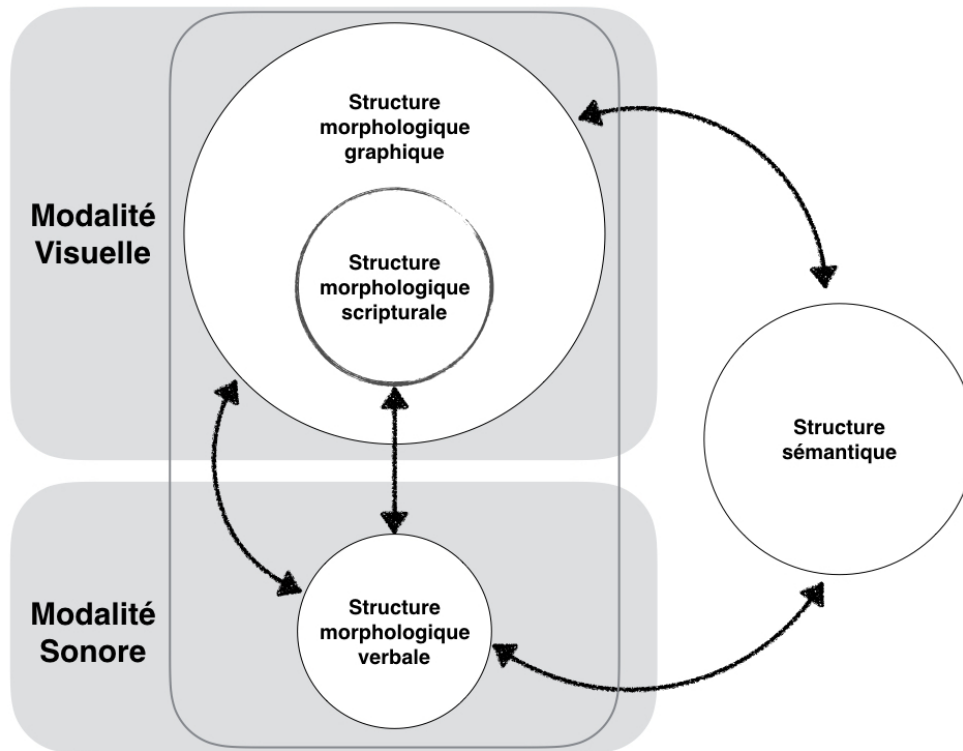


Schéma 5 : Schéma fonctionnel des structures morphologiques des impressifs graphiques (schéma complet).

De fait, la complexité de la morphologie des impressifs graphiques entraîne un certain nombre de tensions potentielles : entre la logique de l'écriture et celle du dessin, entre les règles de formation phonologique des impressifs et l'utilisation de phonèmes motivée par l'efficacité expressive de leur transcription graphique, ou encore entre le sens linguistique d'un impressif graphique et les connotations portées par les effets graphiques. Il existe par ailleurs une tension fondamentale sur le plan narratif entre besoin d'intelligibilité et volonté d'originalité. C'est tout le jeu des impressifs graphiques que de composer avec ces différentes contraintes, et Araki Hirohiko y est certainement parvenu dans *JoJo*, dans le succès duquel les impressifs graphiques ont joué un rôle certain.

JoJo emploie de nombreux procédés tant graphiques que linguistiques, tels que des procédés de stylisation des caractères, des procédés jouant sur l'iconicité du tracé, des procédés de métonymie qui attribuent des propriétés physiques aux caractères écrits, la suggestion du mouvement, à travers l'évocation du geste scriptural, ou encore l'utilisation de certains signes comme la barre d'allongement vocalique. Un grand nombre de ces procédés se retrouve couramment dans une grande part des mangas parus au même moment, tandis que d'autres procédés courants à l'époque sont absents de *JoJo*.

En effet, chaque manga constitue un système qui emploie un ensemble de procédés et en ignore d'autres. Ainsi, même si la gamme des procédés mis en œuvre dans *JoJo* ne recoupe pas exactement celles qu'emploient d'autres mangas contemporains, y compris des mangas appartenant au même genre, elle illustre la façon dont chaque manga opère certains choix stylistiques. À l'intérieur de la gamme de procédés utilisés par un manga particulier, certains sont la norme, tandis que d'autres sont exceptionnels, ce qui augmente leur impact. Ainsi, la gamme de procédés utilisés est un constituant de l'identité de chaque manga. Il va de soi qu'il existe une quasi infinité de procédés expressifs, tant graphiques que linguistiques, que nous n'avons pas pu analyser dans le cadre de cette première partie. Si l'exhaustivité est impossible, nous aurons cependant l'occasion de rencontrer d'autres procédés poétiques dans les parties suivantes.

Nous avons vu, enfin, que dans les mangas, les impressifs graphiques contribuent à façonner, grâce à leurs différents procédés expressifs, un univers fictionnel suffisamment proche du nôtre pour que le lecteur puisse y pénétrer, tout en le déformant légèrement et en lui conférant une texture particulière. Avec la mise en place historique des conventions propres au manga et à chaque genre, les impressifs graphiques d'une grande part des mangas semble s'abstraire des référents physiques du monde réel et devenir autoréférentiels. En effet, les impressifs graphiques ont évolué au fil du temps vers une plus grande variété, à la fois sur le plan linguistique et sur le plan visuel. Ce phénomène peut être expliqué par la mise en place de conventions progressivement étendues et consolidées, qui ont permis aux auteurs de procéder à de nouvelles expérimentations.

Deuxième partie

Syntaxe

0. Introduction à la deuxième partie

La deuxième partie de notre étude est consacrée aux rapports syntaxiques des impressifs graphiques avec les autres signes graphiques qui composent les mangas. Si l'existence d'une syntaxe des mangas et des bandes dessinées en général est aujourd'hui largement acceptée par l'ensemble des chercheurs spécialisés, la définition de ce que recouvre ce terme n'est pas unifiée et demande à être précisée. Ici, nous désignons par « syntaxe » un certain nombre de phénomènes sémiotiques qui correspondent principalement à la traduction spatiale des liens fonctionnels entre les divers signes graphiques.

Rappelons que, dans le domaine linguistique, la syntaxe intègre la typologie des catégories grammaticales (que l'on appelle aussi la nature des mots), l'ordre des mots, les phénomènes de rection (accords, conjugaisons) et les fonctions grammaticales (tels que la fonction sujet, le prédicat, les objets directs ou indirects, etc.). Il nous semble qu'il est possible, dans les mangas, d'établir également une typologie des signes graphiques, un ordre de lecture et des règles de positionnement relatif.

Dans ce travail, il nous paraît pertinent de distinguer grossièrement deux niveaux de règles syntaxiques. Le premier de ces niveaux s'intéresse à la typologie des éléments internes aux cases (dessins iconiques, cases, bulles, dialogues, impressifs graphiques, etc.) et aux conventions qui régissent leurs relations dialectiques, qu'elles soient spatiales ou fonctionnelles. Ces relations peuvent se déployer à l'intérieur d'une case ou dans des réseaux qui s'étendent sur plusieurs cases. Ce sont les relations syntaxiques des impressifs graphiques relevant de ce premier niveau que nous étudierons dans la deuxième partie de ce travail. Les questions d'organisation de la surface de la page (qui correspondent du côté de l'auteur à la mise en page et du côté du lecteur à la navigation) relèvent quant à elles d'un niveau plus large, que nous étudierons dans notre troisième partie.

Il est utile de justifier ici l'intérêt que nous portons aux questions de la syntaxe à l'échelle des éléments plus petits que la case. En effet, si les questions de mise en page et de navigation sont largement reconnues comme importantes et spécifiques aux bandes dessinées par les chercheurs, ce n'est pas le cas des phénomènes que nous allons étudier dans cette partie. Citons par exemple Thierry Groensteen, dans son ouvrage fondamental, *Système de la bande dessinée*, que nous avons déjà évoqué :

Entrer à l'intérieur du cadre, disséquer la vignette pour dénombrer les éléments iconiques ou plastiques dont l'image se compose, puis étudier les modes d'articulation de ces éléments, tout cela suppose une grande débauche de concepts mais ne conduit à aucune avancée théorique significative. On ne touche, par ce biais, qu'à des mécanismes très généraux, dont aucun n'est propre à éclairer particulièrement la bande dessinée. Pour ma part, je suis convaincu que ce n'est pas en abordant la bande dessinée au niveau du détail que l'on pourra, au prix d'un raisonnement progressif, arriver à une description cohérente et raisonnée de son langage. C'est au contraire en l'abordant par le haut, au niveau de ses grandes articulations¹⁸⁴.

Il est vrai qu'une part de la recherche consacrée à ces questions a échoué à établir l'intérêt d'une approche structuraliste d'inspiration linguistique pour analyser la morphologie et la syntaxe des bandes dessinées. Dans *Principes des littératures dessinées*, Harry Morgan consacre ainsi de vigoureuses pages à la critique des tentatives qui ont été faites dans les années 1970 de trouver dans la bande dessinée des équivalents aux phonèmes et aux morphèmes dans le langage verbal¹⁸⁵. Il est indéniable que la morphologie visuelle (et plus spécifiquement l'expression graphique) ne présente pas du tout la même structure que la phonologie du langage verbal. Il nous semble cependant que reconnaître une différence de nature fondamentale entre les systèmes des langages oral et graphique n'équivaut pas à disqualifier toute approche sémiotique de la bande dessinée et des mangas, en particulier au niveau qui nous intéresse ici.

En effet, l'existence de différents types de signes qui sont pensés comme tels par les auteurs comme par les lecteurs nous semble incontestable. Il est évident pour tout lecteur, par exemple, que la nature du trait de contour d'un personnage est différente du trait de contour d'une case. En outre, les relations entre ces divers types de signes sont réglées par un grand nombre de conventions qui forment un système complexe. Bien sûr, le niveau de codage n'est pas comparable à celui d'un langage verbal, qui demande pour se l'approprier des années d'apprentissage constant durant les premières années de la vie. Toutefois, la lecture de mangas demande aussi un apprentissage qui mène au développement d'une littératie spécifique¹⁸⁶. De la même manière, les auteurs ne doivent pas seulement apprendre des techniques de dessins, mais tout un ensemble de conventions plus ou moins

¹⁸⁴ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 5.

¹⁸⁵ Harry MORGAN, dans *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 160-161, évoque en particulier l'article de Guy GAUTHIER « Les Peanuts : un graphisme idiomatique », *Communications*, n°24, 1976, p. 108-139.

¹⁸⁶ Voir par exemple John E. INGULSRUD et Kate ALLEN, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse*, *op. cit.*, p. 93-125.

strictes.

Il n'est pas surprenant qu'une grande part des études sur les mangas et sur la bande dessinée en général soit consacrée à l'étude des divers signes qui les constituent. Ces ouvrages ne se contentent d'ailleurs pas de décrire la forme des divers signes, mais s'intéressent également à la façon dont ceux-ci sont employés, et cherchent parfois à dégager des règles d'usage qui leur sont associées. Il est impossible d'évoquer ici dans le détail la grande variété de textes, portant sur des corpus très différents, qui s'inscrivent dans cette démarche, mais nous en discuterons certains dans la suite de cette deuxième partie.

Il est cependant utile de préciser dès à présent quelles sont les catégories de signes que l'on trouve habituellement dans les mangas. Pour cela, nous nous fonderons sur l'ouvrage collectif *Manga no yomikata*, dirigé par Ogata Katsuhiro 小形克宏 et Natsume Fusanosuke, qui en a probablement dressé l'inventaire le plus complet et dont la nomenclature a été largement reprise dans la recherche japonaise sur les mangas. Dans le dernier chapitre, Saitō Nobuhiko 齋藤宣彦 s'essaie à une récapitulation de l'ouvrage sous forme de schéma synthétique¹⁸⁷. Il distingue trois grands éléments constitutifs du manga, qui sont l'image ou le dessin (絵, *e*), la case (コマ, *koma*) et les éléments verbaux (言葉, *kotoba*¹⁸⁸), qu'il subdivise ensuite en catégories plus fines. Une première distinction est opérée entre les traits (線, *sen*) qui correspondent à des cadres (les cadres des cases et les cadres des bulles) et ceux qui correspondent à des traits de dessin, qui se répartissent à leur tour en dessins de sujets principaux (les personnages, essentiellement) et dessins de sujets secondaires. Ceux-ci correspondent aux décors, aux impressifs graphiques et à ce que nous appelons symboles graphiques, qui est ici désigné par le terme « *keiyu* » (形喩), formé des caractères désignant d'une part la forme et d'autre part la métaphore ou la métonymie¹⁸⁹. Pour ce qui est des éléments verbaux, les catégories évoquées sont les dialogues ou les pensées, les textes de narration, et les impressifs graphiques. Comme on le voit, les impressifs graphiques sont rattachés dans cette modélisation à la fois à l'ordre de l'image et à l'ordre verbal. Enfin, l'élément visuel qui fait le

¹⁸⁷ SAITO Nobuhiko, « *Manga no kōzō moderu* » (Modèle de la structure du manga), dans OGATA Katsuhiro et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p. 220-223.

¹⁸⁸ Notons la grande polysémie du terme japonais, qui peut désigner un mot, une langue, ou encore le langage.

¹⁸⁹ Pour une présentation claire des différents types de symboles graphiques, voir TAKEKUMA Kentarō, « Hitome de wakarū "keiyu" zukan ! » (Présentation illustrée des symboles graphiques pour les comprendre en un coup d'œil), dans OGATA Katsuhiro et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p. 78-82. Nous reviendrons dans la troisième partie sur les différentes sortes de symboles graphiques.

lien entre les trois grands pôles est le blanc interstitiel (間白, *mahaku*). Nous détaillerons ces divers éléments à mesure que nous développerons notre étude.

Dans cette partie, nous tenterons ainsi de répondre aux questions suivantes : comment se situent les impressifs graphiques dans la typologie des différents signes employés dans les mangas durant la période qui nous intéresse ? Avec quels autres types de signes partagent-ils un fonctionnement relevant d'une syntaxe et comment s'en distinguent-ils ? Avec quels autres signes interagissent-ils de façon réglée ? Quelles conséquences entraîne la nature complexe, à la fois graphique et verbale, des impressifs graphiques ? Quelles sont les règles syntaxiques qui régissent l'usage des impressifs graphiques, s'il est possible d'en dégager ? Est-il possible de déterminer des interfaces spécifiques concernées par ces règles syntaxiques ?

Notons que, bien que notre première partie ait été consacrée à la description des aspects morphologiques des impressifs graphiques, ainsi qu'aux relations entre les structures morphologiques et les structures sémantiques, certains aspects syntaxiques des impressifs graphiques y ont également été abordés. Certes, la plupart des effets expressifs que l'on a vus dans la première partie ne sont pas des effets syntaxiques, parce qu'ils n'impliquent pas de relations avec les signes qui les entourent. Ce sont les effets reposant sur les caractéristiques plastiques du tracé des caractères, ou dus à l'expressivité linguistique. Nous avons cependant déjà abordé brièvement plusieurs relations d'ordre syntaxique entre les impressifs graphiques et d'autres éléments de *JoJo*, notamment lorsque nous avons évoqué le positionnement des impressifs graphiques dans les cases. Par ailleurs, le chapitre que nous avons consacré à la représentation des impressifs graphiques en tant que super pouvoir a lui aussi débordé du seul cadre de l'analyse morphologique des impressifs graphiques.

Pour répondre aux questions posées plus haut, nous appuierons cette fois-ci notre étude principalement sur le manga *Bonobono*. Nous examinerons méthodiquement les relations des impressifs graphiques de *Bonobono* avec les autres éléments constitutifs du manga, en nous efforçant de distinguer ce qui est général aux impressifs graphiques et ce qui est particulier au genre ou à l'œuvre. Après une brève présentation de *Bonobono*, le deuxième chapitre s'intéressera aux relations des impressifs graphiques et des dessins iconiques. Le troisième chapitre traitera de leurs relations avec les signes graphiques tels que les cadres des cases et les bulles. Enfin, le quatrième chapitre montrera comment les impressifs graphiques sont aussi en relation avec les différents textes présents dans les mangas.

1. *Bonobono* : un *yon-koma* manga atypique

1.1 *Igarashi Mikio, auteur de yon-koma manga*

C'est en 1979 qu'Igarashi Mikio いがらしみきお, âgé de vingt-quatre ans, fait ses débuts en tant qu'auteur de manga avec un strip¹⁹⁰ en quatre cases (*yon-koma manga* 4コマ漫画) dans le magazine de mangas érotiques *Manga erojenika* (漫画エロジェニカ) ; c'est la même année qu'il commence à publier *Nekuratopia* (ネ暗トピア, 1979-84) dans le magazine de mangas *Manga kurabu* (まんがくらぶ, Manga club)¹⁹¹. Le succès qu'il rencontre s'inscrit dans le contexte particulier du renouveau du genre des *yon-koma manga* à la fin des années 1970.

Retraçons brièvement l'histoire de ce format particulier de manga. L'apparition des premiers *yon-koma manga* s'est faite sur le modèle des *comic strips* américains traduits dans les journaux japonais qui naissent sous l'ère Meiji. Certains journaux commencent alors à publier des strips indépendants de quelques cases créés par des auteurs japonais, tels que Kitazawa Rakuten 北澤楽天 (1876-1955). Les années 1920 voient un premier pic de popularité des *yon-koma manga*, souvent publiés dans les suppléments destinés aux femmes et aux enfants. L'un des principaux succès de cette période est d'ailleurs le *yon-koma manga Shō-chan no bōken* (正チャンの冒険, Les aventures de Shō-chan, 1923-1925), de Kabashima Katsuichi 樺島勝一 (1888-1965) et Oda Nobutsune 織田信恒 (1889-1967), qui s'adressait surtout aux jeunes lecteurs.

C'est lors de leur deuxième pic de popularité dans les années d'après-guerre que les *yon-koma manga* prennent une place fixe et durable à l'avant-dernière page des quotidiens. La plupart des *yon-koma manga* présentent sous une forme humoristique des scènes de la vie quotidienne et s'adressent à tous les publics et tous les âges. C'est alors que se fixent plusieurs caractéristiques des *yon-koma manga* : un ensemble de personnages attachants, un contexte familial et familial, un humour bon enfant, une certaine simplicité narrative enfin, requise par l'extrême

¹⁹⁰ Le terme anglais de « strip », qui se traduit littéralement par « bande », désignait à l'origine les bandes formées de quelques cases alignées qui formaient des histoires indépendantes ou feuilletonnées paraissant dans les journaux. Il a été adopté en français par les professionnels de la bande dessinée pour désigner soit un de ces strips indépendants, soit un segment horizontal d'une page complète, puisque les bandes dessinées occidentales sont traditionnellement constituées de plusieurs bandes horizontales disposées les unes en dessous des autres. Dans le cas des *yon-koma manga*, les strips sont traditionnellement verticaux.

¹⁹¹ Voir MACHITA Maho (dir.), *Igarashi Mikio*, Tōkyō, Kawade Shobō Shinsha, 2018, p. 214.

brièveté du format. Les commentateurs ont par ailleurs souvent noté un usage quasi-systématique du modèle narratif classique en quatre étapes « introduction – développement – retournement – conclusion » (*ki-shō-ten-ketsu* 起承転結), devenu prépondérant dès avant-guerre¹⁹². Un bon exemple de ces caractéristiques est à trouver dans l'un des *yon-koma manga* les plus populaires, *Sazae-san* (サザエさん), créé par Hasegawa Machiko 長谷川町子 (1920-1992), qui a paru dans le quotidien *Asahi Shinbun* à partir de 1949 et jusqu'en 1974, après avoir été créé en 1946 pour un journal de Kyūshū (fig. 3). C'est également après-guerre que commencent à se dessiner nettement des différences formelles et narratives avec ce que l'on a nommé les *story manga*, qui racontent des histoires plus longues, qui ne sont plus limitées à des strips isolés, mais qui s'étendent sur des pages entières.

Sur le plan graphique aussi, la simplicité est de mise, puisque les dessins doivent être immédiatement compréhensibles. Les personnages, qui sont généralement figurés à l'aide de quelques traits, sont bien sûr au centre de la représentation et le décor n'est ordinairement qu'esquissé. Par ailleurs, contrairement à l'usage qui se met en place après-guerre dans les *story manga*, les dialogues continuent dans les *yon-koma manga* à être tracés à la main. Pour ce qui est des impressifs graphiques, également tracés à la main, leur usage varie bien sûr en fonction des mangas, mais il semble qu'ils sont le plus souvent écrits en *katakana*, et que la recherche d'expressivité de leur tracé reste généralement réduite, en comparaison avec l'évolution que l'on peut constater dans les *story manga*.

Le genre des *yon-koma manga* connaît un certain bouleversement à la fin des années 1970 avec les mangas d'Ishii Hisaichi いしいひさいち (né en 1951), en particulier *Ganbare, Tabuchi-kun!* (がんばれ!! タブチくん!!, Vas-y, Tabuchi!, 1979)¹⁹³. Le succès massif qu'il connaît relance l'intérêt du public pour ce type de mangas et ouvre de nouveaux horizons sur le plan narratif. En effet, Ishii est le premier à s'affranchir de la structure narrative en quatre étapes du « *ki-shō-ten-ketsu* », ce qui inspire toute une génération de jeunes auteurs¹⁹⁴. Au début des années 1980 apparaissent ainsi plusieurs magazines spécialisés dans les *yon-koma manga*, dont les principaux sont *Manga taimu* (まんがタイム, Manga time, 1981) et

¹⁹² Voir SHIMIZU Isao, *Yon-koma manga, – Hokusai kara « moe » made* (Les manga en quatre cases : de Hokusai au « moe »), Tōkyō, Iwanami shoten, 2009, p. 18-19 ; NATSUME Fusanosuke et TAKEUCHI Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon*, op. cit., p. 8.

¹⁹³ Sur l'histoire des *yon-koma manga*, voir SHIMIZU Isao, *Yon-koma manga*, op. cit.

¹⁹⁴ Notons que si SHIMIZU présente Hisaichi comme un précurseur sur ce plan (SHIMIZU Isao, *Yon-koma manga*, op. cit., p. 144-146), ITO attribue à Igarashi dans *Bonobono* la primauté de cette rupture des conventions narratives (ITO Gō, *Tezuka izu deddo*, op. cit., p. 49).

Manga raifu (まんがライフ, *Manga life*, qui succède en 1984 à *Gyaguda*).

Igarashi participe à cette redéfinition du genre avec *Nekuratopia*, dont le succès est immédiat, et avec ses autres mangas, qui sont tous des *yon-koma manga*. Il injecte en effet dans ses strips une dose d'absurdité et de noirceur inédites. Ses personnages sont souvent vils, bêtes, dégoûtants, cruels, obsédés sexuels ou violents. L'impossibilité d'une compréhension mutuelle est un thème récurrent de ses strips. Tout en prenant pour personnages des membres de différentes catégories de la population, tels que des employés de bureau, des étudiants ou des sportifs, ou bien en détournant des figures de la culture populaire comme les cowboys ou les samouraïs, Igarashi fait moins reposer l'humour de ses strips sur la satire sociale que sur la surprise créée par des développements inattendus. En jouant avec les clichés et les présumés des lecteurs, Igarashi réussit à créer plusieurs retournements de situation en l'espace de quatre cases. Si ses mangas sont expérimentaux sur le plan de la structure narrative et provocants en raison des thèmes abordés et de leur pessimisme sur la nature humaine, ces expérimentations ne s'étendent pas aux aspects graphiques du manga. De même que le dessin y est représentatif du style simple des *yon-koma manga*, les impressifs graphiques y restent discrets et sont tracés à la main, en *katakana* ou en *hiragana* suivant la tonalité recherchée.

Par ailleurs, tout en continuant à publier *Nekuratopia*, Igarashi produit plusieurs autres séries de *yon-koma manga* publiées dans divers magazines. En 1983, il publie notamment dans *Manga sandē* (漫画サンデー, *Manga sunday*) la série *Anta ga warui* (あんたが悪いつ, C'est d'ta faute !, 1983-84), qui reçoit un Prix d'Excellence de l'Association des auteurs de manga japonais. Son succès est tel qu'il finit par publier des mangas pour 23 magazines différents, produisant jusqu'à près d'une centaine de pages par mois¹⁹⁵.

En 1984, en raison de sa sensation de perdre en créativité à cause de son rythme échevelé de production, Igarashi annonce qu'il arrête complètement d'écrire et de dessiner des mangas pendant un moment pour prendre des vacances et se consacrer à l'écriture d'un manga d'horreur. Cette pause dure finalement presque deux ans, durant lesquels il se repose et s'amuse, tout en travaillant sur son manga d'horreur, qu'il veut avoir entièrement dessiné avant de le publier. Ce n'est pourtant pas avec ce manga d'horreur qu'il revient, mais avec *Bonobono*, publié

¹⁹⁵ Voir MACHITA Maho (dir.), *Igarashi Mikio, op. cit.*, p. 30.

alternativement dans *Manga raifu* à partir de juin 1986 et dans *Manga kurabu* à partir de septembre de la même année.

1.2 *Bonobono* : une rupture dans l'œuvre d'Igarashi

Bonobono marque une rupture de ton dans la production d'Igarashi pour plusieurs raisons. Tout d'abord, *Bonobono* met en scène des personnages d'animaux qui évoluent dans un cadre naturel détaché des contraintes de la société humaine. De plus, ces personnages sont récurrents et forment un microcosme cohérent, contrairement aux personnages de ses précédents mangas, qui n'apparaissaient que le temps d'un strip, sans aucune continuité d'un strip à l'autre. Enfin, et c'est probablement le plus frappant, le ton de *Bonobono*, au moins pendant les premières années, est caractérisé par une certaine tranquillité et une absence manifeste de cruauté qui contraste avec la noirceur et le cynisme des strips qui avaient fait la renommée d'Igarashi.

Bonobono raconte en effet les micro-aventures d'un enfant loutre de mer nommé Bonobono ぼのぼの et de ses proches, qui vivent au bord de la mer et dans la forêt. Bonobono est un enfant calme, comme le suggère son nom, qui évoque fortement le terme « *honobono* ». Celui-ci est un impressif très ancien, puisqu'on le trouve par exemple dans le *Dit des Heike* (*Heike Monogatari*), au XIV^e siècle, et l'un des rares à pouvoir s'écrire avec des caractères sino-japonais : 仄々. Son sens premier est celui d'une lumière qui apparaît progressivement, par exemple au lever du jour, mais il est plus souvent employé aujourd'hui pour évoquer un sentiment doux et agréable, comme une gentillesse qui réchauffe le cœur¹⁹⁶. Toutefois, comme le fait remarquer Ishikawa Jun いしかわじゅん (né en 1951) dans *Manga nōto*, Igarashi n'appelle pas son personnage « Honobono », mais bien « Bonobono », c'est-à-dire une version voisée, ou troublée, de l'impressif¹⁹⁷.

Outre Bonobono, les personnages principaux sont ses deux amis Shimarisu シマリス, un écureuil, et Araiguma アライグマ¹⁹⁸, un raton laveur, tous deux du même âge environ que Bonobono (voir par exemple la figure 98). Tandis que

¹⁹⁶ Voir ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500*, op. cit., p. 458.

¹⁹⁷ ISHIKAWA Jun, *Manga nōto* (Cahiers du manga), Tōkyō, Bajoriko, 2008, p. 238-240. Ishikawa va jusqu'à affirmer que *Bonobono* est l'équivalent pour Igarashi du manga d'horreur qu'il n'a finalement pas publié, ce qui nous semble exagéré. Nous le suivons cependant dans l'idée que *Bonobono* n'est pas aussi dénué de noirceur qu'il pourrait le sembler au premier abord.

¹⁹⁸ Le nom des personnages correspond souvent au nom de leur espèce. C'est le cas de Shimarisu (tamia, en français) d'Araiguma (raton-laveur) et de Sunadorineko (chat viverrin). Bonobono accole à ces noms les suffixes « *kun* » pour ses amis et « *san* » pour les adultes.

Shimarisu est, dans les premiers volumes tout du moins, craintif et discret¹⁹⁹, Araiguma est en revanche souvent brutal et autoritaire. Les adultes sont aussi représentés, par exemple par le père de Bonobono, qui est lui aussi très calme et gentil, ou par Sunadorineko スナドリネコ, un chat viverrin sage et solitaire (voir par exemple la figure 80). Au fil de la série, plusieurs dizaines de personnages (castors, fennecs, ours, orques...) font leur apparition et quoique Bonobono reste le personnage principal, plusieurs développements sont consacrés entièrement à certains d'entre eux.

Pour la première fois, Igarashi crée des personnages largement considérés comme mignons, en raison à la fois de leur comportement enfantin et de la rondeur de leur dessin, et malgré l'absence de l'un des traits généralement associés au caractère mignon, à savoir de grands yeux expressifs. Les yeux de Bonobono, en particulier, sont figurés par de simples points placés de chaque côté du visage, très éloignés l'un de l'autre. La création de *Bonobono* intervient cependant dans un contexte particulier, puisqu'en 1984 a eu lieu un pic soudain d'intérêt pour les loutres de mer dans tout le Japon, suite à la naissance en 1984 d'un bébé loutre dans l'aquarium de Toba, dans le département de Mie. C'est d'ailleurs au retour d'une visite dans un aquarium qu'Igarashi a dessiné ce qui deviendrait Bonobono, qu'il a envoyé par fax sans projet précis à son conseiller de rédaction Tsujii Kiyoshi 辻井清²⁰⁰. Celui-ci, voyant que le manga d'horreur qu'écrivait Igarashi depuis deux ans n'était pas prêt à être publié et poussé par les responsables du magazine dont il dépendait à faire produire à Igarashi autre chose en attendant, a vu dans ce dessin isolé la potentialité d'un personnage attachant. C'est donc sur la suggestion de son conseiller qu'Igarashi a créé et envoyé les quatre premières planches de *Bonobono* à *Manga raifu*.

L'intuition de Tsujii était bonne, puisque *Bonobono* a connu très rapidement une grande popularité, même si les fans d'Igarashi ont pu être déçus de ne pas retrouver le même type d'humour absurde et parfois cruel de ses premiers mangas. En effet, Bonobono n'était pas seulement mignon, mais également dépourvu de méchanceté. Dans les premiers volumes, une très grande part des strips sont centrés sur les petits plaisirs de la vie, comme toucher les coussinets de Sunadorineko (fig.

¹⁹⁹ Le caractère de Shimarisu connaît cependant un changement progressif, puisqu'il prend confiance en lui et finit par verser parfois lui-même dans une certaine cruauté à l'égard d'autres personnages.

²⁰⁰ Voir TSUJII Kiyoshi, « *Bonobono no tantō henshūsha ni naru mae ni* » (Avant de devenir le conseiller de rédaction de *Bonobono*), dans MACHITA Maho (dir.), *Igarashi Mikio, op. cit.*, p. 94-99.

79) ; la moindre chose devient prétexte à jouer : le courant d'une rivière, le vent, un caillou... Le tout premier strip de *Bonobono*, intitulé « Un jeu à moi » (*Boku no oasobi*, ボクのお遊び), illustre bien cela, puisque le « jeu » de Bonobono consiste simplement à dériver le long d'une rivière, porté par le courant, et à se laisser pivoter lorsque sa tête est bloquée par un bout de bois dépassant de l'eau (fig. 78).

Dans le même temps, certains strips abordent des questions qui confinent à la philosophie sous la forme d'interrogations enfantines apparemment naïves. Les textes qui accompagnent la première image de chaque chapitre et qui semblent correspondre au dialogue intérieur de Bonobono donnent un bon aperçu de cette tonalité particulière. Voici par exemple le texte qui introduit le premier chapitre de *Bonobono* (fig. 78) :

森は楽しい

森は楽しい

水の音が聞こえる

水の音が聞こえる

ハナをかむ音も聞こえる

ハナをかむ音は

どうするんだろう

これからどうするんだろう

森は楽しい

森は楽しいったら

On s'amuse bien dans la forêt

On s'amuse bien dans la forêt

On entend le bruit de l'eau

On entend le bruit de l'eau

On entend aussi le bruit que ça fait quand on se mouche

Comment il fait, le bruit quand on se mouche ?

Comment il va faire maintenant ?

On s'amuse bien dans la forêt

Qu'est-ce qu'on s'amuse dans la forêt !

La répétition des phrases courtes ainsi que la disposition du texte soulignent sa parenté avec un poème moderne. Il capture aussi bien la joie de vivre que les préoccupations prosaïques et les interrogations enfantines de Bonobono. Ici encore, on remarque l'attention marquée portée aux sensations, y compris les plus simples.

Cette attention portée à des détails infimes et l'absence d'enjeu dramatique font impriment au manga un rythme tout à fait particulier et peuvent donner l'impression qu'il ne s'y passe rien. Dans un entretien paru récemment, le conseiller de rédaction d'Igarashi, Tsujii, raconte une anecdote qui date de la période précédant la création de *Bonobono*. Igarashi s'était filmé avec un ami en train de discuter de ce qu'est un manga tout en mangeant un repas acheté dans une supérette, et avait montré en riant la vidéo à Tsujii, en lui disant : « Je fais des choses comme ça. Il n'y a rien, mais c'est intéressant. Pour mes prochains gags, je veux écrire des gags sans calcul (sans intention)²⁰¹ » (自分はあるなことしている。なにもないけど、面白い。次に描くギャグは、なにも計算 (作為) のないギャグを描きたい。). Tsujii explique qu'il n'a compris ce que voulait dire Igarashi qu'en lisant les premières planches de *Bonobono*, devant lesquelles sa réaction a été l'étonnement : « Quelle nouveauté, ce manga²⁰² ! » (「なんて新しい漫画だろう」). D'ailleurs, l'absence d'enjeu dramatique et l'originalité de *Bonobono* font généralement partie des premiers points à être mis en avant par les divers commentateurs de l'œuvre. Ainsi de Natsume dans *Tezuka wa naze omoshiroi no ka*²⁰³ ou d'Itō Gō 伊藤剛 dans *Tezuka izu deddo*²⁰⁴.

Le 10 novembre 1998, un numéro de l'émission « *BS Manga Yawa* » (BS マンガ夜話, Discussions nocturnes sur BS à propos de mangas), diffusée sur la chaîne BS2, a été consacré à la série, qui paraissait alors depuis douze ans²⁰⁵. Y étaient réunis des critiques (certains eux-mêmes auteurs) tels qu'Ishikawa Jun, Natsume Fusanosuke, Okada Toshio 岡田斗司夫 ou Horii Ken.ichirō 堀井憲一郎, ainsi que le responsable de l'édition en volumes de *Bonobono*, Murakami Tomohiko 村上知彦. Suivant le modèle habituel de l'émission, les différents invités et chroniqueurs ont évoqué les aspects graphiques et narratifs de la série ainsi que sa place dans le paysage culturel japonais. Par ailleurs, la série a été adaptée en 1993 puis en 2002

²⁰¹ TSUJII Kiyoshi, « *Bonobono no tantō henshūsha ni naru mae ni* », *op. cit.*, p. 97.

²⁰² TSUJII Kiyoshi, « *Bonobono no tantō henshūsha ni naru mae ni* », *op. cit.*, p. 98.

²⁰³ NATSUME, *Tezuka wa naze omoshiroi no ka*, *op. cit.*, p. 127.

²⁰⁴ ITO Gō, *Tezuka izu deddo*, *op. cit.*, p. 56-57.

²⁰⁵ L'émission est visible sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=tNEN5MwkBtA> (dernière consultation : 15/12/2018)

au cinéma d'animation, mais aussi au format de la série télévisée animée en 1995-96 et à nouveau depuis 2016²⁰⁶. A ces occasions, de nombreux produits dérivés tels que des peluches, des jouets ou de la papèterie illustrée ont été créés. On constate ainsi que *Bonobono* connaît à la fois un succès populaire fondé en grande partie sur le caractère mignon des personnages et de leurs attitudes, et un succès critique qui pointe son originalité narrative. Voyons donc plus précisément en quoi consiste cette dernière.

1.3 Les caractéristiques formelles de Bonobono

1.3.1 L'économie de moyens et l'homogénéité stylistique

La première caractéristique formelle que l'on peut constater dans *Bonobono* est commune à la plupart des *yon-koma manga*, puisqu'il s'agit d'un certain dépouillement du trait. En effet, bien qu'il existe évidemment des différences en fonction des œuvres, le dessin des *yon-koma manga* se caractérise souvent par une grande simplicité. Par exemple, dans de nombreux *yon-koma manga*, les personnages, en plus de présenter des proportions corporelles aberrantes, voient leur physique réduit à la présence de quelques attributs qui permettent de les distinguer les uns des autres. De plus, les effets graphiques qui accentuent l'illusion de réalité, tels que les ombres et les effets de volume, ne sont que très peu utilisés.

Ainsi, le dessin des *yon-koma manga* est essentiellement fondé sur la ligne, encore plus que dans les autres genres de manga. En outre, il est d'usage dans les *yon-koma manga* que le texte des dialogues soit tracé à la main et non typographié. Autant de remarques qui s'appliquent également à *Bonobono*. Dans *Manga wa naze omoshiroi no ka*, Natsume s'intéresse à la question de la ligne dans des mangas tels que ceux de Tanioka Yasuji²⁰⁷, qui utilisent un même trait pour tracer les dessins et les textes²⁰⁸. Natsume montre comment cette unicité fait participer le dessin à l'écriture de façon plus immédiate que dans les mangas où l'aspect visuel des dessins est radicalement séparé de celui des textes. Bien que le trait de *Bonobono* soit plus classique et retenu que celui des mangas de Tanioka Yasuji, et que son

²⁰⁶ Voir MACHITA Maho (dir.), *Igarashi Mikio*, *op.cit.*, p. 214-215.

²⁰⁷ TANIOKA Yasuji (1942-1999) est l'auteur notamment de *Agyagyāman* (1973-1988), *Berobēman* (1973-1986) et *Yasuji no donansenchu* (1981-1999). Ces mangas ne sont pas des *yon-koma manga*, mais des mangas comiques de *nonsense* et d'humour très noir.

²⁰⁸ NATSUME, *Manga wa naze omoshiroi no ka*, *op. cit.*, p. 66.

expressivité en soit ainsi comparativement moins forte, il nous semble que l'on peut trouver dans *Bonobono* un phénomène similaire d'homogénéité marquée.

De fait, dans *Bonobono*, l'homogénéité semble relever d'un programme esthétique. Parmi les choix stylistiques d'Igarashi, on peut noter une limitation graphique volontaire des effets graphiques. En effet, *Bonobono* présente par exemple très peu de signes conventionnels des mangas comme des symboles graphiques. En ce qui concerne les impressifs graphiques, on remarque aussi que les effets de tracés, comme ceux que l'on a pu voir dans *JoJo* (les déformations, les effets analogiques de forme ou de texture, etc.), sont quasiment absents. Le tracé des impressifs graphiques y reste peu démonstratif, leurs effets se limitant à des variations réduites de taille et d'épaisseur du trait, à quelques exceptions près, comme celle de la page consacrée au bâillement du père qui tire parti de la plasticité de la barre d'allongement vocalique (fig. 99)²⁰⁹.

Toutefois, le signe le plus manifeste de la recherche d'homogénéité visuelle dans *Bonobono* est probablement le choix effectué par Igarashi peu après le début de la publication de changer de syllabaire pour écrire les impressifs graphiques. En effet, si les premiers chapitres présentent des impressifs graphiques notés en *katakana* (fig. 78) ceux-ci sont totalement abandonnés et remplacés par des *hiragana* à partir du troisième chapitre²¹⁰. Si la raison de ce changement n'a jamais été explicitée, on peut avancer sans trop de risque qu'elle a à voir à la fois avec les caractéristiques visuelles des *hiragana*, dont la rondeur s'inscrit harmonieusement dans le dessin de *Bonobono*, et avec les connotations de légèreté et d'humour associées à leur utilisation pour les impressifs graphiques²¹¹.

On constate donc dans *Bonobono* une homogénéité graphique très forte et une grande économie de moyens sur le plan visuel. Notons cependant que les caractéristiques morphologiques des impressifs graphiques de *Bonobono* sur le plan linguistique ne font pas preuve de la même économie de moyens. En effet, les variantes à partir d'impressifs courants ainsi que les néologismes y sont très fréquents, comme on le verra plus loin.

²⁰⁹ Voir *supra*, p. 79.

²¹⁰ On trouve quelques rares exceptions à cette règle parmi les dizaines de volumes de la série. La figure 90 (case 7) en est un exemple.

²¹¹ Voir *supra*, p. 84.

1.3.2 Une structure fondée sur la variation au sein de la répétition

L'impression d'homogénéité et d'uniformité dégagée par *Bonobono* est renforcée par un usage très marqué de la répétition à divers niveaux. L'une des structures poétiques récurrentes de *Bonobono* consiste en effet dans la répétition d'un motif agrémenté de subtiles variations. On a déjà vu que le texte d'introduction des chapitres peut présenter de nombreuses répétitions (fig. 78), mais c'est loin d'être le seul lieu où celles-ci sont abondantes. Ainsi, dans un même strip, il arrive souvent que certaines cases soient reproduites quasiment à l'identique. Par exemple, dans une page du premier chapitre qui montre Sunadorineko demander à Bonobono de faire une blague (fig. 80), le décor et la position respective des personnages (à l'exception de la première case) sont constants. Cette répétition graphique incite le lecteur à prêter attention aux différences discrètes entre les cases (ici, à la position des bras de Sunadorineko²¹²).

La répétition peut aussi concerner la structure narrative d'un strip ou d'une page. Par exemple, une page intitulée « Pendant ce temps-là, Bōzu-kun » (*sono koro no bōzu-kun*, その頃のボーズくん) met en scène le personnage de Bōzu ボーズ, un bébé castor, en train de jouer seul, comme l'explique la phrase de narration de la première case (fig. 91). Non seulement les huit cases de la page présentent le même personnage, dans la même position et le même décor, mais les deux strips verticaux qui composent la page suivent la même structure narrative : une case (cases 1 et 5) montre la situation initiale de Bōzu flottant dans l'eau sur le dos ; dans la case suivante (cases 2 et 6) il crée un volume dans sa fourrure avec ses pattes avant, dans la suivante (cases 3 et 7) il reste immobile, et la dernière case (cases 4 et 8) le montre enfin toucher le volume créé. Ici encore, c'est la répétition qui force le lecteur à prendre en compte les variantes entre les deux strips, à savoir le détail que Bōzu remette sa fourrure en place dans la première case du deuxième strip, la différence de mouvements des pattes dans les cases 2 et 6, exprimés à l'aide des impressifs « *kuru kuru kuru* » (qui indique un mouvement circulaire) et « *kui kui kui* » (qui correspond à un mouvement de rassemblement vigoureux), et les résultats différents de ces mouvements. Le rythme créé par ce choix poétique est tout à fait nouveau dans les mangas et s'oppose frontalement à la norme du « *ki-shō-ten*-

²¹² Bien qu'il s'agisse techniquement non de bras mais de pattes avant, l'anthropomorphisation de certains personnages dans *Bonobono* nous amènera parfois à utiliser des termes faisant référence à la morphologie humaine pour décrire ces personnages.

ketsu » évoquée plus haut. En effet, il n'existe pas de chute au sens classique dans ces strips, à moins que l'on considère que l'absence de chute humoristique constitue une chute en elle-même.

En outre, au-delà même des cases en coprésence sur une même page ou double-page, Bonobono met en résonance des strips éloignés, parfois publiés à plusieurs années d'écart. Par exemple, la planche intitulée « Un jeu de Bōzu-kun » (*Bōzu-kun no oasobi*, ボーズくんのお遊び) (fig. 108) fait clairement écho à celle que l'on vient de voir et qui était parue quatre ans auparavant. Cette planche montre également Bōzu jouer seul dans l'eau ; les trois premières cases sont une réplique des cases 1, 6 et 7 de la planche vue précédemment : Bōzu flotte dans l'eau, rassemble la fourrure de sa poitrine avec ses pattes avant, dans un mouvement décrit par l'impressif graphique « *kui kui kui* », puis reste immobile. Cette fois-ci, cependant, il ne touche pas la bosse formée par sa fourrure, mais se retourne dans l'eau (« *kuru'* »), et laisse celle-ci détacher doucement ses poils les uns des autres (ce qu'exprime l'impressif graphique « *juwā* »). Un tel écho ne pourra être repéré que par un lecteur fidèle et attentif, mais il témoigne de l'ampleur que peut prendre le procédé de la reprise de motifs au fil de l'œuvre.

Ce procédé peut également être appliqué en lien avec des impressifs graphiques. Ainsi, une scène récurrente du manga montre Araiguma donner à Shimarisu un coup de pied qui l'envoie en l'air, très souvent dans la dernière case de la page. Cette scène s'accompagne d'un impressif graphique différent à chaque fois ou presque, ce qui introduit la variété au sein de la répétition. On verra plus loin certains impressifs graphiques particuliers associés à cette scène récurrente.

Outre le goût d'Igarashi pour les répétitions, on peut noter la fréquence des phénomènes de progression, qui peuvent également se manifester à plusieurs niveaux. Il peut ainsi s'agir de progressions dans les dessins, avec par exemple des planches construites suivant un zoom arrière, où chaque case est cadrée un peu plus large que la précédente, ou bien suivant un zoom avant. Un autre exemple de progression correspond aux séquences de plusieurs pages brochant sur le même motif qui présentent très souvent la répétition d'un phénomène avec une intensité croissante, comme le crescendo de l'énervement d'Araiguma.

A l'intérieur d'un même strip, on constate parfois également un caractère progressif des impressifs graphiques. Un tel caractère est manifeste par exemple dans une page du deuxième volume intitulée « La puissance de la mère de Bōzu-kun » (*Bōzu-kun no okāsan no hakuryoku*, ボーズくんのおかあさんのハクリョク)

(fig. 90). Dans cette planche, Bonobono a fait un malaise parce qu'il a faim, et la mère de Bōzu, un castor au caractère peu commode, vient à son secours. Debout derrière un buisson, elle demande par trois fois aux amis de Bonobono, Araiguma et Shimarisu, ce que mange habituellement Bonobono. Araiguma, qui refuse d'abord de lui répondre, finit par céder devant son insistance menaçante. Celle-ci est rendue au moyen de plusieurs procédés. Tout d'abord, la mère de Bōzu répète mot pour mot sa question dans les cases 1, 3 et 7, sans changer l'expression sévère de son visage. Le cadrage, cependant, diffère d'une case à l'autre, puisque qu'il est de plus en plus serré autour du visage de la mère castor, qui apparaît donc de plus en plus grand. Enfin, les questions sont à chaque fois accompagnées d'un impressif graphique dont le sens reste quelque peu obscur, puisqu'il s'agit de néologismes, mais qui présentent une progression indéniable : « *deburian*²¹³ » « *deburigen* » « *deburigesutoo* ». La progression est à la fois linguistique et visuelle, puisque chaque impressif graphique est écrit plus gros que le précédent.

Ces différents exemples illustrent la façon dont *Bonobono* tire parti de ce que Groensteen a baptisé le « tressage ». Celui-ci « consiste en une structuration additionnelle et remarquable qui, tenant compte du découpage et de la mise en page, définit des *séries* à l'intérieur d'une trame séquentielle²¹⁴ ». Le tressage est une propriété poétique propre à la bande dessinée, qui tient au fait que les cases de bande dessinée (que Groensteen nomme « vignettes ») se déploient à la fois de façon linéaire comme un ruban et de façon transversale comme un réseau :

Au contraire du découpage et de la mise en page, le tressage se déploie dans deux dimensions à la fois et les fait collaborer : celle, synchronique, de la coprésence des vignettes à la surface du même support, et celle, diachronique, de la lecture, qui reconnaît dans tel nouveau terme d'une série un rappel ou un écho d'un terme antérieur auquel il renvoie. Une tension peut s'établir entre ces deux logiques, mais loin d'aboutir à un conflit, elle se résout ici en un enrichissement sémantique et une densification du « texte » de la bande dessinée²¹⁵.

Bonobono fait un usage particulièrement marqué de ces relations de tressage, qui se déploient dans toute l'œuvre et y tissent des réseaux complexes. En outre, loin de ne concerner que les rapports des cases entre elles, le tressage peut s'appliquer à

²¹³ Il est possible de voir dans cet impressif une variante de « *deppuri* », qui exprime l'idée d'être bien en chair. La terminaison en « *an* » est peut-être un écho au titre d'un *yon-koma manga* à succès dont la publication a débuté en 1987 dans *Manga Life, Obatarian*, de Hotta Katsuhiko, qui met en scène une femme d'un certain âge au caractère irascible. Voir SHIMIZU Isao, *Yon-koma manga, op. cit.*, p. 160.

²¹⁴ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 173.

²¹⁵ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 174.

des éléments d'une dimension inférieure, puisqu'il peut s'appliquer à des unités narratives ou sémiotiques de tailles différentes. Nous verrons plus loin que l'un des réseaux concernés par le tressage est celui que forment les différents énoncés textuels, dans lequel s'inscrivent les impressifs graphiques.

1.3.3 Un format original et des expérimentations narratives

Une autre caractéristique de *Bonobono* est le glissement qui s'opère au fil des années dans son économie narrative. En effet, la série est d'abord constituée de strips indépendants, mais développe rapidement l'usage de « doubles strips », c'est-à-dire d'unités narratives d'une page composée par deux strips verticaux de quatre cases surmontés d'un titre, un format déjà employé ponctuellement par Igarashi dans ses *yon-koma manga* précédant *Bonobono*. Rapidement, non seulement ces doubles strips deviennent majoritaires, mais on voit également l'apparition d'arcs narratifs contenus dans un chapitre, puis rassemblant plusieurs chapitres. L'arc narratif le plus long, qui consiste en un voyage initiatique mené par les trois amis, intervient dans le dixième volume et court sur plus de deux cents pages. Suite à cela, Igarashi revient à des arcs narratifs plus courts, mais le caractère suivi des strips reste la norme. La continuité rigoureuse des strips va à l'encontre des conventions régissant les *yon-koma manga* jusque-là, au point que les participants à l'émission *BS manga yawa* consacrée à *Bonobono* s'interrogent sur la pertinence de le catégoriser comme *yon-koma manga*²¹⁶. Dans *Tezuka izu deddo*, Itō évoque le développement d'un nouveau genre dans les années 1990 que l'on a appelé « *sutōrī yon-koma manga* » (*story yon-koma manga*), dont il suggère avec prudence que *Bonobono* pourrait être un précurseur²¹⁷.

Parmi les caractéristiques narratives typiques des *story manga*, on peut remarquer l'alternance de plusieurs « lieux d'action » dans un chapitre, chaque chapitre suivant généralement en parallèle les péripéties de deux ensembles de personnages. Bien sûr, le rejet des enjeux narratifs traditionnels vient régulièrement subvertir ce dispositif, comme on peut le voir dans la figure 91. Le titre de la planche « Pendant ce temps-là, Bōzu-kun » est une référence à un format traditionnel de narration des mangas d'aventure (entre autres), qui délaïsse un instant les protagonistes pour donner à voir l'avancement d'une action menée par d'autres

²¹⁶ A la quatorzième minute de l'émission : voir <https://www.youtube.com/watch?v=tNEN5MwkBtA> (dernière consultation : 15/03/2019).

²¹⁷ Itō Gō, *Tezuka izu deddo*, *op. cit.*, p. 71.

personnages, dont les conséquences ont une importance pour les protagonistes. Ici, rien de tout cela, puisque les jeux de Bōzu n'ont pas incidence sur l'arc narratif de Bonobono et de ses amis, en termes d'intrigue tout du moins.

En outre, même si la continuité de l'action (ou de l'inaction) est un élément inhabituel dans les *yon-koma manga*, *Bonobono* conserve un grand nombre de caractéristiques du genre, à commencer par le format fixe de mise en page. En effet, une fois établi l'usage des doubles strips, le nombre et la taille des cases ne change pas, de même que la navigation entre ces cases. Le rythme de lecture reste donc fortement marqué par l'unité du strip et éventuellement du double strip. Ainsi, les changements de décor ou de personnages s'effectuent systématiquement au moment du passage d'un strip à l'autre ou d'une page à l'autre. Le genre narratif de *Bonobono* peut donc être considéré comme un genre original qui présente un caractère hybride en même temps qu'une nouveauté radicale.

Par ailleurs, l'un des attraits de *Bonobono* tient à ses nombreuses expérimentations poétiques. Igarashi s'amuse en effet régulièrement à déjouer les attentes des lecteurs fondées sur les conventions des mangas en général et plus spécifiquement du genre des *yon-koma manga*. L'économie de moyens dont *Bonobono* fait preuve rend chaque détail potentiellement signifiant ; la vigilance des lecteurs en est aiguillonnée. L'un des thèmes principaux de l'œuvre est la difficulté, voire l'impossibilité de la communication des expériences personnelles. Ce thème récurrent n'est que rarement abordé de front ; il transparait plutôt dans la manière qu'a la série de jouer sur le montré et le caché, le visible et le lisible. Ces jeux passent en grande partie par une utilisation des attentes des lecteurs fondées sur l'utilisation des divers signes qui composent les mangas, comme les cadres, les bulles, les symboles graphiques ou encore les impressifs graphiques.

Il est à noter que ces expérimentations formelles sont surtout présentes dans les premières années de la publication de la série et perdent progressivement du terrain, en même temps que s'effectue une évolution du ton vers davantage de noirceur et un relâchement du trait dans le dessin, qui perd de sa rondeur et de sa retenue minimaliste. Les jeux sur les conventions des mangas laissent place à une narration centrée sur les relations des personnages, qui sont exprimées de façon plus directe dans les dialogues. En conséquence, on constate une diminution des occurrences d'emplois originaux des impressifs graphiques après quelques années de publication.

Associés au minimalisme narratif de la série, les détournements de

conventions narratives des mangas qu'opère *Bonobono* nous donnent l'occasion d'étudier précisément ces diverses conventions. La question reste, bien sûr, de savoir lesquelles de ces conventions peuvent être qualifiées de règles syntaxiques : c'est ce que nous tenterons de faire au cas par cas. On verra en poursuivant notre étude que, dans *Bonobono*, certains emplois des impressifs graphiques n'ont rien d'inhabituel et sont représentatifs d'un usage « normal », tandis que d'autres tirent leur effet comique précisément de leur détournement des conventions.

2. Les impressifs graphiques et les dessins iconiques

2.1 Une représentation visuelle hétérogène et ordonnée

2.1.1 Des dessins aux statuts variés

Dans ce chapitre, nous allons traiter des relations entre les impressifs graphiques et les dessins iconiques, qui forment l'une des catégories les plus importantes d'éléments constitutifs du manga. Ces relations sont syntaxiques dans le sens qu'elles concernent des éléments graphiques de nature différente et qu'elles suivent des conventions qui permettent de faire le lien entre leur forme et leur sens. Il convient de préciser ici ce que nous entendons par « dessins iconiques ». On ne reviendra pas ici sur la question fondamentale de ce qui fait qu'un signe est iconique, question épineuse s'il en est²¹⁸. En revanche, il nous paraît important d'explicitier la distinction que nous opérons entre les dessins que nous qualifions ici d'iconiques et les autres. En effet, si certains tracés que l'on trouve dans les mangas, comme par exemple les cadres des cases, ne sont manifestement pas iconiques, d'autres tracés présentent une situation plus ambiguë. Tous les dessins des mangas qui semblent à première vue iconiques ne relèvent pas nécessairement de la même catégorie de signes graphiques. Les symboles graphiques, ou « *keiyu* », dont font usage la plupart des mangas, peuvent de fait prendre une forme plus ou moins iconique, et c'est principalement leur comportement syntaxique qui indique qu'il ne s'agit pas de dessins iconiques.

Les dessins iconiques des mangas représentent les personnages, les objets et

²¹⁸ Voir par exemple le développement que consacre le GROUPE μ à l'histoire de cette notion dans *Traité du signe visuel, op. cit.*, p. 124-134.

les décors qui correspondent à ce qui est matériellement présent dans l'univers diégétique, peu importe leur degré de stylisation graphique. Ils sont donc censés représenter un espace physique tridimensionnel homogène et continu, soumis aux lois de la physique, même si ces lois peuvent être considérablement assouplies en fonction du niveau de réalisme de l'œuvre. Ainsi, les dessins iconiques représentent dans la modalité visuelle un monde diégétique qui, théoriquement, est lui aussi matériellement visible. Ils correspondent donc à une projection en deux dimensions d'une scène en trois dimensions.

Tous les autres signes visuels des mangas présentent une autre forme de transposition. Ainsi, de façon évidente, l'usage de l'écriture permet la transposition dans la modalité visuelle de paroles et de pensées, mais aussi, dans le cas des impressifs graphiques, de sons et de sensations. Pour ce qui est des symboles graphiques (parmi lesquels nous incluons ici les trames à la signification psychologique conventionnelle), les transpositions peuvent être de plusieurs ordres. Par exemple, parmi les symboles graphiques courants, on peut citer la représentation d'un choc physique par une forme étoilée ou hérissée (fig. 96, dans la deuxième case), de même que la représentation d'un mouvement à l'aide d'une ou de plusieurs lignes parallèles suivant la trajectoire parcourue (même figure, deuxième et troisième cases). Certaines lignes représentent conventionnellement une émission de bruit, d'odeur ou de chaleur, comme dans la figure 101, où la chaleur émanant du sol est exprimée à la fois par l'impressif graphique « *poka poka* » et par des lignes verticales ondulées. Très courant également est le dessin stylisé de veines gonflées qui représentent la colère, que l'on peut voir par exemple sur la tempe d'Araiguma dans la figure 82. Des trames tourbillonnantes sont souvent employées pour représenter la colère (fig. 18) ou l'accablement (fig. 10), tandis que des dessins réalistes de fleurs qui apparaissent soudain sur la page d'un *shōjo manga* symbolisent les émotions qui étreignent les personnages (fig. 12, 124, 126, 150, 155). Comme on le voit, les symboles graphiques ne constituent pas une catégorie unifiée, puisque tant leurs dimensions que leur degré de stylisation sont très variés. Certains ouvrages, comme *Manga no yomikata*, proposent d'ailleurs des sous-catégories au sein des symboles graphiques en fonction de leurs caractéristiques formelles, tandis que d'autres ouvrages adoptent un classement sémantique²¹⁹.

²¹⁹ Voir TAKEKUMA Kentarō, « Hitome de wakarū “keiyū” zukan ! », dans OGATA Katsuhiro et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 78-82 ; TEZUKA Osamu, *Manga no*

Cependant, plusieurs caractéristiques sont communes aux symboles graphiques. Tout d'abord, ils représentent tous de façon indirecte quelque chose qu'il serait difficile, voire impossible à montrer à l'aide d'images fixes purement iconiques, qu'il s'agisse du mouvement, de phénomènes sensoriels non visuels ou de sentiments. En cela, les impressifs graphiques partagent avec les symboles graphiques de nombreuses caractéristiques fonctionnelles. Les symboles graphiques se placent sur un plan de la représentation différent de celui des dessins iconiques diégétiques, puisqu'ils opèrent une transposition : le mouvement transposé dans une image fixe, une sensation transposée vers la modalité visuelle, ou encore l'utilisation conventionnelle d'une métaphore visuelle. Cela ne signifie pas bien sûr que les symboles graphiques soient parfaitement arbitraires pour autant. Si leur usage s'appuie sur des conventions développées au fil du temps, l'existence initiale d'une motivation iconique est indéniable. Soulignons par ailleurs que la distinction entre dessins iconiques et symboles graphiques ne tient pas seulement à une question de vraisemblance : s'il est évident que l'agacement ne se manifeste pas chez la plupart des gens par des veines temporales gonflées, pas plus que des fleurs ne peuvent se matérialiser un instant avant de disparaître, cela en soi ne suffit pas à en faire des symboles graphiques.

En effet, l'autre caractéristique essentielle des symboles graphiques est qu'ils sont contraints par des conventions syntaxiques qui régissent notamment leur disposition par rapport au dessin. Par exemple, penchons-nous sur le cas des gouttes disposées de façon rayonnante autour de la tête des personnages pour représenter une émotion forte telle que la colère, la peur ou l'étonnement, que l'on peut voir associées plusieurs fois au personnage d'Akane dans la double-page de *Dokutā Suranpu* que l'on a vue plus haut (fig. 15). Ce symbole graphique est utilisé dans les mangas depuis l'après-guerre au moins et il est possible que les premiers auteurs de mangas en avoir fait usage aient été fortement inspirés par l'exemple des *comic strips* et des dessins animés américains, comme le suggère l'examen des œuvres de jeunesse de Tezuka (voir fig. 2, notamment dans la case inférieure droite de la page de gauche). La motivation iconique, quoiqu'hyperbolique, du signe est claire, de même que sa dimension métaphorique²²⁰ : les émotions fortes semblent s'échapper

kakikata, *op. cit.*, p. 91-97.

²²⁰ Voir notamment Dušan STAMENKOVIC et Miloš TASIC, « The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies » (La contribution de la linguistique cognitive aux études sur les bandes dessinées), *The Balkan Journal of Philosophy*, 2014, n° 6 (2), p. 155-162. Les auteurs citent en particulier le travail de Zoltan KÓVECSÉS, qui a déterminé qu'une métaphore privilégiée pour exprimer la colère est celle de la chaleur d'un liquide dans un contenant, et celui de Charles

du corps des personnages de la même façon que le font les gouttes sur le dessin. Mais son emploi répété a éloigné sa motivation iconique, en accentuant sa simplification graphique, et a fixé son sens jusqu'à en faire un signe complètement conventionnel. Or, pour ce symbole graphique comme pour de nombreux autres symboles graphiques, il n'existe qu'une disposition qui soit syntaxiquement juste : tout autre positionnement des gouttes apparaît comme une transgression ou une erreur, et l'auteur prend le risque d'en perdre ou d'en brouiller la signification²²¹.

Notons qu'arrive que de nouvelles conventions soient instaurées, d'abord à l'échelle d'une œuvre, parfois au-delà. C'est d'ailleurs le cas dans *Bonobono*, puisqu'à la représentation conventionnelle des gouttes rayonnantes s'ajoute une variante : dans le cas d'une émotion particulièrement forte, les gouttes sont disposées au-dessus de la tête des personnages en rangées superposées qui forment un triangle pointant vers le haut (figures 86 et 92). Le symbole graphique d'origine y est aisément reconnaissable et son emploi répété dans l'ensemble du manga institue une nouvelle convention propre à la narration de *Bonobono*.

Lorsque l'on considère les dessins des mangas, il est ainsi possible d'opérer une première distinction entre les dessins iconiques, qui représentent l'univers tridimensionnel de l'œuvre, et les symboles graphiques. Cependant, à l'intérieur même de la catégorie des dessins iconiques, on constate qu'il existe des différences importantes entre les dessins de personnages et les autres dessins. Cela s'explique bien sûr en grande partie par des raisons sémantiques. En effet, comme dans toute forme narrative, les mangas se focalisent beaucoup sur les actions menées par les personnages et sur leurs relations interpersonnelles. Il n'est donc guère étonnant que ceux-ci présentent une importance particulière. De plus, le dispositif d'images séquentielles amène à une présence prépondérante des dessins de personnages, dont la répétition, même atténuée par les variations de posture et d'expressions du visage, est particulièrement frappante.

Ce statut particulier a pour conséquence que, très souvent, les dessins des personnages se distinguent également visuellement des autres dessins. Par exemple,

FORCEVILLE qui a montré que cette métaphore était présente sous forme visuelle dans les albums de bande dessinée d'*Astérix* créés par René GOSCINNY et Albert UDERZO (p. 158). Nous reviendrons sur le sujet des métaphores visuelles dans la troisième partie de ce travail. Voir *infra*, p. 277.

²²¹ Notons cependant qu'il existe un emploi métonymique conventionnel des bulles de paroles, qui peuvent remplacer la tête des personnages. Dans ce cas, les gouttes d'émotion forte (tout comme les autres symboles graphiques se rattachant d'ordinaire à la tête des personnages) sont placées sur ou autour de la bulle. Cet usage, qui était encore rare à l'époque que nous étudions, est aujourd'hui très fréquent.

il est fréquent que le degré de simplification du dessin des personnages soit sensiblement plus élevé que celui du dessin des autres éléments du décor. De plus, ce degré de simplification peut être variable au sein d'une même œuvre ; un même personnage peut ainsi être représenté de façon semi-réaliste dans une case, puis de manière extrêmement simplifiée dans la case suivante, pour exprimer des émotions paroxystiques (fig. 130). Par ailleurs, le procédé consistant à ne pas dessiner dans certaines cases la totalité ou une partie du décor est très fréquent dans les mangas et peut revêtir différentes fonctions selon les genres. La distinction entre le dessin des personnages et le reste des dessins iconiques est donc importante à la fois sur les plans morphologique et syntaxique, et reflète le statut sémantique particulier des agents de l'histoire que sont les personnages. On verra que cette distinction est également importante en ce qui concerne leurs relations avec les impressifs graphiques.

2.1.2 Des relations syntaxiques spatiales : l'espace diégétique et l'espace médiatique

Ainsi, parmi les dessins que l'on trouve dans les mangas, on peut distinguer d'un côté les dessins iconiques diégétiques qui relèvent de la représentation d'un espace diégétique tridimensionnel supposé constant et plus ou moins soumis aux lois de la physique, qui correspond aux décors et aux dessins de personnages se mouvant dans cet espace, et de l'autre côté les signes graphiques extra-diégétiques. Ceux-ci peuvent relever d'un « espace médiatique » non diégétique²²², ils ressortissent alors à une autre dimensionnalité : il s'agit des cadres des cases, des bulles et de la plupart des textes. Ces signes se présentent d'emblée comme bidimensionnels et donc homologues à la surface de la page. D'autres signes, comme les symboles graphiques ou les impressifs graphiques, semblent occuper une position intermédiaire, ni tout à fait intégrés à l'espace diégétique, ni tout à fait détachés de cet espace. Notons par ailleurs que l'espace diégétique est compris comme un espace unique – l'univers dans lequel se déroule l'histoire – qui peut comprendre plusieurs lieux distincts. Cependant, cet espace diégétique apparaît de façon répétée et morcelée sur la page de manga, puisque chaque case en donne une

²²² Notons que le terme d'« espace extradiégétique » renvoie à un espace plus large que ce que nous nommons ici l'« espace médiatique », puisqu'il peut renvoyer également à l'espace physique dans lequel se trouve le lecteur. L'expression d'« espace médiatique » désigne spécifiquement l'espace de la page investi par les signes graphiques non iconiques.

nouvelle représentation. Ainsi, quand nous parlerons d'« espace diégétique », au singulier, il s'agira soit de l'ensemble de ses représentations, soit d'une occurrence particulière en rapport avec un impressif graphique.

La question se pose donc de l'articulation de ces différents niveaux de la représentation. Cette articulation passe nécessairement selon nous par le positionnement relatif des divers signes. En effet, contrairement au langage naturel, et dans la plupart des cas au langage écrit, l'ordre de lecture d'un manga est en partie seulement déterminé. A l'intérieur d'une case, en particulier, l'organisation spatiale des signes graphiques n'est pas linéaire. La syntaxe ne peut donc pas tenir à l'ordre d'apparition des divers signes visuels. La syntaxe des mangas s'appuie ainsi sur les caractéristiques de la perception visuelle que l'on a évoquées plus haut et que l'on regroupe sous l'appellation de *Gestalt* (théorie de la forme) : la proximité de deux signes visuels présente donc une valeur en soi, qui peut correspondre à une articulation syntaxique²²³. De plus, la page de manga présente une orientation déterminée et les signes visuels sont situés les uns par rapport aux autres à la fois sur un axe vertical et sur un axe horizontal.

Il nous semble utile ici de faire un détour par la réflexion d'Anne-Marie Christin au sujet de la peinture dans *L'image écrite ou la déraison graphique* :

Ce qui détermine la valeur sémantique du vide pictural est que, de même que les figures qu'il sépare sont foncièrement polysémiques, lui-même est polysyntaxique. [...] Si le vide est nécessaire entre les figures peintes pour que se constitue une storia, ainsi que le préconisait Alberti, c'est parce qu'il est d'abord une marque d'intelligibilité, l'indice d'une coprésence qui renvoie le spectateur non à la réalité des contacts entre les êtres figurés sur la toile mais à sa propre mémoire.

Mais autre chose est également en jeu dans ce vide intercalaire, et qui relève d'une nécessité intellectuelle bien différente : la représentation de l'espace.²²⁴

Notre position est que le vide ou l'espace entre les signes graphiques dans les mangas peut également être qualifié de polysyntaxique²²⁵. En effet, en raison de la multitude de ses signes graphiques, le manga connaît la même tension entre la représentation de l'espace et la représentation des relations logiques entre les signes

²²³ Voir *supra*, p. 45.

²²⁴ Anne-Marie CHRISTIN, *L'image écrite ou la déraison graphique*, *op. cit.*, p. 18-19. Christin consacre plus particulièrement ce passage à discuter les travaux d'André LEROI-GOURHAN sur les liens entre les peintures rupestres et la naissance de l'écriture.

²²⁵ Notons que ce vide ne correspond pas exactement au « blanc interstitiel » (*mahaku*) entre les cases tel qu'il est évoqué par SAITO Nobuhiko dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata* (voir *supra*, p. 153). Celui-ci concerne en effet plutôt la syntaxe à un niveau plus large que l'on verra dans la troisième partie de ce travail.

graphiques de différents types. C'est au lecteur de faire ce travail d'interprétation.

Citons à nouveau Christin, dans le même texte :

Le regard ordonne les valeurs du vide, il en établit la hiérarchie à chaque occurrence nouvelle, de telle manière que ce vide puisse constituer pour les figures un contexte sinon stable du moins stratifié selon des critères fixes²²⁶.

Dans les mangas, le vide qui relie et sépare les signes graphiques présente une ambiguïté fondamentale du fait de la coexistence de signes iconiques référant directement au monde et de signes nécessitant un travail de lecture moins direct. Cette ambiguïté est atténuée par l'existence de conventions syntaxiques liées aux signes qui n'appartiennent pas à l'espace diégétique. On constate en effet que ces signes occupent très fréquemment une position déterminée par rapport à un dessin iconique, souvent le dessin d'un personnage.

Dans *The Visual Language of Comics*, Neil Cohn présente une analyse intéressante fondée sur l'analogie avec le langage verbal²²⁷. Cohn distingue les signes graphiques « de classe ouverte » (*open-class items*), qui peuvent présenter une variété infinie de formes et qui correspondent aux dessins iconiques, et les signes graphiques « de classe fermée » (*closed-class items*), en nombre beaucoup plus restreint²²⁸. Ceux-ci peuvent être subordonnés à des signes de classe ouverte (leur relation à ce signe étant analogue à celle d'un affixe à une racine dans la langue verbale) ou bien se substituer à une partie du signe de classe ouverte que l'on aurait attendu. Parmi les signes subordonnés, Cohn compte les bulles de texte, les « lignes indexicales » (telles que les lignes de mouvement ou les lignes de focalisation), les tracés hérissés, qui expriment un impact, et ce qu'il nomme « *upfixes* », qui correspondent aux symboles graphiques placés au-dessus de la tête des personnages (comme une ampoule pour représenter une idée). Les substitutions, quant à elles, concernent des symboles graphiques qui remplacent une part du dessin iconique, comme des cœurs à la place des yeux pour exprimer du désir. Pour chacun de ces cas, l'expression de la subordination passe par un placement déterminé des signes subordonnés.

Cohn a le mérite de chercher à établir une typologie et une description des règles « grammaticales » de ces signes, sans se contenter d'en dresser un inventaire.

²²⁶ Anne-Marie CHRISTIN, *L'image écrite ou la déraison graphique*, op. cit., p. 20.

²²⁷ Voir Neil COHN, *The Visual Language of Comics*, op.cit., p. 23-49.

²²⁸ Cohn utilise la formulation anglaise « *open-class items* », qui fait référence à ce que l'on nomme en français « mots pleins ». Il s'agit par exemple des noms et des verbes, dont il est facile de créer de nouvelles formes. La formulation « *closed-class items* » correspond à l'expression française « mots-outils », et désigne par exemple les articles ou les prépositions, dont le nombre est fixe.

L'accent qu'il met sur le statut subordonné de certaines catégories de signes est selon nous pertinent, de même que l'idée que certaines dispositions (par exemple, au-dessus de la tête d'un personnage ou à la place de ses yeux) sont des lieux privilégiés pour établir et signifier ce lien de subordination. Cependant, il nous semble que l'analogie avec la syntaxe dans la langue verbale présente des limites. En particulier, comme le note Cohn lui-même, il est difficile de qualifier de « fermée » la catégorie des signes non-iconiques et des symboles graphiques²²⁹. En effet, pour les symboles graphiques en particulier, cette fermeture est toute relative, et l'ampleur des évolutions qu'ont connues les conventions des mangas dans ce domaine en l'espace de quelques décennies montre bien que de nouveaux symboles graphiques peuvent apparaître et leur usage se répandre rapidement. Il est possible que cette flexibilité soit particulièrement marquée dans les mangas, en comparaison avec les bandes dessinées occidentales qui présentent un nombre plus faible de symboles graphiques.

Nous n'adopterons pas ici la terminologie de Cohn, dont l'analogie avec le langage verbal nous paraît trop réductrice. Il nous paraît plus juste de parler d'« ancrage » pour exprimer la relation logique et spatiale qui s'opère entre un dessin iconique et un signe tel qu'un symbole graphique ou un impressif graphique. Il est vrai que le terme d'ancrage a été employé par plusieurs auteurs dans une acception tout à fait différente. Barthes, en particulier, évoque dans son article « Rhétorique de l'image » les relations entre le texte et l'image dans certaines formes mixtes en utilisant les concepts d'ancrage et de relais sur lesquels nous reviendrons²³⁰. L'ancrage barthésien correspond à la fonction de désambiguïsation de l'image par le texte. Soulignons donc ici que nous n'employons pas le terme « ancrage » dans ce sens, mais pour désigner la relation syntaxique qui lie entre eux certains signes graphiques des mangas.

²²⁹ Neil COHN écrit que les « *upfixes* » et les bulles appartiennent à une catégorie « semi-productive », en ce que la création de nouvelles formes est possible, mais contrainte. Voir Neil COHN, *The Visual Language of Comics*, *op. cit.*, p. 43.

²³⁰ Roland BARTHES, « Rhétorique de l'image », *Communications*, n°4, 1964, p. 40-51.

2.2 La relation d'ancrage des impressifs graphiques au dessin

2.2.1 L'ancrage : une relation syntaxique

Nous avons déjà présenté dans la première partie de ce travail un certain nombre de dispositions que peuvent adopter les impressifs graphiques sous l'angle de leurs implications morphologiques²³¹. Nous voulons à présent revenir sur ces dispositions sous un angle syntaxique, en examinant la façon dont s'effectue l'ancrage des impressifs graphiques. L'ancrage est une relation syntaxique entre un signe graphique, ici un impressif graphique, et un point ou une zone de l'espace tridimensionnel diégétique représenté par les dessins iconiques. De fait, l'impressif graphique est visuellement associé à un élément de l'espace diégétique, mais il n'y appartient pas pleinement lui-même. La relation d'ancrage forme donc une interface entre l'espace diégétique et l'espace médiatique (c'est-à-dire l'espace auquel se rattachent les signes qui affichent leur bidimensionnalité tels que les textes ou les cadres des cases). Elle est syntaxique en ce que le rapport de l'impressif graphique à son point d'ancrage est à la fois spatial et sémantique, et obéit à des conventions qui le contraignent. Dans le cadre d'un manga, sauf cas exceptionnel, tout impressif graphique est ancré. Signalons dès à présent que l'on examinera plus loin le cas particulier des impressifs graphiques inscrits dans des bulles, qui sont eux aussi ancrés, mais de manière indirecte²³².

Considérons tout d'abord la nature du lien sémantique qui lie l'impressif graphique et la portion du dessin à laquelle il est ancré. Celle-ci correspond au lieu où se produit le phénomène exprimé par l'impressif graphique. Il arrive parfois que ce lieu se confonde avec celui où le phénomène est perçu ou ressenti. Ainsi, les impressifs exprimant des sentiments sont ancrés à des dessins de personnages, puisque les sentiments sont des phénomènes psychologiques internes : le personnage est alors à la fois la source du sentiment et le lieu où celui-ci est perçu. A l'inverse, les impressifs graphiques sonores sont ancrés à la source du son ou bien à l'espace où le son se déploie, et non aux personnages qui entendent le son.

Comme on l'a vu dans la première partie, la distinction entre les impressifs

²³¹ Voir *supra*, p. 58- 60.

²³² Voir *infra*, p. 205.

graphiques sonores et non-sonores est souvent floue²³³. Il nous semble que, de la même façon, il est difficile de déterminer, pour un grand nombre d'impressifs graphiques, s'ils expriment un phénomène purement interne, purement externe ou à la fois interne et externe. Or cette question est souvent d'une certaine importance narrative dans le cas où plusieurs personnages sont présents dans la scène. En effet, il importe généralement de savoir ce dont chaque personnage est conscient. Il est intéressant de constater que, de la même façon que les impressifs graphiques sonores et non-sonores ne sont pas traités différemment sur le plan graphique, il n'existe pas de distinction visuelle au niveau morphologique qui permettrait de distinguer le caractère externe ou non du phénomène représenté par un impressif graphique. En revanche, la disposition relative aux autres éléments de l'image ainsi que les informations linguistiques portées par l'impressif graphique permettent de lever une grande part de l'ambiguïté. En effet, dans le cas où l'impressif appartient à une catégorie claire, les informations linguistiques qu'il porte suffisent à indiquer au lecteur quels personnages perçoivent le phénomène exprimé.

2.2.2 Trois types d'ancrage

Voyons à présent la façon dont la disposition des impressifs graphiques par rapport aux dessins iconiques est également porteuse d'informations. Il est possible d'établir une typologie grossière des principaux types d'ancrage des impressifs graphiques, en fonction de leur lieu d'ancrage. Une première catégorie correspond à l'ancrage à un point fixe : les impressifs graphiques sont ancrés à un objet ou une figure précise, qui sont statiques ou, s'ils sont en mouvement, sont considérés comme saisis à un point donné. Les impressifs graphiques ancrés de cette manière sont souvent disposés de façon rayonnante, l'une des extrémités de l'impressif graphique étant très proche du lieu de l'ancrage. Un deuxième type d'ancrage est l'ancrage à un point mouvant (ici encore, un objet ou une figure). Dans cette catégorie, l'impressif graphique est disposé parallèlement à la trajectoire décrite par ce point, qui est souvent représentée en même temps par le dessin ou par des symboles graphiques. Dans ce type d'ancrage aussi, l'une des extrémités de l'impressif graphique est très proche du dessin de l'objet ou de la figure²³⁴. La

²³³ Voir *supra*, p. 116.

²³⁴ Rappelons que par convention, dans les mangas, les mouvements peuvent être représentés de plusieurs manières. Une constante est cependant que le dessin iconique de l'objet ou de la figure en mouvement constitue toujours le point d'arrivée du mouvement représenté dans l'image individuelle considérée. Ce que nous appelons la trajectoire correspond donc ici à l'ensemble des positions

troisième catégorie correspond à l’ancrage à une zone, lorsque le lieu de la source du phénomène est plus diffus : l’ancrage se comprend alors comme l’inscription de l’impressif graphique dans l’espace où le phénomène décrit se déploie. Dans ce cas, l’impressif graphique, qui est souvent écrit à l’horizontale, semble « flottant » et n’est pas rattaché à une figure ou un objet précis (voir Tableau 1).

Tableau 1 : Les trois types d’ancrage des impressifs graphiques.

Type d’ancrage	Lien sémantique
Ancrage à un point fixe	Emanation (« est produit par »)
Ancrage à un point mouvant	Trajectoire (« est produit par »)
Ancrage à une zone	Occupation de l’espace (« se produit dans »)

L’ancrage à un point fixe est probablement le plus employé dans *Bonobono*. L’impressif graphique suit alors généralement une ligne verticale plus ou moins inclinée, dont l’extrémité inférieure est à proximité d’une partie du corps d’un personnage. Dans la figure 86, la troisième case en montre un exemple très classique, avec l’impressif graphique « *riku* », un néologisme qui décrit manifestement la façon dont Bonobono stoppe net sa marche. L’impressif graphique semble émaner de la tête de Bonobono. Une variante de cette disposition se compose de plusieurs lignes parallèles, comme on peut le voir dans la case précédente, avec l’impressif graphique « *rikku rikku* », qui accompagne la démarche bondissante de Bonobono. Dans ce cas, l’une des lignes est en position rayonnante, tandis que l’autre se retrouve en léger décalage. Dans d’autres cas, les impressifs graphiques forment un ensemble dont la disposition est véritablement rayonnante, comme lorsque Bonobono et son ami frappent frénétiquement contre un tronc d’arbre, produisant un vacarme fait de « *keko* » et de « *gake* », dans la figure 92. Les lignes que suivent les impressifs graphiques y sont disposées à la façon d’un éventail ouvert autour des personnages.

Dans un autre type de disposition, que l’on pourrait qualifier de parallèle, tous les caractères de l’impressif graphique sont placés sensiblement à la même distance du point d’ancrage. Cette disposition est plus rare, mais on peut en trouver quelques

occupées par l’objet ou la figure avant d’arriver dans la position dans laquelle il ou elle est dessiné(e).

exemples dans *Bonobono*. Ainsi, dans la figure 87, la dernière case montre la surprise de Bonobono voyant un lac pour la première fois. Bonobono est dessiné de dos ; l'impressif graphique « *gān* », qui exprime un choc, surmonte sa tête comme une couronne. Le placement de cet impressif graphique montre que la tête de Bonobono est à la fois la source du phénomène et le lieu où résonne le choc psychologique.

Enfin, l'ancrage à un point mouvant correspond au placement de l'impressif le long de la trajectoire de la source mouvante du phénomène. Par exemple, dans la dernière case de la figure 88, l'impressif graphique « *garuhōn* » exprime la force et la rapidité avec laquelle la mère de Bōzu (le bébé castor) nage pour venir au secours de son compagnon et de son fils. L'impressif graphique suit de façon parallèle le déplacement de la mère de Bōzu, dont la trace rectiligne dans l'eau est dessinée. Un effet de profondeur est ajouté par la sortie du cadre dans le coin inférieur gauche de la case, selon un procédé que nous verrons plus loin²³⁵. Notons que le trajet de l'œil lors de la lecture suit le mouvement du personnage, puisque le premier caractère est placé au niveau du départ du déplacement et le dernier au niveau de son arrivée. Cette correspondance n'est cependant pas obligatoire. Dans l'exemple de la planche de *Ranma ½* que l'on a vue plus haut (fig. 18), l'impressif graphique « *gyurururururu* » qui exprime le tournoiement du personnage de Happōsai dans les airs se lit de haut en bas, alors que le déplacement du vieillard est ascendant. On sait pourtant que, lorsque le sens de la lecture et celui du mouvement sont identiques, l'impression de vitesse en est renforcée. Signalons par ailleurs qu'il arrive fréquemment que les impressifs graphiques suivant une trajectoire ne soient pas rectilignes, comme dans l'exemple de *Norakuro* que nous avons cité dans la première partie (fig. 1), dans lequel l'impressif graphique « *sutten koro koro* » décrit un arc-de-cercle qui accompagne le mouvement de bascule de Norakuro.

Dans le cas de l'ancrage à une zone, la source du phénomène décrit par l'impressif graphique est en général diffuse ou difficile à identifier pour les personnages. L'impressif graphique est toutefois bien ancré dans l'espace diégétique : plutôt que comme une émanation provenant d'une source précise, l'impressif graphique est alors compris comme occupant un espace dans lequel le phénomène qu'il exprime se déploie. Ce type d'ancrage est très souvent employé pour décrire des bruits de fond, comme dans la figure 112. Dans les cases 3 à 8,

²³⁵ Voir *infra*, p. 195.

l'impressif graphique « *dodoX* », qui correspond au bruit assourdissant de la chute d'eau, est inscrit horizontalement en haut de chaque case. Ici, le choix de faire couper certains caractères par le bord des cases signifie que le bruit est constant, au même titre que le décor dessiné continue au-delà de ce qui est compris dans le cadre. Cette inscription « à bords perdus » n'est cependant pas obligatoire. Les emplois innombrables de « *dodoX* » et de « *gogoX* » dans *JoJo* relèvent généralement de l'ancrage à une zone. Un autre exemple d'ancrage de ce type correspond aux impressifs graphiques disséminés dans la page, qui suggèrent souvent une forme d'envahissement de l'espace, comme dans la figure 64 tirée de *JoJo*, où les caractères « *do* » qui forment l'impressif graphique « *dodoX* » sont disposés un peu partout sur la page de droite et la moitié inférieure de la page de gauche.

Pour des raisons notamment d'espace limité sur la page, il arrive régulièrement qu'il soit difficile de distinguer entre un ancrage à un point fixe et un ancrage à une zone, en particulier dans le cas des dispositions en grappe, comme dans la figure 49, ici encore tirée de *JoJo*. La dernière case comporte sept occurrences de « *dogya* », qui correspond au son d'un coup de feu. Il est clair pour le lecteur que les coups de feu sont tirés par le pistolet utilisé par Hol Horse, qui est dessiné au centre de la case. L'ancrage des impressifs graphiques qui sont situés à droite et à gauche du dessin du pistolet peut certainement être considéré comme un ancrage à un point fixe, puisque leur orientation suggère qu'ils émanent de l'arme. Cependant, les deux « *dogya* » situés à la hauteur de la tête de Hol Horse sont placés plus loin que ce qui est d'usage pour un tel ancrage. L'effet d'ensemble nous semble ici à prendre en compte, puisque la disposition globale de ces impressifs graphiques quasiment identiques suggère fortement une forme d'envahissement de l'espace diégétique, et non simplement le rattachement à une source précise. Les trois catégories d'ancrage que nous proposons ne peuvent être considérées comme hermétiques : les frontières entre elles restent poreuses.

2.2.3 Un syntagme multimodal

On a donc vu que l'ancrage des impressifs graphiques les associe à des figures ou à des espaces diégétiques qui correspondent à leur source ou au lieu de leur déploiement. Il convient d'examiner à présent plus précisément les implications sur le plan sémantique de cette relation privilégiée des impressifs graphiques avec les dessins auxquels ils sont ancrés. Il a souvent été observé que les images sont

généralement polysémiques et que les textes qui sont associés aux images limitent cette polysémie. C'est ce que Barthes a nommé la fonction d'ancrage du message linguistique dans l'article que nous avons mentionné plus haut, « Rhétorique de l'image ». En prenant l'exemple d'une publicité pour des pâtes composée d'une photographie et d'un texte, il écrit : « Par rapport à la liberté des signifiés de l'image, le texte a une valeur *répressive*²³⁶ » puisque qu'il « dirige le lecteur entre les signifiés de l'image, lui en fait éviter certains et en recevoir d'autres²³⁷ ». Dans *Système de la bande dessinée*, Groensteen discute cette analyse dans le cadre de la bande dessinée. Il soutient en effet que la mise en relation d'images multiples dans un dispositif de séquences joue un grand rôle pour limiter leur polysémie même en l'absence de texte²³⁸. Ainsi, dans les bandes dessinées, la fonction de désambiguïsation de chaque image est opérée à la fois par le texte et par les autres images de la séquence. A cette thèse, à laquelle nous souscrivons, ajoutons que dans le cas des mangas en particulier, les images (c'est-à-dire tant les dessins iconiques que les symboles graphiques) se servent de nombreuses conventions pour éviter en grande partie les ambiguïtés qui pourraient rendre la lecture difficile.

Ainsi, la « liberté des signifiés de l'image » est généralement relativement réduite dans les mangas. Néanmoins, la fonction de précision de l'image par le texte est bel et bien à l'œuvre dans le cas des impressifs graphiques. Elle s'effectue cependant selon une modalité tout à fait particulière. En effet, comme le note Sasamoto dans son article consacré au rôle des impressifs graphiques en tant que mots associés à des dessins, la précision du dessin par un impressif graphique s'effectue toujours sur un mode phénoménologique²³⁹. Contrairement à une légende par exemple, un impressif graphique est toujours ancré dans une situation précise, qui appartient généralement à une diégèse plus large. Par ailleurs, il convient de ne pas oublier que les informations portées par les impressifs graphiques ne passent pas seulement par le canal linguistique, mais aussi par leurs caractéristiques graphiques : il s'agit donc de ne pas analyser les rapports entre les impressifs graphiques et les dessins auxquels ils sont ancrés sous l'angle réducteur d'une dichotomie texte/image.

Il est possible de distinguer plusieurs cas de figure en fonction du degré de

²³⁶ Roland BARTHES, « Rhétorique de l'image », *op. cit.*, p. 44.

²³⁷ *Ibid.*

²³⁸ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 154.

²³⁹ SASAMOTO Jun, « Manga hyōgen ni okeru "gion" no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni », *op. cit.*, p. 15.

redondance entre les informations portées par le dessin et celles que porte l'impressif graphique. Dans *Bonobono*, les dessins étant minimalistes, ils ne sont pas toujours faciles à comprendre pour le lecteur et la redondance peut être importante. Les impressifs graphiques servent alors souvent à expliciter la signification des dessins ou à préciser la modalité des actions représentées. Par exemple, dans la figure 91, les mouvements des pattes de Bōzu sont représentés principalement par la position générale des pattes et par des lignes de mouvement. S'il est possible pour le lecteur observateur de reconstituer le mouvement de Bōzu, l'utilisation des impressifs graphiques « *kuru kuru kuru* » et « *kui kui kui* » pour exprimer respectivement un mouvement circulaire et un mouvement de rassemblement vigoureux permet de lever toute ambiguïté sur le sens des dessins et de pallier leur manque éventuel de lisibilité.

Dans d'autres cas, la redondance est partielle et les impressifs graphiques ajoutent des précisions sur les modalités de la scène. Par exemple, dans la première case de la figure 93, trois personnages sont en train de manger. Le dessin suffirait à exprimer cette information de façon non ambiguë. Cependant, l'apport des impressifs graphiques utilisés, dont deux ont été inventés par Igarashi, permet au lecteur de se faire une idée des différentes manières de manger des personnages. Le néologisme « *hamu hamu hamu* » qui est associé à la mastication de Bonobono rappelle l'impressif « *amu amu* » et évoque à la fois l'ouverture de la bouche et la mastication. Le néologisme « *agi agi agi* » de l'ours Kohiguma コヒグマ ヲヒグマ rappelle « *agu agu* », qui est employé pour décrire la façon dont un chien ronge un os. Enfin, l'impressif « *kari kari kari kari kari kari* » que produit Shimarisu est une répétition de « *kari kari* », qui exprime le grignotement d'objets durs comme des coquilles de noix. Remarquons d'ailleurs que les nuances apportées par les impressifs graphiques ne sont pas dues uniquement à leur versant linguistique, mais également à leurs effets graphiques. Les impressifs graphiques employés ici renvoient, par un ensemble de connotations, à des sensations physiques précises qui confèrent à la scène un pouvoir d'évocation que le dessin seul ne saurait convoquer, et qui soulignent l'individualité de chaque personnage. Ce type d'emploi où l'impressif graphique apporte des précisions en partie seulement redondantes par rapport au dessin est probablement le plus courant dans *Bonobono* comme dans la majorité des mangas.

Il arrive également que l'impressif graphique apporte une information qui n'est pas représentée par le dessin, et prenne même en charge une partie

conséquence de la narration. Ce type de rapport entre l'impressif graphique et le dessin auquel il est associé semble correspondre à ce que Barthes, toujours dans « Rhétorique de l'image », a nommé la fonction de relais :

La fonction de relais est plus rare (du moins en ce qui concerne l'image fixe) ; on la trouve surtout dans les dessins humoristiques et les bandes dessinées. Ici la parole (le plus souvent un morceau de dialogue) et l'image sont dans un rapport complémentaire ; les paroles sont alors des fragments d'un syntagme plus général, au même titre que les images, et l'unité du message se fait à un niveau supérieur : celui de l'histoire, de l'anecdote, de la diégèse²⁴⁰

Un emploi classique de cette fonction du texte dans les impressifs graphiques est l'emploi d'impressifs graphiques en association avec le dessin d'un personnage de dos, voire avec un personnage hors champ. Par exemple, dans la figure 19 tirée de *Dōbutsu no oishasan*, de Sasaki Noriko 佐々木倫子 (née en 1961), dans la dernière case de la page de droite, l'impressif graphique « *jī*' », qui exprime un regard insistant, est montré comme venant de derrière Chobi チョビ, le chien husky de la maison. C'est la page suivante qui montre d'où vient le regard : Karin カリン, derrière la fenêtre, fixe la gamelle de Chobi dans l'espoir qu'on la nourrisse. Dans la page de droite, Karin n'étant pas dessinée, c'est bien l'impressif graphique (accompagné de la flèche, qui montre que le regard vient de derrière Chobi et que l'impressif graphique est ancré hors champ) qui exprime seul l'idée de regard fixe.

De la même façon, Sasamoto évoque l'utilisation de l'impressif « *batan* » associé au dessin d'une porte, qui indique nécessairement que celle-ci vient d'être fermée²⁴¹. On peut en voir un exemple dans la fig. 129 tirée de *Boku Tama* : la deuxième case montre Arisu devant la porte fermée de son appartement, accompagnée de l'impressif graphique « *batamu* » (qui est une variante de « *batan* »). C'est grâce à cet impressif que le lecteur comprend qu'Arisu vient de fermer la porte, même si, bien sûr, les autres indications textuelles (en l'occurrence, la pensée d'Arisu : « Bon, je n'ai rien oublié... ») et la suite de la séquence confirment cette interprétation. Dans ces exemples, c'est bel et bien la part linguistique de l'impressif graphique qui apporte le plus d'informations.

Barthes évoque au sujet de la fonction de relais du message linguistique un « syntagme plus général » qui prendrait forme au niveau de la diégèse. Il nous semble cependant que, dans le cas des impressifs graphiques, il est possible

²⁴⁰ Roland BARTHES, « Rhétorique de l'image », *op. cit.*, p. 45.

²⁴¹ SASAMOTO Jun, « Manga hyōgen ni okeru "gion" no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni », *op. cit.*, p. 17.

d'identifier un syntagme d'une amplitude bien moindre, à l'échelle du couple formé par l'impressif graphique et le dessin auquel il est ancré. Ce couple correspond à un syntagme multimodal, puisqu'il s'agit de la mise en relation de deux items du lexique, dont un, le dessin iconique, est graphique et l'autre, l'impressif graphique, présente une nature double, à la fois linguistique et graphique²⁴². Il est utile de revenir ici brièvement sur la syntaxe des impressifs dans la langue. On a vu que les impressifs forment généralement un syntagme nominal ou, le plus souvent, adverbial. Les verbes ou les noms avec lesquels sont employés les impressifs permettent de contextualiser et de préciser le sens de ceux-ci, et réciproquement. Dans le cas des impressifs graphiques des mangas, ce rapport est en quelque sorte transposé à une narration visuelle et non plus verbale. L'interprétation des impressifs graphiques se fait conjointement à celle des dessins, les uns précisant mutuellement les autres.

Voyons un exemple de désambiguïsation mutuelle entre un impressif graphique et un dessin tiré de *Ranma ½* (fig. 18). Dans la deuxième case de la page de droite, on peut lire l'impressif graphique « *pata pata* ». Cet impressif peut présenter plusieurs sens : celui d'un tapotement ou d'un claquement régulier, celui d'une démarche pleine d'allant, celui d'un battement d'ailes ou du battement d'un éventail, ou encore celui d'éléments tombant les uns après les autres comme des dominos. L'association, dans la case de *Ranma ½*, de l'impressif et du dessin de l'éventail permet de préciser le sens à attribuer à ce « *pata pata* » : il s'agit clairement d'une description du mouvement de battement de l'éventail tenu par le héros, puisqu'il y est ancré. Inversement, la présence de l'impressif graphique est la seule indication que Ranma agite son éventail et ne fait pas que le tenir ouvert. On retrouve bien la même relation d'interdépendance sémantique entre l'impressif et son contexte visuel que dans le cas d'un énoncé exclusivement verbal.

Ajoutons que l'importance de la précision mutuelle entre le dessin et l'impressif graphique est particulièrement frappante dans le cas des néologismes, dont on a vu qu'ils sont nombreux dans les mangas. Ainsi, dans la figure 83, les six impressifs graphiques sont des néologismes ou des variantes d'impressifs existants : « *nuhō* », « *zuiru zuiru* » (et « *zuiru zuiru zuiru zuiru* »), « *shurinku'* », « *uchū* », « *operon* », et « *nuhorin* ». Sans dessin, leur sens serait très difficile à déterminer. Lorsqu'ils sont associés aux dessins, en revanche, les connotations liées

²⁴² Notons que si le dessin iconique est toujours présent, il arrive qu'il soit en outre « enrichi » par des symboles graphiques.

à leur sonorité trouvent un support qui permet de préciser dans une certaine mesure leur signification. La scène présentée dans la planche est en effet très simple. Shimarisu a amené Bonobono chez son ami Prairie Dog プレーリードック (Purēridokku) pour les présenter l'un à l'autre. Shimarisu ayant l'habitude d'être martyrisé par les autres animaux, il demande confirmation à Prairie Dog qu'ils sont bien amis (case 1) et que celui-ci ne va pas l'attaquer (case 3). Prairie Dog, sans un mot, sort la tête de son terrier (case 1), avance vers Shimarisu (cases 2 et 3), se dresse sur ses pattes arrière (case 4), embrasse Shimarisu (case 5), reprend sa position à quatre pattes (case 6), retourne à son terrier (case 7) et se replace dans la position de la première case (case 8). Le dessin seul suffit à montrer les actions de Prairie Dog sans ambiguïté.

Pourtant, les impressifs graphiques apportent indéniablement beaucoup à la planche. En effet, si leur forme ne se trouve pas dans les dictionnaires, leur sonorité est évocatrice. Ainsi, « *nuhō* » évoque ici les syntagmes « *nū'to tatsu* » (« se mettre debout sans un mot ») et « *nūbō to suru* » (« avoir une attitude magnanime », ou « avoir une expression difficile à saisir »²⁴³). Les deux expressions pourraient être appliquées au dessin de Prairie Dog dans la première case et informent probablement l'interprétation du syntagme que font un certain nombre de lecteurs. Passons rapidement sur « *zuiru zuiru* », qui se rapproche de l'impressif exprimant un glissement « *zui zui* », et sur « *uchū* », qui est très proche de l'impressif classique du bisou « *chu'* ». L'impressif graphique « *operon* », qui accompagne le mouvement de Prairie Dog quittant la position debout, ressemble beaucoup à l'impressif « *peron* », qui renvoie à la vue d'une langue arrondie sortant de la bouche, ou au décollement facile et rapide de quelque chose de plat, comme un papier peint. Le lien avec le dessin est moins évident ici, mais il est possible qu'un lecteur garde des connotations de « *peron* » l'idée de rondeur et l'idée d'un détachement rapide dans son interprétation de l'impressif graphique « *operon* », informant ainsi son interprétation de la scène. Enfin, les impressifs graphiques « *shurinku'* » et « *nuhorin* », présentent tous les deux la syllabe « *rin* », qui évoque fortement quelque chose de mignon. L'impressif « *purin* », par exemple, est associé aux idées de rond, de rebondi et de mignon. Dans le cas de « *nuhorin* », le néologisme est un écho à « *nuhō* », dont il reprend les connotations en y ajoutant

²⁴³ L'impressif « *nūbō* » possède une étymologie intéressante, puisqu'il vient d'un jeu de mot sur l'adjectif français « nouveau », qui était à la mode au moment de l'art nouveau, et qui a été rapproché de l'expression « *nukete bōtto shiteiru* » (être perdu dans ses pensées). Voir ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatope jiten*, op. cit., p. 317.

celles de « *rin* ». On voit que dans cette planche, les différentes connotations portées par la sonorité des néologismes ainsi que par leur proximité phonologique avec des impressifs existants sont confrontées aux dessins. L'interprétation finale des syntagmes « impressif graphique – dessin d'ancrage » est plus précise que si les dessins ou les impressifs graphiques étaient présentés seuls. Pour autant, toute ambiguïté n'est pas levée, et l'utilisation de néologismes et non d'impressifs classiques confère à la planche une richesse poétique certaine par l'ouverture et l'indécision des lectures possibles.

Ainsi, la variété des rapports sémantiques au sein du syntagme « impressif graphique – dessin d'ancrage » reflète la variété des rapports sémantiques qui existe dans les rapports sémantiques au sein des syntagmes uniquement linguistiques « impressif – verbe » ou « impressif – nom ». De même qu'un impressif ou qu'un verbe peut être plus ou moins précis, un dessin peut être plus ou moins explicite. Par conséquent, la fonction de précision de l'autre item du syntagme peut s'effectuer dans les deux sens. En particulier, dans le cas d'impressifs qui sont associés à un verbe ou à un nom de manière systématique et qui renvoient à des situations très précises, leur seule présence suffit à invoquer l'autre terme du syntagme linguistique. On en a vu un exemple plus haut dans la figure 19 tirée de *Dōbutsu no oishasan* avec l'impressif graphique « *jī*' », qui exprime un regard fixe : l'impressif « *jī*' » est systématiquement employé dans la langue avec le verbe « *miru* » (見る, regarder) pour former le syntagme « *jī to miru* » (regarder fixement, avec insistance). Le remplacement d'un syntagme purement linguistique par un syntagme multimodal suggère dans le cas des impressifs graphiques que la syntaxe multimodale des mangas prend en charge les rapports syntaxiques ordinairement dévolus à la syntaxe linguistique. Notons que n'est pas le cas pour la majorité des autres textes des mangas, qui respectent la syntaxe linguistique habituelle et forment des énoncés uniquement linguistiques.

2.3 L'inscription dans l'espace diégétique

2.3.1 La concurrence spatiale et les effets de dissimulation

Au-delà de la relation d'ancrage entre un impressif graphique et le dessin auquel il est ancré se pose également la question du rapport entre les impressifs graphiques et les autres dessins, c'est-à-dire la question de l'économie de

l'occupation de la surface de la page. L'emploi d'impressifs graphiques entraîne la mise en relation de deux types de dimensionnalité, comme le résume efficacement Groensteen :

L'image, en effet, dans la mesure où elle s'appuie sur le code perceptif et pratique l'étagement des plans, crée l'illusion d'une troisième dimension. Le texte, au contraire, dégagé de cette transcendance mimétique, respecte et confirme la matérialité bidimensionnelle de sa surface d'inscription²⁴⁴.

Par ailleurs, le statut particulier de la représentation de l'espace diégétique par les dessins iconiques a pour conséquence que les autres signes graphiques qui occupent une certaine surface produisent généralement un effet de dissimulation : comme le décrit Groensteen dans *Système de la bande dessinée* au sujet des bulles de texte, ces signes (qui peuvent être des bulles, mais aussi des impressifs graphiques ou certains symboles graphiques) semblent dissimuler la portion de l'espace diégétique censément placée derrière eux²⁴⁵. Il va de soi que contrairement aux cas de la photographie ou du cinéma, qui captent une projection d'un espace préexistant, les dessins des mangas sont créés *ad hoc* et qu'il n'y a aucune dissimulation réelle. On peut dire en revanche qu'il existe pour les auteurs au moment de la création de chaque page une forme de concurrence entre les différents signes.

On reviendra dans le chapitre suivant sur la question des différents plans et, dans la troisième partie, à nouveau sur ses implications pour la mise en page des mangas, mais précisons dès à présent que les impressifs graphiques, comme les bulles de texte, ont traditionnellement été placées dans une portion de l'espace qui apparaît comme neutre ou « désémantisée », pour reprendre la formulation de Jan Baetens citée par Groensteen²⁴⁶. De cette manière, l'effet de dissimulation est minimisé et la lecture n'est pas entravée. Ces portions d'espace neutre sont généralement constituées par le décor, par des trames d'arrière-plan, voire par des plages laissées complètement vides de dessin.

Dans *Bonobono*, ce placement conventionnel des impressifs graphiques dans des zones neutres est toujours respecté. Voyons par exemple la première planche de *Bonobono* (fig. 78). Dans la troisième case, l'impressif graphique « *suī* », qui exprime le lent pivot du corps de Bonobono, est écrit à l'avant-plan de la rivière et les petits traits qui représentent le mouvement de l'eau cèdent discrètement la place à l'impressif graphique. Ici, le tracé de l'impressif graphique est très fin et le décor

²⁴⁴ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 82.

²⁴⁵ Voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 83.

²⁴⁶ Voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 80.

tout à fait minimaliste : l'effet de dissimulation est particulièrement faible. Dans la case précédente de la même figure, l'impressif graphique « *kon* », qui exprime le bruit de la tête de Bonobono cognant contre le bâton, est inscrit quant à lui dans un espace laissé blanc. Ici, le procédé consistant à ne pas dessiner la totalité ou une partie du décor, très fréquent dans les mangas, sert principalement à accentuer la lisibilité de l'image, après une première case ayant posé le décor. L'impressif graphique dispose d'une surface vierge et, pour reprendre les termes de Baetens, « tout conflit de préséance se trouve ainsi évacué²⁴⁷. » *Bonobono* limite les effets de dissimulation par les impressifs graphiques en plaçant ceux-ci uniquement « devant » des décors n'ayant aucune importance narrative. Même dans des planches où le dessin du décor est un peu complexe et où les impressifs graphiques sont plus gros, comme dans la figure 92, l'effet de dissimulation reste discret et passe inaperçu.

Néanmoins, à l'époque qui nous intéresse, une large part des mangas présentent une gestion de la concurrence spatiale bien différente de celle de *Bonobono*. Les *shōjo manga*, à partir des années 1970, puis les *shōnen manga* ont en effet présenté une évolution vers une plus grande intrication de ces espaces, ce qui a pour conséquence une plus grande mise en concurrence des dessins iconiques avec des signes non iconiques tels que les impressifs graphiques. Examinons-en quelques exemples, en commençant par un *shōnen manga* comme *JoJo*. Tout d'abord, les impressifs graphiques y occupent souvent une surface bien plus large que dans *Bonobono* et les décors y sont soit très détaillés, soit remplacés par des lignes de mouvement ou de focalisation. En outre, la mise en page y est souvent éclatée et les gros plans sur les visages y sont très nombreux. Il n'existe quasiment pas de « vide » dans les pages de *JoJo*. Les impressifs graphiques s'y retrouvent donc en situation de forte concurrence avec les autres signes visuels.

La conséquence la plus frappante est certainement la fréquence à laquelle les impressifs graphiques sont écrits superposés au dessin des personnages, y compris le dessin de leur visage. Observons par exemple la figure 64. Dans ce moment de tension paroxystique, une seule case présente un décor, les autres ne montrant que les personnages et le téléphone et tous les arrière-plans étant constitués de lignes de focalisation. On a vu dans la partie précédente la manière dont les caractères « *do* »

²⁴⁷ Jan BAETENS, « Quand la bande dessine l'écrit », *M / I / S (Mots / Images / Sons)*, Colloque international de Rouen, 14-17 mars 1989, Collège international de philosophie / Centre international de recherches en esthétique musicale, p. 173, cité par Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 80.

disséminés dans la double-page sont lus comme appartenant à un seul impressif graphique « *dodoX* » qui exprime la tension surnaturelle qui envahit toute la scène²⁴⁸.

Intéressons-nous aux autres impressifs graphiques présents sur la page de gauche de la même figure 64. L'impressif graphique « *dohyūn* » qui accompagne le vol d'Echoes dans la case supérieure gauche est un exemple de la manière dont un impressif graphique peut être visuellement interrompu pour céder la priorité au dessin du personnage auquel il est ancré, la barre d'allongement vocalique étant dédoublée. Dans la case supérieure droite, l'impressif graphique « *guō* » qui accompagne le regard intense de Yukako suit quant à lui une ligne sinueuse qui contourne le visage de la jeune fille, bien qu'il soit placé devant ses cheveux, son buste et même une partie de son front. Toutefois, les caractères formant l'impressif graphique sont espacés de façon à céder la place à une bulle de parole. Comme on l'a noté dans la première partie, les solutions de continuité de ce type sont très fréquentes dans *JoJo*, et de façon générale dans les mangas d'action²⁴⁹. Enfin, l'impressif graphique « *mera mera* », qui exprime la rage consumant Yukako, est écrit sur sa joue. Un tel placement n'est pas rare chez Araki. Il semble en effet possible d'affirmer que, dans *JoJo*, les seuls dessins iconiques qui conservent une priorité absolue sur les impressifs graphiques sont les dessins d'yeux. En d'autres termes, tous les autres dessins, y compris d'autres parties du visage des personnages, peuvent être neutralisés.

Nous n'examinerons pas ici en détail la manière dont un *shōjo manga* comme *Boku Tama* gère la concurrence spatiale entre les dessins iconiques et les impressifs graphiques, mais il nous semble intéressant d'observer un exemple en particulier. Dans la figure 126, la case du milieu de la page de droite montre la petite sœur du personnage d'Issei accompagnée de l'impressif graphique « *jī'* », qui comme on l'a vu exprime un regard fixe et insistant. Contrairement à l'impressif graphique « *dohyūn* » dans l'exemple précédent, les caractères ne sont pas placés de chaque côté du personnage et la barre d'allongement vocalique dédoublée. Ici, la barre d'allongement passe derrière le dessin du personnage comme si l'impressif graphique était placé à l'arrière-plan. C'est la barre d'allongement vocalique qui est traitée comme un décor désémantisé. Les exemples de traitement de ce genre de la barre d'allongement vocalique dans les impressifs graphiques sont nombreux dans

²⁴⁸ Voir *supra*, p. 114.

²⁴⁹ Voir *supra*, p. 61.

les mangas à partir des années 1980.

On constate ainsi que la concurrence spatiale entre les dessins iconiques et les impressifs graphiques peut se résoudre de manières variées, en fonction de divers facteurs comme la densité de signes graphiques présentés sur la page, le choix d'éviter ou non la mise en concurrence directe et l'élément auquel est accordée la priorité. En revanche, tous les exemples que l'on a vus respectent la convention voulant qu'aucun élément nécessaire à la compréhension du fil narratif ne soit caché. Les impressifs graphiques ont vu un élargissement des possibilités de placement : d'abord limités à des zones vides de dessin, ils ont progressé vers un avant-plan virtuel mordant sur les décors, voire sur les personnages, puis vers des plans intercalés dans la profondeur de l'espace diégétique.

2.3.2 Une appartenance spatiale ambivalente

L'inscription spatiale des impressifs graphiques dans l'univers diégétique met donc en tension plusieurs logiques en raison de leur différence fondamentale de dimensionnalité. Cette inscription va même parfois au-delà de l'intercalation d'un plan de texte bidimensionnel dans un espace diégétique censément tridimensionnel, et semble soumettre les impressifs graphiques à la perspective.

C'est fréquemment le cas des impressifs graphiques suivant une trajectoire. Par exemple, la figure 109 montre Shimarisu courir vers Bonobono et lui sauter dessus dans les cases 6 et 7. L'impressif graphique qui à la fois transcrit le son de la course de Shimarisu et décrit sa démarche, « *dadedededede* », est disposé de manière à accompagner la trajectoire de l'écureuil : les caractères sont disposés parallèlement au dessin de la traînée de poussière soulevée par Shimarisu. Un effet de profondeur s'y ajoute, puisque la taille des caractères augmente progressivement. Ils semblent ainsi soumis à la perspective. Bien sûr, comme on a vu que la taille des caractères est conventionnellement proportionnelle à l'intensité du phénomène décrit, il est possible de comprendre cette variation de taille comme le signe que le bruit devient plus fort à mesure que Shimarisu se rapproche de Bonobono et virtuellement du lecteur. Toujours est-il que l'apparence de l'impressif graphique rappelle celle d'une bande de largeur constante dont une extrémité serait placée à plus grande distance du lecteur que l'autre. L'impressif graphique apparaît ainsi obéir aux mêmes règles de la perspective que les dessins iconiques.

Voyons cela avec un autre exemple, qui montre cette fois un ancrage à un

point fixe, sous la forme d'une émanation sonore. Dans la figure 111, le grondement de la cascade est représenté par l'impressif graphique « *dodoX* », qui est présent dans les six premières cases de la planche. Ici aussi, la variation de taille des caractères accompagne l'effet de profondeur créé par la vue en plongée qu'ont les personnages sur la chute d'eau. Pourtant, le grondement de l'eau est constant : il ne s'agit pas d'un bruit qui commencerait doucement et dont le volume augmenterait, comme dans l'exemple de la course de Shimarisu. Ainsi, l'effet graphique sert ici à accentuer l'impression de profondeur suggérée par le dessin plutôt qu'à retranscrire la sensation physique des personnages.

On a également vu dans la première partie un exemple similaire tiré de *JoJo* (fig. 55). La scène montre les héros qui pénètrent dans le manoir de Dio et se retrouvent devant un long couloir rectiligne accompagné de l'impressif graphique « *fuō* » qui exprime l'air qui s'y engouffre. La disposition en spirale de l'impressif graphique et l'amenuisement progressif de la taille des caractères créent une illusion de profondeur. Pour autant, ces impressifs graphiques, même soumis à la perspective, ne sont pas confondus par les lecteurs avec des dessins iconiques. Il semble que leur soumission aux lois de la perspective relève d'un traitement métonymique qui est compris comme tel par les lecteurs, au même titre que certains effets graphiques étudiés dans la première partie²⁵⁰.

Cette soumission à la perspective accorde aux impressifs graphiques une matérialité propre à la représentation d'un espace tridimensionnel. Pourtant, les impressifs graphiques sont censés traduire sous une forme écrite des phénomènes qui n'apparaissent pas comme tels dans l'univers diégétique. Ainsi, l'exemple des impressifs graphiques matérialisés par Echoes dans *JoJo* que l'on a vu plus haut constitue bien une exception à la convention de la non-matérialité des impressifs graphiques. Néanmoins, il semble qu'une inscription incomplète dans l'espace diégétique soit couramment admise sous la forme d'effets de perspective.

2.3.3 Les impressifs graphiques substitués aux dessins comme ressort humoristique

Les expérimentations narratives de *Bonobono* mettent régulièrement à profit les conventions syntaxiques liées à l'ancrage et à l'inscription spatiale des

²⁵⁰ Voir *supra*, p. 68.

impressifs graphiques. En effet, *Bonobono* montre de façon récurrente une volonté de contourner les procédés narratifs habituels. L'un des procédés souvent employés par Igarashi consiste en l'omission des dessins iconiques attendus, dont l'absence peut être palliée par divers autres signes, parmi lesquels des impressifs graphiques. Il est vrai que l'ellipse d'un dessin remplacé par un ou plusieurs impressifs graphiques est un procédé employé par de nombreux autres auteurs, mais de façon généralement beaucoup plus ponctuelle au cours d'une œuvre. Signalons néanmoins un usage de ce type d'ellipses devenu tout à fait classique, au point d'être un lieu commun des *gag manga*. Il s'agit, dans les scènes de choc physique intense ou de bagarre, de la dissimulation des personnages derrière un symbole graphique de forme étoilée ou derrière un nuage de poussière. Il arrive parfois que les membres des personnages dépassent de la forme hérissée ou du nuage, mais le centre du dessin est très souvent occupé par un ou plusieurs impressifs graphiques. La figure 2, tirée d'un manga de jeunesse de Tezuka, en présente un exemple dans la troisième case de la page de gauche : le changement magique de la taille de la souris est caché par un nuage de fumée et accompagné de l'impressif graphique (curieusement écrit à l'envers²⁵¹) « *dododododoron* ». La scène est suggérée par l'impressif graphique placé au premier plan, le nuage permettant à la fois de dissimuler entièrement la scène et de fournir un fond uni sur lequel écrire l'impressif graphique.

Les ellipses de dessin que l'on trouve dans *Bonobono* sont diverses, mais présentent toutes un caractère systématique et forment généralement un ressort humoristique. En effet, une part non négligeable de l'humour de *Bonobono* repose sur la capacité d'Igarashi à s'appuyer sur certaines conventions narratives pour en contourner d'autres et créer un effet de surprise. Par exemple, observons la figure 95, qui présente Shimarisu dans son gîte, formé d'un trou dans un tronc d'arbre. Dérangé par une coccinelle qui entre chez lui, il la chasse en essayant de l'écraser, produisant le son « *bamu bamu bamu* ». Lorsque la coccinelle ressort, il la poursuit à l'extérieur et continue à tenter de l'écraser, sans succès, tandis qu'elle se déplace sur le tronc. L'intérêt de la planche, outre le caractère minimal de son action dramatique, qui est typique de *Bonobono*, est que le point de vue adopté est fixe, et qu'il n'est donné à voir au lecteur que l'intérieur du gîte de Shimarisu et une petite partie de la vue sur l'extérieur depuis l'entrée. Ainsi, les cases 5, 6 et 8, dont l'action

²⁵¹ L'écriture de caractères renversés se rencontre ponctuellement chez Tezuka, mais ce procédé n'a pas connu de postérité, contrairement à un grand nombre d'autres innovations de Tezuka.

se déroule entièrement à l'extérieur du gîte, sont parfaitement identiques, à l'exception de la position des impressifs graphiques et des petits symboles graphiques en étoiles qui expriment les coups portés par Shimarisu.

La convention générale selon laquelle, dans les mangas, les actions sont soit directement montrées par les dessins iconiques, soit évoquées par les dialogues ou les textes narratifs est ici ignorée par Igarashi, qui appuie sa narration sur l'une des propriétés de l'ancrage, à savoir la proximité spatiale avec la source du phénomène évoqué par l'impressif graphique. Le lecteur doit ici comprendre que les impressifs et les symboles graphiques, qui sont identiques à ceux que l'on a vus ancrés au dessin de Shimarisu essayant d'écraser la coccinelle dans la case 3, renvoient à la même action, qui se déroule cette fois de l'autre côté du mur formé par le tronc d'arbre (la case 4 explicite cette transition de l'intérieur vers l'extérieur). Le déplacement de ces impressifs et de ces symboles graphiques dans les cases 5, 6 et 8 signifie alors que leur source se déplace également. Le caractère humoristique de la planche tient ainsi à la fois à l'absurdité de l'hostilité de Shimarisu à l'encontre des coccinelles, à son acharnement souligné par la pause de la case 7, et au choix poétique de ne pas montrer directement l'action.

Bonobono présente plusieurs variantes de ce procédé. Voyons par exemple le strip de gauche, intitulé « Pendant ce temps-là, Shimarisu-kun » (その頃のシマリスくん), de la figure 84. Les quatre cases présentent un dessin identique, à savoir une rangée d'arbres devant des montagnes. Shimarisu, dont le commentaire écrit en haut de la première case explique qu'il avance vers le lac en passant d'arbre en arbre, n'est pas dessiné. La position de Shimarisu, qui progresse vers la gauche au fil du strip, est indiquée par les impressifs graphiques « *gasa gasa* », qui expriment le bruit des branches remuées, et de petits traits qui représentent le mouvement oscillant des branchages. Les ressorts humoristiques sont proches de ceux de l'exemple précédent. On trouve par exemple un rythme similaire, avec l'introduction d'une variation dans l'avant-dernière case : ici, le déplacement de Shimarisu vers les branches basses de l'arbre. Surtout, le choix du cadrage large, qui ne permet pas de montrer Shimarisu, est inattendu et va à l'encontre de la convention qui veut que les personnages soient dessinés. De fait, cette planche serait incompréhensible sans le titre et le commentaire de la première case, et les images semblent inadaptée, voire superflues.

Le dernier exemple frappant de ce procédé que nous allons examiner utilise comme obstacle au dessin des personnages non pas un cadrage saugrenu, mais

l'obscurité totale dans laquelle est plongée la scène (fig. 107). En effet, les deux strips de la page décrivent des scènes se déroulant la nuit, ce qui permet à Igarashi de présenter des cases où tout le dessin est remplacé par un aplat noir et où seuls les impressifs graphiques, les bulles de dialogue et les cartouches de commentaire (ainsi qu'un symbole graphique) sont tracés. Observons pour l'instant le strip de droite, qui met en scène Araiguma et son père, comme l'indique le titre. Les pages précédentes ont montré leur quête d'un nouvel habitat, trouvant sa conclusion quand Araiguma propose une souche creuse à son père. Il s'agit donc de leur première nuit dans la souche. La première case du strip est intégralement noire. Dans la case 2, l'impressif graphique « *wara* » écrit en blanc apparaît dans le coin inférieur droit, évoquant l'impressif « *wara wara* », qui exprime des mouvements ou des déplacements rapides et désordonnés, ou la propagation d'un feu de forêt. Dans la case 3, une vingtaine de « *wara* » sont écrits, s'étendant du coin inférieur droit jusqu'au centre de la case. Enfin, dans la case 4, les impressifs graphiques ont envahi tout l'espace, sauf celui consacré aux bulles hérissées qui comportent les exclamations suivantes : « Aaaah ! Des fourmis ! » (「わー アリダー」) et « Imbécile ! On peut pas vivre là-dedans ! » (「バガヤロー こんなとこのに住めるかー」). Ce n'est donc qu'à la quatrième case que le lecteur peut identifier la nature de la source des impressifs graphiques et situer les personnages (ou au moins le personnage du père d'Araiguma, à qui on peut attribuer les paroles). Ici encore, la règle de l'ancrage permet au lecteur de se constituer une représentation de l'espace diégétique et de visualiser l'invasion progressive par les fourmis.

Le point commun de ces différents exemples est que les choix narratifs opérés par Igarashi s'appuient toujours sur certaines conventions syntaxiques des mangas telles que l'ancrage des impressifs graphiques afin de contourner d'autres conventions, comme celle de représenter les actions des personnages par le dessin. L'un des effets de cette approche est de dessiner en creux la figure d'un narrateur qui n'est pas complètement maître de la part graphique de la narration. Les chapitres suivants fourniront d'autres exemples de cette posture narrative.

3. Les impressifs graphiques et les signes indexicaux

Dans ce chapitre, nous allons étudier les relations entre les impressifs graphiques et un certain nombre de signes graphiques que l'on peut qualifier d'indexicaux, à savoir les cadres des cases et des bulles de texte qui, en délimitant

des surfaces au sein de la page, remplissent diverses fonctions d'ordre syntaxique.

3.1 Le cadre des cases

3.1.1 L'ordre des plans : débordements et coupes

Le cadre des cases constitue un signe graphique qui semble simple au premier abord, mais qui remplit des fonctions complexes. Il est utile de les récapituler ici, en reprenant l'analyse présentée par Groensteen dans *Système de la bande dessinée*. Groensteen distingue six fonctions différentes²⁵². La fonction de clôture est celle qui confère une unité cohérente à ce qui est compris à l'intérieur de la case. En raison de sa fonction séparatrice, le cadre isole son contenu du reste de la page. La fonction rythmique correspond à l'effet qu'ont la forme et la taille des cases sur le rythme du récit. La fonction structurante est également relative à la forme du cadre des cases, car celui-ci guide le regard du lecteur. Les contours du cadre des cases peuvent par ailleurs remplir une fonction expressive, en présentant divers effets graphiques. Enfin, Groensteen nomme « fonction lecturale » l'effet de la convention qui veut que toute case (fût-elle vide) soit comprise par le lecteur comme un énoncé à interpréter. En conclusion,

(t)outes ces fonctions (...) font du cadre un véritable auxiliaire de la lecture. La plupart ouvrent aussi un éventail de possibilités formelles, de sorte que les usages du cadre participent pleinement à la rhétorique propre à chaque auteur²⁵³.

Groensteen appuie son analyse des fonctions des cadres des cases sur un corpus de bandes dessinées majoritairement occidentales, ce qui la rend en partie caduque face à certains genres de mangas caractérisés par une mise en page éclatée, comme les *shōjo manga* et les *shōnen manga*, comme on le verra de façon plus détaillée dans la troisième partie²⁵⁴. Cependant, les *yon-koma manga* présentent une mise en page et un rapport aux cases assez proches de ceux qui prévalent dans les bandes dessinées occidentales et le cadre des cases y remplit bien les différentes fonctions distinguées par Groensteen. Les cases dans la plupart des *yon-koma manga* et

²⁵² Voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 49-68.

²⁵³ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 49.

²⁵⁴ Thierry GROENSTEEN évoque d'ailleurs la question de la mise en page des *shōjo manga* pour pallier cette lacune dans son ouvrage *Bande dessinée et narration*, qui fait suite à *Système de la bande dessinée*, et y reprend les analyses d'auteurs japonais comme ITO Gō au sujet de la mise en page multicouche.

spécifiquement dans *Bonobono* correspondent bien au résumé qu'en donne Groensteen : « Dans sa configuration habituelle, la vignette se donne en effet comme une portion d'espace isolée par du blanc et clôturée par un cadre qui assure son intégrité²⁵⁵. » On trouve en effet dans les *yon-koma manga* des cases rectangulaires ou carrées séparées par un espace blanc et alignées de façon rectiligne.

Or cette disposition classique a des conséquences sur la façon dont sont envisagés l'espace de la page et la hiérarchie des plans, qui nous intéressent ici dans leur rapport aux impressifs graphiques. En effet, dans ce type de mise en page, la fonction séparatrice du cadre, qui isole la case du reste de la page, instaure dans le même temps un rapport de profondeur ; chaque case donne ainsi l'illusion d'être une sorte de fenêtre donnant sur la scène représentée. L'espace laissé blanc entre les cases semble donc situé au premier plan, comme le serait le mur d'un bâtiment troué de fenêtres, tandis que les dessins iconiques seraient situés plus loin du lecteur, comme si l'ensemble de la page était soumis aux lois de la perspective.

Examinons concrètement les implications de ce rapport de profondeur entre les cadres des cases – ainsi que l'espace blanc entre les cases – et leur contenu, et plus spécifiquement les impressifs graphiques, dans *Bonobono*. On y trouve trois cas de figure. Tout d'abord, dans l'immense majorité des cas, les impressifs graphiques sont situés à l'intérieur des cases, en position de non concurrence avec les cadres. Cependant, lorsqu'il y a concurrence, on constate que deux solutions sont possibles : soit les impressifs graphiques dépassent des cases, passant alors « devant » le cadre, soit les impressifs graphiques restent « en arrière » et sont coupés par les cadres des cases, une partie des caractères étant alors situés « hors champ ».

Le procédé du débordement de la case par son contenu est un procédé classique, d'abord utilisé de façon exceptionnelle dans les mangas jusqu'aux années 1960, avant de se généraliser, qui vise généralement à accentuer le dynamisme d'une scène. Les éléments qui dépassent de la case et sont inscrits « devant » le cadre peuvent être des dessins (le plus souvent de personnages), mais aussi des bulles, des symboles graphiques ou des impressifs graphiques. Dans *Bonobono*, on trouve plusieurs exemples d'impressifs graphiques débordant du cadre. Dans la dernière case de la figure 88, l'impressif graphique « *garuho-n* », qui accompagne

²⁵⁵ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 32.

le déplacement dans l'eau de la mère de Bōzu, dépasse largement de la case, alors que le dessin de la trace du personnage dans l'eau, qui suit une ligne parallèle à l'impressif graphique, respecte bien, lui, la limite du cadre. Ce débordement permet d'accentuer la rapidité du déplacement, comme si l'impressif graphique, emporté dans son élan, n'avait pas pu s'arrêter à temps pour rester à l'intérieur du cadre.

Dans d'autres cas, il ne s'agit pas de souligner un mouvement, mais de suggérer une intensité inhabituelle, impossible à contenir à l'intérieur de la case. On peut en voir un exemple dans la figure 117 : le bruit de la vague qui submerge Bonobono est exprimé par l'impressif graphique « *dobān* », dont le caractère massif est accentué par un dépassement sur deux côtés du cadre. Dans la figure 90, ce sont les impressifs graphiques qui qualifient l'attitude de la mère de Bōzu qui débordent du cadre. On a vu plus haut que cette planche présente une progression, avec la montée en puissance de l'intensité dégagée par la mère de Bōzu dans les trois cases qui la montrent en gros plan tandis qu'elle répète sa question (« Qu'est-ce qu'il mange, cet enfant ? ») jusqu'à obtenir une réponse²⁵⁶. En effet, le cadrage de son visage est de plus en plus serré et les impressifs graphiques sont de plus en plus longs et complexes. Or, le procédé graphique du dépassement du cadre est également employé à cet effet, puisque le premier impressif graphique (« *deburian* ») est entièrement inscrit dans la case, le deuxième (« *deburigen* ») déborde très légèrement et le troisième (« *deburigesutoo* ») dépasse franchement de la case, cachant ainsi une partie du cadre.

A l'inverse de ces exemples qui mettent les impressifs graphiques au premier plan, il arrive aussi que ceux-ci soient coupés par le cadre de la case. On a vu par exemple que dans la figure 112, le bruit de la cascade est exprimé par l'impressif graphique « *dodoX* », qui est inscrit dans la partie supérieure de chaque case à partir de la troisième. Pour suggérer la permanence du vacarme produit par la chute d'eau, l'impressif graphique est coupé à gauche et à droite par les bords de la case ; il présente ainsi des caractères « *do* » tronqués. Ce faisant, l'impressif graphique est assimilé au décor, qui apparaît pareillement coupé par les bords de la case. Le procédé permet ici d'exprimer efficacement l'idée du « bruit de fond » constant, avec un impressif graphique ancré à une zone.

Ce n'est toutefois pas le seul cas dans lequel les impressifs graphiques peuvent être coupés par le cadre des cases. Ainsi, dans la figure 103, l'impressif

²⁵⁶ Voir *supra*, p. 165.

graphique « *bibiX* », qui exprime le tressautement violent et persistant du poisson tenu par Araiguma, est systématiquement tronqué par le bord droit de chaque case. Contrairement à l'exemple précédent, l'impressif graphique est ancré précisément au dessin du poisson et la coupure des caractères est aussi surprenante que l'est celle du dessin des personnages. Ce décentrage va à l'encontre de la convention qui veut que les cases soient centrées sur les actions et les personnages, en même temps qu'il entrave la lisibilité de l'impressif graphique. Cependant, le fait que celui-ci, composé d'un caractère unique (« *bi* ») répété quatre ou cinq fois, ait été employé de manière insistante dans les pages précédentes permet au lecteur d'inférer l'identité du *kana*, même lorsque seul un fragment infime en est tracé (voir par exemple la figure 102). Il est clair en effet que les lecteurs ne déchiffrent pas les *kana* un par un : à force de répétition, l'impressif graphique acquiert une identité visuelle reconnaissable dans sa globalité qui fait passer sa nature scripturale au second plan. Il semble que la possibilité d'inférer le caractère coupé par le cadre de la case à l'aide du contexte constitue une condition nécessaire à l'utilisation de ce procédé, qui reste par ailleurs plus rare que celui du débordement par-dessus le cadre de la case.

3.1.2 Les impressifs graphiques comme expression du hors-champ

Ce dernier exemple atypique de la figure 103 nous mène à la question du rapport particulier de *Bonobono* au hors-champ, puisque l'action est en partie cachée par la sortie du cadre des personnages d'Araiguma et de Bonobono. De fait, le rejet de l'action dans le hors-champ est un procédé abondamment employé dans *Bonobono*. La suggestion d'éléments diégétiques laissés hors champ est de façon générale fréquente dans les mangas, sur le modèle en particulier du cinéma. Rappelons que le hors-cadre au cinéma est fondamentalement différent du hors-cadre dans les bandes dessinées et les mangas, puisqu'au cinéma, le hors-cadre existe matériellement, tandis qu'en bande dessinée n'existe matériellement que ce qui est tracé²⁵⁷. Néanmoins, dans l'esprit des lecteurs, l'espace diégétique hors champ est investi de la même matérialité que celui qui est représenté par le dessin. Dans les mangas, le hors-champ se manifeste généralement par des paroles ou par des impressifs graphiques ancrés à un point extérieur à la case²⁵⁸. Dans le cas de

²⁵⁷ Voir par exemple Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 50-52.

²⁵⁸ On en a étudié un exemple dans la première partie : voir *supra*, p. 135, au sujet de la figure 62, qui suggère trompeusement que Jōsuke se crève l'œil hors champ. Notons qu'il ne semble pas y

Bonobono, c'est le choix même de ce qui est laissé hors champ et exprimé à l'aide d'impressifs graphiques qui forme un ressort humoristique et poétique intéressant.

Observons quelques exemples d'emploi d'impressifs graphiques ancrés à des points situés hors champ. On retrouve les trois dispositions vues plus haut : la non-concurrence entre les impressifs graphiques et le cadre des cases, les impressifs graphiques placés devant le cadre, et les impressifs graphiques coupés par le cadre. Ce qui est particulièrement intéressant dans le cas de *Bonobono*, c'est la manière dont est utilisé le cadrage. Par exemple, dans la figure 96, la grande sœur de Shimarisu, Shōnē-chan ショーねえちゃん, lui jette violemment une noix au visage tandis qu'à l'arrière-plan, l'autre grande sœur de Shimarisu dort appuyée contre un tronc d'arbre. L'impact de la noix sur le visage de Shimarisu est accompagné de l'impressif graphique « *dogiga*' » dans la deuxième case. Lorsque Shōnē-chan veut répéter l'opération, Shimarisu fuit, mais le cadrage de la scène reste le même. Shimarisu se retrouve donc hors champ à partir de la cinquième case. Shōnē-chan reste quant à elle dans le champ jusqu'à la septième case, intimant en vain à Shimarisu de revenir. Dans la huitième case, Shōnē-chan n'est plus dessinée, et c'est l'impressif graphique « *dogiga*' », qui est inscrit à gauche de la case, qui permet au lecteur de reconstituer l'action qui s'est déroulée hors champ : Shōnē-chan s'est rapprochée de Shimarisu et lui a envoyé à nouveau la noix à la figure. On remarque que contrairement à la scène de la figure 104, dans laquelle l'impressif graphique « *bibiX* » est coupé par le cadre de la case, dans cette planche, l'impressif graphique « *dogiga*' » est entier, et son ancrage à un événement hors champ est indiqué par son orientation, qui pointe vers l'espace blanc à gauche de la case, en passant par-dessus le cadre. L'un des ressorts humoristiques de la planche tient à ce que rien ne semble justifier la fixité du cadrage, dont on attendrait ordinairement qu'il suive le déplacement des personnages à l'origine de l'action.

Dans la figure 93, le cadrage est encore plus surprenant. Les deux premières cases montrent Bonobono et ses amis en train de manger leur repas assis devant un buisson : un coquillage pour Bonobono, deux poissons pour Kohiguma et une noix pour Shimarisu. Chaque personnage produit un son différent, représenté par un impressif graphique qui forme une ligne verticale légèrement penchée d'un côté ou de l'autre ancrée à sa tête : « *hamu hamu X* » pour Bonobono, « *agi agi X* » pour

avoir de différence essentielle entre les mangas et les bandes dessinées européennes ou les *comics* américains sur ce point.

Kohiguma et « *kari kari X* » pour Shimarisu²⁵⁹. Dès la deuxième case, le cadrage se décale vers le haut, plaçant hors champ le bas du corps des personnages. A partir de la troisième case, seul est montré l'espace au-dessus de leur tête et le cadrage ne change plus par la suite. En l'absence de dessin iconique représentant les personnages, toute l'action est exprimée par les impressifs graphiques, ainsi que par des commentaires narratifs accompagnés d'une flèche. Quand l'impressif graphique associé à Bonobono cesse d'apparaître (dans la case 4), un commentaire explique que Bonobono a fini de manger. C'est ensuite au tour de Shimarisu, puis de Kohiguma. La septième case est dépourvue de tout impressif graphique et de tout commentaire et la chute intervient dans la huitième case quand l'impressif graphique associé à Kohiguma apparaît à nouveau, accompagné du commentaire informant que celui-ci a commencé à manger son second poisson. Nous reviendrons plus tard sur l'usage des commentaires, mais examinons la manière dont le cadrage interagit avec les impressifs graphiques de cette planche. Comme dans l'exemple de la figure 103 (« *bibiX* »), les impressifs graphiques sont coupés par le bord de la case. Ils sont donc ici traités graphiquement comme les dessins, en particulier ceux des personnages, qui sont coupés de la même façon par le cadre de la deuxième case. On remarque que dans les deux cas, il ne s'agit pas de la première occurrence des impressifs graphiques, qui apparaissent dans les cases précédentes, et sont aisément reconstitués par le lecteur.

Le changement de cadrage dans les premières cases n'est pas motivé par un procédé narratif classique, comme la suggestion d'un point de vue subjectif sur les personnages, par exemple celui d'un autre personnage qui observerait l'action. De plus, le cadrage ne se justifie pas non plus par la nécessité d'élargir le champ de façon à montrer l'intégralité des impressifs graphiques, par exemple. Non seulement il n'ajoute aucun nouvel élément visuel, mais il en retranche même ostensiblement. Le caractère ludique de la narration, qui force le décadage de façon à créer une contrainte, apparaît donc ouvertement, comme pour le cadrage fixe de la planche montrant Shimarisu et sa sœur ou celle montrant Araiguma se débattre avec le poisson. Il nous semble que l'absence de justification manifeste des choix de cadrage contribue à créer une posture narrative originale dans *Bonobono*. Comme dans le cas des ellipses de dessins que l'on a vues plus haut, le caractère visiblement arbitraire de l'utilisation du hors-champ est en lui-même un ressort

²⁵⁹ Pour un rappel du sens de ces impressifs, voir *supra*, p. 182.

humoristique : tout se passe comme si certains paramètres de la narration n'étaient pas sous le contrôle du créateur, ou comme s'il existait plusieurs instances narratives indépendantes, les unes devant compenser l'inadéquation des autres. Nous reviendrons sur ce point dans le quatrième chapitre.

3.2 Les bulles

Il arrive parfois que des impressifs qui présentent par ailleurs toutes les caractéristiques des impressifs graphiques (écriture manuscrite, effets graphiques et linguistiques, etc.) soient inscrits dans des bulles²⁶⁰ et non placés directement dans la case au contact des dessins iconiques. Cet usage pose de nombreuses questions. Tout d'abord, qu'apporte l'usage de bulles ? Existe-t-il des différences de sens ou de forme entre les impressifs graphiques hors ou dans les bulles ? Les bulles d'impressifs se distinguent-elles des autres bulles de texte ? Pourquoi seule une partie des impressifs graphiques est-elle concernée ?

3.2.1 Les fonctions des bulles de texte

Avant de nous intéresser au cas particulier des impressifs inscrits dans les bulles, il convient de présenter celles-ci de manière plus générale. Les bulles de texte constituent en effet une catégorie de signes essentielle à la bande dessinée, qui a donné lieu à de nombreuses études. La plupart des bulles contiennent des paroles adressées par un personnage à d'autres personnages ou bien les pensées d'un personnage, notées sous la forme d'un texte, qui est souvent typographié – mais qui peut être manuscrit dans certains genres, comme le *yon-koma manga*, ou dans certains cas ponctuels. Un grand nombre de chercheurs ont analysé les fonctions de la bulle dans l'économie narrative de la bande dessinée. La description qu'en donnent Forceville, Veale et Feyaerts dans « *Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics* » est une bonne synthèse de ce que sont habituellement les bulles de texte dans les bandes dessinées, y compris dans les mangas :

[...] we propose the following description of the prototypical balloon. It is (i) a symmetrically formed (ii) white-colored (iii) oval or rectangular container (iv) with a continuous contour (v) located above or to the side of the character's head (vi) and linked by a tail (or thought bubbles) to a visible character,

²⁶⁰ Nous emploierons ici le terme de « bulle » pour désigner l'ensemble des signes qui remplissent la même fonction de « contenant » graphique d'un texte, y compris lorsque ceux-ci ne sont pas arrondis.

*who thereby is designated to be the source of the information represented in the balloon (vii) which information is verbal text*²⁶¹.

[...] nous proposons la description suivante de la bulle prototypique. Il s'agit de (1) un contenant ovale ou rectangulaire (2) blanc (3) symétrique (4) au contour continu (5) situé au-dessus ou à côté de la tête d'un personnage (6) et relié par une queue (ou par des petites bulles de pensée) à un personnage visible, qui est ainsi désigné comme la source de l'information présentée dans la bulle, (7) information qui est un texte verbal.

Cette formulation présente l'avantage de prendre en compte le fait qu'il existe des exceptions à chacun des points listés. De fait, il existe une très grande richesse de formes et d'usages des bulles de texte.

Les mangas, en particulier, font usage de conventions très variées qui associent des tracés divers à autant de types spécifiques de textes. En effet, les tracés (linéaire, hérissé, en pointillés, en forme de nuage...) informent sur la nature physique de l'énoncé (paroles, pensées, cris, chuchotements, voix sortant d'un téléphone...). Ces distinctions peuvent être très importantes du point de vue narratif : c'est notamment le cas de la différence entre les pensées et les paroles prononcées. Shirahata Naoki 白旗直樹 dans l'ouvrage collectif *Manga no yomikata*, ou Natsume Fusanosuke dans *Manga wa naze omoshiroi no ka* offrent une typologie des types de tracés les plus fréquemment employés dans les mangas, ainsi que les significations qui y sont associées²⁶². Au-delà de ces catégories conventionnelles, notons que le tracé du contour des bulles peut également être le lieu d'effets graphiques expressifs similaires à ceux que l'on a examinés dans la première partie de ce travail au sujet des impressifs graphiques, qui laissent une large part à l'inventivité des auteurs.

Par ailleurs, tous les chercheurs notent la façon dont les bulles sont ordinairement liées au personnage qui produit l'énoncé verbal, à l'aide notamment de la queue de la bulle. Thierry Groensteen, dans *Système de la bande dessinée*, parle par exemple de « binôme bulle-personnage²⁶³ », arguant que toute bulle suppose un émetteur et que la présence d'une bulle est en soi le signe de la présence d'un personnage. Le vocabulaire utilisé par Neil Cohn dans *The Visual Language*

²⁶¹ Charles FORCEVILLE, Tony VEALE et Kurt FEYAERTS, « Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics », dans Joyce GOGGIN et Dan HASSLER-Forest (dir.), *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, Jefferson NC, McFarland, p. 58.

²⁶² SHIRAHATA Naoki, « Fukidashi wa nani wo tsutaeteiru ka » (Que transmettent les bulles ?), dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 138-145 ; NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka*, op. cit., p. 97-104.

²⁶³ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 89.

of Comics reflète également l'importance qu'il accorde à la relation entre les bulles et les personnages auxquels celles-ci sont liées. En effet, il fait entrer les bulles dans une catégorie plus large de signes qu'il nomme les « Porteurs » (« Carriers »), puisqu'ils portent un contenu textuel, tandis qu'il désigne par le terme de « Racine » (« Root ») l'entité qui émet ce contenu²⁶⁴. Cette relation entre la bulle et le personnage est selon nous une relation d'ancrage, qui fonctionne comme une interface entre l'espace diégétique, dans lequel se trouve le personnage, et l'espace médiatique auquel appartient la bulle.

Un point fondamental réside dans le statut de l'espace contenu dans la bulle, au-delà du texte en lui-même. Dans *Système de la bande dessinée* toujours, Groensteen insiste sur la distinction, et même la tension entre l'espace diégétique et l'espace de la bulle :

L'image, en effet, dans la mesure où elle s'appuie sur le code perspectif et pratique l'étagement des plans, crée l'illusion d'une troisième dimension. Le texte, au contraire, dégagé de cette transcendance mimétique, respecte et confirme la matérialité bidimensionnelle de sa surface d'inscription²⁶⁵. »

On comprend que la présence du texte dans cet espace autrement vierge contenu à l'intérieur du contour de la bulle en fait sans ambiguïté une surface sans profondeur. Cela ne veut pas dire que l'écriture du texte soit nécessairement dépourvue d'effets graphiques expressifs. Dans le cas où le texte est typographié, certains effets de taille ou d'épaisseur des caractères sont régulièrement employés. En outre, il existe de nombreux cas dans lesquels le texte à l'intérieur des bulles est manuscrit et sujet à des modulations expressives, comme on le verra plus loin.

Cette distinction essentielle entre le plan de l'espace diégétique représenté par le dessin et le plan sur lequel se situent les bulles de texte est également notée par la plupart des auteurs étudiant les bandes dessinées sous un angle sémiotique. Cependant, tous ne s'accordent pas sur la nature des différents plans. Ainsi, les auteurs de *Manga no yomikata* fondent leur analyse sur une distinction entre trois dimensions essentielles de la représentation du manga, que sont le dessin, le texte et la case, chaque élément se situant sur un plan différent²⁶⁶. Dans leur analyse, tous les textes, y compris ceux des impressifs graphiques, sont situés sur un même plan, indépendamment de leur fonction narrative ou de leur placement ou non dans une

²⁶⁴ Voir Neil COHN, *The Visual Language of Comics*, op. cit., p. 35-37.

²⁶⁵ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 82. »

²⁶⁶ Voir NATSUME Fusanosuke, « *Koma no kihon genri wo yomitoku* » (Comprendre les principes fondamentaux des cases), dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 168-183 (et particulièrement les pages 180-181).

bulle. Cette modélisation a le défaut selon nous de ne pas chercher à élucider les liens entre les différents plans et d'ignorer la question de l'ancrage. De plus, la mise sur le même plan des impressifs graphiques et des textes typographiés contenus dans des bulles nous semble discutable. En effet, c'est ignorer l'inscription, certes ambivalente, des impressifs graphiques dans l'espace diégétique.

Dans son article « Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles », Neil Cohn propose sa propre analyse des rapports entre le texte et le dessin dans les bandes dessinées. Il distingue quant à lui deux plans seulement, qu'il nomme respectivement Plan de la Représentation (*Representational Plane*) et Plan du Cadrage (*Framing Plane*). Le premier comprend les dessins, tandis que le second comprend à la fois tous les cadres, les bulles et les textes. Cette modélisation informe l'analyse que Cohn effectue de l'ancrage des impressifs graphiques hors bulle. En effet, il n'existe pour lui aucune position intermédiaire entre les deux plans, à l'exception des queues des bulles de texte, dont la fonction est précisément de faire le lien entre une bulle (ou plus largement ce que Cohn nomme un « Porteur », catégorie contenant également les cartouches de texte de narration ou de légende) et un point du dessin.

Cette conception a pour conséquence que Cohn considère l'ancrage des onomatopées hors bulle comme une simple variante de l'ancrage de texte au moyen de bulles. Ainsi, une onomatopée sans bulle serait en réalité inscrite dans une bulle, ou plus précisément un « Porteur » virtuel, qui aurait simplement la particularité de ne pas être tracé :

[...] often sound effects will appear without any overt Carrier or Tail at all, appearing only visually juxtaposed from the Root. Also, sometimes the text itself might take the form of a Tail, to visually indicate the interface through its own composition [...].

[...] souvent, les onomatopées apparaissent sans aucun porteur ou aucune queue apparente, semblant seulement visuellement juxtaposées à la Racine. De plus, il arrive parfois que le texte prenne la forme d'une Queue, pour indiquer visuellement l'interface (entre les deux plans) au moyen de sa propre composition [...].

[...] their Tail is subsumed by the depiction of the text itself. In other words, indexicality becomes an attribute given to the representation of text rather than the Carrier, though fulfilling the properties of the Carrier²⁶⁷.

²⁶⁷ Neil COHN, « Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The integration of text and image » (Au-delà des bulles de paroles et de pensées : l'intégration du texte et des images), *Semiotica*, 2013,

[...] Leur Queue est réalisée par la forme du texte lui-même. En d'autres termes, l'indexialité devient un attribut de la représentation du texte plutôt que celui du Porteur, tout en remplissant les fonctions du Porteur.

Cohn considère donc la présence ou l'absence de bulle ou de queue comme deux critères uniquement formels, et rejette l'idée d'un positionnement intermédiaire ou ambivalent des onomatopées. Si la proposition de Cohn peut paraître séduisante par sa simplicité, il nous semble que celui-ci cède aux sirènes d'un certain formalisme théorique, en ignorant volontairement la complexité de l'intrication des onomatopées dans l'espace diégétique que nous avons évoquée plus haut²⁶⁸. Nous soutenons pour notre part que la présence ou l'absence de bulle ou de queue entraîne une différence substantielle de la nature de l'ancrage et que l'ancrage médiatisé par une bulle n'est pas le modèle sous-jacent de tout ancrage de texte.

Récapitulons donc ici les principaux points communs et différences entre l'ancrage de texte par les bulles et l'ancrage des impressifs graphiques tel qu'on l'a vu jusqu'ici. Les deux types d'ancrage constituent une interface mettant en relation un écrit et un dessin iconique, et nécessitent une proximité spatiale entre les deux termes de la relation. Cependant, dans le cas des bulles, la présence presque systématique d'une queue permet d'indiquer de façon plus précise le point d'ancrage, à la manière d'une flèche. De plus, ce point d'ancrage est dans la très grande majorité des cas le visage d'un personnage. L'ancrage des bulles sans queue, plus rares, repose en revanche sur la proximité avec la source et sur le contexte. L'autre différence essentielle tient à l'isolation créée par le contour de la bulle entre l'espace bidimensionnel qu'elle enserme et l'espace diégétique censément tridimensionnel qui l'entoure. Ainsi, la tension qui existe nécessairement entre l'écrit et le dessin iconique ne se situe pas au niveau des caractères, comme dans le cas des impressifs graphiques directement placés dans le dessin, mais au niveau du contour de la bulle.

3.2.2 Les impressifs dans des bulles

Voyons à présent ce qu'il en est des impressifs inscrits dans des bulles. Nous ne traiterons pas ici des impressifs faisant partie des dialogues, mais uniquement des impressifs isolés, qui présentent manifestement une fonction sémantique similaire aux impressifs graphiques hors bulle que nous avons décrits et analysés

n° 197, p. 52.

²⁶⁸ Voir *supra*, p. 190.

jusqu'ici. L'étude de la littérature existante montre que la recherche sur les bandes dessinées et sur les mangas s'y est très peu intéressée. En dehors de Fuse Hideto 布施英利, qui aborde brièvement la question au sujet du manga *Dōmu* d'Ōtomo Katsuhiro, comme on le verra plus bas, les auteurs qui évoquent les impressifs graphiques dans les mangas limitent de fait le scope de leur étude aux impressifs graphiques hors bulles.

Les chercheurs occidentaux sont plus nombreux à évoquer les onomatopées inscrites dans des bulles, toujours dans des développements centrés sur les bulles et non sur les onomatopées, mais ils s'appuient généralement sur des sources non japonaises. Certaines de leurs conclusions reflètent des différences d'usage entre les bandes dessinées européennes ou américaines et les mangas. Par exemple, les onomatopées inscrites dans des bulles sans queue, généralement avec un contour hérissé de piques, sont bien plus fréquentes dans les bandes dessinées occidentales que dans les mangas. Néanmoins, plusieurs de leurs remarques peuvent s'appliquer à la situation des mangas. Par exemple, dans « Balloonics », Forceville, Veale et Feyaerts notent que les bulles peuvent contenir des onomatopées et des vocalisations non articulées :

In addition to or instead of verbal text, balloons can contain one or more of the following: [...]

(iii) Non-speech vocalizations and onomatopoeias, which differ across languages [...]. The former are involuntary utterances produced rather than said by characters (eg. 'Pfouah!', 'Hic!', 'Snif'); the latter refer to words imitating sounds by non-human agents (eg. 'Grrrr', 'Clic!', 'Toot')²⁶⁹.

En plus ou à la place d'un texte verbal, les bulles peuvent contenir une ou plusieurs occurrences des signes suivants : [...] (iii) Des vocalisations non articulées et des onomatopées, qui varient en fonction des langues [...]. Les premières sont des sons produits plutôt que dits par des personnages (par exemple « Pfouah ! », « Hic ! », « Snif ») ; les secondes renvoient aux mots imitant des sons produits par des agents non-humains (par exemple « Grrrr », « Clic ! », « Toot »).

C'est également vrai dans les mangas. Toutefois, la distinction faite ici entre les onomatopées et les vocalisations non articulées se fonde sur le caractère humain ou non de la source. Il nous semble que dans le cas des mangas, ce critère n'est pas très pertinent, à la fois du fait des caractéristiques linguistiques des impressifs dans

²⁶⁹ Charles FORCEVILLE, Tony VEALE et Kurt FEYAERTS, « Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics », *op. cit.*, p. 60.

la langue japonaise, et en raison de l'existence de nombreux personnages d'animaux anthropomorphes. Le critère de l'origine vocale ou non de l'impressif nous semble plus pertinent, en ce qu'il est plus intimement lié au choix d'inscrire ou non l'impressif dans une bulle.

Dans la suite de « *Balloonics* », les auteurs soulignent par ailleurs que les onomatopées peuvent être inscrites dans des quasi-bulles (« *paraballoonics* »), c'est-à-dire des signes qui partagent avec les bulles plusieurs traits formels, mais pas tous (contour clos, présence d'une queue, fonction d'isolation du texte) :

While onomatopoeia often occurs in balloons, it may also appear in white paraballoonics without tails [...], or as a physical aspect of the scene itself. However, even in these cases onomatopoeia is often framed within a kind of border that lends it a quasi-balloon status. This border-effect may be achieved by placing the onomatopoeia in the middle of an explosive cloud [...], or by surrounding it by wavy sound lines [...]. Alternatively, the onomatopoeia may be surrounded by a circle of short spiky lines²⁷⁰.

Les onomatopées apparaissent souvent dans des bulles, mais peuvent également apparaître dans des quasi-bulles blanches sans queue [...] ou comme un aspect physique de la scène elle-même. Toutefois, même dans ces derniers cas, les onomatopées sont souvent encadrées par une sorte de bordure qui leur procure un statut approchant celui d'une bulle. Cet effet de bordure peut être réalisé en plaçant l'onomatopée au milieu d'un nuage d'explosion [...] ou en l'entourant de lignes ondulées exprimant l'émission d'un son [...]. Il arrive également que les onomatopées soient entourées par un cercle formé de courtes lignes hérissées.

Contrairement à l'usage courant dans les bandes dessinées occidentales, il existe relativement peu d'occurrences d'emploi d'impressifs dans des bulles sans queue dans les mangas. Ce genre de procédés, tout comme celui de l'emploi d'un dessin iconique en lieu et place d'une bulle, semble réservé à des mangas fortement influencés par les comics américains. De fait, nous avons vu un exemple de ce dernier procédé dans la figure 2 tirée d'un manga de jeunesse de Tezuka²⁷¹ : dans la page de gauche, l'impressif graphique « *dododododoron* » est inscrit à l'avant-plan d'un nuage de poussière produit par la lampe magique qui provoque le changement de taille de la souris. Il ne s'agit donc pas d'une bulle à proprement parler, mais d'un dessin iconique qui remplit plusieurs fonctions ordinairement confiées aux bulles : le nuage de poussière enclot l'impressif graphique dans un espace neutre et l'isole du reste de l'image. Ici, il permet également de représenter

²⁷⁰ Charles FORCEVILLE, Tony VEALE et Kurt FEYAERTS, « *Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics* », *op. cit.*, p. 64.

²⁷¹ Voir *supra*, p. 192.

l'action de manière elliptique, en cachant le dessin des personnages, mais ce n'est pas systématique. A l'époque qui nous intéresse, toutefois, ce type d'emplois apparaît relativement anecdotique dans les mangas.

En revanche, on constate au début des années 1980 la montée en popularité de l'inscription d'impressifs graphiques non vocaux dans des bulles rondes possédant une queue, c'est-à-dire dans des bulles très proches, voire identiques à celles qui sont utilisées pour les dialogues. Dans l'émission de télévision *BS Manga Yawa!* du 19 août 1996 consacrée à *Dōmu*, d'Ōtomo Katsuhiro, Natsume Fusanosuke affirme que celui-ci est le premier auteur à employer ce procédé en 1980-81, avec un succès tel qu'il a lancé une mode²⁷². En effet, dans *Dōmu* (figures 13 et 14), plusieurs impressifs sont notés dans des bulles au contour arrondi et présentant une queue. Certains de ces impressifs sont écrits à la main, avec les effets graphiques usuels, tandis que d'autres sont écrits dans une police de caractère typographique identique à celle qui est utilisée pour les dialogues, en *katakana* comme en *hiragana*. Visuellement, rien ne distingue ces derniers impressifs des dialogues, c'est pourquoi leur appartenance à la catégorie des impressifs graphiques est discutable²⁷³. Pour autant, leur sens et leur fonction narrative correspondent bien à celles des impressifs graphiques, et justifient leur examen dans le cadre de notre étude.

Dans *Manga wo kaibō suru*, Fuse Hideto raconte l'étonnement ressenti par les lecteurs de *Dōmu* lors de sa sortie et affirme que l'effet produit par l'usage des bulles joue sur la sensation de distance (*kyorikan* 距離感), l'intensité (*kyōjaku* 強弱) et la sensation de présence (*sonzaikan* 存在感) des impressifs²⁷⁴. *Dōmu* met en scène une histoire surnaturelle se déroulant dans le décor de barres d'immeubles gigantesques, les habitants étant victimes de forces d'abord inexplicables. L'ensemble des procédés utilisés avec les impressifs dans le manga contribue à la mise en place d'une angoisse progressive. La double-page qui correspond aux pages 4 et 5 du manga est exemplaire à cet égard (fig. 13). Elle est en effet composée d'une seule image à la facture quasiment photographique montrant une vue en plongée des barres d'immeubles massives, trouée d'une petite bulle ronde. Celle-ci contient l'impressif « *dosa* » (qui exprime un bruit lourd de chute ou de pas) et

²⁷² Voir COLLECTIF, *BS Manga Yawa! New Wave Collection* (Conversations du soir sur BS ! Collection de mangas de la nouvelle vague), Tōkyō, Kanzen, 2004, p. 29.

²⁷³ Signalons que dans nos décomptes des occurrences d'impressifs graphiques pour notre étude statistique, nous avons fait le choix de ne pas prendre en compte les impressifs vocaux à la fois typographiés et contenus dans des bulles.

²⁷⁴ Voir FUSE Hideto, *Manga wo kaibō suru*, *op. cit.*, p. 21.

présente une petite queue pointant vers l'immeuble sans qu'il soit possible d'en déterminer une source exacte. L'impact de cet impressif est remarquable en ce qu'il ne repose pas sur les procédés graphiques expressifs habituels et qu'il répond à un objectif narratif précis : la suggestion d'un danger insaisissable. Ainsi, l'espace blanc qui entoure les caractères de l'impressif dans la bulle forme un contraste visuel avec le décor très détaillé qui accentue l'impact de l'impressif. De plus, le choix de l'écriture typographique neutre suggère un certain détachement qui souligne le caractère inhumain de la menace qui pèse sur les personnages.

Ōtomo ne se prive pas d'employer par ailleurs des impressifs graphiques plus classiques et de mélanger les types d'ancrage au sein d'une même page, comme le montre la figure 14. Le succès de ce choix poétique a certainement joué un rôle important dans le retentissement de l'œuvre et il n'est guère étonnant qu'il ait inspiré d'autres auteurs. Ainsi, dans les années 1980 et 1990, on constate ponctuellement l'usage d'impressifs graphiques non vocaux inscrits dans des bulles, aussi bien manuscrits que typographiés.

Dans *Bonobono*, seul un exemple de ce type d'usage de bulles peut être trouvé, au début de la série (fig. 82). Dans cette planche, Bonobono essaie d'empêcher Araiguma de frapper Shimarisu en tapotant sur le dos d'Araiguma à l'aide d'un coquillage, produisant l'impressif « *ton ton ton* ». Celui-ci essaie alors de démontrer à Bonobono que cette manière de faire est agaçante, en tapotant à son tour la tête de Bonobono à l'aide du même coquillage : « *kon kon kon kon kon* », augmentant progressivement le nombre de tapotements (pas moins de 36 « *kon* » dans la case 7) jusqu'à ce que Bonobono affirme comprendre l'agacement ressenti par Araiguma. Dans chaque case, l'ensemble des impressifs répétés est contenu dans une bulle identique à une bulle de parole, mais pointant vers l'endroit du choc.

Il est intéressant de comparer cette planche à une planche ultérieure présentant une situation similaire (fig. 92). Dans cette planche, Kohiguma et Bonobono tapent le tronc d'un arbre à l'aide d'une pierre et d'un coquillage, produisant les impressifs graphiques « *keko keko X* » et « *gake gake X* ». Ceux-ci s'étendent autour d'eux, sans bulle, disposés à la façon d'un éventail. L'augmentation progressive de la vigueur des coups des personnages est manifestée par l'envahissement de l'espace par les impressifs graphiques. Dans notre premier exemple, l'impression est tout à fait différente, du fait de l'alignement vertical de l'impressif répété dans les bulles, qui correspond à la disposition habituelle du texte dans une bulle. Cet alignement permet de souligner la répétition à l'identique du

tapotement et d'en situer la source avec précision. Cependant, le fait que ce procédé ne soit plus employé dans la suite de la série par Igarashi pose question. Peut-être a-t-il été considéré comme insatisfaisant, ou peut-être faut-il attribuer cet abandon à la recherche de simplicité et d'homogénéité stylistique qui caractérise *Bonobono*. Les seuls autres impressifs dans la suite de *Bonobono* à être inscrits dans des bulles sont des impressifs vocaux que l'on verra un peu plus loin. Avant cela, il nous semble intéressant de faire appel à d'autres mangas pour explorer les différentes fonctions que peuvent remplir les bulles enserrant des impressifs.

Dans la figure 73 tirée de *JoJo*, le personnage de Kōichi esquivé calmement l'appareil explosif mobile nommé Sheer Heart Attack en levant la jambe. Ce mouvement de la jambe s'accompagne de l'impressif graphique « *pa'* » écrit manuellement dans des caractères comparables à ceux des autres impressifs graphiques, et entouré d'une bulle à la forme grossièrement arrondie dont la queue pointe vers la jambe. L'impressif « *pa'* » exprime la soudaineté, ainsi qu'un mouvement d'ouverture. Ici, l'usage de la bulle précise la source de l'impressif et, ce faisant, isole la jambe de Kōichi du reste de son corps, accentuant encore ce que suggère le dessin, qui montre le garçon complètement concentré et immobile à l'exception de sa jambe, qui semble agir de façon indépendante. Sans aller jusqu'à la personnification, l'usage de la bulle désigne ainsi la jambe de Kōichi comme une entité plus ou moins autonome.

Un autre effet particulier peut être observé dans la figure 124, tirée de *Boku Tama*. Dans la deuxième case de la page de droite, l'impressif graphique « *goso goso* » est inscrit dans une bulle au-dessus de la tête du personnage du jeune garçon nommé Rin, qui est montré de dos. L'impressif « *goso goso* » exprime un mouvement et un bruit de froissement ou d'objets remués. Ici, il correspond au bruit que fait la main de Rin en fouillant sa poche à la recherche d'un papier (que l'on voit dans la case suivante). L'intérêt de l'usage de la bulle est double. Tout d'abord, la queue pointant vers le bas permet d'indiquer que l'action se passe hors champ. Le même impressif graphique sans la bulle semblerait indiquer qu'il se passe quelque chose au niveau de la tête de Rin, à moins de le déplacer entre les personnages dans le bas de la case, ce qui entraverait la lisibilité de l'ensemble de la case, ou de changer la composition de la case du tout au tout. L'usage de la bulle est donc ici avant tout un procédé qui permet de préciser de façon économique la source de l'impressif graphique. Mais au-delà, on peut penser que l'isolement de l'impressif graphique par la bulle facilite sa mise en relation avec le hors-champ.

En effet, les impressifs graphiques dépourvus de bulle s'ancrent dans l'espace diégétique. La bulle, en séparant l'impressif graphique de cet espace diégétique, permet son rattachement à un espace physique non représenté par le dessin. De fait, les bulles sont régulièrement utilisées avec des impressifs graphiques dont la source se situe hors champ.

3.2.3 L'ambiguïté des impressifs vocaux

Revenons à présent sur le cas des impressifs qui correspondent à une émission vocale (rires, soupirs, respiration forte, sanglots...). Ceux-ci sont souvent notés à l'intérieur de bulles qui présentent les mêmes caractéristiques formelles que les bulles de parole. Les caractères qui forment ces impressifs peuvent quant à eux être typographiés ou écrits à la main, et il n'est pas rare qu'ils présentent des effets graphiques comparables à ceux que l'on a vus dans la première partie. Notons néanmoins que les bulles ne sont pas obligatoires : on trouve de nombreux impressifs graphiques vocaux sans bulles (par exemple, le bâillement du père de Bonobono dans la figure 99 ou le halètement « *hā hā* » de Kōichi dans la figure 70 tirée de *JoJo*). Il existe un continuum entre les dialogues, en particulier les interjections, et ce type d'impressifs vocaux. La similitude du traitement graphique entre ces catégories de texte témoigne d'ailleurs de l'absence de limite étanche entre elles. En effet, il arrive souvent que des cris inarticulés soient écrits à la main avec force effets graphiques dans des bulles au contour hérissé, présentant ou non une queue pointant vers le visage du personnage criant. C'est par exemple le cas dans le haut de la page de gauche de la figure 49, tirée de *JoJo* : le cri « *uō'* » est écrit manuellement dans une bulle hérissée de piques, qui ne présente pas de queue à proprement parler). Il arrive même que certaines paroles articulées, mais prononcées avec force, soient tracées manuellement, comme dans la figure 5 tirée de *Chidaruma Kenpō* de Hirata Hiroshi : « *unu'* » (« Toi ! ») et « *matei'* » (« Attends ! ») sont en effet tracées au stylo-pinceau dans des bulles hérissées. Ainsi, comme souvent dans le domaine des impressifs graphiques, les frontières sont floues entre les différents types de signes.

Dans *Bonobono*, tous les écrits contenus dans les cases (c'est-à-dire tous les textes à l'exception des titres des planches et des numéros des pages) sont tracés manuellement, en employant uniquement les *kanji* et les *hiragana*. Cette uniformité restreint de fait la gamme de possibilités formelles des impressifs graphiques :

puisque aucun texte n'est typographié et que les effets graphiques sont très limités, la seule variable est celle de la présence ou de l'absence d'une bulle autour de l'impressif. Or, du fait du style d'histoires racontées et de l'absence de recherche de réalisme, on trouve dans *Bonobono* très peu d'impressifs vocaux. Les rares exemples sont de l'ordre du rire (par exemple « *hahahahaha* », produit par le père de Bōzu, dans la figure 90) ou de l'émission d'air par le nez (« *fun* », émis par Araiguma, dans la figure 102) et ne se distinguent en rien des dialogues, étant tracés avec la même écriture et dans le même type de bulles.

Il existe cependant dans *Bonobono* d'autres exemples d'impressifs dans des bulles émanant de la bouche de l'un des personnages. Nous en verrons trois. Le premier, qui apparaît très tôt dans le manga, est probablement le moins ambigu (fig. 80). Lorsque Sunadorineko demande à Bonobono de lui raconter une plaisanterie, celui-ci, qui ne sait visiblement pas exactement en quoi consiste une plaisanterie, décide de se tenir sur un pied, les bras en l'air, et d'énoncer « *piro pirō* » (case 4), « *payo payō* » (case 6) et « *pemo pemō* » (case 8). Aucun de ces mots n'existe, mais tous présentent la morphologie traditionnelle des impressifs. Il semble clair ici que Bonobono n'est pas en train de produire des sons inarticulés, mais d'inventer des impressifs dont il trouve la sonorité amusante, en pensant répondre à la demande de Sunadorineko. Ces « impressifs » appartiennent donc aux dialogues.

Dans l'exemple de la figure 113, la nature de ce qui est prononcé n'est pas aussi claire. Cette planche met en scène un fennec nommé Fenegī et son père. Fenegī s'est volontairement enseveli sous le sable du désert, respirant à l'aide d'une tige creuse, pour essayer de retrouver les sensations de la vie *in utero*. Toutes les cases de la planche à l'exception de la dernière adoptent le point de vue (en l'occurrence aveugle) de Fenegī フェネギー, et ne comportent en guise de dessin qu'un fond sombre. La première case présente le monologue de Fenegī, qui déclare (ou pense seulement) qu'il apprécie le calme, dans une bulle collée au coin inférieur gauche de la case. Dans les cases 2, 4 et 5, les impressifs graphiques « *pata pata* », « *shu'* », puis « *sasā* » et « *pachi pachi pachi* » sont notés en haut à droite, suggérant qu'ils correspondent à des bruits provenant de la surface du sable. Dans la case 7, l'impressif graphique « *koriton* » est noté de la même manière, et une bulle de parole de Fenegī reprend interrogativement « *koriton ?* ». En effet, alors que les impressifs graphiques précédents sont des impressifs usuels qui évoquent des sons identifiables, « *koriton* » ne correspond à rien de connu. La dernière case montre pour la première fois ce qui se passe à la surface du sable, où le père de

Fenegī crie « *koriton purakon* ». Fenegī réagit en criant à son père de se taire. La chute montre donc que ce qui apparaissait comme un impressif graphique dans la case 7 ne renvoyait pas à un bruit, mais à quelque chose que prononce le père de Fenegī. Igarashi joue sur l’ambiguïté du statut de l’écriture dans les mangas qui peut aussi bien être la retranscription de paroles articulées que celle de sons dans le cas des impressifs. Lors de la première lecture, l’impressif graphique « *koriton* » est compris comme exprimant un son mystérieux, et la reprise de cet impressif par Fenegī comme une imitation de ce son, de manière articulée ou non. La dernière case jette un doute sur le caractère de « *koriton* » et accentue encore l’ambiguïté du contenu de la bulle de parole de Fenegī de la case 7 : imitation non articulée d’un son produit par la bouche son père, transformation d’un son inarticulé en impressif articulé, répétition d’un impressif articulé ? Il est impossible de trancher avec certitude.

Le dernier exemple appartient au chapitre qui raconte la rencontre de Bonobono, Araiguma et Shimarisu avec la salamandre géante Ōsanshōuo オオサンショウウオ. Dans plusieurs planches du chapitre, Araiguma tient dans ses mains un poisson qu’il a pêché et qui n’en finit pas de tressauter (voir les figures 102 et 103). Bonobono et Shimarisu s’amuse à toucher Araiguma pour ressentir les vibrations du poisson. L’impressif « *bibibi* » exprime ordinairement le son persistant d’une sonnerie (que l’on traduirait par « bip bip bip »), et rappelle par ailleurs l’impressif « *bibi’* », qui évoque à la fois le phénomène physique d’un courant d’électricité ou d’un petit choc électrique et le son que ceux-ci produisent. L’usage de « *bibiX* » dans ce chapitre de Bonobono semble renvoyer à la fois au mouvement du poisson et au son qu’il produit.

Dans la première case de la planche qui nous intéresse (fig. 104), Bonobono est en partie hors champ, avec Araiguma et Shimarisu, à droite de la case, et l’impressif graphique « *pita’* » indique que le poisson arrête brusquement de tressauter. Bonobono et Shimarisu reviennent alors, déçus, vers Ōsanshōuo (case 2), avant de se précipiter à nouveau vers Araiguma lorsqu’ils entendent « *bibiX* » (case 3), pensant que les tressautements ont repris. Seulement, comme le laisse deviner au lecteur le fait que cette occurrence de « *bibiX* » soit inscrite dans une bulle munie d’une queue pointant hors champ, c’est en réalité Araiguma qui imite le bruit du poisson (case 4) afin de les tromper et de se moquer de leur crédulité (cases 5 et 6). La chute intervient quand Araiguma recommence à imiter le bruit du poisson (case 7) et que Shimarisu s’y laisse prendre à nouveau (case 8).

Ainsi, Bonobono est trompé la première fois, mais pas la seconde, une fois la supercherie dévoilée (Shimarisu faisant preuve ici, comme souvent, d'un certain manque de perspicacité). Cela suggère que l'imitation d'Araiguma du bruit du poisson était suffisamment proche du bruit réel dans l'univers diégétique pour que ses amis s'y laissent prendre. On pourrait certes supposer que les caractères compris dans la bulle ne soient que la retranscription d'un son moins articulé produit par Araiguma, mais il nous semble qu'il faut plutôt interpréter ces deux derniers exemples comme le fait que, dans *Bonobono* et probablement dans un grand nombre si ce n'est la majorité des mangas, la distinction entre la prononciation articulée des sons de la langue et la retranscription des sons naturels non articulés n'est pas pertinente. Dans l'univers de *Bonobono*, les impressifs graphiques « sonores » ne sont pas la retranscription de sons naturels. Les sons existent dès le départ sous une forme articulée. Pour le dire autrement, ces impressifs graphiques ne renvoient pas à une réalité extérieure, mais seulement à eux-mêmes, ce qui rejoint notre propos sur l'absence de distinction signifiante entre les impressifs sonores et les impressifs non-sonores dans l'univers diégétique des mangas²⁷⁵.

Pour conclure, revenons sur les questions posées en début de chapitre. Pour ce qui est des différences de sens et de forme entre les impressifs graphiques hors bulles et ceux qui sont compris dans des bulles, on peut citer la proportion importante d'impressifs vocaux parmi les impressifs placés dans des bulles. En outre, on peut noter la présence dans les bulles d'impressifs typographiés, ce qui est tout à fait exceptionnel dans le cas des impressifs graphiques hors bulle²⁷⁶. Par ailleurs, l'emploi de bulles offre plusieurs avantages, au premier rang desquels la précision du point d'ancrage au moyen de la queue de la bulle. Le trait de contour de la bulle peut également présenter un caractère expressif, tout en étant fortement codifié. En isolant graphiquement les caractères d'un fond éventuellement chargé, et du fait de sa rareté relative en association avec les impressifs graphiques, la bulle focalise l'attention du lecteur sur l'impressif graphique qu'elle contient. La surface de la bulle se situant sur un plan sémiotique différent de celui de l'espace diégétique, l'usage de la bulle constitue en outre un procédé privilégié pour matérialiser un ancrage hors champ. De plus, la bulle de manga, en raison de son association avec

²⁷⁵ Voir *supra*, p. 116.

²⁷⁶ Nous n'avons pas rencontré de manga employant d'impressifs graphiques hors bulle typographiés. On trouve cependant quelques exemples d'impressifs graphiques manuscrits dont le tracé évoque ostensiblement celui des caractères typographiques, comme dans *Dōsei jidai*, de KAMIMURA Kazuo (fig. 9) ou *Dōbutsu no oishasan*, de SASAKI Noriko (fig. 19).

la parole dans la majorité des cas, suggère dans une certaine mesure une personnification de la source de l'impressif ou, du moins, une forme d'intentionnalité. Toutefois, l'emploi de bulles se fait au détriment de certaines possibilités formelles offertes par les impressifs graphiques hors bulle, tels que l'intégration à l'espace diégétique ou le déploiement d'impressifs graphiques de grandes dimensions. Comme on le voit, on ne peut dégager de règle syntaxique rigoureuse et spécifique qui régirait l'emploi conjugué des bulles et des impressifs graphiques.

4. Les impressifs graphiques et les textes

4.1 Une énonciation textuelle complexe

4.1.1 Un réseau textuel non linéaire

La dernière grande catégorie de signes présents dans les mangas avec laquelle les impressifs graphiques sont en relation est celle des textes. En effet, les impressifs graphiques prennent place dans un réseau textuel qui comprend une grande variété de types de texte. Parmi les plus courants, on peut citer les dialogues, les pensées, les textes narratifs (aussi appelés récitatifs), les titres... Pour que les lecteurs s'y retrouvent, la distinction entre les types de texte se manifeste généralement, en plus de leur contenu purement linguistique, par des conventions graphiques telles que l'inclusion dans des bulles ou des cadres (que l'on peut regrouper sous le terme de « contenants graphiques » et qui peuvent prendre des formes diverses), ou encore l'emploi d'écritures différentes.

Commençons par présenter plus précisément les différents types de textes que l'on peut trouver dans les mangas. L'une des études les plus complètes de la question a été menée par Giancarla Unser-Schutz, dans sa thèse de doctorat intitulée « *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters* ». Pour son analyse, qui concerne plus particulièrement les genres de mangas les plus populaires, c'est-à-dire les *shōnen* et les *shōjo manga*, Unser-Schutz distingue huit catégories de textes : les dialogues, les pensées, les textes narratifs, les onomatopées (*onomatopoeia*) qui correspondent aux impressifs graphiques, les « textes d'arrière-plan » (*background text*), les « dialogues/pensées

d'arrière-plan » (*background lines/thoughts*), les commentaires et les titres²⁷⁷. Si plusieurs catégories sont aisément compréhensibles, d'autres méritent une précision.

Les textes narratifs peuvent être attribués à un narrateur extra-diégétique ou intra-diégétique, auquel cas ils s'apparentent parfois à des monologues intérieurs faisant office de narration. Ils sont souvent inscrits dans des cartouches. Les textes d'arrière-plan sont les textes intra-diégétiques qui correspondent à des objets matériels dans l'univers du manga, tels que des affiches, des enseignes ou des documents lus par les personnages. Les dialogues et pensées d'arrière-plan sont des textes écrits le plus souvent manuellement directement dans l'image, sans bulle ou cartouche, qui sont attribuables aux personnages. Les commentaires sont eux aussi manuscrits et inscrits directement dans l'image, mais sont attribuables à la figure de l'auteur ou au moins à un narrateur extra-diégétique.

On pourrait résumer dans un tableau les conventions les plus courantes qui permettent aux lecteurs d'identifier les catégories de textes dans les *story manga*, c'est-à-dire l'ensemble des mangas à l'exception des *yon-koma manga* (voir Tableau 2). En effet, les conventions ayant évolué avec le temps, certaines diffèrent en fonction du genre de mangas. Ainsi, dans les *yon-koma manga*, il est fréquent que tous les textes soient écrits manuellement, tandis que dans les *story manga*, la distinction entre les textes typographiés et les textes manuscrits est très importante. Par ailleurs, les différents types de texte ne sont pas représentés dans les mêmes proportions en fonction des genres. Par exemple, les dialogues/pensées d'arrière-plan et les commentaires sont relativement rares dans les *shōnen manga*, mais ordinaires dans les *shōjo manga*²⁷⁸. Ce n'est que dans les années 1980 que les conventions se sont fixées de façon relativement uniforme²⁷⁹. Par ailleurs, on peut voir que ces conventions portent sur la présentation visuelle des textes, en jouant sur plusieurs critères : la présence ou l'absence de contenants tels que des bulles, leur ancrage au dessin et le choix d'une écriture typographiée ou manuelle.

Tableau 2 : Présentation des types de textes dans les *story manga*.

	Contenant graphique	Ancrage	Écriture
--	---------------------	---------	----------

²⁷⁷ Giancarla UNSER-SCHUTZ, *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters*, Thèse de doctorat, Université Hitotsubashi, Faculté des Sciences Sociales, 2013, p. 15.

²⁷⁸ Giancarla UNSER-SCHUTZ, *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters*, *op. cit.*, p. 31.

²⁷⁹ Notons que le travail de Giancarla UNSER-SCHUTZ s'appuie sur des mangas publiés en 2007-2008, soit largement postérieurs à ceux que nous étudions. Néanmoins, nous retrouvons dans notre propre corpus les catégories de textes qu'elle distingue.

Dialogues	Bulle avec une queue pointue	Oui, précisé par la queue de la bulle	Typographiée
Pensées	Bulle avec une queue constituée de petits ronds	Oui, précisé par la queue de la bulle	Typographiée
Récitatifs	Cartouche rectangulaire	Non	Typographiée
Dialogues/Pensées d'arrière-plan	Non	Oui, par la proximité	Manuelle
Commentaires	Non	Oui, par la proximité et parfois par une ligne tracée	Manuelle
Impressifs graphiques	Non, sauf pour impressifs vocaux (bulle)	Oui, par la proximité et l'orientation	Manuelle
Titres	Non	Non	Typographiée ou manuelle
Textes intra-diégétiques	Non	Non	Typographiée ou manuelle

Le travail d'Unser-Schutz met en avant la manière dont la diversité des textes présents dans les mangas entraîne une lecture non-linéaire²⁸⁰. Elle présente l'idée qu'il existe une distinction essentielle entre les éléments typographiés, qui sont pensés comme essentiels à la compréhension du manga, et les textes manuscrits, qui correspondent à des informations secondaires et peuvent être ignorés sans dommage par les lecteurs. De fait, des études portant sur les habitudes de lecture de ces derniers montre qu'une part non négligeable d'entre eux ne lisent – du moins lors de leur première lecture – que les dialogues, les pensées des personnages et les récitatifs, mais sautent volontairement tous les textes non-typographiés²⁸¹. Cela ne signifie pas que ceux-ci n'aient pas de raison d'être, bien sûr. Outre le fait que certains lecteurs lisent dès leur première lecture l'intégralité des textes, les mangas présentent la particularité d'être fréquemment lus plusieurs fois par un même lecteur²⁸². La relecture est alors l'occasion pour celui-ci de prendre le temps de s'attarder sur les détails que constituent les impressifs graphiques, en particulier

²⁸⁰ Giancarla UNSER-SCHUTZ, *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters*, op. cit., p. 30. Notons qu'un auteur comme GROENSTEEN, qui s'est intéressé majoritairement aux bandes dessinées occidentales, envisage les textes dans les bandes dessinées comme un réseau graphiquement éclaté mais qui se lit et se comprend in fine de façon linéaire : voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 152. A l'inverse, le caractère non linéaire du texte dans une bande dessinée américaine est finement étudié par Côme MARTIN dans « Multiplicité et richesse typographique chez Chris Ware », *Textimage*, Varia 4, juin 2014. [En ligne: http://www.revue-textimage.com/09_varia_4/martin1.html]

²⁸¹ Voir par exemple INGULSRUD John E. et ALLEN Kate, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse*, op. cit., p. 130.

²⁸² Voir par exemple INGULSRUD John E. et ALLEN Kate, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse*, op. cit., p. 135.

ceux de taille réduite, mais aussi ce qu'Unser-Schutz nomme les dialogues/pensées d'arrière-plan.

Ceux-ci représentent un type de texte présent majoritairement dans les *shōjo manga*, et correspondent à des phrases dont il est généralement difficile d'affirmer avec certitude si elles ont été prononcées ou seulement pensées. Lorsqu'elles forment un dialogue, celui-ci se déroule parallèlement au dialogue principal compris dans les bulles, qui n'y fait pas référence. On trouve un exemple de parole ou de pensée d'arrière-plan dans *Boku Tama*, dans la figure 118, dans la case inférieure droite. Alors que la mère et le frère d'Arisu sont en train de parler d'elle, la mère ajoute un commentaire manuscrit hors bulle (« Il faut dire qu'elle est bizarre ») et, dans la case suivante, le frère d'Arisu poursuit la conversation sans réagir au commentaire, dont on ne sait s'il a été prononcé en aparté ou s'il n'a été que pensé. Ainsi, bien que les paroles/pensées d'arrière-plan soient attribuables à des personnages au même titre que les dialogues et les pensées présentés dans des bulles, leur statut dans la narration est sensiblement différent. Tout se passe comme s'il existait un ruban de texte principal, typographié, qu'il est nécessaire de lire pour suivre le fil de l'histoire, et un ensemble de textes secondaires, manuscrits, qui n'exigent pas de lecture linéaire, mais apportent des informations sur l'état d'esprit des personnages.

Les impressifs graphiques appartiennent clairement à l'ensemble des textes secondaires, sauf dans quelques cas où les effets graphiques manifestent leur importance narrative, notamment par leur taille ou par une disposition centrale. Il est intéressant de constater que trois catégories de textes secondaires – les paroles/pensées d'arrière-plan, les commentaires et les impressifs graphiques – peuvent se présenter visuellement de la même manière, à savoir manuscrits et hors bulle, souvent ancrés de façon relativement lâche. Sasamoto Jun, dans son article « *Manga hyōgen ni okero « gion » no hataraki* », (Le fonctionnement des « impressifs sonores » dans l'expression des mangas) en fait également la remarque en citant l'exemple d'une planche tirée de *Mezon ikkoku* (めぞん一刻, *Maison Ikkoku*), de Takahashi Rumiko²⁸³. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que les frontières entre ces catégories puissent être poreuses, surtout lorsqu'on se souvient des exemples de néologismes que l'on a vus dans la première partie, qui utilisent des mots du lexique courant pour produire des impressifs, comme « *puresshā'* »

²⁸³ SASAMOTO Jun, « *Manga hyōgen ni okero “gion” no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni* », *op. cit.*, p. 14.

dans *JoJo* (fig. 69)²⁸⁴.

Certains textes semblent même n'appartenir pleinement à aucune des catégories proposées par Unser-Schutz. En effet, dans les *shōjo manga*, il arrive régulièrement que certains mots soient écrits de manière isolée en *kanji*, comme le mot « pervers » (*hentai* 変態) dans la figure 134, tirée de *Boku Tama*. Ce mot fait écho à la réplique du personnage de Sakura, qui prévient son ami Issei dans la case précédente que, s'il continue à avoir des sentiments romantiques pour leur ami commun, il va devenir un pervers (reflétant une homophobie largement répandue dans la société japonaise). La signification de ce mot écrit en *kanji* massifs entre les personnages est claire : il souligne l'impact psychologique pour les personnages de l'emploi de ce terme lourdement chargé. Pour autant, il n'est pas aisé de le rattacher à une des catégories de textes que l'on a vues. Graphiquement, la taille imposante des caractères et leur inscription dans l'image entre les personnages rappellent les effets graphiques habituellement réservés aux impressifs graphiques et suggèrent l'idée de la résonance du mot. Toutefois, le fait que le mot soit écrit en *kanji* et qu'il soit accompagné d'un point final (。) le distingue clairement de ces derniers.

Il semble donc qu'en dehors des textes typographiés, qui sont présentés visuellement de façon dispersée, mais qui se lisent de manière linéaire, suivant les règles de navigation que l'on verra dans la troisième partie de ce travail, les mangas (les *shōjo manga* surtout, mais pas seulement) présentent tout un réseau d'autres textes dont la nature est moins clairement affichée et la présentation plus flottante²⁸⁵. On sait que la lecture des mangas est multimodale, puisqu'elle doit prendre en compte des textes et des dessins, mais on voit que même en ne considérant que les textes, les lecteurs doivent opérer une lecture non-linéaire. Une telle lecture mobilise nécessairement une grande attention portée aux indices à la fois graphiques et linguistiques qui peuvent renseigner sur la nature de chaque texte. Ainsi, les impressifs graphiques prennent place dans un réseau textuel avec lequel ils peuvent entrer en résonance à travers notamment des phénomènes d'écho et de citations.

²⁸⁴ Voir *supra*, p. 99.

²⁸⁵ Dans certains cas rares, une partie des textes typographiés n'appartient pas à la suite linéaire principale. On en voit un exemple en bas à gauche de la figure 16, tirée du manga éducatif *Manga Nihon keizai nyūmon* : les deux lignes verticales typographiées situées dans la marge correspondent à un court texte informatif destiné à expliquer un point technique. Ces textes explicatifs en marge sont une spécificité des mangas éducatifs.

4.1.2 *Bonobono* : une énonciation polyphonique

Examinons à présent plus précisément le réseau textuel de *Bonobono*. Les types de textes que l'on trouve dans *Bonobono* sont les suivants : les dialogues, les impressifs graphiques, les textes narratifs attribuables à un narrateur extra-diégétique, les textes narratifs attribuables à un personnage, les monologues intérieurs, les légendes et les commentaires d'un narrateur extra-diégétique, les titres des strips ou des double-strips, les textes en première page de chapitre, les courts commentaires de présentation des personnages au début des volumes et, enfin, les numéros de page²⁸⁶. Nous avons noté leur présentation dans le Tableau 3 ci-dessous.

Tableau 3 : Présentation des types de textes dans Bonobono.

	Contenant graphique	Ancrage	Écriture
Dialogues	Bulle avec une queue pointue	Oui, précisé par la queue de la bulle	Manuelle
Monologues intérieurs	Non	Non (généralement)	Manuelle
Textes narratifs d'un narrateur externe	Non	Non	Manuelle
Textes narratifs d'un personnage	Non	Non	Manuelle
Textes de début de chapitre	Non	Non	Manuelle
Légendes et commentaires	Non	Oui, par une flèche	Manuelle
Impressifs graphiques	Non, sauf pour les impressifs vocaux (bulle)	Oui, par la proximité et l'orientation	Manuelle
Titres des strips	Cartouche	Non	Typographiée
Commentaires de début de volume	Non	Non	Typographiée

Comme on peut le voir, plusieurs catégories de texte partagent la même présentation. Cette uniformisation due à la simplicité volontaire du dispositif formel des textes demande au lecteur de s'appuyer sur des indices linguistiques pour déterminer la nature de chaque texte. C'est particulièrement le cas pour les textes manifestement narratifs. En effet, l'énonciation dans *Bonobono* est complexe et oscille entre une narration attribuable au personnage de Bonobono, voire à d'autres personnages, et une narration attribuable à une figure de narrateur externe qui n'est

²⁸⁶ Dans l'édition en volumes, les marges en bas de pages sont en plus agrémentées de dessins formant deux petits *flip-books*, qui ont chacun un titre, et parfois une ligne de dialogue.

cependant pas omniscient. Ainsi, dès les premiers strips, Bonobono est clairement présenté comme le narrateur, notamment par l'utilisation de la première personne du singulier « *boku* », dans les titres des strips (fig. 78 : « Un jeu à moi » (*Boku no oasobi* ボクのお遊び, fig. 84 « Moi qui hésite » (*Mayotteru boku* 迷ってるボク). Par ailleurs, on trouve aussi parfois, quoique plus tardivement dans la série, le monologue intérieur de certains personnages, qui se présente sous la forme d'un texte manuscrit placé directement dans le dessin. Par exemple, dans la figure 116, le texte placé au-dessus de Shimarisu dans la dernière case correspond manifestement à ses pensées ou à son monologue intérieur, puisqu'il évoque « Bonobono-chan »²⁸⁷. De plus, dès les premiers chapitres, la figure d'un narrateur manifestement externe fait son apparition, en particulier dans les commentaires ancrés aux dessins à l'aide d'une flèche. Ces commentaires contiennent parfois des informations qui ne peuvent pas être connues de Bonobono, comme dans la figure 91, qui décrit le jeu solitaire du jeune castor Bōzu, auquel Bonobono n'assiste pas.

Cependant, ce narrateur n'est pas un narrateur omniscient qui pourrait se confondre avec la figure de l'auteur, comme c'est souvent le cas dans le cas des commentaires que l'on trouve dans les *shōjo manga*²⁸⁸. Rappelons qu'outre l'énonciation à proprement parler, la narration dans la bande dessinée passe aussi par l'image, ce que plusieurs chercheurs désignent par le terme de monstration, à la suite d'André Gaudreault, qui a développé ce concept pour l'étude du cinéma²⁸⁹. L'utilisation de ce concept a donné lieu à de nombreux débats que retrace Groensteen dans *Bande dessinée et narration*²⁹⁰. Il ne nous semble pas nécessaire de trancher ici sur l'existence ou non d'une instance monstratrice dans toute bande dessinée et de ses éventuelles relations avec un narrateur. Nous reviendrons par ailleurs sur ces questions dans la troisième partie de ce travail.

Ce qui nous intéresse particulièrement dans le cas de *Bonobono* est que la narration verbale et la monstration sont régulièrement en porte-à-faux, ce qui est inhabituel. Le strip de la figure 85 intitulé « Shimarisu-kun est arrivé au lac » (*Mizuumi ni tsuita Shimarisu kun* 湖に着いたシマリスくん) en fournit un exemple

²⁸⁷ Le suffixe « *chan* » est en effet souvent apposé en japonais au nom d'un enfant ou d'une jeune femme. Shimarisu utilise ce suffixe pour s'adresser à Bonobono ou pour parler de lui à une tierce personne, comme dans la dernière case de la figure 90.

²⁸⁸ Voir Giancarla UNSER-SCHUTZ, *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters*, *op. cit.*, p. 53-55.

²⁸⁹ André GAUDREULT, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Sainte-Foy, Méridiens Klincksieck/Presses de l'Université Laval, 1988, 203 p.

²⁹⁰ Voir Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 85-132.

très clair. Ce strip est composé de quatre cases dont le dessin, identique, montre le rivage du lac et la bordure de la forêt. La première case comporte le texte narratif suivant, inscrit verticalement à la droite de la case : « Pendant ce temps, Shimarisku-kun était enfin arrivé au lac » (その頃シマルスクンはとうとう湖に着いたのでした). Suivent deux cases au dessin identique et dépourvues de tout texte. Le lecteur, qui est habitué à une monstration minimale comme celle de la figure 84, qui représente la progression de Shimarisku dans les feuillages à l'aide uniquement de petits traits et d'impressifs graphiques, peut s'attendre à déceler la présence de Shimarisku à travers une variation graphique encore plus subtile. Cependant, il n'y a cette fois-ci rien à voir et la dernière case présente une chute qui porte non sur le contenu de l'histoire, mais sur la narration en tant que telle, puisqu'on peut lire, tracé horizontalement en bas de la case en gros caractères « Ah non, il n'est pas là » (いや、ここにはいませんが).

Le narrateur externe se présente donc non comme une figure de l'auteur, qui serait responsable à la fois de la narration verbale et de la monstration, mais comme un commentateur du manga qui semble se dérouler devant lui. *Bonobono* se distingue en cela de la plupart des mangas comprenant des commentaires, qui sont généralement attribuables à la figure de l'auteur. De façon intéressante, si les commentaires dans *Bonobono* peuvent être attribués à une figure de narrateur externe, la monstration n'est pas personnalisée et semble obéir à des règles arbitraires et obscures, comme on l'a vu plus haut avec plusieurs exemples de cadrage allant à l'encontre de la logique conventionnelle de la monstration dans les mangas.

L'ambiguïté de l'énonciation touche parfois aussi les impressifs graphiques. En effet, on trouve dans *Bonobono* plusieurs exemples de textes qui se présentent visuellement comme des impressifs graphiques, tout en n'étant linguistiquement ni des impressifs usuels ni même des néologismes. Ainsi, dans les figures 89 et 90, sont associés à la mère de Bōzu des textes traités comme des impressifs graphiques, mais qui n'en sont clairement pas sur le plan linguistique. Dans la première figure, chaque coup du personnage est accompagné d'un de ces textes (« balayette ! » *ashibarai* あしばらいっ, « encore une ! » *moiccho* もいっちょっ, « toi aussi ! » *antamo* あんたもっ). Si les deux premiers peuvent être compris comme des néologismes similaires aux impressifs forcés que l'on a vus plus haut, le troisième texte, en utilisant la deuxième personne, s'apparente de façon manifeste à une réplique de dialogue. C'est également le cas dans la cinquième case de la figure

suivante, où le coup qu'elle porte à son compagnon est accompagné du texte « qu'est-ce qui te fait rire ? » (*nanigaokashīno* ' なにかがおかしいのっ). Pourtant, il est difficile de considérer simplement ces textes comme des exemples de dialogues/pensées d'arrière-plan, suivant la typologie d'Unser-Schutz. En effet, il semble plus juste de les considérer comme des hybrides entre cette catégorie et celle des impressifs graphiques, avec lesquels ils partagent non seulement la présentation graphique (taille, ancrage par l'orientation, utilisation des *hiragana*), mais aussi l'emploi de l'occlusion glottale finale et le contexte d'utilisation, puisqu'ils apparaissent en accompagnement de coups portés, qui ne sont pas sonorisés par ailleurs. On peut donc les comprendre moins comme la traduction du son produit par les coups que comme une interprétation de l'impression globale donnée par l'attitude de la mère de Bōzu à chacun des coups.

D'autres exemples assez proches peuvent être trouvés dans les figures 105 et 106. Araiguma s'y dispute avec Shōnē-chan, la grande sœur de Shimarisu. Dans les deux figures, la case 7 montre Shimarisu tenir tête à Araiguma – et à Shōnē-chan dans la deuxième figure – et les défier de le frapper, ce qu'ils font évidemment à la case suivante. Les impressifs graphiques qui accompagnent son attitude résolue ne sont pas des impressifs, mais des expressions du langage commun, agrémentées d'une occlusion glottale finale : *chūchonashi* ' (« sans la moindre hésitation ») et *shinjitsuichiro* ' (« rien que la vérité »). Ce type de « recyclage » d'expressions en impressifs graphiques est un procédé devenu relativement courant dans les mangas à tonalité comique dans les années 1980²⁹¹. Il n'en reste pas moins que la narration dans *Bonobono* apparaît complexe, du fait à la fois de la dichotomie appuyée entre ce qui relève de la monstration et ce qui relève de la narration verbale, et de la polyphonie des instances prenant en charge cette narration verbale.

4.1.3 Les impressifs graphiques et les commentaires dans *Bonobono*

Le rôle des commentaires dans les mangas est d'apporter des informations qui ne sont pas transmises par le dessin ou les autres textes, ou bien d'introduire un regard critique sur un aspect du manga, qu'il s'agisse de la forme ou du fond. Les commentaires sont le plus souvent liés à une figure présentée comme l'auteur lui-

²⁹¹ Voir par exemple NATSUME Fusanosuke, « Manga ni okeru onomatope » (Les onomatopées dans les mangas), dans SHINOHARA Kazuko et UNO Ryōko (dir.), *Onomatope kenkyū no shatei – Chikazuku oto to imi* (La portée des études sur les onomatopées – quand le son et le sens se rapprochent), Tōkyō, Hitsuji Shobō, 2013, p. 232-233.

même, qui peut évoquer par exemple sa fatigue et les dures conditions de production des mangas pour les magazines. Les commentaires de ce genre sont particulièrement nombreux dans les mangas des années 1980 et 1990. Dans d'autres cas, l'instance énonciatrice des commentaires n'est pas aussi personnalisée et se présente comme une figure de narrateur externe omniscient, voire comme la voix d'un lecteur fictif posant un regard critique sur le manga. Comme on le voit, il existe une certaine latitude dans l'emploi des commentaires. Leur présentation graphique est en revanche relativement uniformisée, puisque les commentaires sont généralement écrits avec un stylo plutôt fin, directement dans l'image, et ancrés à l'aide d'un trait ou d'une flèche renvoyant vers l'élément commenté. Dans *Bonobono*, le seul discours attribuable directement à la figure de l'auteur est la présentation des personnages au début de chaque volume. Ces petits textes typographiés utilisent en effet parfois le terme *sakusha* (作者), qui correspond à l'expression « l'auteur de ces lignes », c'est-à-dire une manière conventionnelle pour les auteurs de se référer à eux-mêmes. Ce n'est pas le cas des commentaires, qui construisent progressivement une figure de narrateur plus intrigante et difficile à cerner.

Dans *Bonobono*, les commentaires, qui se réduisent parfois à des légendes, sont toujours, ou presque, associés à des flèches pointant vers l'objet commenté. Comme d'autres éléments du système sémiotique de *Bonobono*, les flèches ne sont pas apparues immédiatement, et on peut noter la présence dans une page du premier chapitre (fig. 79) d'une légende (« coussinets ») qui est reliée à deux points du dessin par deux traits fins. Cette légende présente d'ailleurs un point intéressant en ce qu'elle est écrite en *kanji* (*nikukyū* 肉球), alors que quand Bonobono prononce le même mot, celui-ci est noté en *katakana* (ニクキュウ), suggérant que le mot possède pour lui une signification particulière²⁹². Or, c'est la graphie en *katakana* qui est employée pour le titre du double strip (« coussinets », *nikukyū* ニクキュウ), ce qui est cohérent avec les autres titres de strips utilisant la première personne du singulier. Il faut donc comprendre que les titres sont attribuables à Bonobono, mais pas la légende, dont l'instance énonciatrice serait un narrateur externe apparemment neutre.

Passés les premiers chapitres, les commentaires dans *Bonobono* sont

²⁹² L'utilisation d'une graphie phonétique pour un mot habituellement écrit en *kanji* est souvent employée dans les mangas pour suggérer que celui qui prononce le mot (souvent un enfant) ne connaît pas sa graphie usuelle et répète un mot qu'il a entendu sans bien le comprendre. Dans le cas de *Bonobono*, les animaux n'utilisent pas l'écriture, mais la connotation est probablement similaire.

quasiment systématiquement associés à des flèches. En effet, les flèches ont rapidement intégré la gamme des signes couramment utilisés dans *Bonobono*, sans d'ailleurs que des commentaires y soient forcément associés. Il nous paraît utile de nous intéresser un moment aux flèches en tant que signes. La flèche est un signe utilisé dans tous les genres de mangas et son usage est conventionnel. Dans les classifications japonaises des signes typiques des mangas, les flèches sont parfois rangées dans la catégorie des *keiyu* ou symboles graphiques²⁹³. Cependant, leur fonction déictique en fait selon nous des symboles à part, qui contiennent en eux-mêmes la marque d'une intentionnalité de la narration.

Dans *Bonobono*, les flèches sont souvent employées pour signifier au lecteur qu'il doit prêter attention à ce qui pourrait paraître un détail. Il arrive que ces flèches soient muettes, comme dans la figure 111, où les dessins de la grenouille rapetissant sous l'effet de la perspective à mesure de sa chute dans la cascade sont accompagnés d'autant de flèches. Parfois, les flèches invitent à suivre une narration parallèle à l'action principale, comme dans la figure 92. On y voit Bonobono et Kohiguma frapper un tronc d'arbre. Dans la case 4, une flèche pointe vers une coccinelle sur une branche, accompagnée par un commentaire indiquant qu'elle est sortie en sentant qu'il se passait quelque chose d'inhabituel. Sans flèche ou commentaire, le lecteur ne prêterait pas attention à la coccinelle, dont la taille est minuscule. Dans les quatre dernières cases de la page, une flèche pointe vers la coccinelle, bien que seules deux de ces flèches soient accompagnées d'un commentaire, dans les cases 6 et 7.

Par ailleurs, les flèches peuvent pointer vers un dessin iconique, mais aussi vers un symbole graphique ou un impressif graphique. On trouve par exemple des flèches muettes de ce genre dans la figure 100. Dans le strip de droite, le père de Bonobono est retourné voir son ami le Grand ancien des orques (*Shachi no chōrō*, シャチの長老). Celui-ci affirme dans la première case qu'il a bien changé depuis leur dernière rencontre. Les deux cases suivantes montrent le Grand ancien alors et maintenant, la seule différence tenant au redoublement de l'impressif graphique exprimant son tremblement dû à l'âge, qui passe de « *yobo* » dans la case 2 à « *yobo yobo* » dans la case 3. De façon comiquement superflue, une flèche pointe vers chaque occurrence de « *yobo* ».

D'autres impressifs graphiques sont accompagnés de véritables

²⁹³ Voir TAKEKUMA Kentarō, « Hitome de wakarū “keiyu” zukan ! » *op. cit.*, p. 78-82.

commentaires. C'est par exemple le cas dans le strip de gauche de la figure 107, qui se déroule dans le noir et met en scène les deux grandes sœurs de Shimarisu pendant la nuit. Dans les cases 3 et 4, un commentaire fléché porte respectivement sur une réplique et sur le symbole graphique d'une goutte de transpiration, mais dans la case 2, c'est sur l'impressif graphique « *niya'* » que porte le commentaire. L'impressif « *niya'* » est très courant et exprime habituellement un sourire (silencieux) chargé de mauvaises intentions. Ici, le commentaire indique qu'il désigne le « son » produit en riant par l'une des sœurs (ショーねえちゃんが笑った音). Le choix de l'usage du mot « son » semble indiquer que les impressifs graphiques sont considérés dans *Bonobono* comme des sonorisations, indépendamment du caractère sonore ou silencieux du phénomène qu'ils désignent.

Un autre exemple semble aller dans ce sens, dans la figure 101. Bonobono a demandé à Araiguma à la page précédente pourquoi il existe des êtres vivants qui sont grands et d'autres qui sont petits. La réponse d'Araiguma n'est pas retranscrite en tant que paroles, mais montrée dans les pages 3 à 7. Araiguma est dessiné assis par terre, adossé à un arbre, en train de réfléchir de façon paresseuse. Les rayons du soleil à travers le feuillage et la chaleur émanant du sol sont dessinés et accompagnés de l'impressif graphique « *poka poka* », qui exprime une sensation de chaleur agréable. A la première occurrence de l'impressif graphique, à la case 3, celui-ci est assorti du commentaire suivant : « bruit du beau temps » (いいお天気德音). Il est possible de voir dans l'emploi de ce terme le reflet d'une narration complexe de la séquence, qui correspondrait à une forme de discours indirect libre, ou plutôt de monstration indirecte. Selon cette interprétation, l'impressif « *poka poka* » est prononcé par Araiguma et le commentaire qui accompagne l'impressif graphique est attribuable à la figure du narrateur qui adopte la posture faussement naïve que l'on a déjà vue ailleurs. Quoiqu'il en soit, c'est le même mot *oto* (音, « bruit » ou « son ») qui est employé pour expliquer l'impressif graphique, alors que le phénomène évoqué est silencieux.

Signalons enfin que les commentaires peuvent même être associés à des bulles de dialogue, comme dans la dernière case de la figure 94. La planche montre Bonobono amener un poisson à Sunadorineko, qui a été grièvement blessé par un combat et qui est allongé dans sa tanière, incapable de bouger. Sunadorineko demande à Bonobono de le nourrir et, dans la case 7, évoque une situation similaire lors de son arrivée dans la forêt, où Bonobono l'avait nourri de la même façon. La case suivante change radicalement de cadrage, et adopte un point de vue aérien et

distant de la taverne, les deux personnages n'étant plus dessinés. Leur dialogue est cependant indiqué par deux bulles pointant vers la tanière, trop petites pour contenir du texte, comme si elles étaient elles aussi soumises à la perspective. Le commentaire qui est associé à la première bulle dit : 『おぼえてるかぼのぼの』とか言っている (Il dit quelque chose comme « Tu te souviens, Bonobono ? »). Le commentaire attaché à la deuxième bulle, qui est encore plus petite, dit : 『うん』とか言っている (Il dit quelque chose « Oui »). La distance dans la narration introduite par le procédé du commentaire est soulignée par l'usage de la particule « *toka* », que l'on peut traduire par « quelque chose comme » ou « par exemple ». On retrouve la même remise en question des conventions narratives que l'on a vue dans les exemples concernant les impressifs graphiques, et le même dessin en filigrane d'une figure de narrateur qui n'est pas maître de la monstration.

Pour résumer, il arrive donc dans *Bonobono* que certains impressifs graphiques soient commentés ou légendés, notamment pour ajouter des informations non fournies par le dessin, ou même simplement fléchés, de façon à attirer l'attention du lecteur sur un élément important. Le procédé introduit une distance réflexive dans la narration qui laisse imaginer une figure inhabituelle de narrateur.

4.2 Jeux avec les dialogues dans *Bonobono*

De façon prévisible, la catégorie de textes qui entretient le plus de relations avec les impressifs graphiques est celle des dialogues, qui représentent quantitativement la part la plus importante des textes dans *Bonobono* comme dans l'immense majorité des mangas. Habituellement, les relations entre les dialogues et les impressifs graphiques se limitent à la reprise par un personnage d'un son qu'il vient d'entendre et qui apparaît dans le manga sous la forme d'un impressif graphique. Comme on va le voir, ce type de citations existe aussi dans *Bonobono* mais, de façon plus surprenante, il arrive également que ce soient les impressifs graphiques qui fassent écho aux dialogues.

4.2.1 Des impressifs graphiques cités dans les dialogues

Le premier exemple de citation que nous allons examiner appartient à un chapitre que nous avons déjà évoqué plus haut, qui montre Bonobono, Shimarisu et Araiguma lors de leur visite à Ōsanshōuo, la salamandre géante, qui est un maître

de poésie japonaise (fig. 102). Dans cette page, Araiguma est aux prises avec le poisson qui tressaute, produisant l'impressif graphique « *bibiX* », tandis que Shimarisu tente de produire un poème. C'est dans ce poème qui prend le poisson pour sujet qu'apparaît l'impressif :

元気なサカナは

びびびびび

もうひとつ

び

Un poisson vigoureux

Bibibibibi

Et encore un

Bi

Shimarisu utilise donc l'impressif dans son poème, suivant en cela une tradition bien établie, même si la métrique approximative de son œuvre laisse à penser qu'il n'est pas familier avec la poésie japonaise. Il s'agit certes ici d'un exemple quelque peu exceptionnel de dialogue, le poème déclamé par Shimarisu étant d'ailleurs écrit sans bulle, en gros caractères placés directement dans l'image. Il ne fait cependant pas de doute que celui-ci est prononcé par Shimarisu. Signalons par ailleurs en passant qu'il arrive parfois que les titres soient constitués par des impressifs qui apparaissent en tant qu'impressifs graphiques dans le strip ou le double strip, comme c'est le cas dans la figure 104, intitulée « Bibibibibi ». C'est d'ailleurs dans cette planche qu'Araiguma dupe ses amis en prononçant lui-même « *bibiX* », comme on l'a vu dans le chapitre précédent²⁹⁴.

Les exemples que nous allons examiner à présent sont plus complexes sur le plan narratif. Dans le premier exemple, Sunadorineko est en train d'essayer d'enseigner à Bonobono l'esprit de déduction (fig. 114). Pour ce faire, dans les pages précédentes, il a ramassé une dent de lapin qui était au sol et a demandé à Bonobono d'imaginer comment elle s'est retrouvée là. Dans le strip de droite, il réfute la proposition de Bonobono et fournit sa propre explication, dont le manque de caractère dramatique laisse Bonobono déçu. Sunadorineko lui demande alors ce à quoi il s'attendait ; les cases 5, 6 et 7 sont consacrées à la réponse de Bonobono,

²⁹⁴ Voir *supra*, p. 213.

exprimée par des dessins peu compréhensibles accompagnés d'impressifs graphiques. On peut y voir les pattes arrière d'un félin tacheté et le visage d'un lapin effrayé en gros plan. L'un des impressifs graphiques utilisés est « *bota bota X* », qui exprime d'ordinaire le son produit par de grosses gouttes qui tombent, mais le manque de clarté du dessin ne permet pas de voir à quoi correspondent ces gouttes. La dernière case revient à la scène de départ : on y voit Bonobono en plein mime et Sunadorineko perplexe, qui lui demande « Qu'est-ce qui fait « *bota bota bota* » ? » (ぼたぼたぼたってなにが?). L'incompréhension de Sunadorineko permet ainsi de comprendre que ce que les trois cases précédentes ont montré correspond à ce que Bonobono a confusément imaginé, mais pas à ce qu'il a effectivement exprimé. Il semble s'être contenté de mimer les mouvements en les agrémentant d'impressifs, ce qui ne suffit manifestement pas à faire comprendre le contenu de sa pensée à Sunadorineko.

Dans les deux figures suivantes, la même structure est à l'œuvre (fig. 115 et 116). Bonobono discute avec Shimarisu de la disparition inexplicée de leur ami Prairie Dog. Bonobono fait des conjectures et imagine une scène qui est introduite par la formule « si ça se trouve... » (もしかして...) et représentée sous forme de dessins accompagnés d'impressifs graphiques. Dans la case suivante, Shimarisu cite les impressifs d'un air interrogatif. Encore une fois, on comprend que Bonobono a prononcé ces impressifs et qu'ils ne sont pas compréhensibles sans le dessin, ce qui explique la perplexité de Shimarisu. La monstration induit volontairement le lecteur en erreur. En effet, le lecteur croit que la narration complète, c'est-à-dire l'ensemble des dessins et des impressifs graphiques, correspond à ce que Bonobono raconte à Shimarisu, sous la forme d'une explication verbale articulée. Il s'agit en effet d'un procédé courant dans les mangas, sur le modèle de ce qui est pratiqué au cinéma. On peut en voir un exemple dans la figure 81, où le strip de droite montre Bonobono imaginer des scénarios de plus en plus effrayants, tandis que le strip de gauche montre ce que Bonobono imagine, à l'aide des dessins et de la narration.

Le comique des planches des figures 115 et 116 repose non seulement sur le fait que cette supposition du lecteur est battue en brèche, mais aussi sur la manière dont la citation par Shimarisu des impressifs utilisés par Bonobono leur retire tout volume. En effet, alors que les impressifs graphiques présentent des effets graphiques de taille et de disposition, ce n'est pas le cas lorsqu'ils sont cités par Shimarisu. Le procédé de la citation souligne ainsi subtilement la différence entre

les impressifs prononcés et les impressifs graphiques, qui tirent un certain pouvoir expressif de leur tracé, même lorsque les effets graphiques sont minimales comme ici dans *Bonobono*.

4.2.2 Des impressifs graphiques néologismes en écho

Un autre type de rapport entre les impressifs graphiques et les dialogues se manifeste à plusieurs reprises dans *Bonobono*. On a évoqué rapidement plus haut le fait qu'une scène récurrente de la série montre Araiguma frapper quelqu'un, souvent Shimarisu. Les impressifs graphiques employés pour accompagner ces coups sont variés et les néologismes sont nombreux. Or, parmi ces néologismes, on constate que deux types de procédés en rapport avec les dialogues ont été employés par Igarashi au cours des premiers volumes.

Le premier de ces procédés se trouve dans le troisième volume, dans une série de strips qui évoquent le nouveau jeu inventé par Shimarisu, qui consiste à inventer un nouveau nom pour ses amis. Tous les noms inventés par Shimarisu semblent motivés uniquement par le charme de leur sonorité et ne présentent aucune signification. Il renomme par exemple Bonobono « Keruru chan ». Les deux amis vont ensuite trouver Araiguma et lui expliquent le jeu, mais Araiguma défend à Shimarisu de lui inventer un nouveau nom. Lorsque celui-ci passe outre cette interdiction, Araiguma le frappe ; les impressifs graphiques accompagnant ces coups sont des déclinaisons des noms inventés par Shimarisu. La première page est composée d'un double strip (fig. 98). La troisième case montre Shimarisu appeler Araiguma « Gyōbo chan » et la case suivante, qui clôt le premier strip, présente le coup de pied d'Araiguma accompagné de l'impressif graphique « *gyobon* ». Le deuxième strip de la page présente quasiment la même structure : au nom inventé par Shimarisu « Gabeji chan » dans la septième case correspond l'impressif graphique « *gabejin* » dans la dernière case. À la page suivante, Shimarisu n'abandonne pas malgré les coups d'Araiguma, puisqu'il lui attribue un dernier nom : « Jimurijnjimu chan ». Comme on l'aura deviné, cette provocation est suivie d'un nouveau coup d'Araiguma, qui s'accompagne de l'impressif graphique « *Jimurijnjimun* ».

L'humour de la scène tient à plusieurs éléments. Le premier est lié à la convention qui veut que les impressifs graphiques correspondent à un son ou à une sensation et que la motivation de l'impressif se trouve dans le rapport d'analogie

entre le phénomène évoqué et la phonologie de l'impressif. Ici, pourtant, la motivation de ces néologismes est clairement à trouver dans les dialogues, puisque les trois impressifs graphiques sont la répétition du nom proposé par Shimarisu auquel s'ajoute un « *n* » final (dans le premier cas, l'allongement vocalique est également supprimé). Par ailleurs, les impressifs graphiques présentent une progression linguistique. En effet, les noms créés par Shimarisu ne sont évidemment pas choisis par Igarashi au hasard. Si le premier impressif graphique est un néologisme qui peut correspondre de façon relativement vraisemblable à un coup, le deuxième est déjà plus difficile à accepter et le troisième ne peut en aucun cas décrire un simple coup tel que montré par le dessin. Cette dissonance croissante entre la forme linguistique et la représentation graphique constitue le deuxième ressort comique de la série de strips.

A partir du neuvième volume apparaît un procédé humoristique distinct, mais qui présente des similitudes avec celui que l'on vient de voir. Cette fois-ci, le procédé n'est pas lié à une histoire à part où les impressifs graphiques inattendus constituent clairement la chute des strips, mais se manifeste de façon plus discrète, au point qu'il serait possible de ne pas s'en rendre compte immédiatement. Le premier emploi du procédé se trouve dans le neuvième volume. Dans une scène qui voit la grande sœur de Shimarisu s'énerver contre lui en lui lançant la phrase « Arrête tes idioties ! » (« *boketto shiyagatte* »), le coup qu'elle lui assène est accompagné de l'impressif graphique « *boke'* ». On retrouve un effet d'écho du dialogue dans l'impressif graphique, mais à partir d'une phrase complète à la grammaire naturelle et non plus d'un mot inventé *ad hoc*. Dans ce premier emploi, le procédé d'écho se conjugue à l'emploi d'un mot existant (« *boke* », c'est-à-dire « abruti »), auquel est rajouté une occlusion glottale finale, en tant qu'impressif. Cet exemple rappelle donc fortement les impressifs graphiques « forcés » que l'on a vus dans la première partie, comme « *shawā* » et « *puresshā'* »²⁹⁵.

Toutefois, c'est à partir du volume suivant que le procédé est exploité de façon poussée et systématique. Dans le dixième volume, on peut en effet trouver une quinzaine d'occurrences de ce procédé, puis quatre occurrences dans le onzième volume et trois dans le douzième volume, avant qu'il ne cesse d'être employé. Les emplois suivants interviennent dans le contexte d'une histoire se déroulant autour d'une source naturelle d'eau chaude, dans laquelle se baignent Bonobono,

²⁹⁵ Voir *supra*, p. 99.

Shimarisu, Araiguma et son père. Ces deux derniers personnages, en plus d'être dessinés à l'identique à l'exception de leur taille, présentent le même caractère violent. Les scènes présentent donc de nombreux coups assénés par l'un ou l'autre, intervenant généralement dans la dernière case de la page. Or, les impressifs graphiques qui accompagnent ces coups reprennent en écho une partie des paroles prononcées par le personnage, ici encore modifiée par les variations de longueur de voyelles et l'insertion d'occlusions glottales ou de nasales finales.

Les impressifs graphiques obtenus sont de formes très variées et le procédé crée un effet d'attente chez le lecteur, parce qu'Igarashi fait preuve d'inventivité dans la formation de ces néologismes. Certains reprennent simplement les dernières syllabes de la phrase prononcée en supprimant éventuellement l'allongement vocalique et en y ajoutant une occlusion glottale finale, comme dans la figure 110, dans laquelle l'impressif graphique « *runda'* » qui accompagne le coup porté par le père d'Araiguma fait écho à la phrase que celui-ci prononce : « *doko ga afurenai yō ni haitterundā* » (« Tu parles que tu entres dans l'eau sans la faire déborder ! »). Parfois, ce ne sont pas les dernières syllabes qui sont reprises, mais des syllabes intérieures. Il arrive également que ce soit une nasale finale qui soit ajoutée. Les impressifs graphiques formés sur ce modèle simple sont les suivants : « *noka'* », « *tokanantoka'* », « *detara'* », « *doshita* », « *shika'* », « *garuna'* », « *kuna'* », « *daron* », « *ruka'* », « *shita'* », « *tanto'* »²⁹⁶. Notons en particulier un impressif graphique employé à trois reprises quand Araiguma frappe Bonobono : « *baka'* », qui fait écho à l'insulte d'Araiguma qui traite son ami d'idiot (« *baka* »)²⁹⁷.

Certains néologismes entretiennent des relations plus complexes avec les différents textes présents sur la page. Par exemple, à la page 115 du volume 10, l'impressif graphique « *chidada'* » qui correspond au double coup porté par Araiguma à Shimarisu et à Bonobono est à la fois un écho à la phrase qu'il prononce : « Vous allez où comme ça ? La source d'eau chaude, c'est par là » (« *doko ikunda onsen wa acchi da* »), mais aussi à l'impressif graphique « *dadadada* » qui exprimait dans la case précédente le bruit des pas hâtifs de Bonobono et de Shimarisu.

De manière un peu différente, à la page 73 du volume 10, on peut trouver un autre exemple d'impressif graphique employé dans un sens différent de son sens

²⁹⁶ Respectivement, IGARASHI Mikio, *Bonobono*, *op. cit.*, vol. 10, p. 19, 21, 45, 79, 86, 112, 124, 129 ; vol. 11, p. 107 ; vol. 12, p. 91 et enfin pour les deux derniers impressifs graphiques, vol. 12, p. 92.

²⁹⁷ IGARASHI Mikio, *Bonobono*, *op. cit.*, vol. 10, p. 44 ; vol. 11, p. 95 ; vol. 11, p. 97.

habituel. Dans cette page, Araiguma reproche à Shimarisu de sauter du coq à l'âne, en utilisant l'expression « *hanashi no koshi wo pokkiri oru* », qui pourrait se traduire littéralement par « briser net l'échine de l'histoire », et qui contient l'impressif « *pokkiri* », qui correspond à une cassure nette et soudaine. Or, le coup qu'envoie Araiguma à Shimarisu est accompagné de l'impressif graphique « *pokkiri* », qui doit donc être compris comme un écho des paroles d'Araiguma.

Enfin, signalons un procédé différent, qui ne concerne pas les dialogues, mais qui correspond également à un écho. Il s'agit d'une occurrence de l'impressif graphique « *dodododo* », employé en accompagnement du coup porté par Araiguma dans la figure 112. Nous avons déjà vu que « *dodododo* » exprime normalement un grondement violent. Son emploi pour exprimer le coup d'Araiguma n'est donc pas à prendre au premier degré. Or, l'impressif graphique « *dodoX* » est ici d'abord employé pour exprimer le bruit produit par la cascade au pied de laquelle se trouvent nos protagonistes. A ce titre, il est présent dans toutes les cases non seulement de cette page, mais aussi des précédentes. En outre, le gag de cette page repose précisément sur le fait que Bonobono et Shimarisu acquiescent aux paroles d'Araiguma sans les avoir saisies en raison du vacarme causé par la cascade. L'emploi dans ce contexte de « *dodododo* » pour exprimer le coup d'Araiguma prend donc une tonalité ironique.

L'emploi par Igarashi de ces divers procédés est une façon très efficace et originale de créer une certaine distance dans l'énonciation sans avoir recours à des commentaires tels que ceux que l'on a vus plus haut. L'écho signale le caractère artificiel de l'impressif graphique, puisqu'il n'est pas motivé par une analogie avec le phénomène physique qu'il qualifie. Il permet également de souligner le caractère textuel des impressifs graphiques et leur inscription dans un réseau complexe de textes.

5. Conclusion de la deuxième partie

Notre étude des relations syntaxiques des impressifs graphiques avec d'autres catégories de signes dans les mangas nous a permis de comprendre de quelle manière ils s'inscrivent dans un système sémiotique complexe. Nous avons pu voir en effet que coexistent sur la surface de la page deux types d'espaces : l'espace diégétique, d'une part, et ce que nous avons nommé l'espace médiatique, d'autre part. L'espace diégétique est une représentation de l'espace tridimensionnel dans

lequel est censé se dérouler l'histoire. Dans une page classique de manga, il existe autant de représentations de cet espace diégétique que de cases, puisque chaque case semble ouvrir sur cet espace qui mime la profondeur à l'aide des règles de perspective et, notamment, de l'étagement des plans. L'espace médiatique, quant à lui, est au départ bidimensionnel et correspond aux signes graphiques qui n'appartiennent pas à l'espace diégétique, tels que les cadres des cases ou les bulles de texte. Une part de l'espace médiatique correspond à la manifestation graphique du réseau textuel non linéaire formé par l'ensemble des écrits.

Cependant, bien que ces deux espaces aient été bien délimités dans les premiers mangas, grâce notamment à la convention de non concurrence entre les signes relevant de l'espace médiatique et les dessins iconiques relevant de l'espace diégétique, cette délimitation n'est plus aussi simple dans les années 1980. En effet, la stabilisation progressive des types de signes et de leur usage et la littératie grandissante des lecteurs ont entraîné une tendance à la complexification de l'espace médiatique. D'ostensiblement bidimensionnel, il est passé à une forme feuilletée ou « multicouche » (*multilayer*), qui imite dans une certaine mesure l'illusion de profondeur créée par l'étagement des plans dans l'espace diégétique. De plus, certaines « couches » de l'espace médiatique se retrouvent dorénavant fréquemment intercalées entre plusieurs plans de l'espace diégétique. Par ailleurs, certains signes, parmi lesquels les impressifs graphiques, occupent une position d'interface entre les deux types d'espace.

Une grande part des règles et des conventions syntaxiques qui régissent les impressifs graphiques concernent la manière dont les impressifs graphiques sont liés à ces espaces. La règle principale est certainement celle de l'ancrage des impressifs graphiques aux dessins iconiques. Cet ancrage, qui est systématique, s'exprime par le positionnement des impressifs graphiques. Les impressifs graphiques appartiennent à l'espace médiatique en tant que textes écrits, mais s'inscrivent également dans l'espace diégétique grâce à l'ancrage. Celui-ci permet en effet d'indiquer la source ou le lieu de déploiement du phénomène exprimé par l'impressif graphique dans l'espace diégétique. Les impressifs graphiques sont ainsi un lieu privilégié de l'intrication des deux types d'espaces, en raison de l'inscription ambivalente de nombreux impressifs graphiques dans la profondeur de l'espace diégétique.

L'ancrage crée un syntagme multimodal qui met en relation l'impressif graphique avec un contexte non verbal. Ainsi, le fonctionnement habituel en

syntagme des impressifs dans la langue est transposé sous une forme multimodale, à la fois visuelle et verbale. En cela, la règle de l'ancrage représente bien la principale règle syntaxique s'appliquant aux impressifs graphiques. L'ancrage concerne d'ailleurs d'autres signes des mangas, au premier rang desquels les bulles de paroles, mais aussi certains textes hors bulles et certains symboles graphiques.

Les autres règles syntaxiques qui régissent les impressifs graphiques apparaissent moins strictes et relèvent plutôt de l'ordre de la simple convention. En particulier, on a vu que le choix d'éviter au maximum le conflit d'occupation spatiale entre les différents signes graphiques a évolué vers des règles souples de priorité dans un espace multicouche qui met en concurrence les éléments relevant de l'espace diégétique et ceux qui relèvent de l'espace médiatique. Alors que dans la première moitié du XX^e siècle, les impressifs graphiques étaient toujours écrits dans des parties de la page libres de dessins, ce n'est plus le cas dans les années 1980 et 1990. De cette mise en concurrence se sont dégagées des règles qui accordent la priorité maximale aux textes typographiés et aux yeux des personnages, qui ne sont jamais cachés par les impressifs graphiques. Ceux-ci peuvent en revanche passer devant tous les autres types de signes : dessins iconiques (à l'exception des yeux), mais aussi cadres des cases, bulles de texte et ainsi de suite. En outre, il arrive que l'inscription des impressifs graphiques dans l'espace diégétique soit soulignée de façon métonymique par leur soumission à la perspective. L'occupation de la surface de la page à l'aide de l'étagement de différents plans met en relation les impressifs graphiques avec tous les autres signes visuels qui composent les mangas.

Nous avons vu également que l'emploi des bulles de texte et celui des impressifs graphiques se recoupe partiellement, en particulier dans le cas des impressifs vocaux. Toutefois, il n'existe pas de règle syntaxique stricte commandant à cet usage et de nombreuses combinaisons de signes sont possibles : textes manuscrits ou typographiés, bulles avec ou sans queue, impressifs vocaux ou non... Il existe un continuum dans le traitement des impressifs graphiques qui va du texte typographié jusqu'à des tracés largement iconiques. Même dans les cas où les effets visuels sont les plus marqués, les impressifs graphiques font cependant partie du réseau textuel du manga, et il arrive qu'ils entretiennent des relations sémantiques et poétiques avec d'autres textes présents dans l'œuvre. Cette appartenance au réseau textuel ne veut pas dire pour autant que les impressifs graphiques entretiennent des relations syntaxiques avec les autres textes. Chaque

impresif graphique constitue en effet un énoncé isolé sur le plan de la syntaxe verbale.

Pour bien saisir comment les impresifs graphiques prennent place dans le système sémiotique des mangas tel que nous le concevons, commençons par examiner le schéma complet (et complexe) de l'architecture parallèle multimodale des mangas (Schéma 6). Dans ce schéma, nous retrouvons les structures morphologiques étudiées dans la première partie : dans la modalité visuelle, les structures morphologiques graphiques et les structures morphologiques scripturales qui en font partie, et dans la modalité sonore, les structures morphologiques verbales. Ces trois ensembles de structures morphologiques possèdent des interfaces entre eux, mais aussi avec les structures sémantiques, comme nous l'avons vu.

Figurent également les trois ensembles de structures syntaxiques, qui font écho aux structures morphologiques : dans la modalité visuelle, les structures syntaxiques graphiques, qui correspondent aux règles d'organisation des différents signes visuels des mangas, et les structures syntaxiques scripturales, qui leur préexistent, mais qui sont également comprises dans cet ensemble ; dans la modalité sonore, les structures syntaxiques verbales. Ces structures syntaxiques possèdent chacune une double interface avec les structures morphologiques et les structures sémantiques. Par ailleurs, les structures verbales et scripturales sont bien évidemment très intimement liées, comme le montre le Schéma 3.

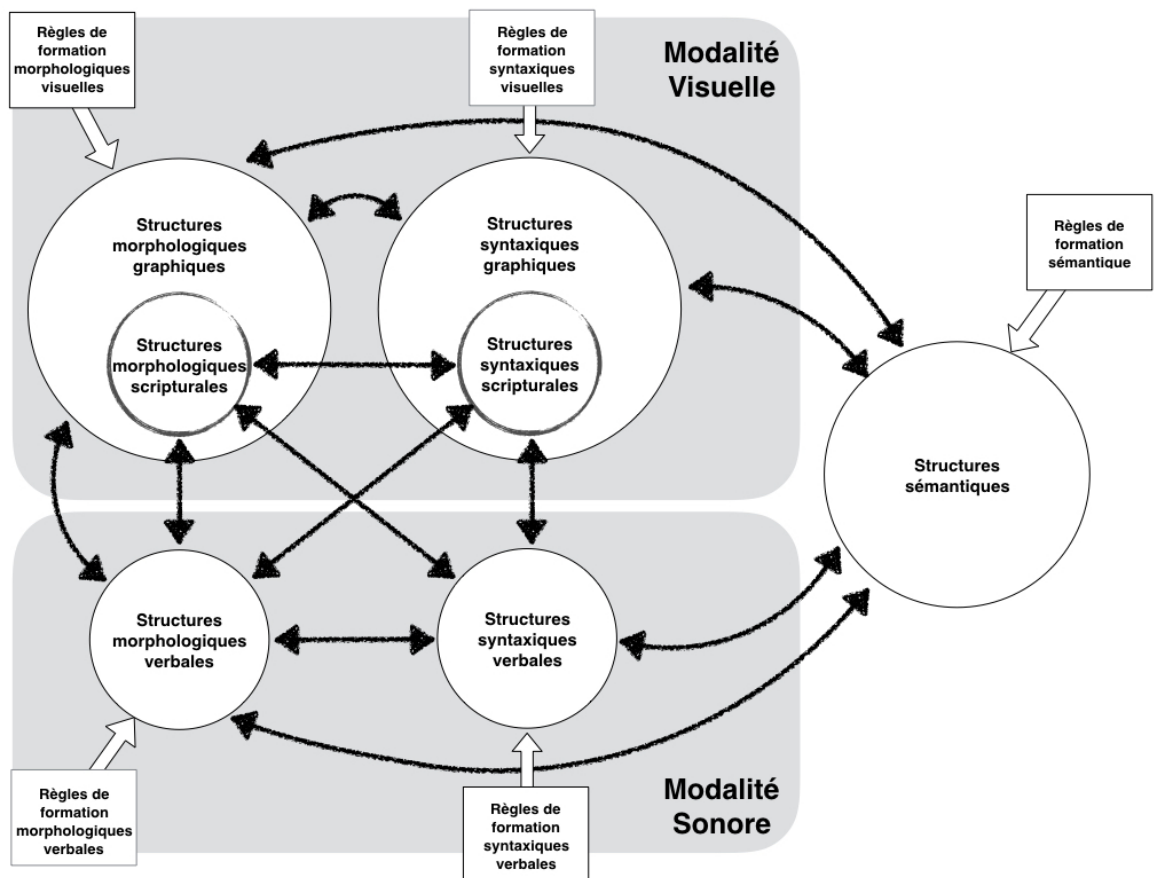


Schéma 6 : Architecture parallèle multimodale des mangas (schéma complet).

Le Schéma 6 correspond à une modélisation des rapports entre tous les signes qui composent les mangas. Cependant, si l'on cherche à modéliser le fonctionnement des impressifs graphiques, les structures syntaxiques verbales n'apparaissent pas dans le schéma, puisque la syntaxe dont dépendent les impressifs graphiques est entièrement visuelle (à moins de considérer que la nécessité de former un syntagme constitue en soi une forme de syntaxe verbale intrinsèque aux impressifs). Le Schéma 7 reprend notre modélisation du fonctionnement sémiotique des impressifs graphiques dans les mangas, qui montre que les seules structures syntaxiques qui les concernent sont visuelles et non verbales. Le Schéma 8, enfin, simplifie cette modélisation en regroupant les structures graphiques et scripturales sous l'appellation générale de structures visuelles.

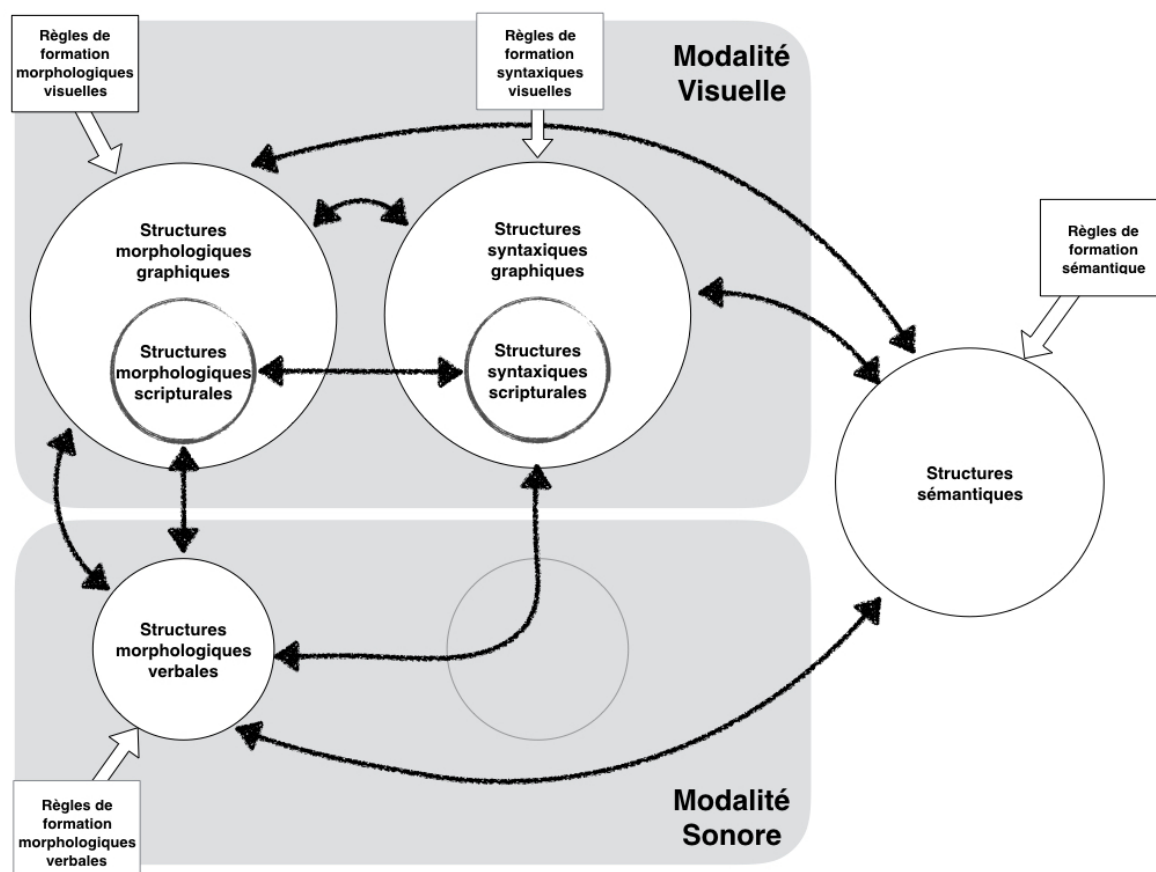


Schéma 7 : Architecture parallèle multimodale des impressifs graphiques dans les mangas (schéma complet).

L'étude de *Bonobono* a permis de d'examiner l'exemple d'un manga qui emploie les impressifs graphiques de façon soutenue et volontaire, d'une manière tout à fait différente de celle que l'on a vue avec l'étude de *JoJo*. En effet, les effets poétiques liés aux impressifs graphiques dans *Bonobono* ne reposent presque jamais sur leur tracé, c'est-à-dire leur morphologie graphique. La narration s'appuie souvent au contraire sur le contournement de conventions syntaxiques, y compris celles qui sont liées aux impressifs graphiques, et en tire profit pour déjouer les attentes des lecteurs de façon à créer des effets humoristiques. Au-delà du simple fonctionnement sémiotique des impressifs graphiques, nous avons pu voir dans cette deuxième partie comment ceux-ci sont liés à des questions complexes et plus générales telles que la nature de la narration dans les mangas.

L'inventivité d'Igarashi Mikio ne s'est d'ailleurs pas arrêtée à la création et à la publication de *Bonobono* voici plus de trente ans, puisqu'il a également créé avec succès des dizaines de mangas de genres très différents. Citons entre autres le manga pour enfants ou préadolescents *Ninpen manmaru* (忍ペンまん丸), publié de 1995 à 1999 dans le mensuel *Shōnen gangan*, le manga d'horreur *Sink*, publié par Takeshobō de 2001 à 2004, ou le *seinen manga* *Kamurobamura e* (かむろば村へ),

publié par Shōgakukan en 2007-2008. Il a également réalisé la première adaptation en film d'animation de *Bonobono* en 1995.

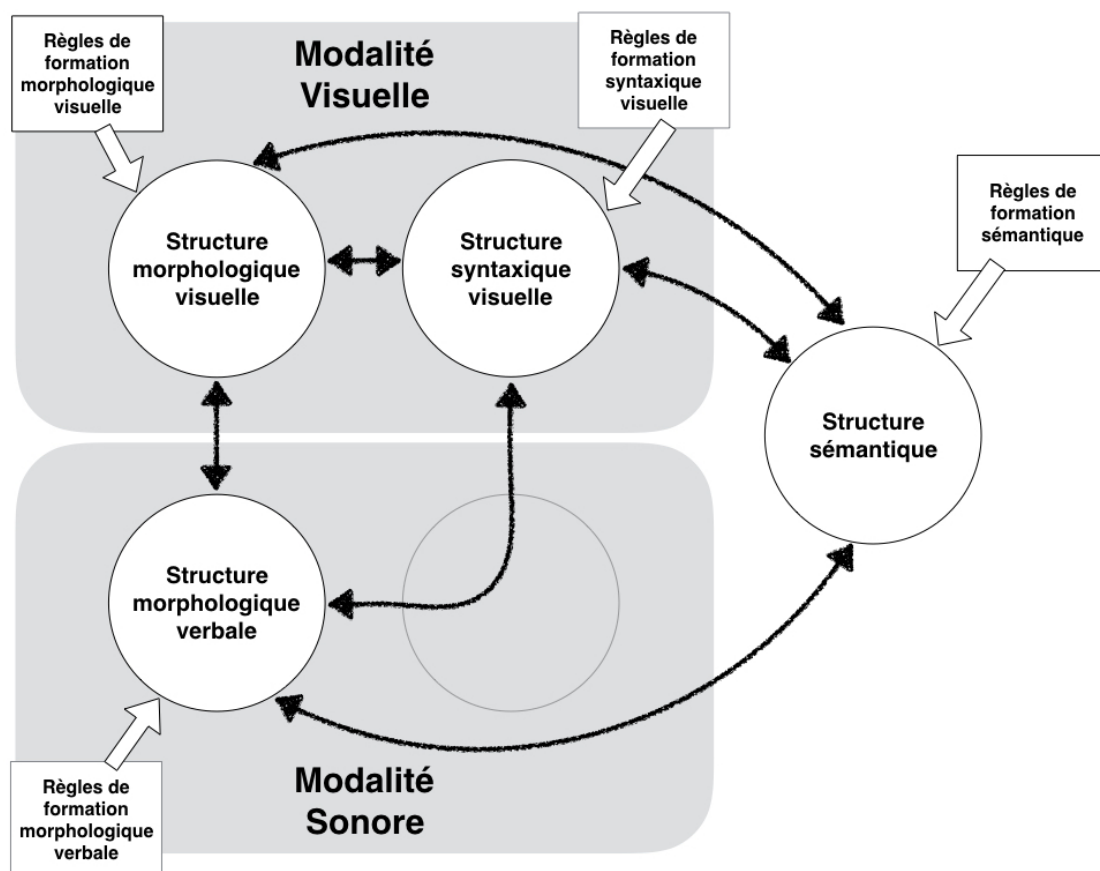


Schéma 8 : Architecture parallèle multimodale des impressifs graphiques dans les mangas (schéma simplifié).

Troisième partie

Narration

0. Introduction à la troisième partie

Nous avons jusqu'ici appréhendé les impressifs graphiques à un niveau local, que ce soit pour étudier leur morphologie ou la manière dont ils sont syntaxiquement liés aux autres éléments placés à proximité ; ou bien à un niveau plus large, pour examiner la façon dont ils appartiennent à des réseaux (comme le réseau textuel ou des réseaux de « tressage » qui mettent en relation différentes occurrences d'impressifs graphiques récurrents). Il nous reste à observer comment les impressifs graphiques participent à la narration de chaque œuvre et, plus largement encore, à sa poésie entendue dans le sens le plus large.

Soyons clairs : un grand nombre des caractéristiques des impressifs graphiques que l'on a étudiées dans les deux premières parties participent pleinement de la narration des mangas. En outre, cette troisième partie continuera à examiner certaines questions de syntaxe à l'échelle de la page ou de la séquence. Cependant, le choix de l'intitulé de cette troisième partie se justifie par l'attention que nous porterons à deux problématiques qui ont particulièrement intéressé la narratologie, à savoir l'expression du temps et celle de l'intériorité des personnages. Ces deux problématiques sont en effet grandement liées dans les mangas aux questions de la mise en page et de la navigation, qui sont généralement considérées comme appartenant à la « grammaire » des bandes dessinées²⁹⁸. Par ailleurs, l'exploration de ces deux questions nous donnera l'occasion d'examiner les impressifs graphiques en comparaison avec d'autres types de signes et de procédés poétiques comme les symboles graphiques et les métaphores visuelles et multimodales.

1. *Boku no chikyū wo mamotte* : un *shōjo manga* typique

1.1 *Un manga qui participe à la mode de l'occultisme*

En décembre 1989, au moment de la sortie du huitième volume de *Boku no*

²⁹⁸ Comme on l'a vu plus haut, c'est notamment la position de Thierry GROENSTEEN, pour qui la syntaxe des bandes dessinées ne peut être étudiée qu'à un niveau supérieur à celui de la case. Voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 5.

chikyū wo mamotte (abrégé en *Boku tama*), les lectrices²⁹⁹ peuvent découvrir un nouvel avertissement à leur attention : les faits et les personnages sont fictifs. Depuis plusieurs mois, des lettres de lectrices parviennent en effet à la rédaction du magazine de *shōjo manga Hana to yume* (花とゆめ, Des fleurs et des rêves), publié par Hakusensha. Dans celles-ci, les jeunes adolescentes écrivent qu'elles ont reconnu les événements, les lieux ou les personnages du manga, parce qu'elles les ont vus ou rencontrés dans une vie antérieure³⁰⁰. Notons que *Boku tama* paraît au moment du « boom de l'occultisme » chez les jeunes japonaises, qui se manifeste par un succès croissant des magazines consacrés aux phénomènes paranormaux, comme *TZ* (pour « Twilight Zone ») et *Mu*, créés dans les années 1970. Dans ce dernier, une rubrique de courrier des lecteurs (en réalité surtout des lectrices) est dédiée aux demandes de mise en contact avec des compagnons connus lors de vies antérieures ou dotés de pouvoirs surnaturels en vue de l'Armageddon.

Boku tama cristallise cette mode avec une histoire complexe qui mélange des éléments de science-fiction, de fantastique et de romance. L'action principale se déroule à Tokyo en 1991, c'est-à-dire dans un futur proche du point de vue des lectrices au moment de la publication. L'héroïne est une lycéenne de 16 ans du nom de Sakaguchi Arisu (parfois romanisé en « Alice »), qui vient de déménager dans la capitale. Rapidement, elle entend deux garçons de son lycée, Jinpachi et Issei, parler d'étranges rêves récurrents dans lesquels ils sont des scientifiques extra-terrestres anthropomorphes envoyés sur la Lune pour une mission d'observation de la Terre. Arisu se lie d'amitié avec eux, et peu après fait un rêve dans lequel elle est elle-même un membre de la même équipe scientifique extra-terrestre, une prêtresse nommée Mokuren³⁰¹. Progressivement, Arisu, Jinpachi et Issei comprennent que leurs rêves correspondent à des souvenirs de leurs vies antérieures, et que les événements qu'ils revivent en rêve sont réellement arrivés. Ils décident alors de retrouver les réincarnations des autres membres de l'équipe scientifique, en passant une annonce dans un magazine consacrés aux phénomènes paranormaux. Deux lycéens du même âge répondant aux noms de Sakura et Daisuke se font alors

²⁹⁹ Il va de soi que le lectorat de *Boku tama*, comme de l'ensemble des *shōjo manga*, comporte aussi des garçons. Les lectrices sont cependant largement majoritaires, et nous avons fait le choix dans cette partie d'utiliser le féminin pour refléter l'accord de majorité.

³⁰⁰ Voir COLLECTIF, *Shōjo manga 80 nendaihen* (Les *shōjo manga*, volume des années 80), Tōkyō, Futabasha, 2016, p. 50.

³⁰¹ Le nom des personnages extra-terrestres correspond pour chacun à une espèce de plante : deux variétés de magnolias (Mokuren et Gyokuran), l'aster (Shion), le bégonia (Shūkaidō), le houx (Hiragi), le sophora du Japon (Enju) et l'orchidée Goodyera (Shusuran). La graphie japonaise des noms est donnée dans le Tableau 4, p. 244.

connaître, tandis que le jeune voisin turbulent d'Arisu, un garçon de sept ans nommé Rin, révèle à son tour être la réincarnation d'un des membres de l'équipage. Un dernier adolescent, Haruhiko, complète plus tard le groupe (voir le Tableau 4 qui récapitule les personnages principaux).

Commence alors une quête menée par Arisu et ses amis pour reconstituer le déroulé des événements qui ont eu lieu sur la base lunaire et au cours desquels sont morts l'un après l'autre tous les membres de la mission en raison d'une épidémie virale. Dans le même temps, Rin, qui a retrouvé tous les souvenirs de Shion dont il est la réincarnation, est atteint par la folie de celui-ci, qui a dû vivre neuf ans dans une solitude absolue sur la base lunaire après la mort de tous ses compagnons. Au rythme des souvenirs qui reviennent aux personnages, les péripéties dans le monde contemporain alternent avec celles des scientifiques de la mission extra-terrestre, seize ans plus tôt. Le manga explore les histoires d'amour, d'amitié, de rivalité et de jalousie des personnages, tout en introduisant d'autres enjeux dramatiques tels que le projet d'utilisation par Rin de la Tour de Tokyo pour détruire la base lunaire, ou les démêlés de plusieurs personnages avec des mafieux. Par ailleurs, plusieurs personnages possèdent des pouvoirs surnaturels comme la télépathie, la téléportation, la télékinésie ou le pouvoir de stimuler la croissance des plantes. A la fin du manga, tout le monde est sauvé, Arisu et Rin s'avouent leur amour (en dépit de leurs neuf ans de différence d'âge), et les lycéens se sentent délivrés de l'influence de leurs vies antérieures³⁰².

Boku tama est dû à une jeune autrice du nom de Hiwatari Saki. Celle-ci est née le 5 juillet 1961 dans la préfecture de Kanagawa. Elle fait très jeune ses débuts d'autrice professionnelle de manga, lorsque l'histoire nommée « *Mahō tsukai wa shitteiru* » (魔法使いは知っている, Je connais un magicien) qu'elle a envoyée à *Hana to yume* est publiée en 1982. Ce premier manga est un succès immédiat, et elle continue à publier plusieurs mangas courts dans le même magazine bimensuel édité par Hakusensha, jusqu'à sa première grande série, *Boku tama*, qui y sera publiée de 1987 à 1994, pour un total de 21 volumes.

La série connaît un grand succès, malgré certaines faiblesses : le dessin, en particulier, évolue considérablement au cours des premières années de publication,

³⁰² HIWATARI Saki a donné deux suites à *Boku tama* qui se déroulent plusieurs années après la fin des événements narrés dans la première série. *Boku wo tsutsumu tsuki no hikari* (ボクを包む月の光, Réincarnations II, Embraced by the moonlight), publié entre 2003 et 2014, et *Boku wa chikyū to utau* (ぼくは地球と歌う, Je chante avec la Terre), publié depuis 2015, tous les deux par Hakusensha, mettent en scène Ren, le fils d'Arisu et de Rin.

comme c'est souvent le cas dans les œuvres des jeunes auteurs. Il est difficile de trouver des chiffres de vente fiables, mais il se serait vendu plusieurs millions d'exemplaires de *Boku tama* au Japon (selon les estimations trouvées en ligne, entre

Tableau 4 : Les personnages principaux de *Boku tama* et leur correspondance.

Vie antérieure extra-terrestre	Vie humaine
<p>Mokuren 木蓮 Prêtresse, elle possède grâce à cela le pouvoir de faire pousser les plantes en chantant. Elle déteste son statut de prêtresse à cause de traumatismes d'enfance. Elle est amoureuse de Shion. Sixième à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Arisu 亜梨子 Lycéenne de 16 ans. Elle possède le même pouvoir que Mokuren. Elle tombe amoureuse de Rin malgré la différence d'âge.</p>
<p>Shion 紫苑 Ingénieur brillant au caractère difficile à cause de traumatismes d'enfance. Il aime Mokuren malgré sa détestation de la religion. Ami d'enfance de Gyokuran, il est jaloux de sa vie facile et de son caractère agréable. Dernier à mourir de l'épidémie, neuf ans après les autres.</p>	<p>Rin 輪 Ecolier de 7 ans. Il est tiraillé entre son amour pour Arisu et le souvenir de la mission destructrice voulue par Shion. Il prétend être la réincarnation de Shūkaidō pour mettre sa mission à exécution. Il possède des pouvoirs surnaturels (téléportation, télékinésie, force surhumaine) et ressemble physiquement à Shūkaidō.</p>
<p>Gyokuran 玉蘭 Personnage sincère et sympathique, il est amoureux de Mokuren. Ami d'enfance de Shion, il est jaloux de son charisme et de ses compétences. Premier à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Jinpachi 迅八 Lycéen dans le même lycée qu'Arisu, il en est amoureux. Ami d'Issei, il possède le même caractère agréable quoiqu'un peu naïf que Gyokuran.</p>
<p>Enju 槐 Discrète, elle est amoureuse de Gyokuran. Elle est télépathe. Quatrième à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Issei 一成 Lycéen dans la même classe que son ami Jinpachi, il en tombe amoureux.</p>
<p>Shusuran 繻子蘭 Meilleure amie d'Enju, elle a du caractère. Deuxième à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Sakura 桜 Lycéenne au fort caractère, elle devient rapidement amie avec Issei.</p>
<p>Hiragi 柊 Chef de la mission. Amoureux de Mokuren. Troisième à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Daisuke 大介 Lycéen sérieux.</p>
<p>Shūkaidō 秋海棠 Médecin amoureux de Mokuren. C'est à cause d'une décision de sa part que Shion doit passer neuf ans seul sur la base lunaire après la mort de Mokuren. Cinquième à mourir de l'épidémie.</p>	<p>Haruhiko 春彦 Lycéen à la santé fragile, il possède un pouvoir de téléportation. Il se sent coupable des actions de Shūkaidō. Menacé par Rin, il accepte de prétendre auprès des autres lycéens qu'il est la réincarnation de Shion, à qui il ressemble physiquement.</p>

13 et 15 millions³⁰³). La série est régulièrement citée parmi les *shōjo manga* importants des années 1980-90³⁰⁴, et un récent ouvrage collectif consacré aux *shōjo manga* de science-fiction et de fantasy écrit au sujet de *Boku tama* : « En 1987 a débuté la parution de *Boku no chikyū wo mamotte*, qui est devenu un phénomène de société et a connu un succès record » (87年には社会現象ともなった「ぼくの地球を守って」が開始、大ヒットを記録した³⁰⁵). Le manga connaît une grande popularité à la fois chez les amateurs de manga, mais aussi chez les amateurs d'occultisme, ce qui multiplie son lectorat. Une adaptation en dessin animé de six épisodes, réalisé par Yamazaki Kazuo やまざきかずお (né en 1949) et produit par Production I.G. est par ailleurs sortie en février 1995, ainsi que plusieurs traductions en langues étrangères : Tonkam publie en France la série sous le titre *Réincarnations : Please save my earth* de 1999 à 2001.

1.2. L'héritage des *shōjo manga* des années 1970

Boku tama est considéré comme un manga réussi, dont l'intérêt tient à un bon équilibre et une fusion efficace entre un grand nombre d'éléments : romance, vie quotidienne au lycée, science-fiction, fantastique, mélodrame, humour... Il faut néanmoins reconnaître que le succès de la série n'est pas le reflet d'une grande originalité. En effet, *Boku tama* est un *shōjo manga* typique des années 1980, qui ne peut s'enorgueillir des inventions graphiques et techniques ou de la créativité thématique et narrative des *shōjo manga* de la décennie précédente. Il est certes ardu de rivaliser avec les autrices du « Groupe des fleurs de l'an 24 » (花の24年組, *Hana no nijūyo nen gumi*), comme on a appelé le groupe informel qui rassemblait un certain nombre de *mangaka* nées autour de l'an 24 de l'ère Shōwa (1949). Ces autrices, au premier rang desquelles on peut compter Hagio Moto (fig. 11), Ikeda Riyoko 池田理代子 (née en 1947) (fig. 10), Ōshima Yumiko 大島弓子 (née en 1947), Takemiya Keiko 竹宮恵子 (née en 1950) (fig. 12), ou encore Yamagishi Ryōko 山岸涼子 (née en 1947), ont révolutionné d'abord le genre des *shōjo manga*, et par ricochet l'ensemble du champ³⁰⁶.

³⁰³ Voir notamment <https://nuruwota.blog.fc2.com/blog-entry-887.html> et <https://nendai-ryuukou.com/article/057.html>.

³⁰⁴ Par exemple, FUJIMOTO Yukari, « *Shōjo manga* », dans NATSUME Fusanosuke et TAKEUCHI Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon op. cit.*, p. 40.

³⁰⁵ COLLECTIF, *Shōjo manga no uchū : SF & fantasy 1970-80 nendai* (L'univers des *shōjo manga* : SF & fantasy dans les années 70 et 80), Tōkyō, Rittōsha, 2017, p. 77.

³⁰⁶ Voir CHIN Teruko, « *Hana no 24 nen gumi* » (Le Groupe des fleurs de l'an 24), dans NATSUME Fusanosuke et TAKEUCHI Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon op. cit.*, p. 41.

Les *shōjo manga* en tant que genre se sont d'abord développés progressivement après-guerre, en s'inspirant de plusieurs autres types de médias³⁰⁷. Des romans pour jeunes filles (*shōjo shōsetsu* 少女小説), populaires dans les années 1920 et 1930, les *shōjo manga* héritent d'une attention portée aux sentiments et à la vie intérieure des personnages féminins, et de leurs « illustrations sentimentales » (*jojōga* 叙情画), l'expressivité de yeux immenses et humides. Certains illustrateurs, comme Matsumoto Katsuji 松本かつぢ (1904-1986), ont par ailleurs publié des mangas dans les années 1930 et 1940, pour un très jeune public. D'autres, comme le très populaire Katsuyama Hiroshi 勝山ひろし, ont après-guerre dessiné les illustrations des « histoires illustrées³⁰⁸ » (*emonogatari* 絵物語) publiées dans des magazines pour jeunes filles. Par ailleurs, la troupe de théâtre de Takarazuka, dont tous les rôles, y compris les rôles masculins, sont joués par des femmes, a influencé Tezuka Osamu, qui a introduit le thème du travestissement et de la confusion du genre dans *Ribon no kishi* (リボンの騎士, *Princesse Saphir*), en 1953, qui a connu un grand succès.

Dans les années 1950 et 1960 sont créés des magazines de mangas destinés aux jeunes filles, qui publient principalement des mélodrames centrés sur les déboires de pauvres héroïnes innocentes, et adoptent souvent un style graphique proche de celui de Tezuka. Sur le plan formel, les mangas publiés dans ces magazines sont encore très proches de ceux que publient les magazines de *shōnen manga*. Cependant, plusieurs différences commencent à apparaître. En 1958, Takahashi Makoto (Macoto) 高橋真琴 (né en 1934) introduit une nouveauté de mise en page dans son manga de ballet intitulé *Arashi wo koete* (あらしをこえて, Traverser la tempête) : les personnages dessinés en pied sur toute la hauteur de la page. Ceux-ci annoncent l'avènement de l'espace médiatique multicouche. Dans les années 1960, l'amour devient le thème central des *shōjo manga*, tandis qu'un

³⁰⁷ L'historique retracé dans ce paragraphe et les suivants s'appuie en grande partie sur le texte de Dan MAZUR publié sur son site : <http://www.danmazurcomics.com/2014/02/28/comics-a-global-history-early-shojo-manga/> (dernière consultation le 12/04/2019). Voir aussi MONDEN Masafumi, « Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach » (La recherche sur les shōjo manga : l'héritage des femmes critiques et de leur approche fondée sur le genre), *Manga Studies*, vol. 7, 2015.

³⁰⁸ Les « histoires illustrées » constituaient une part importante de la production à destination des jeunes lecteurs dans les années 1940 et 1950. Leur mise en page associait des illustrations souvent en pleine page et des textes narratifs placés dans l'image. Cependant, certaines histoires illustrées présentaient des cases, notamment placées en médaillon, une mise en page éventuellement complexe, et même parfois des bulles de dialogues, sur le modèle des mangas. Le développement des mangas après-guerre s'est accompagné d'une perte de popularité du genre des histoires illustrées, qui ont fini par disparaître des magazines.

certain nombre de jeunes auteurs, parmi lesquels Ishinomori Shōtarō, Umezu Kazuo, Akatsuka Fujio 赤塚不二夫 (1935-2008) ou Matsumoto Akira (qui prendra ensuite le nom de Matsumoto Reiji 松本零士, né en 1938), font pour ainsi dire leurs classes dans les magazines de *shōjo manga* qui accueillent leurs expérimentations formelles.

Ce n'est toutefois qu'au début des années 1970 que les *shōjo manga* connaissent un développement extraordinaire, sous l'impulsion des autrices du « Groupe des fleurs de l'an 24 ». En effet, non seulement celles-ci introduisent des thématiques et des genres nouveaux, comme les histoires de science-fiction et de fantastique ou les histoires d'amour entre jeunes garçons (*shōnen.ai* 少年愛), mais elles parviennent également à exprimer l'intériorité de leurs personnages à l'aide d'un ensemble de procédés comme l'éclatement de la mise en page, l'utilisation de symboles graphiques tels que les fleurs ou les trames, ou un réseau textuel complexe mettant l'accent sur une narration interne (monologue interne) dispersée sur la page (voir par exemple la figure 12). Certaines particularités du dessin, comme l'attention extrême portée à l'expression des sentiments par le regard des personnages, dont les yeux sont souvent immenses, sont également largement adoptées. Par ailleurs, certains mangas, comme *Wata no kunihoshi* 綿の国星 (L'étoile du pays du coton), d'Ōshima Yumiko, publié en 1978-87, présentent une grande subtilité dans la narration et dans la monstration : on y suit en effet un chaton qui est représenté sous la forme d'une petite fille dont seules les oreilles trahissent la nature féline³⁰⁹.

Toutefois, c'est certainement leur nouvelle approche de la mise en page qui a laissé l'empreinte la plus profonde dans l'ensemble des mangas qui ont suivi. En effet, ce sont elles qui ont véritablement développé l'espace multicouche de la page. Cadres enchevêtrés ou au contraire absents, dessins superposés et incomplets, compositions invitant à la contemplation plutôt qu'à la progression narrative... Toutes ces expérimentations poétiques donnent naissance à des œuvres exigeantes, qui demandent des efforts d'interprétation à leurs lectrices et à leurs lecteurs. Cependant, comme l'écrit Jaqueline Berndt, elles n'ont pas eu d'héritiers directs :

³⁰⁹ Voir KITAMURA Yōko, « Les mangas d'Ōshima Yumiko », dans Marianne SIMON-OIKAWA (dir.), *Texte et image – Hommage à Anne-Marie Christin*, Tōkyō, Suiseisha, 2018.

[...] *the aesthetics of the Magnificent 49ers should be regarded as an exception. After all, they did not only challenge the norm in the 1970s but they also have remained without successors.*

[...] l'esthétique du Groupe des fleurs de l'an 24 doit être considéré comme une exception. Après tout, non seulement ses autrices ont remis les normes en question dans les années 1970, mais elles sont également restées sans successeurs. »

En effet, nombre de ces innovations sont adoptées dans les années 1980 par des auteurs de *shōjo manga*, et dans une moindre mesure de mangas d'autres genres, comme les *shōnen manga*, qui adoptent une mise en page plus souple qu'auparavant. Néanmoins, on constate à cette époque une certaine diversification des *shōjo manga*, mais aussi une systématisation des procédés qui en réduisent la portée poétique.

C'est dans ce contexte qu'est créé *Boku tama*. On y retrouve de nombreuses caractéristiques des œuvres des années 1970. Tout d'abord, l'histoire d'amour teintée de science-fiction et d'éléments fantastiques, sans oublier les thèmes de la sexualité et du genre, sont largement inspirés d'une grande part de la production des années 1970. *Boku tama* y ajoute le caractère choral de l'histoire, ainsi que la thématique de la recherche d'identité, les héros étant tiraillés entre leur présent et leur vie antérieure, deux traits typiques des *shōjo manga* des années 1980-90³¹⁰. Par ailleurs, les changements de tonalité, qui font alterner des épisodes comiques et des passages tout à fait mélodramatiques, se trouvent déjà dans des œuvres plus anciennes comme l'immense succès *Berusaiyu no bara* (ベルサイユのばら, *La rose de Versailles*), créé en 1972 par Ikeda Riyoko³¹¹. Sur le plan formel, *Boku tama* adopte une mise en page éclatée et multicouche directement inspirée des innovations de la décennie précédente : dessins à bords perdus, cases en insert, dessins de personnages débordant des cadres... Elle utilise également abondamment les dessins de fleurs comme symboles graphiques (fig. 124, 126, 128, 147, 150). Par ailleurs, elle participe à la systématisation de l'emploi des trames et des motifs pour représenter l'état psychologique des personnages (fig. 118, 123, 130, 133, 136, 142, 143, 153).

Dans les années 1990, un nouveau sous-genre de mangas émerge, qui est généralement désigné par l'expression « *mahōshōjo* », littéralement « jeunes filles magiques », souvent désigné en Occident par la formule anglaise « *magical girls* ».

³¹⁰ Voir FUJIMOTO Yukari, « *Shōjo manga* », dans NATSUME Fusanosuke et TAKEUCHI Osamu (dir.), *Mangagaku nyūmon op. cit.*, p. 35-41.

³¹¹ L'œuvre d'Ikeda est surtout connue en France par son adaptation en dessins animés sous le nom de *Lady Oscar* (produite en 1979-80 au Japon et diffusée pour la première fois en France en 1986).

Parmi les œuvres les plus connues, on peut citer *Bishōjo senshi sērāmūn* (美少女戦士セーラームーン, *Sailor Moon*), créé en 1992 par Takeuchi Naoko 武内直子 (née en 1967), dont l'adaptation en dessins animés a rencontré un succès international retentissant. Sur le plan thématique, *Boku tama* représente ainsi un maillon dans la chaîne qui lie les *shōjo manga* de fantasy et de science-fiction des années 1970 et le sous-genre des *mahōshōjo*, qui est apparu dans les années 1990 et qui reste florissant aujourd'hui dans toutes sortes de médias (mangas, dessins animés, jeux, etc.), notamment auprès d'un public masculin.

1.3 Une utilisation très variée des impressifs graphiques

L'emploi des impressifs graphiques dans *Boku tama* est typique des *shōjo manga* de l'époque, même s'il existe bien sûr une grande diversité des usages au sein du genre. En particulier, les effets graphiques utilisés dans la série décrivent une gamme très large et leur morphologie linguistique fait preuve d'une grande souplesse. La débauche d'effets visuels est à l'opposé de l'économie de moyens mise en œuvre dans *Bonobono*. Examinons rapidement les caractéristiques morphologiques des impressifs graphiques que l'on trouve dans *Boku tama*.

L'un des traits frappants de ces impressifs graphique est la grande variabilité de leur taille. Les plus petits, comme le regard fixe « *jī* » dans la deuxième case de la page de gauche de la figure 122, sont écrits en caractères plus petits que les caractères typographiés des dialogues, tandis que les plus grands, comme l'explosion « *don !* » dans la figure 154, peuvent occuper quasiment la moitié de la double-page. Si l'on compare la taille des impressifs graphiques de *Boku tama* à la taille de ceux de *JoJo*, on peut cependant noter que le premier emploie proportionnellement plus d'impressifs graphiques de taille réduite que ne le fait le second.

Le tracé des impressifs graphiques y est aussi très diversifié : des tracés pleins (par exemple, les battements de bras de Jinpachi « *jita bata* » et le coup qu'il finit par porter à Issei pour le repousser, « *don !* », dans la figure 136), des impressifs graphiques dont seul le contour est tracé et l'intérieur est laissé vide (le cœur d'Arisu battant d'un coup plus fort « *dokkin'* », en bas de la page de droite de la figure 129, ou l'éclair « *pashi !* », dans la figure 131) ou bien est rempli par des trames (le tonnerre « *dodon* », dans la même figure, ou le silence « *shin...* » en haut à gauche de la figure 123), mais aussi de nombreux tracés originaux, comme par exemple le double contour de « *pu'* » qui accompagne le chewing-gum craché par

Rin et de « *ān* » qui exprime l'ouverture de sa bouche pour y mettre un nouveau chewing-gum dans la figure 120, ou de « *kippari* » dans la dernière case de page de droite de la figure 134, qui qualifie l'attitude franche de Sakura). A partir du volume 15, on remarque également l'usage d'impressifs graphiques tracés uniquement à l'aide de trames, sans contour (« *hishi'* », qui exprime la pression d'un câlin, au milieu de la page de droite de la figure 145, ou l'exclamation « *kyā* », en bas de la figure 146). Cet usage des trames peut donner lieu à un effet particulier de superposition, comme c'est le cas dans la figure 145. A l'inverse, certains impressifs graphiques se matérialisent en négatif, en blanc sur le fond gris de la trame, comme « *doki* » et « *dokidokido* » qui traduisent les battements de cœur de Mokuren dans la figure 148, voire devant les dessins, comme « *gaku* », qui exprime la surprise du personnage dans la dernière case de la figure 150.

D'autres effets sont plus ponctuels, comme l'usage de l'alphabet dans la figure 124 pour écrire l'impressif graphique « CHU » agrémenté d'un petit cœur qui accompagne le baiser avec lequel Rin surprend Arisu, ou dans la figure 149 pour exprimer la sonnerie du téléphone (« RRRRRRR »). Dans la figure 143, la surprise du petit garçon qui vient d'assister aux prouesses surnaturelles de Rin est exprimée, comme on l'a vu dans la première partie, par un impressif graphique, « *gabbīn* », dessiné à la façon de pierres taillées. Par ailleurs, on trouve plusieurs impressifs graphiques qui soulignent le geste de la main traçante : la lourde chute « *dosa'!* », dans la figure 151, ou l'explosion « *don!* », dans la figure 154. D'autres effets semblent conjuguer l'usage des trames et du tracé manuel, comme « *ban!* » en bas à droite de la figure 128, qui exprime le choc d'Issei quand il voit nu aux bains publics son ami Jinpachi, dont il est amoureux : l'impressif graphique est constellé de taches blanches. Signalons également le tracé volontairement maladroit de l'impressif graphique « *uru uru* » au milieu de la page de gauche de la figure 126, qui suggère une distance ironique dans la représentation des pleurs de la petite sœur d'Issei. De façon générale, les impressifs graphiques multiplient les effets pour éviter la répétition des formes, et l'usage des deux syllabaires (et occasionnellement de l'alphabet, voire des caractères sino-japonais) participe de cet effort.

Sur le plan linguistique également, la série présente une certaine variété. *Boku tama* présente aussi bien des impressifs classiques (« *shīn* », « *don* », etc.) que des néologismes ou des variantes (comme « *do'kinko* », dans la figure 127) et des mots au statut ambigu. Si l'emploi en tant qu'impressif de « *sho'ku* », dans la figure 125,

paraît naturel bien que le mot ne soit au départ pas un impressif, d'autres exemples semblent occuper une position intermédiaire entre des impressifs graphiques et des dialogues secondaires ou des commentaires³¹². Par exemple, « *pīsu* », en bas à gauche de la figure 130, accompagne le signe de la main de Rin, qui est appelé « *peace* » en japonais, et il figure sur une page qui présente plusieurs dialogues secondaires. Le statut de ce « *pīsu* », écrit en *hiragana* et dont la barre d'allongement vocalique est agrémentée d'une petite boucle traduisant la désinvolture de Rin, est certainement ambigu, ce qui ne gêne en rien la lecture par ailleurs. Dans d'autres cas, les mots sont traités graphiquement comme des impressifs sans en être tout à fait, comme dans la figure 134 « *hentai* », écrit en larges *kanji*, dont on a vu dans la deuxième partie qu'il fait écho à une parole que Sakura adresse à Issei. De la même façon, dans la figure 142, « *kakkoī* », en *katakana*, encadre le visage stylisé du petit garçon qui a surpris Rin en train d'utiliser ses pouvoirs surnaturels. Le terme, qui n'est pas un impressif, exprime l'idée de « cool », et pourrait se traduire par une exclamation comme « La classe ! ». Il semble donc que l'on soit en présence d'une pensée traitée comme un impressif graphique. Les exemples de ce genre ne sont pas rares, et prennent place dans un réseau textuel complexe typique des *shōjo manga* de l'époque.

Syntaxiquement, les impressifs graphiques présents dans *Boku tama* suivent dans l'ensemble les mêmes règles et conventions que l'on a vues dans la partie précédente : ancrage, relations avec les cadres et les bulles... On verra plus loin de façon plus détaillée la manière dont les impressifs graphiques de *Boku tama* se situent par rapport à l'espace diégétique et à l'espace médiatique, en relation avec les deux thèmes de l'expression de l'intériorité et de l'expression du temps dans les mangas.

Une dernière caractéristique de l'emploi des impressifs graphiques dans *Boku tama* mérite d'être relevée ici : ceux-ci ne sont pas utilisés de façon constante au fil des pages. On constate en effet que certaines pages présentent un grand nombre d'impressifs graphiques, tandis que d'autres n'en comptent aucun. Ainsi, la densité d'impressifs graphiques par page fluctue fortement : de zéro à une dizaine environ. Remarquons que ce n'est pas pour autant le cas de tous les *shōjo manga* : un manga comme *Mikan enikki* (みかん絵日記, Le journal illustré de Mikan), par Abiko Miwa 我孫子美和 (née en 1961), publié de 1988 à 1995 dans *Hana to yume*, présente une

³¹² Sur les différentes catégories de textes dans les mangas, voir *supra*, p. 215.

densité plus importante et une plus grande constante dans l'emploi des impressifs graphiques (pour une variété formelle équivalente ou supérieure à celle que l'on trouve dans *Boku tama*). L'usage des impressifs graphiques dans *Boku tama* est donc représentatif d'une tendance qui n'existe qu'au sein des *shōjo manga* de l'époque. En outre, non seulement la densité d'impressifs graphiques varie selon les pages, mais dans *Boku tama*, l'évolution de cette densité évolue sensiblement au fil des années. Les impressifs graphiques sont en effet plus nombreux dans les premiers volumes, tandis que le nombre de scènes sans impressifs graphiques augmente au fil du temps. Les volumes postérieurs présentent parfois plusieurs dizaines de pages totalement dépourvues du moindre impressif graphique. Par exemple, dans le premier volume, le nombre moyen d'impressifs graphiques par page est de 1,9 mais ce taux tombe à 0,4 dans le septième volume et enfin à 0,2 dans les volumes 14 et 21. A titre de comparaison, le nombre d'impressifs graphiques par page dans *JoJo* varie de 2,7 à 3,4 en fonction des volumes. Nous allons explorer dans les chapitres suivants les raisons de cette variabilité de fréquence d'emploi dans *Boku tama*.

2. Impressifs graphiques et intériorité des personnages

Avant d'entrer dans le vif du sujet de ce chapitre, qui est consacré à la manière dont les impressifs graphiques participent à l'expression de l'intériorité, deux remarques sont à faire. La première est que par « expression de l'intériorité », nous entendons désigner la représentation dans les mangas de la conscience et des émotions des personnages. Comme il est aisé de l'imaginer, les moyens pour exprimer cette intériorité sont nombreux et variés, comme c'est le cas dans la littérature ou au cinéma. Signalons que nous n'emploierons pas ici le terme de « subjectivité » pour évoquer l'intériorité des personnages, en raison du caractère particulièrement complexe et disputé de la notion de sujet dans la culture japonaise ; cependant un nombre important d'auteurs occidentaux assimilent les notions d'intériorité et de subjectivité dans leurs études sur les bandes dessinées.

La seconde remarque est que la question de l'expression de l'intériorité est souvent liée à celle du caractère littéraire ou non des mangas. Dans son ouvrage *Sengo manga no kūkan*, Ōtsuka Eiji 大塚英志 fait explicitement le parallèle entre la « découverte de l'intériorité » qui aurait fondé la littérature japonaise moderne

d'après la thèse célèbre de Karatani Kōjin 柄谷行人 (né en 1941)³¹³, et la découverte de l'intériorité qui selon lui a eu lieu dans les *shōjo manga* des années 1970 et a constitué ceux-ci en tant que genre à part entière. Ōtsuka leur oppose la tradition des mangas de la lignée de Tezuka, qui sont tout en superficialité et se préoccupent exclusivement de faire avancer l'intrigue. Cependant, Ōtsuka semble considérer que l'expression de l'intériorité des personnages passe uniquement par l'usage de monologues internes et des autres textes hors-bulles (parmi lesquels il ne compte pas les impressifs graphiques), ce qui l'amène à critiquer les *shōjo manga* des années 1970 comme de la « pseudo-littérature » n'ayant pas les moyens de ses ambitions.

Il nous semble trompeur de poser la question en ces termes, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, l'attention portée à l'expression de l'intériorité des personnages ne présume pas de la qualité littéraire ou, serait-il plus juste de dire, poétique d'une œuvre. De même qu'en littérature, il existe des œuvres majeures qui n'y accordent pas d'attention particulière. De plus, il est tout à fait réducteur de borner la question de l'expression de l'intériorité à son versant textuel. On verra en effet qu'il existe de très nombreux moyens d'exprimer celle-ci, parmi lesquels prennent place dans certains cas les impressifs graphiques.

2.1 L'expression de l'intériorité dans les mangas

2.1.1 De nombreux moyens d'exprimer l'intériorité des personnages

Nous n'avons pas trouvé d'étude spécifique et exhaustive des différentes manières dont les mangas, ou plus largement les bandes dessinées, permettent au lecteur d'accéder à la conscience et aux émotions des personnages. De fait, le sujet est vaste, et la plupart des études se concentrent sur l'un ou l'autre aspect. Tentons ici de récapituler les différents moyens d'expression de l'intériorité des personnages en distinguant six catégories principales auxquelles ils peuvent appartenir :

- 1) Les textes : pensées, monologues internes, dialogues (y compris les dialogues secondaires), impressifs graphiques, commentaires...
- 2) La représentation iconique centrée sur l'expressivité du personnage (le visage, les yeux en particulier, la posture...)

³¹³ Voir KARATANI Kōjin, *Nihon kindai bungaku no kigen* (Les origines de la littérature moderne japonaise), Tōkyō, Kōdansha, 1980, 219 p.

- 3) La représentation iconique des perceptions visuelles du personnage : focalisation interne ou approchée
- 4) La représentation iconique du contenu de l'esprit du personnage : dessin de ce qu'il « voit » dans sa tête (souvenirs, rêves...)
- 5) La représentation visuelle d'ordre métaphorique, symbolique ou plastique
- 6) La mise en page

Détaillons rapidement à présent chacune de ces catégories. La catégorie des textes est aisée à comprendre. Les personnages peuvent décrire leurs émotions et leurs pensées dans les dialogues. Leurs pensées peuvent également être retranscrites à l'intérieur de bulles de pensée, ou bien directement dans l'image, auquel cas nous les qualifions de « monologues internes ». Des commentaires ou des textes narratifs (ou récitatifs) peuvent également renseigner sur l'état d'esprit des personnages. Enfin, certains impressifs graphiques décrivent des émotions. L'usage de l'un ou l'autre type de textes dépend bien sûr de chaque œuvre, mais on peut se demander également dans quelle mesure l'appartenance à un genre influence le type d'expression textuelle de l'intériorité des personnages (si tant est qu'il y en ait). Dans sa thèse, Giancarla Unser-Schutz compare la répartition des différents types de textes dans des mangas des années 2000, et ne trouve pas de différence significative dans la proportion de pensées (qui dans sa classification comprennent les monologues internes) entre les *shōjo manga* et les *shōnen manga* qui constituent son corpus, ce qui va à l'encontre de l'image que l'on a de *shōjo manga* envahis par les monologues internes. Elle attribue ce résultat à un changement opéré dans les années 1980 dans la narration des *shōjo manga*, qui se sont rapidement éloignés du modèle des mangas du Groupe de l'an 24 caractérisés entre autres par un usage intensif des monologues internes³¹⁴. Dans les années 1980 et 1990, la situation semble contrastée en fonction des œuvres. Dans le cas de *Boku tama*, de nombreuses scènes sont portées par des monologues internes.

La seconde catégorie est tout aussi facile à comprendre : la posture corporelle ou, surtout, l'expression du visage des personnages est un moyen de donner à voir les émotions des personnages. Les *shōjo manga*, depuis leurs débuts, ont en particulier porté une attention soutenue au dessin des yeux des personnages. Cependant, cette représentation demeure nécessairement plus superficielle, parce

³¹⁴ Voir Giancarla UNSER-SCHUTZ, *The Role of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters*, op. cit., p. 43.

qu'elle reste extérieure au personnage. Elle n'en est pas moins essentielle dans l'accès à la vie intérieure des personnages qu'elle accorde au lecteur.

La distinction entre les trois catégories suivantes peut sembler moins aisée à saisir. Tout d'abord, la question de la focalisation dans la bande dessinée et le manga est particulièrement complexe et a donné lieu à de nombreuses études sur lesquelles nous reviendrons plus longuement dans le prochain sous-chapitre. Contentons-nous ici de signaler qu'il existe des procédés de focalisation (ou « ocularisation ») interne ou approchée (comme la « vision avec », qui montre le personnage de dos en même temps que ce qu'il voit³¹⁵), qui font partager au lecteur les perceptions des personnages.

Les quatrième et cinquième catégories concernent plus spécifiquement la représentation de l'esprit des personnages. Thierry Groensteen, lorsqu'il évoque les bandes dessinées occidentales modernes dans *Bande dessinée et narration*, résume bien la différence que nous voulons souligner entre les deux catégories :

Dans la bande dessinée moderne ou poétique, [...] ce qui est montré ne ressortit plus nécessairement au seul niveau de l'action mais peut faire intervenir deux catégories nouvelles : la subjectivité des personnages, dans toutes ses variantes (rêve, émotion, fantasme, hallucination, projection, etc.), d'une part, et/ou, d'autre part, le recours, par l'auteur, à des figures de style telles que l'analogie, la métaphore ou l'allégorie, voire à des jeux graphiques, rythmiques, plastiques, débordant des visées strictement narratives³¹⁶.

Ainsi, la quatrième catégorie est d'ordre iconique, et montre le contenu des pensées, des souvenirs ou des rêves des personnages. Cela peut se manifester de plusieurs manières. Par exemple, dans la séquence d'ouverture de l'adaptation en 1953 par Tezuka Osamu de *Tsumi to batsu* (罪と罰, *Crime et Châtiment*), de Fiodor Dostoïevski (1867), le personnage de Raskolnikov ラスコリーニコフ est montré en train de marcher dans une succession de cases presque identiques, tandis que ses souvenirs sont montrés dans de grandes bulles de pensées qui contiennent à la fois des dessins et des dialogues³¹⁷. Un dispositif plus fréquent à l'époque qui nous intéresse consiste à disposer en arrière-plan du personnage des dessins qui

³¹⁵ Voir par exemple Kai MIKKONEN, « Focalisation in Comics. From the specificities of the medium to conceptual reformulation » (La focalisation dans les bandes dessinées : des spécificités du medium à une reformulation conceptuelle), in *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, vol 1:1, 2012, p. 87-88.

³¹⁶ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 39.

³¹⁷ Pour une analyse de ce passage, voir par exemple Jaqueline BERNDT, « Manga as Literature, Comicalizations of *Crimes and Punishment*, (1953-2011) » (Le manga comme littérature : la mise en manga de *Crime et Châtiment* (1953-2011)), dans *Manga: Medium, Kunst, und Material – Manga: Medium, Art and Material*, Leipziger Universitätsverlag, 2014, p. 177.

appartiennent manifestement à un espace diégétique distinct, comme dans la page de droite de la figure 10, tirée de *Berusaiyu no bara* : Rosalie ロザリー (Rozarī) est montrée en train de plonger son visage dans un vêtement d'Oscar オスカル (Osukaru) qu'elle tient dans les mains, tandis que quatre dessins d'Oscar en plans plus ou moins rapprochés occupent la moitié supérieure de la page. Le lecteur comprend que ces dessins, qui montrent Oscar dans des costumes différents, représentent les souvenirs qui reviennent à l'esprit de Rosalie, qui est amoureuse d'Oscar. Le monologue interne de Rosalie à la page suivante soutient cette interprétation de manière univoque. Notons que *Boku tama* utilise peu ce genre de représentation.

La cinquième catégorie concerne donc la représentation indirecte de l'intériorité des personnages, soit à l'aide de métaphores ou de symboles, soit à l'aide de procédés graphiques comme des changements de style³¹⁸. Cette catégorie est très riche, et l'on étudiera dans la suite de ce chapitre plusieurs exemples de procédés employés dans *Boku tama*, tels que l'emploi des trames d'arrière-plan, des symboles graphiques conventionnels ou des métaphores multimodales, pour les mettre en rapport avec l'emploi des impressifs graphiques. D'ailleurs, le tracé des impressifs graphiques peut dans certains cas relever de cette catégorie, quand les caractéristiques plastiques de ce tracé évoquent par analogie des caractéristiques psychologiques. Enfin, la sixième et dernière catégorie, qui concerne la mise en page, est intimement liée aux questions que nous verrons dans le chapitre suivant, relatif à l'expression du temps dans les mangas.

Ces différents éléments peuvent se combiner d'une infinité de façons pour créer des représentations complexes de l'intériorité des personnages. Par exemple, on a vu que la figure 10 tirée de *Berusaiyu no bara* fait usage de la représentation iconique des souvenirs de Rosalie (catégorie 4) et du monologue interne (catégorie 1), mais le bas de la page de droite présente aussi un monologue qui est prononcé, puisqu'il est inscrit dans une bulle (« Je suis quand même étrange... »), qui est accompagné d'un petit rire amer qui est traité comme un impressif graphique (« *fufu'* ») (catégorie 1), et dans la case suivante un arrière-plan abstrait composé de lignes sinueuses qui correspond conventionnellement à des sentiments négatifs ou à des idées noires (catégorie 5). La dernière case montre son visage en gros plan

³¹⁸ Pour une réflexion illustrée de ces effets dans les bandes dessinées américaines, voir Scott MCCLOUD, *L'art invisible*, (titre original : *Understanding Comics*), Paris, Delcourt, 2007, p. 118-137.

tandis que les larmes lui montent aux yeux, qui renvoient un reflet en croix (catégorie 2). L'arrière-plan présente une forme noire hérissée de pointes (catégorie 5), tout comme la forme de la bulle de texte (catégorie 5) qui contient deux points d'exclamation exprimant peut-être l'étonnement de Rosalie devant la nature de ses propres sentiments (catégorie 1). Dans la page de gauche, la moitié supérieure est occupée par un grand dessin de Rosalie les yeux baignés de larmes (catégorie 2), des tracés crochus d'arrière-plan (catégorie 5) et la suite du monologue interne (catégorie 1). Tous ces procédés, soutenus par la mise en page (catégorie 6), concourent à l'expression de l'intériorité de Rosalie dans cette scène.

Pour finir cette présentation des divers moyens d'expression de l'intériorité des personnages et donner un meilleur aperçu de leur complexité, examinons un second exemple, tiré cette fois-ci de *Boku tama* (fig. 126). Dans cette scène, Kyōko 今日子, la petite sœur d'Issei, le surprend plongé dans ses pensées et lui exprime son admiration pour sa délicate beauté féminine. L'avant-dernière case, au milieu de la page de gauche, montre Kyōko les mains jointes en signe de ferveur, accompagnée de divers signes graphiques qui expriment l'exaltation de ses sentiments : les yeux larmoyants, les roses qui représentent l'idéal romantique, l'arrière-plan composé de cercles de tailles différentes au contour doux qui exprime des émotions agréables, l'impressif graphique « *uru uru* » qui correspond à la montée des larmes aux yeux... Toutefois, à cette première interprétation simple se superpose un second niveau de lecture, fondé sur certains éléments stylistiques (qui entrent dans notre catégorie 5), en particulier le tracé volontairement maladroit de l'impressif graphique, et le dessin des yeux qui tranche avec le style habituel de l'autrice et qui cite le tracé typique des *shōjo manga* des années 1960 et 1970. Cette dissonance stylistique introduit une certaine distance critique dans la narration, tandis que la référence aux *shōjo manga* de la décennie précédente suggère que le dessin montre la façon dont Kyōko se voit elle-même, à la manière d'une héroïne de ses mangas préférés. Le caractère exagérément mélodramatique de la représentation est donc parodique, contrairement à la représentation d'Issei en haut de la page de droite, qui est elle aussi accompagnée de fleurs et de la même trame d'arrière-plan, en sus d'un monologue interne. On voit que la représentation de l'intériorité des personnages peut être particulièrement complexe et faire appel à des procédés de nature différente.

2.1.2 L'expression de l'intériorité : quels types d'impressifs ?

Les impressifs graphique sont donc l'un des moyens par lesquels les mangas peuvent représenter l'intériorité des personnages. Or il faut se demander si c'est le cas de tous les impressifs graphiques ou si certaines catégories sont plus susceptibles de jouer ce rôle. Rappelons qu'il existe différents types d'impressifs : les impressifs sonores (*giongo* 擬音語), ceux qui évoquent des sensations non-sonores ou des phénomènes physiques (*gitaigo* 擬態語), mais aussi ceux qui expriment des émotions (*gijōgo* 擬情語), qui sont souvent rangés avec les précédents. Nous avons avancé l'argument dans la première partie que la distinction entre ces différents types est souvent ambiguë dans le cas des impressifs graphiques employés dans les mangas, et qu'elle n'est le plus souvent pas essentielle dans la narration. Pourtant, la question de leur répartition en fonction des genres de mangas a intéressé plusieurs auteurs, qui ont généralement cherché à vérifier l'idée que la différence d'importance accordée à l'intériorité entre les *shōnen manga* et les *shōjo manga* se traduit par un usage plus marqué des impressifs sonores dans les premiers, qui abondent en scènes d'action, tandis que les *shōjo manga*, centrés sur la vie intérieure de leurs personnages, emploieraient proportionnellement davantage d'impressifs non-sonores, et en particulier, d'impressifs exprimant des émotions.

De fait, les chiffres auxquels aboutit Chen Jia-Wen dans son étude consacrée aux caractéristiques linguistiques des impressifs graphiques dans un corpus de mangas parus en 2001 semblent confirmer cette différence d'usage³¹⁹. Elle y compare en effet la répartition des deux catégories d'impressifs graphiques qu'elle a déterminés (sonores et non-sonores) en fonction des genres de manga (ou plus précisément de leur lectorat cible). Elle trouve que les *shōnen manga* emploient en moyenne 53,7% d'impressifs sonores contre 46,3% d'impressifs non-sonores (pour une moyenne de 2,33 impressifs par page). Les *shōjo manga*, quant à eux, emploient en moyenne 41% d'impressifs sonores contre 59% d'impressifs non-sonores (pour une moyenne de 2,07 impressifs par page). La tendance est la même dans les mangas destinés à un public plus âgé, avec encore moins d'impressifs graphiques non-sonores employés dans les mangas destinés aux jeunes hommes (*seinen manga*). Notons cependant que les différences entre les mangas d'un même genre

³¹⁹ Voir CHEN Jia-Wen, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō », *op. cit.*, p. 49. Voir aussi *supra*, p. 118, pour les quelques réserves que nous avons soulevées au sujet de cette étude par ailleurs très riche.

ne sont pas négligeables et montrent qu'il existe une grande latitude dans l'usage des impressifs graphiques en fonction des auteurs.

La tendance mesurée par Chen Jia-Wen était probablement déjà en place à l'époque que nous étudions, et reflète certainement une réalité. On peut citer un certain nombre d'impressifs graphiques de *Boku tama* qui semblent correspondre à cette interprétation. Par exemple, l'usage très important des impressifs graphiques relatifs aux battements du cœur (tels que « *doki doki* » à gauche de la figure 148, « ...*doki*... » dans la première case de la figure 140, « *dokkin'* » dans la figure 129, en bas de la page de droite, « *dokkinko* » en haut de la figure 127...) est typique des *shōjo manga*. D'autres impressifs graphiques évoquent clairement des émotions ou des sentiments, comme la répétition de « *muka* » dans la figure 139, qui exprime l'agacement de Sakura, puis d'Issei, ou « *shinmiri* » en bas de la figure 123, qui accompagne l'accablement du groupe de camarades d'Arisu qui regrettent soudain d'avoir été sévères avec elle. Il est bien sûr impossible d'en dresser une liste exhaustive, et nous nous contenterons donc de reconnaître que ce type d'impressifs graphiques exprimant des émotions est employé en nombre dans *Boku tama*, et plus largement dans les *shōjo manga* des années 1980 et 1990.

Cependant, il serait tout à fait réducteur de n'accorder un rôle d'expression de l'intériorité qu'à ce type précis d'impressifs graphiques. En effet, une part non négligeable d'impressifs graphiques sonores remplissent également une fonction similaire. C'est le cas en particulier des impressifs qui représentent des émissions vocales des personnages tels que des pleurs, des rires ou des cris. Par exemple, dans *Boku tama*, dans la deuxième case de la page de gauche de la figure 124, Rin produit un petit rire satisfait, « *ufu'* », après avoir embrassé Arisu par surprise. Dans la figure 146, la jeune Mokuren est montrée au comble de l'excitation à l'idée de sortir de l'enceinte du jardin sacré dans lequel elle est confinée, ce qui est souligné par deux impressifs graphiques quasiment identiques « *kyā* », dans la première case (qui court sur toute la hauteur de la page et ne comprend pas de dessin), et dans la dernière case. L'impressif « *kyā* » correspond à un cri chargé d'excitation et d'anticipation. En l'occurrence, il semble que la première des deux variantes présentées ici corresponde à une véritable exclamation, tandis que la vocalisation effective de la seconde variante est moins sûre : d'une part, Mokuren est dessinée sans bouche (alors que les cris sont conventionnellement rattachés à des visages ayant la bouche ouverte), et d'autre part, le choix d'un impressif graphique entièrement grisé, sans contour noir, semble suggérer une sonorisation douce,

comme un bruit étouffé ou un cri intérieur. De subtiles variations de ce genre rendent les catégorisations générales malaisées. Par ailleurs, on verra plus loin que des impressifs sonores peuvent aussi être utilisés dans le cadre de métaphores multimodales³²⁰.

En outre, il apparaît clairement que beaucoup de scènes de *shōjo manga* qui expriment l'intériorité des personnages de manière dramatique le font justement en se passant complètement d'impressifs graphiques. Les retrouvailles de Mokuren et Shion à la fin de la série (fig. 155) est l'exemple typique d'une scène dont l'objectif premier est l'expression des émotions exacerbées des personnages. Comme on le voit, cette expression passe ici par la mise en page, le style graphique, l'attention portée au regard des personnages, ainsi que l'utilisation de symboles graphiques comme les fleurs et l'usage des trames. Nous argumenterons dans la suite de ce travail que l'absence même d'impressifs graphiques est un moyen d'exprimer les émotions.

On s'aperçoit ainsi que, bien que tous les impressifs graphiques ne servent pas à exprimer l'intériorité des personnages, il serait erroné de croire que seuls les impressifs graphiques appartenant à la catégorie linguistique des *gijōgo* (c'est-à-dire des impressifs exprimant des émotions) sont à même de participer à la représentation poétique de l'intériorité. Celle-ci relève de divers procédés, dans lesquels les impressifs graphiques peuvent jouer un rôle significatif. Nous allons à présent chercher à mesurer ce rôle, en prenant en compte la manière dont ils sont utilisés, en concordance ou en concurrence avec d'autres types de signes, tels que les trames ou les symboles graphiques.

2.2 L'arrière-plan comme espace de projection psychologique

2.2.1 Focalisation et espace diégétique

La question du rapport entre ce qui est donné à voir au lecteur et l'intériorité des personnages est particulièrement complexe dans les bandes dessinées, y compris dans des bandes dessinées relativement classiques. L'une des pistes de recherche qui a été creusée en détails par de nombreux auteurs est celle de la

³²⁰ Voir *infra*, p. 277.

focalisation visuelle. Takeuchi Osamu 竹内オサム, par exemple, a consacré plusieurs chapitres de son ouvrage *Manga hyōgengaku nyūmon* à explorer la manière dont les concepts issus des études cinématographiques pouvaient permettre de saisir la narration des mangas, tout en soulignant les différences qui existent entre manga et cinéma. Par exemple, le fait que les mangas soient dessinés et ne nécessitent pas de prises de vue réelles permet l'usage de points de vue « impossibles » qui correspondent à un angle de vue depuis un point normalement inaccessible (comme depuis l'intérieur de la bouche d'un personnage, par exemple)³²¹. Takeuchi considère que la focalisation « interne » qui montre au lecteur ce que voit un personnage est un moyen de provoquer une identification chez le lecteur, puisque celui-ci se met « à la place » du personnage, ce qui favorise l'immersion dans l'univers diégétique³²².

Dans beaucoup d'études sur les bandes dessinées, la question du « point de vue » est généralement considérée comme décisive pour déterminer l'accès qu'a le lecteur à la conscience des personnages. L'influence du développement de la narratologie à la suite des travaux de Gérard Genette explique probablement en partie l'importance accordée à la notion de « focalisation ». Cependant, il nous semble que des auteurs comme Kai Mikkonen ou Raphaël Baroni³²³ ont formulé de façon convaincante pourquoi il n'est pas toujours pertinent de transposer tels quels les concepts narratologiques développés pour la littérature ou le cinéma, malgré des points communs évidents. Ainsi, dans son article « *Focalisation in Comics. From the specificities of the medium to the conceptual reformulation* », Mikkonen présente les modalités de la focalisation dans les bandes dessinées en insistant sur leur complexité. Outre le fait que la focalisation des textes et celle des images peuvent diverger dans une même case, il note que l'étude du point de vue graphique nécessite une approche spécifique :

[...] I would like to underline the fact that graphic storytelling, when it comes to the visual perspective of the narrative, uses an extremely rich and complex scale of potential intermediate positions between the subjective or internal focalisation on the one hand, and clearly non-character bound perspective or external focalisation on the other hand. This scale, however, is not organised in a strict external/internal, or reflector/narrator binary as may be the case

³²¹ TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon* (Introduction à l'étude formelle des mangas), Tōkyō, Chikuma Shobō, 2005, 287 p.

³²² TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit. p. 62-107.

³²³ Voir Raphaël BARONI, « Les fonctions de la focalisation et du point de vue dans la dynamique de l'intrigue », *Cahiers de narratologie*, n° 32, 2017. [En ligne : <http://journals.openedition.org/narratologie/7851>].

*in literary narratives. Rather, it reflects varying degrees of congruence and divergence between a character's point-of-view and the reference world of the narrative, as well as the fact that graphic storytelling can use internal and external viewpoints at the same time*³²⁴.

[...] je voudrais souligner le fait que la narration graphique, quand il s'agit de la perspective visuelle du récit, utilise une gamme extrêmement riche et complexe de positions intermédiaires possibles entre la focalisation subjective ou interne d'un côté, et une perspective clairement non liée à un personnage ou focalisation externe de l'autre côté. Cette gamme, cependant, n'est pas organisée selon une stricte binarité externe/interne ou réflecteur/narrateur comme cela peut être le cas dans des récits littéraires. Elle reflète plutôt divers degrés de congruence et de divergence entre le point de vue d'un personnage et le monde de référence du récit, ainsi que le fait que la narration graphique peut utiliser des points de vue interne et externe en même temps.

Mikkonen évoque par exemple la « vision avec », qui montre une partie du personnage en même temps que ce qui entre dans le champ de vision de ce personnage, comme si l'on regardait par-dessus son épaule³²⁵. On en trouve un exemple dans la figure 129, en haut à gauche : le lecteur partage largement le point de vue du personnage d'Arisu, qui est montrée de dos. La focalisation n'est donc pas strictement interne à un personnage, bien qu'elle en épouse en partie le point de vue.

De plus, dans la plupart des bandes dessinées et des mangas, le point de vue varie d'une case à l'autre, créant des effets qui se déploient de manière complexe au fil de la narration, comme c'est au demeurant le cas dans de nombreux films. Par exemple, les scènes de dialogue entre deux personnages adoptent principalement trois types d'angle de vue : (1) une vue latérale qui montre les deux personnages de profil, (2) une « vision avec » un personnage, qui est montré de dos tandis que l'autre est présenté de face, ou bien (3) une présentation de plusieurs cases montrant chacune un personnage à la fois. Ce dernier procédé rappelle bien sûr fortement le montage cinématographique en « champ/contrechamp ». Cependant, les *shōjo manga* accentuent encore cette complexité en adoptant des mises en page éclatées, qui présentent régulièrement plusieurs points de vue mêlés sans nette séparation.

Examinons par exemple la figure 121, dans laquelle Arisu et Rin ont une

³²⁴ Kai MIKKONEN, « Focalisation in Comics. From the specificities of the medium to conceptual reformulation », *op. cit.*, p. 83-84.

³²⁵ Voir Kai MIKKONEN, « Focalisation in Comics. From the specificities of the medium to conceptual reformulation », *op. cit.*, p. 87. La notion de personnage réflecteur, qui est plus souvent employé dans les études narratologiques anglo-saxonnes que francophones, correspond au rôle de relais de la focalisation que peuvent remplir certains personnages : un personnage réflecteur n'est pas le narrateur, mais l'histoire est racontée comme si elle était vue par ses yeux.

conversation animée. On reconnaît dans la page de gauche le procédé (1) de la vue latérale présentant deux profils (qui est ici séparée en deux cases et qui se répète de façon à occuper deux strips successifs). Dans la dernière case de la page de gauche, Rin est montré de dos tandis qu'Arisu est de face, selon la perspective de la « vision avec » (2). Le procédé de l'alternance des cases consacrées à un personnage (3) est représenté en bas de la page de droite et en haut de la page de gauche. Le haut de la page de droite, cependant, montre à la fois Arisu et Rin de face, mais à des échelles différentes puisqu'Arisu est dessinée au double environ de la taille de Rin. De plus, si cette différence d'échelle, les lignes de vitesse horizontales qui encadrent Rin (et qui représentent probablement l'intensité de sa réponse), ainsi que la disposition des bulles de dialogue sont autant d'éléments suggérant la succession de deux points de vue différents, il n'existe pas de démarcation claire entre les deux. Les plans sont enchevêtrés, le cadre du bas de la case (mais peut-on vraiment parler de case ?) passe d'une ligne continue à une ligne pointillée qui disparaît à droite dans l'épaule d'Arisu. La figure 128 (en bas à droite) ou la figure 143 (en bas à gauche) offrent des compositions comparables. Dans son ouvrage *Manga no kōzōgaku*, Nagatani étudie un exemple similaire tiré d'un autre *shōjo manga* (*Shōnen uchū*, par Okano Fumika 岡野史佳 (née en 1967), publié en 1994³²⁶) et note que ce procédé permet de montrer les réactions de chaque personnage tout en affirmant leur simultanéité³²⁷. Ainsi, dans les *shōjo manga*, la représentation réaliste de l'espace diégétique cède régulièrement la place à une représentation fonctionnelle, qui nécessite un travail de reconstitution de la part du lecteur.

Nous voudrions étudier à présent un cas particulier de focalisation complexe qui correspond à un procédé très courant dans les *shōjo manga* comme *Boku tama*, et qui est parfois lié à l'emploi d'impressifs graphiques : l'emploi d'arrière-plans n'appartenant pas à l'espace diégétique. Dans la deuxième partie de ce travail, nous avons établi que les mangas présentent au minimum deux types d'espaces sur la surface de la page : l'espace diégétique tridimensionnel représenté par les dessins iconiques ; et l'espace médiatique, qui correspond à l'espace qui est occupé et organisé par les signes de « régie » tels que les cadres des cases, le blanc interstitiel ou les bulles. Cet espace médiatique peut être organisé de plusieurs manières, mais à l'époque que nous étudions, il suit une organisation multicouche plus ou moins

³²⁶ OKANO Fumika, *Shōnen uchū* (L'univers des jeunes garçons), Tokyo, Hana to yume Comics, 1994, 176 p., cité par NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku*, *op. cit.*, p. 94-101.

³²⁷ Ce procédé rappelle bien sûr celui du fondu entre deux plans au cinéma.

prononcée dans la plupart des mangas. De plus, nous avons indiqué que les impressifs graphiques sont souvent placés dans une position ambiguë qui les rattache aux deux types d'espaces en même temps. Comme nous venons de le voir, dans le cas des *shōjo manga*, l'analyse de ces espaces est rendue particulièrement complexe par leur caractère ostensiblement multicouche et par un traitement de l'espace diégétique qui se soustrait régulièrement à la fonction iconique.

Il est utile ici de revenir sur la manière dont fonctionne la représentation de l'espace diégétique dans les mangas et dans les bandes dessinées en général. Nous avons jusqu'à présent assimilé cet espace diégétique aux dessins des décors, dans lesquels les personnages se déplaceraient comme dans un décor de cinéma. Cependant, cet espace n'existe évidemment pas de la même façon que l'espace matériel du décor de cinéma, fût-il factice. C'est le lecteur qui reconstitue mentalement l'espace diégétique à l'aide des dessins iconiques. Comme le note Pascal Lefèvre dans son article « *The Construction of Space in Comics* » :

In general, the reader expects that the diegetic space of a comic is sufficiently coherent: he expects – in analogy with daily life – a consistent space, because he tries on the basis of cues (given in the panels) to form a global image of the complete space.

En général, le lecteur s'attend à ce que l'espace diégétique d'une bande dessinée soit suffisamment cohérent : il s'attend, tout comme dans la vie quotidienne, à un espace constant, parce qu'il tente, en se fondant sur des indices donnés dans les cases, de former une image globale de la totalité de l'espace.

Some contradiction of the diegetic space remains unnoticed; usually the suggestion that the various fragments belong together is sufficient for the reader³²⁸.

Un certain degré de contradiction dans l'espace diégétique reste inaperçu ; habituellement, la suggestion que les divers fragments vont ensemble est suffisante pour le lecteur.

Le présupposé selon lequel l'espace diégétique dans lequel évoluent les personnages est un espace constant est si profondément ancré que non seulement les lecteurs ne tiennent généralement pas compte de certaines incohérences de l'espace diégétique tel qu'il est représenté, mais ils sont également capables de combler l'absence ponctuelle de décor :

³²⁸ Pascal LEFEVRE, « The Construction of Space in Comics » (La construction de l'espace dans les bandes dessinées), dans Jeet HEER et Kent WORCESTER (dir.), *A Comics Studies Reader*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, p. 159.

*Readers accept that not in each panel every detail of the décor is repeated: the décor might disappear temporarily from the reader's view to accentuate the actions of the characters. By and large, readers do accept these codes; they are not surprised that elements disappear and reappear*³²⁹.

Les lecteurs acceptent que le moindre détail du décor ne soit pas répété dans chaque case : le décor est susceptible de se soustraire temporairement à la vue du lecteur de façon à accentuer les actions des personnages. De manière générale, les lecteurs acceptent ces codes et ils ne sont pas surpris que des éléments disparaissent et réapparaissent.

La disparition temporaire du décor est un procédé employé à une fréquence variable selon les genres de bande dessinée, mais on peut affirmer sans risque qu'il est particulièrement souvent mis en œuvre dans les *shōjo manga* comme *Boku tama*. Toutefois, la disparition du décor ne correspond pas seulement à une volonté de mettre en valeur les actions des personnages, car non seulement le décor y disparaît, mais il y est très souvent remplacé par divers types d'arrière-plans. Il est intéressant de constater que le traitement différencié des figures d'avant-plan et de l'arrière-plan, en particulier quand celui-ci présente un effet de frontalité, est un procédé que l'on trouve dans plusieurs courants artistiques japonais ; parmi ceux-ci, citons ce que l'on a nommé l'école Rinpa 琳派, qui désigne un ensemble de peintres du début de l'époque Edo dont le plus connu est Ogata Kōrin 尾形光琳 (1658-1716), ou encore une part des œuvres du courant Nihonga 日本画 au début du XX^e siècle, en particulier dans certaines peintures des années 1930 comme celles d'Uemura Shōen 上村松園 (1875-1949)³³⁰.

Inventorions rapidement les types d'arrière-plans que l'on trouve dans les pages de *Boku tama* reproduites en annexes lorsqu'ils ne sont pas constitués par des décors. Tout d'abord, l'arrière-plan peut être laissé entièrement blanc, comme dans la dernière case de la figure 122. Les aplats de noir sont aussi fréquents, comme dans la deuxième case de la figure 142. Les trames ou des motifs sont également employés pour remplir tout ou partie de l'espace laissé libre par l'absence de décor³³¹. Un motif particulièrement présent est celui des fleurs, qui peuvent à l'occasion être placées à l'arrière-plan d'un personnage, comme à nouveau dans la

³²⁹ Pascal LEFÈVRE, « The Construction of Space in Comics », *op. cit.*, p. 159.

³³⁰ Voir par exemple Michael LUCKEN, *Grenades et amertume – Les peintres japonais à l'épreuve de la guerre 1935-1952*, Paris, Les Belles Lettres, Coll. Japon, 2005, p. 99-106.

³³¹ Ces motifs peuvent être plus ou moins abstraits : on trouve deux exemples de trames abstraites dans la figure 143 (les lignes croisées de la première case et les « bulles de savon » de la dernière case), tandis que la figure 153 présente un exemple de trame fantaisie composée notamment de dessins de poules et de la syllabe « Pi » répétés. Il arrive que les arrière-plans fantaisie soient dessinés à la main, comme dans la figure 124, où l'arrière-plan de la case qui montre Rin embrasser Arisu présente des dessins de bonbons emballés, en plus de discrètes trames grisées.

figure 124, en bas de la page de gauche, les roses devant lesquelles se détache la figure de Rin rougissant. Le décor peut être remplacé par des lignes de vitesse (première case de la figure 130) ou de focus (dernière case de la même figure)³³². Certaines trames ou certains aplats peuvent être modulés par des découpes, comme dans la page de gauche de la figure 141, dans laquelle l'aplat noir est traversé de brisures blanches. Enfin, il arrive que des impressifs graphiques jouent ostensiblement un rôle d'arrière-plan, généralement en association avec l'une des formes de « remplissage » que nous venons de répertorier. Nous reviendrons en détails sur ce cas de figure un peu plus loin. Notons par ailleurs qu'il n'est pas nécessaire que des personnages soient présents à l'avant-plan : celui-ci peut être constitué de simples bulles de paroles ou de monologues internes, placés « devant » l'un des divers types d'arrière-plans que nous venons de voir.

Il est clair pour les lectrices expérimentées que ces divers arrière-plans servent tous à exprimer l'intériorité des personnages. Plus précisément, l'arrière-plan fonctionne ici comme une projection de l'état psychologique des personnages. Comme nous l'avons vu plus haut avec l'exemple de *Berusaiyu no bara*, cette projection sur l'arrière-plan peut être iconique, comme en haut de la page de droite de la figure 10. Derrière Rosalie sont disposés plusieurs dessins d'Oscar, qui correspondent à des réminiscences de Rosalie et semblent flotter dans un espace vide : c'est la projection directe de ce que Rosalie « revoit » mentalement. Cependant, dans tous les exemples tirés de *Boku tama* que nous venons de citer, la représentation est indirecte. Il s'agit de la cinquième catégorie de moyens d'expression de l'intériorité des personnages que nous avons répertoriés plus haut : la représentation visuelle d'ordre métaphorique, symbolique ou plastique. Certains cas, comme celui des fleurs ou celui des bonbons, reposent sur les associations culturelles liées aux objets représentés. Dans d'autres cas, comme ceux qui font usage de trames aux motifs plus abstraits, mais aussi ceux qui comportent des impressifs graphiques, il semble que la représentation s'appuie sur des analogies plus ou moins codifiées entre les caractéristiques plastiques de l'arrière-plan (les formes et le niveau de luminosité notamment) et les caractéristiques psychologiques évoquées. Il va sans dire que dans le cas des impressifs graphiques, s'ajoute une

³³² Il arrive aussi, plus rarement, que l'arrière-plan soit constitué par le dessin d'un espace iconique qui n'est pas celui dans lequel évoluent les personnages : c'est le cas dans la page de gauche de la figure 145, qui montre des souvenirs de Mokuren enfant avec son père. De l'espace dans lequel ils se trouvent n'est visible que le coin de la table et la feuille sur laquelle le père écrit, tandis que l'arrière-plan représente des arbres en hiver qui appartiennent manifestement à un autre lieu.

dimension linguistique.

Pour récapituler ce que nous venons de voir au sujet de l'espace dans les *shōjo manga*, on peut affirmer que son caractère multicouche se retrouve non seulement dans l'intrication de cases les unes dans les autres, mais aussi dans le traitement différencié des différents plans des images. En effet, le dessin des personnages et celui du décor sont souvent traités de façon distincte, comme s'ils appartenaient à des couches différentes (ou à différents calques de celluloïd, pour reprendre une analogie avec les dessins animés souvent opérée³³³). Lorsqu'il est utilisé comme le lieu d'une projection de l'intériorité des personnages (qu'il s'agisse de leurs sentiments, de leurs émotions, de leurs rêves ou de leurs souvenirs), l'arrière-plan n'appartient plus à l'espace diégétique et se présente comme un espace ambigu ni clairement bidimensionnel, ni clairement tridimensionnel. Alors que le personnage est dessiné selon une focalisation externe qui permet au lecteur de lire son expression, l'arrière-plan suggère une focalisation interne. Par ailleurs, selon le type de signes choisis pour exprimer cette intériorité (dessins iconiques, trames abstraites, impressifs graphiques...), les effets sont largement différents. Nous voudrions à présent nous pencher plus précisément sur les caractéristiques de cet usage particulier des impressifs graphiques, en nous efforçant de mesurer les similitudes et les différences avec les autres types d'arrière-plan de projection psychologique.

2.2.2 Les impressifs graphiques comme arrière-plan de projection psychologique

Parmi les différents types d'arrière-plan qui servent de projection à l'intériorité des personnages, on peut affirmer sans risque que les dessins iconiques sont les plus éloignés des impressifs graphiques. Ces derniers ne sont en effet pas en mesure d'évoquer avec précision le contenu de souvenirs ou de rêves comme peuvent le faire les dessins iconiques. En revanche, il semble que la signification des trames, des aplats et des motifs plus ou moins abstraits soit relativement proche de celle que peuvent transmettre les impressifs graphiques. Voyons donc rapidement ce que peuvent exprimer ces arrière-plans graphiques non iconiques. Parmi les trente-huit double-pages de *Boku tama* que nous avons sélectionnées en

³³³ Par exemple par NATSUME Fusanosuke, dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 80.

annexes, on trouve vingt-neuf figures présentant ce genre d'arrière-plans, de façon plus ou moins discrète. Souvent, les motifs n'occupent qu'une petite partie de l'arrière-plan.

Présentons brièvement quelques types de motifs que l'on trouve dans *Boku tama* et les significations que l'on peut leur rattacher. L'un de ces motifs est constitué de ronds dessinés en pointillés qui peuvent se chevaucher et qui évoquent des bulles de savon³³⁴. On le voit dans les figures 126, 130, 143 et en haut de la page de gauche de la figure 155. Ce motif suggère des sentiments agréables comme le plaisir et la légèreté. Le même type de formes rondes au contour flou, mais sur fond noir, se trouvent dans les figures 147 (page de gauche), 148 (dernière case) et 152 (première case de la page de gauche). Le contraste et l'utilisation du noir évoquent alors au contraire une certaine gravité. Un autre motif souvent utilisé dans *Boku tama* est celui des lignes qui se croisent à des angles divers. Notons que ce motif, qui peut être placé à l'arrière-plan, comme dans les figures 122 (deuxième case à gauche), 129 (dernière case) ou 142 (en bas), est parfois situé à l'avant-plan, comme dans les figures 136 (en bas) et 143 (première case). Dans les deux cas, les lignes croisées traduisent la forte tension ressentie par les personnages. *Boku tama* fait également usage de motifs de brisures, qui expriment un sentiment de détresse : on en trouve des exemples dans la page de gauche de la figure 141 ou dans la première case de la figure 153.

Il serait possible de multiplier les exemples, mais l'échantillon réduit que nous venons de voir nous permet de tirer dès à présent quelques conclusions. Tout d'abord, les significations que revêtent ces différents motifs correspondent à des sentiments ou à des émotions, qu'ils connotent selon une modalité proche des impressifs graphiques. En effet, leur sens reste relativement flou, et ne se réalise pleinement qu'en étant associé avec la scène représentée par les dessins iconiques ou avec les dialogues. Le lien entre le sens que prennent les motifs d'arrière-plan et leur forme s'appuie sur un rapport lâche d'analogie reposant à la fois sur des associations instinctives et sur un codage culturel, rappelant là encore ce que l'on a vu de la morphologie des impressifs. L'emploi de certains motifs dans les mangas s'est systématisé et a entraîné une codification de leur usage. Dans le même temps, chaque motif peut être réalisé selon une infinité de variantes, en termes de formes ou d'occupation de l'espace. Leur dimension esthétique est particulièrement

³³⁴ Voir OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 86.

marquée.

Examinons à présent les caractéristiques des arrière-plans comprenant des impressifs graphiques. Trois des exemples que nous avons cités plus haut se présentent de façon similaire : des impressifs graphiques plutôt courts, exprimant un sentiment ou une sensation, tracés en diagonale en larges caractères cachés en partie par le personnage. Dans la figure 125, « *shokku* », dans la figure 129, « *dokkin'* », et dans la figure 134, « *kippari* » correspondent à cette description. Pourtant, ces impressifs graphiques apparaissent comme très différents les uns des autres. En effet, leur variété sur le plan de la morphologie graphique est flagrante : alors que « *shokku* » est composé de *katakana* massifs et anguleux blancs disposés sur un fond noir, « *dokkin'* » et « *kippari* » sont écrits en *hiragana*. En outre, de ces deux derniers, l'un est associé à une trame grisée composée de croisillons et à la bordure irrégulière, tandis que l'autre est employé conjointement à des lignes de focus pointant vers le personnage. Ainsi, leur morphologie propre comme le reste de l'arrière-plan auquel ils appartiennent sont autant d'éléments qui influent grandement sur l'impression dégagée par chacun de ces impressifs graphiques.

On peut se demander ce qu'il en est de l'ancrage de tels impressifs graphiques. Il nous semble que l'on peut considérer que celui-ci relève de l'ancrage à une zone, tout comme les impressifs graphiques d'ambiance, notamment sonore, que nous avons évoqués dans la deuxième partie de ce travail. Cependant, la zone en question n'appartient pas à l'espace diégétique, et est fortement liée à un ou plusieurs personnages. En effet, nous n'avons vu jusqu'ici que des exemples concernant des personnages seuls, mais il arrive que plusieurs personnages partagent le même arrière-plan correspondant à une projection psychologique. Par exemple, dans la figure 123, la case en haut de la page de gauche présente un aplat noir et l'impressif graphique « *shin...* », devant lesquels sont placés les personnages des camarades de classe d'Arisu ainsi qu'une bulle contenant uniquement des points de suspension. Il semble clair que l'arrière-plan reflète le sentiment de gêne que partagent les personnages³³⁵.

³³⁵ Notons qu'il arrive que l'arrière-plan soit placé derrière plusieurs personnages mais ne reflète l'état d'esprit que d'un seul de ces personnages. Par exemple, en haut de la page de gauche de la figure 130, on peut voir Rin faire un câlin à Arisu. Celle-ci, sous le choc de la révélation de Rin, qui vient d'annoncer qu'il est lui aussi la réincarnation d'un scientifique extra-terrestre, est dessinée avec un visage transpirant et des yeux exorbités qui ne laisse pas de doute sur son état d'esprit. Rin, à l'inverse, présente un visage serein, et le lecteur comprend aisément que l'arrière-plan pointilliste de bulles légères exprime le sentiment de Rin mais pas celui d'Arisu. On peut imaginer l'utilisation d'un procédé similaire avec un impressif graphique.

Pour finir, voyons un cas particulier d'impressifs graphiques de projection psychologique d'arrière-plan. Les figures 127 et 128 présentent chacune une case centrée sur un personnage dont l'arrière-plan est composé de l'impressif graphique « *doki* » dans un cas et de « *dokki* » accompagné d'un petit cœur dans l'autre, répétés de façon linéaire et régulière des dizaines de fois, à la façon d'un papier peint. Dans la figure 127, c'est la nervosité d'Arisu avant la rencontre avec d'autres réincarnés, et dans la figure 128, c'est l'excitation amoureuse et affolée d'Issei à la vue de Jinpachi nu qui sont exprimés par ces impressifs graphiques. L'impressif « *doki doki* », dont ils constituent des variantes, renvoie en effet aux battements du cœur. Dans ces deux exemples, l'espace de l'arrière-plan, entièrement rempli par l'impressif graphique répété, fonctionne bien comme une projection de l'intériorité des personnages. Il est possible d'y déceler par ailleurs la suggestion d'une durée ressentie, comme on le verra dans le chapitre suivant. L'effet produit ici est intéressant en ce qu'il parvient à suggérer que la nervosité envahit Arisu et Issei sans toutefois les submerger complètement. L'usage de ce type d'impressifs graphiques en « papier peint » reste cependant tout à fait exceptionnel.

On constate ainsi qu'il existe de très nombreux points communs entre l'usage de motifs uniquement graphiques et l'usage d'impressifs graphiques dans le cas de la projection de l'intériorité des personnages sur l'arrière-plan. Les deux types de signes sont d'ailleurs souvent utilisés en conjonction. De plus, tant les motifs que les impressifs graphiques se situent quelque part sur une échelle qui va de l'innovation poétique totale au signe le plus codifié. Quelles sont alors les différences entre les deux types de signes ? L'une de ces différences tient à l'occupation de l'espace. En effet, les motifs peuvent aisément occuper une large surface, tandis que les impressifs graphiques ont une présence nécessairement plus ponctuelle et réduite (sauf dans le cas particulier des « papiers peints » d'impressifs graphiques). Pour les auteurs de *shōjo manga*, qui prêtent une grande attention à la composition de leurs pages, cet aspect est vraisemblablement important.

En outre, la dimension linguistique des impressifs graphiques a pour conséquence que ceux-ci sont lus, et donc prononcés dans la tête des lecteurs. Il existe ainsi une dimension sonore à tout impressif graphique, une forme de résonance intérieure qui est absente dans le cas des motifs graphiques. Au-delà même de la dimension sonore, le recours au langage implique l'idée de communication interpersonnelle. Il nous semble que cet aspect contribue à expliquer l'absence d'impressifs graphiques dans un grand nombre de scènes

décrivant des émotions fortes. En effet, même si le personnage ne prononce pas les impressifs graphiques qui lui sont associés, le simple fait que ses émotions ou ses sentiments soient décrits à l'aide de formes verbales suggère une ouverture sur l'extérieur.

Comparons par exemple les figures 125 et 141. Dans les deux figures, la page de droite montre Arisu placée devant un fond noir, le premier barré de larges caractères blancs constituant l'impressif graphique « *shokku* », le deuxième traversé de cinq brisures verticales blanches. Dans les deux cas, le visage d'Arisu n'est pas lisible, mais sa posture indique l'accablement, plus marqué dans la première figure. Un monologue interne est présent dans les deux cas, et explicite l'objet des pensées d'Arisu : dans la première figure, elle réagit au fait que Rin, en l'embrassant par surprise, l'a privée de l'opportunité de choisir les conditions de son premier baiser. La seconde figure est d'une tonalité plus dramatique, puisque quand sa mère lui suggère d'aller rendre visite à Rin à l'hôpital, Arisu est prise d'une angoisse sourde au souvenir que Shion (dont Rin est la réincarnation) a violé Mokuren (dont elle est la réincarnation). Ce sentiment est traduit dans le monologue par la phrase « Mokuren ne veut *surtout pas* voir Shion » (一木蓮は 紫苑にー 顔モ見タクナイー). L'effet rendu par les deux figures est relativement proche, notamment en raison de l'usage de l'aplatissement noir qui suggère que l'émotion forte d'Arisu bloque complètement sa perception du monde qui l'entoure. Cependant, dans le premier cas, l'utilisation de l'impressif graphique fait en quelque sorte office d'interface entre son ressenti intérieur et l'extérieur. Le sentiment évoqué appartient à l'ordre du descriptible. Dans la seconde figure, en revanche, si son refus instinctif de se confronter à Rin (et donc, indirectement, à Shion) est verbalisé, son sentiment reste informulé. Il nous semble que l'on peut attribuer la différence de choix poétique entre les deux scènes à plusieurs facteurs. D'une part, les sentiments évoqués ont une portée psychologique différente. On remarque d'ailleurs que de façon générale, plus la tonalité d'une scène est tragique, moins les impressifs graphiques sont employés. D'autre part, le recours aux impressifs graphiques indique que les émotions ou les sentiments que ressentent les personnages, même de façon exacerbée, sont formulables. A l'inverse, l'absence d'impressifs graphiques suggère une part d'indicible aux émotions mises en scène. Enfin, l'emploi d'impressifs graphiques dans les arrière-plans qui correspondent à une projection du paysage psychique des personnages représente une forme d'ouverture de ceux-ci sur l'extérieur.

2.3 Les impressifs graphiques, les symboles graphiques et les métaphores multimodales

2.3.1 Les symboles graphiques : de nombreux points communs avec les impressifs graphiques

Nous avons évoqué à plusieurs reprises dans ce travail l'existence d'une catégorie de signes couramment employés dans les mangas, que nous avons désigné par la formulation « symboles graphiques ». Les bornes de cette catégorie sont particulièrement floues. Par volonté de simplification, nous avons jusqu'ici inclus dans cette catégorie la plupart des signes graphiques qui ne représentent pas de manière iconique un aspect de l'univers diégétique. Les motifs graphiques que nous venons d'évoquer appartiennent donc à cette catégorie, de même que les lignes de focus, mais aussi qu'une immense variété d'autres signes plus ou moins iconiques, plus ou moins grands, au sens plus ou moins précis, à la tonalité plus ou moins sérieuse. Takekuma Kentarō 竹熊健太郎, dans le chapitre « *Hitome de waku "keiyu" zukan!* » (Présentation illustrée des symboles graphiques pour les comprendre en un coup d'œil) de *Manga no yomikata*, en donne une présentation claire, qui souligne la diversité des origines et des emplois de ces symboles graphiques³³⁶.

Le lien sémantique qui relie le signe à ce qu'il signifie varie en fonction des symboles graphiques. Une partie des symboles correspond à des signes appartenant à d'autres codes préexistants : c'est le cas des flèches, des points d'exclamation ou d'interrogation, des cœurs... Une autre partie des symboles présente une motivation d'ordre métonymique : par exemple le dessin stylisé des veines gonflées, qui était au départ une représentation iconique d'un effet physique de la colère sur un personnage, a fini par acquérir le statut de symbole indépendant³³⁷. D'autres symboles graphiques encore présentent une motivation d'ordre métaphorique : on peut penser aux étoiles et aux lignes hérissées exprimant les chocs, aux bulles

³³⁶ Voir TAKEKUMA Kentarō, « Hitome de waku "keiyu" zukan! », dans OGATA Katsuhiro et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, op. cit., p. 78-82.

³³⁷ Voir notamment SHINOHARA Kazuko et MATSUNAKA Yoshihiro, « Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics » (Les métaphores picturales d'émotions dans les bandes dessinées japonaises), dans Charles FORCEVILLE et Eduardo URIOS-APARISI (dir.), *Multimodal Metaphor*, Mouton de Gruyter, 2009, p. 281-283.

représentant la légèreté, aux volutes tourbillonnantes qui accompagnent la colère (comme dans la troisième case de la figure 18 tirée de *Ranma ½*). Parmi les symboles graphiques (quelle que soit leur motivation sémantique), certains peuvent servir à exprimer les émotions des personnages, telles que la gêne, la colère, la surprise, la nervosité, la joie... Or on a vu que les impressifs graphiques permettent également d'exprimer ces émotions. On peut alors se demander, comme dans le cas des arrière-plans de projection psychologique, quelles considérations président au choix de l'un ou de l'autre type de signe. Il ne sera évidemment pas possible d'offrir ici plus que quelques pistes de réflexion.

Prenons l'exemple de l'expression de la surprise ou de l'émotion forte et soudaine. Les pages mettant en scène une émotion de ce genre sont légion dans *Boku tama*, comme dans la plupart des mangas. Il n'est guère étonnant que la gamme des procédés permettant d'exprimer la surprise soit particulièrement étendue. Observons les exemples qui se trouvent dans les pages de *Boku tama* que nous avons sélectionnées en annexes. Deux figures font un usage sobre d'impressifs graphiques similaires : « *giku !* », accompagné de lignes de focus blanches sur un fond noir et d'une goutte de transpiration sur la joue d'Arisu (figure 119, en haut à gauche) et « *biku !* », qui exprime spécifiquement la surprise, assorti d'un ligne hérissée placée à côté du visage du personnage, ainsi que d'une goutte de transpiration roulant sur sa joue (figure 122, en bas à droite). Deux autres exemples utilisent un impressif graphique qui correspond à un fort battement de cœur : « *dokkin'* », en arrière-plan de la figure 129, accompagné d'une ligne hérissée et de l'habituelle goutte de sueur sur la joue, et « *doki* » en haut à gauche de la figure 148. Ce dernier a pour particularité de présenter une petite étoile placée entre les deux caractères qui composent l'impressif graphique. D'autres impressifs graphiques moins fréquents sont aussi employés : en haut à gauche de la figure 124, la surprise d'Arisu, qui s'accompagne d'un mouvement de recul exprimé par des lignes de vitesse, est exprimé par l'impressif graphique « *gabā'* » et de nombreuses gouttes de transpiration placées non seulement sur le visage, mais aussi sur les habits et les cheveux d'Arisu. En haut de la figure 143, la surprise de l'enfant est exprimée au moyen de l'impressif graphique « *gabbīn* », présenté comme des caractères taillés dans la pierre, placé devant le visage à l'expression stylisée et exagérée de l'enfant, et entouré de lignes droites se croisant de façon irrégulière.

Ces quelques exemples présentent plusieurs symboles graphiques que l'on retrouve beaucoup dans l'expression de la surprise : les lignes hérissées, les lignes

de focus ou de vitesse, les gouttes de transpiration, les étoiles et les points d'exclamation. Ces deux derniers signes présentent un usage particulièrement intéressant. On a vu dans la première partie de ce travail que les signes de ponctuation sont souvent associés aux impressifs graphiques, mais peuvent également être employés de façon isolée, auquel cas il semble raisonnable de les considérer comme des symboles graphiques³³⁸. C'est le cas dans la dernière case de la figure 121, qui représente la surprise de Rin (qui est vu de dos) au moyen de l'impressif graphique « *gān* » placé au-dessus de sa tête, de lignes de focus et de lignes hérissées, mais aussi de points d'exclamation qui paraissent s'être matérialisés en pierre et semblent posés sur l'arrière de sa tête. La deuxième case de la page de droite de la figure 120 ne présente même aucun impressif graphique pour représenter l'étonnement d'Arisu : un gros plan sur ses yeux, entourés par des lignes de focus ou de vitesse, est barré par un point d'exclamation au tracé brisé placé entre les yeux.

Dans *Boku tama*, la surprise est souvent représentée à l'aide d'un symbole graphique placé entre les yeux du personnage, qu'il s'agisse d'un point d'exclamation ou, plus souvent, d'étoiles. La figure 128 en donne un bon exemple. En bas de la page de droite, le choc d'Issei est exprimé par : l'impressif graphique « *ban !* » ; des lignes de vitesse correspondant à un mouvement de recul ; des lignes hérissées placées en éventail autour de lui ; les pupilles laissées en blanc ; le visage barré d'un trait horizontal fin au niveau des yeux ; et enfin par cinq petites étoiles disposées devant son visage qui semblent jaillir d'entre ses yeux. De la même façon que pour les points d'exclamation, il arrive que les étoiles soient utilisées sans impressif graphique, comme dans la figure 132, qui montre la surprise et l'incompréhension de Tamura 田村 dans la troisième case en bas de la page de droite à l'aide d'un motif d'étoiles et de spirales, et d'une étoile placée entre les yeux de Tamura (avec le même trait horizontal fin que l'on a vu chez Issei).

Signalons pour finir que la surprise peut aussi être exprimée au moyen de textes qui ne relèvent pas de la catégorie des impressifs graphiques. Ainsi, la figure 130 présente dans la première case la surprise générale causée par la révélation de Rin qu'il est lui aussi la réincarnation d'un membre de l'équipe extra-terrestre. Les bulles de texte qui occupent une grande part de la surface de la page comprennent

³³⁸ C'est d'ailleurs le choix qu'opère TAKEKUMA Kentarō dans sa présentation des divers symboles graphiques des mangas, dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p. 80.

les paroles de Rin, qui provoquent un étonnement continu dans le groupe d'adolescents. Leur surprise est représentée de manière tout à fait hyperbolique. Les personnages y sont dessinés de façon grotesque comme s'ils avaient été propulsés dans les airs par la surprise, et présentent des proportions corporelles typiques de l'exagération comique. L'arrière-plan est constitué de lignes de vitesse et de quelques étoiles, ainsi que de l'expression « *supesharu rōringu sandā'* » (transcription de l'anglais « *special rolling thunder* »), qui fonctionne comme une légende accolée à la scène : la révélation choquante de Rin est comparée au coup spécial d'un super héros (ce que rend explicite l'utilisation des termes anglais) qui propulse en l'air ses adversaires. Graphiquement, le choix d'utiliser les *hiragana* souligne l'aspect parodique de la formule, et les caractères sont traités comme ceux d'un impressif graphique, mais il n'y a pas d'ambiguïté sur le statut de ces mots. Par ailleurs, la première case présente également le mot « *dohē* », écrit sans bulle et à la main, qui correspond vraisemblablement à une interjection de surprise prononcée par l'un des membres du groupe. De même, dans la case suivante, « *doshē' !?* » écrit à l'avant-plan d'Arisu, dessinée elle aussi de manière grotesque avec notamment des yeux exorbités, correspond certainement à une interjection de sa part. Notons que les interjections et les impressifs graphiques peuvent également être employés conjointement, comme dans la dernière case de la figure 150. On y voit le visage surpris du personnage de Majima devant lequel l'impressif graphique « *gaku* » est écrit en larges caractères blancs. Cachant une petite partie du premier caractère, une bulle au contour hérissé contient, tracé à la main : « u... !? », qui retranscrit l'émission involontaire de la voix de Majima.

Ce rapide panorama nous permet de constater qu'il existe un continuum entre les scènes qui utilisent principalement l'impressif graphique pour exprimer la surprise, celles qui combinent impressif graphique et symboles graphiques, et celles qui n'utilisent que des symboles graphiques (ainsi éventuellement que des interjections). Il semble possible d'affirmer que l'usage des impressifs graphiques ne se fait qu'exceptionnellement en l'absence de symboles graphiques, ceux-ci étant employés en plus grande quantité que les impressifs graphiques, au moins dans *Boku tama*. Dans les exemples que nous avons vus ici, l'intensité du choc ressenti par les personnages est variable en fonction des cas, mais on ne perçoit pas de concordance entre cette intensité et l'usage ou non d'impressifs graphiques. Chaque scène est rendue unique par une combinaison originale de dessins iconiques, de symboles graphiques et d'impressifs graphiques, dans une mise en page toujours

renouvelée. Il nous semble que le choix des auteurs de mangas d'employer plutôt des impressifs graphiques, plutôt des symboles graphiques ou, plus fréquemment, une combinaison des deux, est principalement motivé par une recherche de variété de l'expression et d'équilibre narratif et esthétique à l'échelle de la double-page. La tonalité comique ou sérieuse associée à chaque signe, en particulier, est un élément d'une importance primordiale. Dans bien des cas, la gamme de ce que peuvent exprimer les symboles graphiques et celle de ce que peuvent exprimer les impressifs graphiques, en termes de significations comme de tonalité, se recoupent largement.

En ce qui concerne la syntaxe, on peut affirmer, nous semble-t-il, que les impressifs graphiques et les symboles graphiques occupent une fonction similaire. Les deux sortes de signes sont ancrés aux dessins iconiques, et apparaissent de manière ponctuelle, sans se répéter d'une case à l'autre. Leur inscription dans l'espace diégétique est également comparable, avec de grandes variations en fonction des signes individuels. On peut noter que les impressifs graphiques ne sont jamais ancrés à des symboles graphiques, et inversement des symboles graphiques à des impressifs graphiques (bien que l'ancrage des symboles graphiques soit légèrement plus souple que celui des impressifs, puisqu'ils peuvent être ancrés à des bulles de texte qui renvoient métonymiquement aux personnages). Lorsque les deux types de signes sont employés de manière combinée, ils sont donc placés au même niveau syntaxique, les uns n'étant jamais ancrés aux autres³³⁹. Par ailleurs, il n'existe pas de hiérarchie fixe des signes dans l'occupation de l'espace : un impressif graphique peut « cacher » une partie d'un symbole graphique, tout comme l'inverse peut se produire.

2.3.2 Les métaphores multimodales ponctuelles

Nous venons de voir que certains symboles graphiques, tout comme certains motifs d'arrière-plan, ont une motivation métaphorique. Il ne s'agit pourtant que d'une partie des métaphores visuelles qui sont employées dans les mangas. En effet, les mangas, mais aussi les bandes dessinées, font un large usage des métaphores

³³⁹ Un seul exemple parmi ceux que l'on a vus pourrait éventuellement contredire cette affirmation : l'étoile placée entre les deux caractères formant l'impressif graphique « *doki* », dans la figure 148, pourrait être vue comme ancrée aux caractères, parce que la position qu'elle occupe rappelle fortement son ancrage fréquent entre les yeux des personnages surpris. Néanmoins, l'étendue des positions que peuvent occuper de façon habituelle les étoiles en tant que signe d'étonnement ne permet pas d'en tirer une conclusion certaine. Par ailleurs, le symbole graphique des veines gonflées par la colère possède un mode d'ancrage particulier : il se retrouve souvent ancré à des bulles de parole, mais aussi occasionnellement à des impressifs graphiques.

visuelles et verbo-visuelles. Seules les métaphores dont l'emploi est systématisé deviennent des symboles graphiques. La question des métaphores en bande dessinée est très vaste et a donné lieu à de nombreuses études. Nous limiterons ici la portée de notre étude à leur lien avec les impressifs graphiques dans l'expression de l'intériorité des personnages. Commençons par établir qu'il existe plusieurs sortes de métaphores couramment employées dans les mangas (et les autres bandes dessinées) : les métaphores uniquement visuelles, les métaphores uniquement verbales (en particulier, l'usage d'impressifs sonores pour exprimer un phénomène psychologique³⁴⁰), et les métaphores multimodales, qui associent visuel et verbal, dans des proportions variées³⁴¹. Les métaphores verbo-visuelles ont particulièrement été étudiées par le courant des études cognitivistes des bandes dessinées, qui est surtout représenté par des chercheurs anglo-saxons dont le plus actif semble être Charles Forceville³⁴². D'après Stamenković et Tasić, les auteurs de ce courant s'appuient sur la théorie de la métaphore conceptuelle (*Conceptual Metaphor Theory*) et sur la théorie de l'amalgame conceptuel (*Conceptual Blending Theory*) qui reposent sur la thèse de l'esprit incarné (*embodied mind thesis*) proposée par George Lakoff et Mark Johnson³⁴³. Stamenković et Tasić résument rapidement ces théories de la façon suivante :

According to CMT, metaphors provide rich evidence about the ways in which some aspects of our lived experience are associated with others, for reasons that reflect basic aspects of perception, thought, and neurological organization. Within cognitive linguistics, the term 'metaphor' is understood to refer to a pattern of conceptual associations, rather than to an individual metaphorical use or a linguistic convention³⁴⁴.

Selon la théorie de la métaphore conceptuelle, les métaphores fournissent des preuves abondantes de la manière dont certains aspects de nos expériences vécues sont associés à d'autres, pour des raisons qui reflètent certains aspects basiques de la perception, de la pensée, et de l'organisation neurologique. Au sein de la linguistique cognitive, le terme de « métaphore » est compris comme renvoyant à un type d'associations conceptuelles plutôt qu'à l'usage

³⁴⁰ Voir *supra*, p. 119.

³⁴¹ Voir notamment Isabel NEGRO ALOUSQUE, « Pictorial and verbo-pictorial metaphor in Spanish political cartooning » (Les métaphores picturales et verbo-picturales dans les dessins politiques espagnols), *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, n° 57, 2014, p. 65.

³⁴² Pour une présentation détaillée de ce courant dans l'étude des bandes dessinées, voir Dušan STAMENKOVIĆ et Miloš TASIĆ, « The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies », *op. cit.*, p. 155-162.

³⁴³ Voir George LAKOFF et Mark JOHNSON, *Philosophy in the flesh: The embodied mind and its challenge to Western thought*, New York, Basic Books, 1999, 640 p., cité par Dušan STAMENKOVIĆ et Miloš TASIĆ, « The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies », *op. cit.*, p. 158.

³⁴⁴ Dušan STAMENKOVIĆ et Miloš TASIĆ, « The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies », *op. cit.*, p. 157.

de métaphores individuelles ou à une convention linguistique.

Ainsi, selon ce courant de la recherche, les humains « pensent en métaphores », ce qui explique que celles-ci soient extrêmement courantes non seulement dans nos expressions verbales, mais également dans d'autres domaines de l'expression, comme les publicités ou les bandes dessinées. Les travaux de Forceville sur les bandes dessinées portent à la fois sur les symboles graphiques (qu'il nomme « runes picturales ») comme par exemple les petits traits ondulés qui représentent chez Hergé une émission sonore³⁴⁵ et sur des représentations qui ne correspondent pas à des signes indépendants, mais qui ont également une motivation métaphorique, comme le dessin d'yeux exorbités pour exprimer la colère, qui s'appuie sur la métaphore universelle selon laquelle la colère est vécue comme l'échauffement d'un liquide dans un contenant³⁴⁶.

Les métaphores visuelles ont également été étudiées dans le cadre des mangas par des chercheurs japonais. Shinohara Kazuko 篠原和子 et Matsunaka Yoshihiro 松中義大 ont en effet cherché à voir comment les recherches de Forceville peuvent s'appliquer à l'expression des émotions dans les mangas, dans un chapitre de l'ouvrage *Multimodal Metaphor* en 2009³⁴⁷. Leur texte analyse la manière dont sont exprimées visuellement plusieurs sortes d'émotions : la colère, la joie, la surprise, l'anxiété, la déception... Ils trouvent que les métaphores visuelles ou verbo-visuelles semblent fondées sur les mêmes mécanismes cognitifs qui font de la métaphore un modèle de notre manière d'expérimenter le monde. Leur étude montre en outre que, même si les métaphores visuelles et verbales partagent la même motivation, elles ne sont pas strictement équivalentes, parce que leur manifestation dépend des caractéristiques de la modalité dans laquelle est exprimée la métaphore. L'exemple du dessin des veines gonflées qui expriment la colère le montre bien : ce qui était au départ un signe iconique est devenu un signe indexical quand il a commencé à être dessiné à des endroits où il ne peut être interprété comme iconique (comme à l'arrière de la tête, puis dans des bulles de dialogue). Ce procédé n'a pas d'équivalent direct sur le plan verbal, quand bien même la

³⁴⁵ Voir Charles FORCEVILLE, « Pictorial runes in *Tintin and the Picaros* » (Les runes picturales dans *Tintin et les Picaros*), *Journal of Pragmatics*, n° 43 (3), 2011, p. 875-890.

³⁴⁶ Voir Charles FORCEVILLE, « Conceptual Metaphor Theory, Blending Theory, and Other Cognitivist Perspectives on Comics » (Les théories de la métaphore conceptuelle et du mélange et autres perspectives cognitivistes sur les bandes dessinées), dans *The Visual Narrative Reader*, Neil COHN (dir.), Londres, Bloomsbury, 2016, p. 89-114.

³⁴⁷ SHINOHARA Kazuko et MATSUNAKA Yoshihiro, « Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics », *op. cit.*, p. 265-293.

motivation du signe est la même. Notons que Shinohara et Matsunaka, à la suite de Forceville, soutiennent l'idée que la motivation métaphorique de ces signes retient de les considérer comme des symboles au sens peircien ; ils les considèrent donc comme des signes indexicaux. Nous avons pour notre part choisi d'utiliser la formule de « symboles graphiques » pour désigner l'ensemble de ces signes pour insister sur leur caractère conventionnel, mais nous souscrivons à l'idée qu'il ne s'agit pas à strictement parler de symboles.

Ce qui nous intéresse particulièrement ici, ce sont précisément les métaphores verbo-visuelles qui ne sont pas seulement des symboles graphiques et qui font usage d'impressifs graphiques. Leur usage est relativement rare, et l'on n'en trouve qu'un exemple dans les pages de *Boku tama* que nous avons sélectionnées, dans la dernière case de la figure 120. On y voit Arisu rentrant chez elle, encore sous le choc d'avoir avalé le chewing-gum craché par Rin. Elle est accueillie par sa mère, qui lui demande si son retard s'explique parce qu'elle ne connaît pas encore le chemin de leur nouvel appartement, et qui ajoute qu'elle est empotée (littéralement, « émoussée » : *don* 鈍). Non seulement ce mot blessant pour Arisu, déjà fragilisée par la scène précédente, trouve un écho dans l'impressif graphique qui est placé à côté d'elle (« *don.yori* », qui exprime l'abattement), mais son effet sur Arisu est également représenté à l'aide d'une métaphore multimodale. En effet, Arisu est dessinée avec une hache plantée dans la tête, qui laisse échapper de grosses gouttes de sang. A la hache est attachée une étiquette comprenant le mot « empotée », explicitant ainsi la métaphore : bien sûr, Arisu n'a pas été blessée littéralement par une hache, mais par la critique de sa mère. La métaphore est verbo-visuelle, puisqu'elle associe le dessin de la hache à sa légende écrite, mais sa dimension verbale ne s'arrête pas là. En effet, l'impressif graphique « *doshu !* » est placé dans une bulle qui présente une petite queue pointant vers la hache. Cet impressif graphique exprime le mouvement de quelque chose qui se plante ou se fiche quelque part, et ne correspond pas à un impressif exprimant ordinairement un sentiment ou une émotion. Pourtant, même si l'on peut penser que la métaphore aurait été compréhensible sans l'impressif graphique, l'adjonction du son ajoute une dimension dynamique à la scène, qui sans cela paraîtrait statique. La sensation d'Arisu à l'écoute des paroles de sa mère est ainsi représentée de manière vivante à l'aide d'une métaphore multimodale comprenant un impressif graphique sonore. En dépit du caractère peu fréquent de leur usage, de telles métaphores constituent un procédé bien établi des mangas pour exprimer l'intériorité des personnages.

2.3.3 Les métaphores intégrées à l'univers diégétique

Au-delà de ces métaphores multimodales ponctuelles, il faut également signaler l'usage de métaphores appartenant à l'univers diégétique. Ce procédé est loin d'être propre aux mangas, puisqu'on le trouve en littérature et dans l'ensemble des genres narratifs. L'usage de telles métaphores est particulièrement notable au cinéma : elles ont en effet probablement largement influencé la manière dont elles se manifestent dans les mangas. Les métaphores multimodales intégrées à l'univers diégétique sont fréquemment liées aux phénomènes naturels ou climatiques. L'association entre les émotions et le temps qu'il fait est particulièrement courante et semble se retrouver dans de nombreuses cultures, aussi bien dans divers genres poétiques que dans la vie quotidienne. De manière surprenante, Shinohara et Matsunaka posent l'hypothèse que ces métaphores climatiques sont particulièrement courantes dans les mangas parce qu'elles sont largement intégrées à la culture japonaise, apparaissant notamment dans nombre de poèmes anciens. Pourtant, on trouve aisément le même genre d'associations en France. Contentons-nous de citer le début d'un fameux poème de Paul Verlaine : « Il pleure dans mon cœur / Comme il pleut sur la ville » (*Romances sans paroles*, 1874). De fait, en France comme aux États-Unis (et probablement ailleurs), l'association entre le temps et l'humeur est si commune que l'on trouve aujourd'hui couramment des outils pédagogiques destinés à enseigner aux enfants d'âge préscolaire à reconnaître leurs émotions qui s'appuient sur cette métaphore.

La différence fondamentale que l'on trouve en revanche entre l'usage de cette métaphore dans les mangas et dans les bandes dessinées occidentales ou les films tient plutôt à la manière dont elle est intégrée ou non à l'univers de la diégèse. En effet, les exemples étudiés par Shinohara et Matsunaka correspondent à des métaphores ponctuelles proches de ce que nous avons analysé plus haut avec les symboles graphiques et la projection de l'état intérieur sur l'arrière-plan des personnages. Par exemple, lorsqu'un personnage en colère a pour arrière-plan un orage alors qu'il se trouve à l'intérieur d'un bâtiment, le lecteur comprend que l'orage n'est pas réellement présent dans l'histoire, comme pour les autres symboles graphiques. Cet usage est différent de ce que nous allons voir à présent, qui concerne le procédé intégrant ces métaphores météorologiques des émotions à la diégèse, qui est également parfois utilisé dans les mangas.

Examinons un exemple tiré de *Boku tama*. Dans la figure 131, Rin a téléporté

Haruhiko avec lui dans une forêt, pour avoir une explication au sujet des actions de celui qu'il était dans une vie antérieure. En effet, c'est Shūkaidō (Haruhiko) qui a trouvé le vaccin contre la mystérieuse maladie contagieuse qui a ravagé les scientifiques extra-terrestres, mais il n'a injecté l'unique dose produite qu'à Shion (Rin) et pas à Mokuren, ni à lui-même qui était déjà infecté. Rin considère donc que c'est par sa faute que Shion a dû vivre complètement seul sur la base lunaire avant de finalement mourir neuf ans plus tard. Durant la conversation qui précède la figure 131, Rin et Haruhiko ont une conversation tendue à ce sujet alors que la pluie commence peu à peu à tomber, jusqu'à ce que Rin demande à Haruhiko quelles étaient ses motivations et que celui-ci réponde qu'il voulait punir Shion d'avoir « souillé » Mokuren (en la violant). A ce moment-là, comme le montre la page de droite de la figure 131, un éclair frappe un arbre proche, puis des trombes d'eau s'abattent sur les deux personnages (page de gauche). La scène ne comporte aucun dialogue, mais trois impressifs graphiques l'accompagnent : « *patsu !* » correspond au flash de l'éclair, « *dodon* » au roulement de tonnerre, et « *zā* » au bruit de la pluie qui tombe drue.

La métaphore utilisée est claire : la révélation des motivations de Shūkaidō provoque chez Rin une émotion soudaine et violente comme un éclair et une pluie d'orage. Cependant, l'orage est bien présent dans l'univers diégétique. Les impressifs graphiques, non-sonore pour le premier et sonores pour les deux autres, sont naturellement associés à la scène, puisqu'ils retranscrivent les phénomènes physiques qui s'y déroulent. En ce sens, l'utilisation de ces impressifs graphiques est à la fois littérale dans leur expression des phénomènes physiques qui entourent les personnages, et métaphorique en tant qu'expression des émotions qui les étreignent, ou plus exactement qui étreignent l'un des deux personnages présents. Remarquons par ailleurs qu'ici, l'orage occupe également une fonction d'ordre dramatique, en ce qu'il correspond au point culminant de la tension qui montait durant la conversation. Le choix d'en faire une métaphore diégétique permet de s'en servir tout au long de la séquence.

Parfois, la métaphore peut même prendre une dimension bien plus large. C'est le cas dans *Kaze to ki no uta* (Poème du vent et des arbres), de Takemiya Keiko, paru en 1976. En effet, l'ensemble de l'œuvre file la métaphore du vent dans les arbres, qui est explicitée dans l'épilogue du manga. Celui-ci est un *shōjō manga* majeur créé par l'une des membres du Groupe de l'an 24, qui s'attache à décrire les relations de Serge Battour セルジュ・バトゥール (Seruju Batouru), un jeune garçon

au cœur pur et bon, et du beau Gilbert Cocteau ジルベール・コクトー (Jirubēru Kokutō), avec qui il partage une chambre de pensionnat. Gilbert a été profondément traumatisé par une enfance de maltraitance et de sévices sexuels, et fait preuve d'un comportement provocateur et autodestructeur, notamment en se prostituant. Serge en tombe profondément amoureux, mais n'arrive pas à sauver Gilbert, qui finit par mourir à Paris. Dans l'épilogue du manga, Serge adresse ces mots au disparu : « ジルベール・コクトー わが人生に咲き誇りし 最大の花よ (….) きみはわがこずえを鳴らす風であった 風と木ぎの詩が きこえるか³⁴⁸ » (Gilbert Cocteau, toi la fleur la plus grande à avoir éclo dans ma vie (...) Entends-tu le poème du vent et des arbres, toi le vent qui soufflais dans ma frondaison ? ». La métaphore à l'échelle de l'œuvre concerne donc les relations entre Gilbert, comparé au vent, et les autres personnages qui sont remués par son contact, tels des arbres.

Cependant, dans le même temps, les images d'arbres balancés par le vent qui abondent dans le manga revêtent également d'autres significations qui dépendent des scènes précises où ils apparaissent. Observons la figure 12. Tombé amoureux de Gilbert, Serge cherche à aider celui-ci et à refouler son propre désir, mais il finit par l'embrasser et plonge alors dans un état de choc dû au remords et au sentiment de culpabilité. Dans la double-page présentée, Serge est alité, en proie à une fièvre intense. Gilbert profite de l'état fiévreux de Serge pour outrepasser sa résistance. La scène ne montre pas explicitement, mais suggère fortement des relations sexuelles entre les deux garçons. La confusion de Gilbert est traduite par la présentation graphique de son monologue interne, qui ne se distingue par des paroles prononcées par Gilbert. Cette similitude graphique suggère que Serge n'est pas en état de savoir ce qui est réel et ce qui relève de son délire. La suite de la scène indique en effet qu'il croit avoir rêvé, avant de comprendre que la relation sexuelle a bien eu lieu.

La mise en page de la page de gauche est organisée en deux plans : à l'arrière-plan, un dessin d'arbres et de vent, et à l'avant-plan, deux séries de cases, en haut et en bas de la page, qui montrent l'étreinte des deux personnages. Le dessin de l'arrière-plan s'accompagne de l'impressif graphique « *hyō* », qui exprime traditionnellement le bruit du vent. Évidemment, la métaphore qui fait du vent une image de Gilbert et des arbres une image de Serge fonctionne parfaitement ici.

³⁴⁸ Voir Jaqueline BERNDT, « Takemiya Keiko : Mangaka with an Educational Mission » (Takemiya Keiko, une autrice de manga avec une mission éducative), dans Jaqueline BERNDT (dir.), *Manga: Medium, Kunst und Material ; Manga: Medium, Art and Material*, Université de Leipzig, 2015, p. 122-123.

Cependant, cette métaphore n'est pas encore explicitée à ce stade du manga, ce qui limite les chances que l'image soit interprétée ainsi lors d'une première lecture. De plus, il paraît justifié d'associer à l'usage de cette image et de ces impressifs graphiques une signification supplémentaire, qui rejoint ce que l'on a vu plus haut : les rafales permettent en effet d'exprimer de manière métaphorique le trouble et l'agitation de Serge. La question de l'appartenance diégétique du paysage montré peut prêter à débats, puisque les personnages se trouvent à l'intérieur de la chambre. Cependant, il est suggéré que le paysage représenté est celui qui entoure le pensionnat et que le vent souffle effectivement dehors. L'inscription de l'impressif graphique « *hyū* » dans l'une des cases du bas de la page montrant Serge et Gilbert indique que les sifflements du vent parviennent jusqu'à leurs oreilles. L'arrière-plan fonctionne ainsi également comme une forme de projection de l'esprit des personnages, qui ont conscience de leur environnement sans avoir besoin de l'avoir sous les yeux. On voit à travers cet exemple la complexité que peuvent revêtir les métaphores multimodales auxquelles participent les impressifs graphiques : l'image du vent soufflant dans les arbres peut ici être interprété à la fois comme une représentation de la conscience qu'ont les personnages de leur environnement, une expression métaphorique de l'état psychologique de Serge, et une allusion à la relation entre les deux garçons s'appuyant sur une métaphore adjacente mais distincte de la première. En tout état de cause, on constate que l'usage des impressifs graphiques participe pleinement à l'expression de l'intériorité des personnages à travers ce type de métaphores multimodales intégrées à l'univers diégétique.

2.3.4 Les fleurs des *shōjo manga*

Pour finir, il nous semble utile de nous attarder un peu sur l'usage des dessins de fleurs dans *Boku tama* et d'autres *shōjo manga*. Les fleurs y sont en effet présentes en abondance³⁴⁹. Ce qui est intéressant, c'est que leur utilisation peut revêtir une très grande variété de formes, de caractéristiques syntaxiques et de significations. Voyons quelques exemples de cet emploi, en commençant par la figure 144. Après avoir résisté pendant des mois à l'idée de se rappeler les événements de sa vie antérieure, Arisu finit par céder et se laisse envahir par les souvenirs, malgré son appréhension, au cours d'une visite dans un temple à Kyōto

³⁴⁹ Rappelons que les personnages des scientifiques extra-terrestres sont nommés selon des plantes, dont plusieurs sont connues pour leurs fleurs.

en plein été. Les cerisiers environnants, sentant sa détresse, se mettent à fleurir instantanément pour l'encourager et font pleuvoir sur elle une averse de pétales. La figure 144 ne présente comme texte que le monologue interne d'Arisu disséminé sur la double-page. En plus des dessins d'Arisu et de Mokuren, la page de droite montre des fleurs de cerisier en gros plan, et la page de gauche est constellée de pétales tombant. Les fleurs dessinées ici non seulement appartiennent à l'univers diégétique, mais elles jouent même un rôle dans l'histoire et sont commentées par les personnages. On peut probablement voir dans cette pluie de pétales une portée métaphorique, ou au moins l'évocation des caractéristiques ordinairement associées aux fleurs de cerisiers : la beauté, bien sûr, mais aussi une certaine fragilité liée à leur floraison éphémère. En ce sens, l'usage des fleurs dans cette scène est proche des exemples de métaphores diégétiques faisant appel à des phénomènes naturels que l'on vient de voir. Notons qu'aucun impressif graphique n'est présent dans la double-page, probablement pour des raisons esthétiques que l'on évoquera plus loin.

Un emploi tout à fait différent peut être observé dans la figure 12, tirée de *Kaze to ki no uta*. Nous avons expliqué que la scène montre Gilbert forçant le consentement de Serge pour avoir des relations sexuelles avec lui. Le bas de la page de droite est occupé par un fond en aplat noir, devant lequel sont dessinés des fleurs que l'on nomme en français « lycoris rouges ». Y figurent également le monologue interne de Serge, une bulle de paroles de Gilbert, et un dessin de petite taille, qui montre en plan très éloigné la silhouette des deux garçons dans les draps. Le lycoris rouge, en japonais *higanbana* 彼岸花, est une fleur très connue au Japon, où elle est associée à la mort, notamment parce qu'on la voit souvent dans les cimetières et qu'elle est associée à diverses légendes³⁵⁰. Les fleurs n'appartiennent pas ici à l'univers diégétique, mais fonctionnent comme un symbole culturellement codé qui suggère le caractère funeste des événements évoqués, souligné par l'emploi marqué des aplats noirs. On peut ainsi considérer le dessin des lycoris rouges ici comme une métaphore visuelle ponctuelle et non-diégétique, qui ne relève pas des symboles graphiques conventionnels des mangas.

Toutefois, depuis les années 1970, l'emploi principal des dessins de fleurs

³⁵⁰ Son nom japonais signifie littéralement « fleur de l'autre rive », c'est-à-dire de l'autre rive du fleuve qui sépare les vivants des morts dans la tradition bouddhique (« l'autre rive » étant également donné aux fêtes bouddhiques liées à l'équinoxe). Elle est d'ailleurs également connue sous d'autres noms évocateurs, comme « *jigokubana* » (« fleur des enfers »), « *yūreibana* » (« fleur des spectres »), « *shibitobana* » (« fleur des morts ») ou « *hakabana* » (« fleur des tombes »). Voir YAMADA Takuzō (dir.), *Hanasajiki daihyakka* (Encyclopédie des fleurs au fil des saisons), Tōkyō, Hokuryūkan, 1993, p. 387-388.

dans les *shōjo manga* est certainement celui de symboles graphiques, qui sont ancrés à l'espace diégétique selon des modalités particulières. Pour comprendre comment les fleurs sont devenues des symboles graphiques dans les mangas, il faut rappeler que les *shōjo manga* se sont développés dans un paysage éditorial qui comprenait notamment les « illustrations sentimentales » (*jojōga*) accompagnant les romans pour les jeunes filles. Ces illustrations s'attachaient avant tout à donner à voir la beauté des personnages et à inspirer le sentiment du sublime chez les jeunes lectrices. Pour cela, les illustrateurs avaient souvent recours au dessin de fleurs, qu'elles soient portées par les personnages ou bien utilisées dans des compositions décoratives. Dans ces illustrations, le primat était accordé aux enjeux esthétiques plutôt que narratifs. Or il semble que l'usage des dessins de fleurs dans les *shōjo manga* soit d'abord apparu dans les pages de couverture des chapitres ou des magazines, c'est-à-dire en dehors des espaces directement consacrés à la narration. C'est au cours des années 1970, notamment dans les mangas des autrices du Groupe de l'an 24, que leur usage est progressivement devenu narratif.

Dès les années 1960, le choix des variétés de fleurs représentées s'appuie sur des correspondances existant aussi bien dans la culture japonaise que dans les cultures occidentales, qui associent par exemple les roses à l'amour romantique et les tournesols à l'élan de la vie et à la bonne humeur enfantine. Bien sûr, le « langage des fleurs » utilisé dans ces illustrations, comme plus tard dans les *shōjo manga*, ne correspond pas à un code strict, mais fonctionne plutôt comme un ensemble de connotations. La connotation d'élégance associée aux fleurs liées à l'Occident n'en est d'ailleurs pas la moindre. Cependant, dans le cas des dessins de fleurs inventées qui ne correspondent pas à des variétés réelles, le sens accordé à leur emploi ne peut reposer sur ces associations. Nous pensons que leur interprétation s'appuie alors sur des métaphores générales liées à leurs caractéristiques formelles : aux formes allongées correspond l'idée d'élégance, aux pétales nombreux et fins, à l'aspect drapé, une certaine sensualité et une fragilité éventuelle...

Ce qui est particulièrement intéressant dans l'usage des fleurs comme symboles graphiques, c'est qu'elles font preuve d'une grande souplesse syntaxique en termes d'ancrage et de disposition. Examinons les exemples que l'on en trouve dans *Boku tama*. Une disposition courante place les fleurs en arrière-plan derrière un personnage, les rattachant ainsi à l'usage des arrière-plans servant à la projection du paysage psychique des personnages. On peut voir ce type de présentation avec

les roses placées derrière Rin dans la figure 124 ou derrière Kyōko, la petite sœur d'Issei, dans la figure 126, à gauche, ou bien avec les grandes fleurs délicates évoquant à la fois des hibiscus et des hellébores placées derrière le personnage de Mikuro 未来路 dans la figure 150, à droite. Les fleurs d'arrière-plan peuvent également être disposées de manière à former un motif, comme dans la figure 120, derrière le dessin de Rin crachant son chewing-gum dans la bouche d'Arisu. Dans d'autres cas, les fleurs semblent envelopper les personnages : dans la figure 155, les fleurs (probablement inventées) sont placées aussi bien à l'arrière-plan qu'à l'avant-plan des personnages de Mokuren et de Shion, dans une mise en page complètement éclatée. D'autres fleurs sont disposées à l'avant-plan, en encadrement d'une scène ou d'un personnage, comme dans la page de droite de la figure 126, où des fleurs aux pétales allongés encadrent le visage d'Issei en gros plan, ou bien dans la page de gauche de la figure 147, qui présente une seule image, un plan large deux personnages sur un fond noir agrémenté de larges disques blancs, encadrés par le dessin de grandes fleurs aux pétales froissés orientées vers le bas.

Au-delà même des variations de disposition, il est intéressant de noter que l'ancrage des fleurs à un personnage peut présenter plusieurs valeurs. En effet, dans certains cas, les fleurs représentent d'une façon ou d'une autre les émotions des personnages auxquels elles sont ancrées, comme dans la figure 155, où les fleurs expriment manifestement la joie des retrouvailles amoureuses de Mokuren et de Shion, ou dans la figure 126, où comme on l'a vu plus haut, les roses ancrées à Kyōko sont une représentation de l'esthétique dans laquelle elle se projette. Dans d'autres cas, les fleurs représentent non ce que ressent, mais ce que dégage le personnage, c'est-à-dire la manière dont il est vu par les autres personnages. Par exemples, dans la figure 128, ce qu'expriment les roses ancrées à Jinpachi, c'est l'émotion d'Issei à la vue de Jinpachi. Celui-ci n'a manifestement pas conscience de ce que son ami projette sur lui. De la même manière, les fleurs associées à Mikuro dans la figure 150 (ou, dans un autre manga, celles qui accompagnent le personnage de la maîtresse de maison, en bas de la figure 19, tirée de *Dōbutsu no oishasan*) expriment la qualité de l'attitude du personnage tel qu'il est perçu par son entourage.

On le voit, l'utilisation des dessins de fleurs dans les *shōjo manga* est à la fois extrêmement polysémique et polymorphe. Ce qui nous intéresse particulièrement, c'est la différence entre l'usage des fleurs et celui des impressifs graphiques. Bien que les deux puissent servir à exprimer l'intériorité des personnages, leur emploi ne

se recoupe que peu : les émotions représentées par les fleurs peuvent rarement l'être par les impressifs graphiques, et inversement. Une piste d'explication tient à la différence de tonalité qu'implique souvent l'emploi de l'une ou de l'autre catégorie de signes. Lorsque les impressifs graphiques sont utilisés pour exprimer des émotions ou des sentiments de manière directe, leur portée expressive reste souvent superficielle. En effet, il est plus difficile de créer des néologismes ou des variantes d'impressifs exprimant des émotions que des néologismes d'impressifs sonores. En conséquence, les impressifs graphiques qui sont utilisés présentent une certaine banalité. Dans les scènes mélodramatiques des *shōjo manga*, ce type d'impressifs graphiques est donc souvent incapable de suggérer le caractère sublime recherché, même si l'on a vu que les impressifs graphiques pouvaient également exprimer l'intériorité des personnages de façon indirecte, à travers des métaphores multimodales à la profondeur poétique remarquable.

L'usage des dessins de fleurs permet en revanche de suggérer l'élégance et la beauté, en raison des connotations qui leur sont culturellement associées. En outre, contrairement à la plupart des autres symboles graphiques, les fleurs sont en général dessinées de manière réaliste et détaillées, avec une grande attention portée à la qualité esthétique de la composition. Enfin, on peut penser que l'expression indirecte des émotions à travers les métaphores visuelles florales peut tirer une part de son élégance justement de l'absence de recours au verbal, qui préserve ainsi une certaine ambiguïté poétique. Bien sûr, dans les scènes plus légères, les fleurs apparaissent régulièrement en combinaison avec des impressifs graphiques. De plus, l'évolution de l'usage des fleurs en tant que métaphores ponctuelles, comme dans l'exemple des lycoris rouges dans *Kaze to ki no uta* (figure 12), vers un emploi en tant que symboles graphiques dans les *shōjo manga* de la décennie suivante a nécessairement entraîné une expression plus stéréotypée, et donc plus superficielle. Il serait donc erroné d'opposer les symboles graphiques de fleurs et les impressifs graphiques. Néanmoins, l'usage massif des premiers et la relative rareté des seconds dans les *shōjo manga*, en particulier dans les scènes à la tonalité sérieuse, nous semblent indiquer que la présence d'impressifs graphiques peut être ressentie comme un obstacle à l'expression de certaines sortes d'émotions. Notre hypothèse est que l'absence d'impressifs graphiques permet de mettre en scène plus efficacement l'introspection et de mieux représenter la conscience des personnages. Les impressifs graphiques, de par leur appartenance à la langue, suggèrent en effet toujours une forme de communication. Nous allons voir dans le chapitre suivant

comment l'expression de la conscience est fortement liée à l'expression du temps dans les *shōjo manga*, et le rôle qu'y jouent les impressifs graphiques.

3. Le temps exprimé par les impressifs graphiques

La question du temps dans les bandes dessinées, probablement l'une des questions les plus complexes auxquelles sont confrontés les chercheurs, a donné lieu à de nombreux travaux desquels ne ressort pas de théorie unifiée. En effet, les divers auteurs s'attachent chacun à des aspects différents du temps. De plus, les analyses s'appuient souvent sur les théories relatives à d'autres médias, comme le cinéma ou la littérature, qui présentent avec les bandes dessinées à la fois des points communs et des différences fondamentales. A la différence du cinéma ou du théâtre, le temps de la réception du récit de bande dessinée n'est pas imposé par le média, et la vitesse de la lecture dépend du lecteur. A la différence de la littérature non dessinée, la narration dans la bande dessinée n'est généralement pas filtrée par la voix d'un narrateur, mais relève principalement d'une monstration qui s'effectue « au présent », devant les yeux du lecteur³⁵¹. Enfin, la spécificité fondamentale de la bande dessinée tient à ce que sa narration repose sur l'association de plusieurs images distinctes qui forment une séquence narrative. C'est le sens de l'expression forgée par l'auteur de comics Will Eisner en 1985 dans son ouvrage théorique *Comics and Sequential Art (La Bande dessinée, un art séquentiel)*³⁵² : l'appellation « art séquentiel » a depuis connu une postérité certaine.

La plupart des auteurs s'accordent sur l'idée que la narration des bandes dessinées repose sur une forme d'équivalence entre l'espace de la page et le temps du récit³⁵³. Largement admise également est l'idée que la représentation du temps s'effectue à plusieurs niveaux et selon plusieurs logiques qui sont synthétisées au bout du compte lors de la lecture. Morgan écrit par exemple :

La durée dans le récit dessiné (les instants t et les intervalles t_0-t_1) découle donc de trois paramètres : la durée interne de l'image (donnée par des indices), la contiguïté des images et l'importance des hiatus³⁵⁴.

³⁵¹ Voir Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 93-95.

³⁵² Will EISNER, *Comics and Sequential Art (La Bande dessinée, un art séquentiel)*, Tamarac, Poorhouse Press, 1985, 154 p.

³⁵³ Voir notamment Scott MCCLLOUD, *L'Art invisible*, (titre original : *Understanding Comics*), Paris, Delcourt, 2007, p. 60-80 et p. 94-117 ; Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, *op. cit.*, p. 147 ; NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku*, *op. cit.*, p. 94-101.

³⁵⁴ Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 138.

Takeuchi, de son côté, affirme qu'il est possible de distinguer trois niveaux de temps dans les mangas (si l'on met de côté la question du narrateur) : A : le temps à l'intérieur d'une case ; B : le temps de la relation entre les cases voisines ; C : le temps de l'histoire³⁵⁵. Cohn, en revanche, rejette l'idée qu'il existe une quelconque équivalence entre l'espace et le temps dans la narration de la bande dessinée, et estime que l'impression d'être confronté à une représentation temporelle à la lecture d'une bande dessinée est à mettre entièrement au compte de la compréhension du monde préexistante chez le lecteur : ce qui est représenté dans une bande dessinée, c'est un ensemble d'événements, et le lecteur ne fait qu'estimer leur durée.

La position de Cohn nous semble trop radicale, en ce qu'elle ignore plusieurs aspects du temps dans les bandes dessinées. Il est vrai qu'il n'y a pas d'équivalence directe, et surtout pas de table de conversion entre l'espace de la bande dessinée et le temps de l'histoire, comme le note Scott McCloud dans *L'art invisible*³⁵⁶. La représentation du temps se fonde plutôt sur un ensemble de paramètres de différentes natures qui se combinent au niveau sémantique lors de la lecture – puisque même si les auteurs cherchent à jouer sur ces paramètres lorsqu'ils créent leurs œuvres, ce sont bel et bien les lecteurs qui sont au bout du compte qui interprètent les indices proposés. Parmi ces paramètres, on peut citer la vitesse de lecture, qui est conditionnée notamment par la quantité de texte et par la manière dont le regard du lecteur est guidé par la mise en page, la densité d'informations présentes, la densité visuelle (traits, détails...), la densité d'événements représentés ou évoqués, et la durée des actions ou des enchaînements d'actions représentées. Dans le cadre de notre étude, nous étudierons les paramètres dans lesquels les impressifs graphiques peuvent jouer un rôle. Nous verrons ainsi trois aspects de l'expression du temps dans *Boku tama*, en élargissant parfois notre focus pour englober d'autres mangas :

- 1 – La durée des cases ;
- 2 – Le fil chronologique des événements de l'histoire ;
- 3 – Le rythme du récit.

De cette manière, nous espérons rendre compte des diverses manières dont les impressifs graphiques peuvent participer à la représentation de la « mosaïque » du temps des mangas, pour reprendre la jolie expression employée par Takeuchi³⁵⁷.

³⁵⁵ Voir TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit., p. 180.

³⁵⁶ Voir SCOTT MCCLOUD, *L'Art invisible*, op. cit., p. 60-61.

³⁵⁷ Voir TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit., p. 77.

3.1. La durée exprimée par les impressifs graphiques

3.1.1 La durée du texte, la durée de l'image

Un certain nombre d'auteurs se sont penchés sur la question de la durée interne d'une case. En effet, il apparaît très vite que les cases de bande dessinée ne sont pas l'équivalent de photographies saisissant des instants, mais qu'elles correspondent à la représentation de moments qui peuvent s'étendre sur une durée plus ou moins longue. Groensteen écrit par exemple dans *Système de la bande dessinée* : « [...] la vignette de bande dessinée n'est pas l'équivalent BD de ce qu'est l'unité *plan* dans le langage cinématographique. Eu égard à la durée qu'elle « représente » et condense, son statut, flottant, est intermédiaire entre celui du plan et celui du photogramme, se rapprochant tantôt de l'un tantôt de l'autre selon les occurrences³⁵⁸. » Notons que dans *Boku tama*, comme dans beaucoup de mangas, surtout les *shōjo manga*, un grand nombre de cases n'ont pas de cadre ou de bornes claires. Nous évoquerons les cas ambigus dans les chapitres suivants, mais, même en l'absence de cadre, la plupart des « cases » présentent des caractéristiques temporelles similaires.

Le statut ambivalent des cases, entre instantanéité et durée, s'explique de plusieurs manières. L'un des facteurs est celui de la durée inhérente aux manifestations linguistiques transcrites par les textes qui sont souvent présents dans les cases. Comme l'écrit Morgan :

D'où provient la durée interne de l'image ? Une première réponse semble évidente, et les théoriciens n'ont pas manqué de la relever : le texte confère une durée à l'image. Sitôt qu'il y a récitatif, bulle, réplique sous l'image, la scène dure au moins le temps qu'il faut pour manifester les événements narrés dans le récitatif ou prononcer les paroles inscrites dans la bulle ou sous l'image³⁵⁹.

Takeuchi tient le même raisonnement dans *Manga hyōgengaku nyūmon*, en y ajoutant l'idée que le rapport entre la durée du texte et la durée de la scène représentée par le dessin doit être équilibré pour ne pas sembler maladroit : si le dessin représente un instantané (comme un personnage envoyé en l'air par un coup puissant), les dialogues doivent être très brefs, alors que des personnages immobiles

³⁵⁸ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*, p. 33.

³⁵⁹ Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 137.

peuvent sans problème discuter plus longuement³⁶⁰.

Cependant, cette idée d'équivalence de la durée des paroles et de la durée de la scène fait preuve d'une certaine naïveté, en confondant la durée de la lecture et la durée mise en scène dans le récit. En outre, cela suppose que paroles et images sont nécessairement concomitantes. Or les rapports entre la temporalité de l'image et celle du texte sont plus complexes. La durée peut être suggérée par l'image seule. En effet, il arrive fréquemment qu'une case présente une certaine durée interne parce qu'elle présente plusieurs événements successifs de façon synthétique. Dès qu'un mouvement est représenté (à l'aide des divers procédés utilisés dans les bandes dessinées, tels que la répétition du dessin de l'objet mouvant, l'emploi de lignes de vitesse ou de lignes de trajectoire, etc.), le dessin ne peut être assimilé à un instantané.

La présence de moments successifs dans une case est particulièrement flagrante dans le cas où plusieurs personnages parlent dans une même case, comme le note encore une fois Morgan :

Les propos des interlocuteurs sont évidemment décalés à l'intérieur de la même image, et leurs actions mêmes, chaque personnage vivant à l'heure de sa bulle³⁶¹.

On peut en voir un exemple dans la figure 122, troisième case à gauche. Jinpachi et Arisu y sont dessinés la bouche ouverte, l'ordre conventionnel de lecture indiquant que Jinpachi parle le premier et qu'Arisu lui répond. Cependant, la durée de la case peut également être suggérée à l'inverse par l'association de dessins de personnages immobiles et l'absence de dialogue ou de pensées. En effet, les cases de ce genre ne contiennent aucun indice interne de la durée qu'elles représentent, qui n'est alors bornée que par ce que représentent les cases qui les encadrent. Ainsi, chaque case est d'emblée susceptible de représenter une certaine durée. Il n'en reste pas moins que la présence d'impressifs graphiques peut servir à moduler la durée suggérée par les différentes cases.

Parfois, la simple quantité d'impressifs graphiques est en soi une indication d'une certaine durée. Voyons par exemple la figure 139. Dans la case du bas de la page de droite, l'agacement de Sakura est exprimé au moyen de cinq impressifs graphiques « *muka* » disposés en nuage autour d'elle. L'impressif « *muka* » n'est que rarement employé sous cette forme dans la langue courante, où l'on trouve plus

³⁶⁰ Voir TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit., p. 186-187.

³⁶¹ Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, op. cit., p. 137.

fréquemment la forme « *muka* ’ », pour exprimer le moment où la moutarde monte au nez, ou bien « *muka muka* », pour exprimer un sentiment continu d’énervement. Par convention, la duplication des impressifs suffit en effet dans la langue courante à exprimer la durée du phénomène. Le choix d’écrire cinq « *muka* » autour de Sakura (et de dépasser ainsi la simple duplication au profit d’une répétition multiple, ce qui est souvent le cas dans les mangas, comme on l’a vu dans de nombreux exemples) isole chacun des impressifs graphiques et accentue ainsi la durée suggérée. Sakura a le temps de se sentir agacée par la beauté d’Issei, tout comme elle a le temps de bégayer et de répondre à celui-ci en prétendant n’être pas troublée.

Notons par ailleurs que l’effet de la multiplication d’impressifs graphiques peut se combiner avec la présence de nombreux textes d’autres genres. Par exemple, dans la figure 125, la première case montre Rin repartir en bondissant joyeusement chez lui après avoir embrassé Arisu par surprise. Ici, le dessin pourrait être compris comme un instantané saisissant Rin dans les airs, son ruban de gymnastique décrivant des spirales en suspension (même si les lignes arrondies autour du ruban de gymnastique de Rin suggèrent le mouvement). Cependant, la prolifération de textes donne une certaine épaisseur au moment représenté, et l’on peut penser que cet effet est accentué par leur caractère manuscrit et leur placement directement dans l’image. Les textes présents dans la case sont trois impressifs graphiques (« *gaku...* », qui exprime l’état de choc d’Arisu, et « *shuru shuru* » et « *shuru* », qui correspondent au mouvement du ruban de Rin), ainsi que les paroles prononcées par Rin (« A la prochaine, ma future moitié ! »), qui ne sont pas inscrites dans des bulles, mais placées entre des lignes rayonnantes autour de Rin. Cette inscription directement dans l’image et non dans des bulles qui constituent leur propre plan séparé semble inscrire visuellement la durée dans l’image même.

La suggestion de la durée est d’autant plus marquée quand la multiplicité des impressifs graphiques est liée à la représentation d’une trajectoire. Nous n’avons pas trouvé d’exemple de cet emploi dans *Boku tama*, mais *Bonobono* en présente plusieurs. Examinons la figure 83, qui montre le déplacement du personnage de Prairie Dog dans les cases 2, 3 et 7. Ce déplacement s’accompagne de l’impressif graphique « *zuiru* », redoublé dans la case 2, et quadruplé dans les cases 3 et 7. On a vu que « *zuiru zuiru* » peut être rapproché de « *zui zui* ³⁶² », et décrit vraisemblablement la façon dont Prairie Dog avance par petits mouvements

³⁶² ONO Masahiro (dir.), *Nihongo onomatopie jiten : giongo-gitaigo 4500*, op. cit., p. 198.

réguliers, un « *zuiru* » semblant correspondre à une avancée. Les « *zuiru* » sont répétés parallèlement entre eux, le long de la trajectoire latérale de Prairie Dog. Ce type de disposition s'apparente ainsi à un ancrage simple qui serait répété : chaque occurrence de « *zuiru* » est ancrée à une position qu'a occupée le point d'ancrage (ici, Prairie Dog) à un moment donné. Si l'on va plus loin, ce sont tous les impressifs graphiques suivant une trajectoire qui peuvent être compris de cette manière : ce n'est alors plus chaque occurrence d'un impressif répété, mais chaque caractère constituant l'impressif graphique que l'on peut considérer comme ancré à une position occupée à un moment donné par le point d'ancrage. Ainsi, l'impressif graphique rend explicite l'aplanissement de la nature spatio-temporelle du mouvement, qui ne conserve que sa dimension spatiale dans sa représentation dans les mangas. L'ancrage « successif » de plusieurs impressifs graphiques dans la même case y injecte une certaine profondeur temporelle.

A l'inverse, la mise en scène de l'immobilité peut également permettre d'exprimer le passage du temps. Dans la première case de la figure 127, la durée de l'attente nerveuse d'Arisu est suggérée par différents éléments : le dessin d'Arisu immobile, le visage rongé par l'anxiété ; l'absence de dialogue ou de pensée ; la disposition de la case, qui est imprimée à bords perdus dans le coin supérieur et n'est donc bornée que d'un côté ; et bien sûr l'arrière-plan entièrement rempli par des dizaines d'occurrences de l'impressif graphique « *doki* » à la manière d'un papier peint. On sait que l'impressif « *doki doki* » exprime un rythme cardiaque élevé, chaque « *doki* » correspondant à un battement du cœur. Ici, les lectrices ne lisent évidemment pas individuellement chaque « *doki* », mais elles peuvent voir en un coup d'œil leur nombre important, et en déduire que la scène décrit une certaine durée.

Nous venons de voir la façon dont les impressifs graphiques peuvent suggérer une longue durée, mais au contraire, l'emploi d'un impressif graphique unique, en particulier s'il est court, peut connoter la brièveté, en l'absence d'autres textes dans la case. Par exemple, dans la figure 120, la dernière case de la page de droite montre la main de Rin tenant un ruban de gymnastique accompagnée de l'impressif graphique « *sa'* », qui exprime un mouvement rapide à la portée réduite. La durée suggérée par cette case est indéniablement réduite par l'emploi de l'impressif graphique, qui suggère la brièveté à la fois par son statut de seul texte de la case, par son sens linguistique, par l'emploi de l'occlusion glottale finale, et par sa forme visuelle ramassée. L'utilisation de l'occlusion glottale finale ou de points

d'exclamation vient souvent renforcer la suggestion de la brièveté par l'impressif graphique, mais elle n'est pas indispensable. Ainsi, dans la première case de la figure 150, Mikuro laisse échapper un petit rire moqueur exprimé par l'impressif graphique « *kusu* ». En l'absence de mouvement visible ou de dialogue, l'emploi de l'impressif graphique est ce qui permet d'ancrer la case dans le temps, et donc d'estimer la durée – courte – de ce qui est représenté dans la case. L'emploi des impressifs graphiques est donc un moyen de moduler l'expression du temps à l'échelle de la case.

3.1.2 La ligne comme représentation du fil du temps

Dans les exemples que nous venons de voir, il est une forme d'impressifs graphiques que nous n'avons pas encore citée, parce qu'elle implique selon nous un niveau supplémentaire dans l'expression de la durée : il s'agit des impressifs graphiques linéaires, par opposition aux impressifs graphiques qui se présentent sous une forme ramassée ou par grappes. En effet, la représentation du fil du temps par le dessin d'une ligne (généralement droite) constitue une métaphore largement partagée, sur laquelle reposent à la fois le dispositif de l'écriture et celui des bandes dessinées. En effet, on peut avancer que l'écriture, de façon générale, repose sur la même équivalence entre le fil du temps nécessaire à l'émission de la parole et la ligne d'écriture qui est vectorisée, puisqu'elle ne peut se lire que dans un sens, de façon à mimer le déroulement temporel. Pour ce qui est des bandes dessinées et des mangas, l'enchaînement logique des cases se présente en effet de manière linéaire sous la forme des strips. On ne s'étonnera donc pas de percevoir l'effet de cette même représentation métaphorique du fil du temps dans certains impressifs graphiques dont la linéarité est mise en avant.

L'exemple le plus évident est celui de l'usage de la barre d'allongement vocalique. En effet, l'emploi de la barre d'allongement vocalique implique qu'une partie de l'impressif graphique se présente sous la forme d'une ligne, qui peut présenter une certaine plasticité. Examinons la deuxième case de la page de droite de la figure 126 : Kyōko y fixe du regard son grand frère Issei (qui n'est pas dessiné dans cette case, mais dans la case précédente). Kyōko est dessinée de face, accompagnée de l'impressif graphique « *jī'* » qui exprime classiquement un regard fixe. La barre d'allongement y est horizontale, rectiligne et particulièrement longue ; elle passe « derrière » la tête de Kyōko. La représentation métaphorique

du fil du temps à l'aide de la barre d'allongement vocalique est donc particulièrement transparente, et comme nous l'avons vu dans la première partie, cette analogie est souvent exploitée par les auteurs de manga pour suggérer que la longueur de la barre d'allongement reflète une durée de manière proportionnelle³⁶³. Ici, le rapport de taille entre la barre d'allongement et les caractères qui encadrent est tel que le lecteur accordera nécessairement une durée longue à la scène. L'écho de la forme horizontalement allongée de la case vient par ailleurs renforcer cette impression de durée.

Cependant, la présence d'une barre d'allongement n'est pas nécessaire pour que les impressifs graphiques apparaissent visuellement comme des lignes. La répétition d'un ou deux caractères identiques crée un effet visuel qui accentue la linéarité. Par exemple, dans la figure 149, trois sonneries de téléphone sont représentées par l'impressif graphique « RRRRRR » (avec plus ou moins de « R »). Ces sonneries apparaissent visuellement comme des lignes de lettres, qui suggèrent un son constant d'une certaine durée. Cependant, l'effet de durée reste ici relativement discret. Un exemple plus marqué peut être trouvé dans *Bonobono*, où les impressifs graphiques se présentent très régulièrement sous une forme linéaire : dans la figure 97, les huit cases montrent Shimarisu assis chez lui dans la même position, avec le même cadrage. C'est le titre de la planche qui explique son contenu : « Shimarisu a pensé à un nouveau jeu », puisque les pensées de Shimarisu ne sont pas données à lire au lecteur. Ce que l'on peut voir, c'est Shimarisu en train de grignoter une noix pendant une certaine durée (case 1), s'arrêter (case 2), reprendre brièvement le grignotement (case 3), s'arrêter à nouveau (case 4), laisser tomber sa noix (case 5), ressentir une émotion (case 6), retrouver son calme (case 7), et enfin ressentir une émotion plus intense que la précédente (case 8). Comparons plus précisément les cases 1 et 3 : elles sont quasiment identiques, leurs seules différences tenant au nombre de traits représentant les mouvements de Shimarisu lorsqu'il mange, qui sont plus nombreux dans la première case, et la longueur de l'impressif graphique : « *ri kari kari kari kari kari kari kari* » dans la case 1, et « *kari ka* » dans la case 3, qui sont deux variations de l'impressif « *kari kari* » exprimant le grignotement. La durée suggérée par chaque case est ici clairement corrélée à la longueur de l'impressif graphique : dans la première case, Shimarisu mange longuement, tandis que dans la troisième case, son grignotement

³⁶³ Voir *supra*, p. 77.

est bien plus bref. Le contraste entre les deux impressifs graphiques linéaires permet de visualiser instantanément la différence de durée des deux cases.

Toutefois, c'est souvent en relation avec le cadre des cases que l'assimilation de la ligne de texte de l'impressif graphique au fil temporel peut déployer les effets les plus évocateurs. Nous avons écrit plus haut que le dispositif des bandes dessinées repose sur l'analogie entre la linéarité du temps et celle de l'enchaînement des cases. Une seconde analogie, proche mais distincte, soutient l'interprétation que l'on opère des cases de bande dessinée et de manga. Michał Szawerna l'analyse de manière subtile dans son article « Metaphorical Underpinnings of Panels in Comics ». Il y avance que les cases sont interprétées lors de la lecture selon plusieurs métaphores cognitives (ou pour le dire autrement, selon des analogies culturellement largement partagées) qui peuvent être contradictoires :

[...] panels, the basic building-blocks of any comic, may be construed in multiple ways, as representing individual events, stretches of time, visual fields, and points of access to the diegetic worlds encoded in comics³⁶⁴.

[...] les cases, qui constituent les blocs de construction de toute bande dessinée, peuvent être interprétées de nombreuses manières, en tant que représentation d'événements individuels, de durées, de champs de vision, et de point d'accès au mondes diégétiques encodés dans les bandes dessinées³⁶⁵.

Ainsi, alors que l'enchaînement linéaire des cases représente le fil du temps, la case en tant que portion d'espace peut représenter – entre autres choses – une durée, c'est-à-dire une portion de temps. Cette représentation métaphorique explique que la forme des cases puisse moduler la durée que celles-ci expriment, en dehors même de toute considération sur leur contenu, comme l'ont remarqué plusieurs auteurs³⁶⁶.

Ce qui nous intéresse ici, c'est le rapport dialectique entre la durée représentée par l'impressif graphique et la durée représentée par la case. De façon générale, il nous semble que le fait qu'un impressif graphique soit coupé par le bord d'une case suggère souvent une durée longue. Ainsi, dans la figure 131, la barre d'allongement vocalique de l'impressif graphique « zā » accompagnant la pluie qui tombe drue dans la page de gauche atteint le bord inférieur de la page. Cette disposition semble

³⁶⁴ Michał SZAWERNA, « Metaphorical Underpinnings of Panels in Comics » (Les fondements métaphoriques des cases dans les bandes dessinées), *Academic journal of modern philology*, 2014, vol. 3, p. 102.

³⁶⁵ Cette dernière analogie du « point d'accès » est celle qui fait de la case une « fenêtre » ouverte sur le monde représenté.

³⁶⁶ Voir Scott MCCLOUD, *L'art invisible*, *op. cit.*, p. 100-101 ; NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku !*, *op. cit.*, p. 95.

indiquer par analogie que le son se poursuit au-delà des limites temporelles de la case. De manière similaire, dans la figure de *Bonobono* vue plus haut, l'impressif graphique « *kari kari X* » est coupé par le bord de la première case. Dans cet exemple, cependant, c'est le bord supérieur de la première case qui est concerné, ce qui donne au lecteur l'impression qu'on lui donne à voir une scène qui a déjà commencé depuis un certain temps.

Il semble que l'effet produit par la coupure des impressifs graphiques linéaires par le bord de la case dépende donc du bord concerné, et qu'il soit renforcé par l'adéquation entre l'orientation de l'impressif graphique et le mouvement de la navigation dans la lecture. En outre, lorsqu'un impressif graphique est coupé par deux des bords de la case, l'effet est d'autant plus marqué. Par exemple, dans la deuxième case de la page de gauche de la figure 148, l'impressif graphique qui exprime le rythme cardiaque soutenu de Mokuren, « *doki doki do* », est discrètement coupé par le haut de la case, et de façon plus ostensible par le bas de la case. Cette disposition suggère efficacement que la case montre une fraction seulement de la scène : la case représente donc une portion de la durée de l'impressif graphique. De cette manière, les impressifs graphiques participent à l'expression de la durée, notamment en suggérant une durée « hors-champ » grâce à l'idée d'incomplétude que transmettent les caractères coupés.

3.1.3 Pointillés et points de suspension

La mise en scène de l'incomplétude des impressifs graphiques et ainsi la suggestion de la durée peuvent également être réalisées au moyen d'autres procédés. L'un des plus évidents est l'emploi des points de suspension³⁶⁷. Sur le plan graphique, le signe de ponctuation japonais se distingue du signe français par la possibilité d'une position médiane des points (⋯) en plus de la position sur la ligne inférieure de l'écriture (...), et par un fréquent usage redoublé (⋯⋯). Néanmoins, les connotations associées à l'emploi des points de suspension sont tout à fait comparables : dans le cas des impressifs graphiques en particulier, ils expriment l'idée d'arrêt progressif, de résonance ou de continuation. On en voit un exemple dans la figure 137. La page de droite, qui met en scène la fin d'une discussion entre Issei et Jinpachi, comporte un impressif graphique correspondant à la sonnerie du

³⁶⁷ Le nom du signe en japonais semble être « *tenten* » (« points ») ou « *līdā* » (de l'anglais « *leader* »).

lycée, qui se décompose en quatre coups de cloche, chacun étant placé sur une ligne distincte mais parallèle aux autres : « *kīn* » « *kōn* » « *kān* » « *kōn...* ». Le dernier coup est suivi de points de suspension, qui expriment manifestement la manière dont le son s'éteint progressivement.

Cependant, l'emploi des points de suspension est également habituellement un moyen de représenter un non-dit. D'ailleurs, les mangas et les bandes dessinées en général utilisent régulièrement des bulles de parole ne contenant que des points de suspension (en nombre variable) pour souligner qu'un personnage ne parle pas. On en voit un exemple dans la figure 126, en bas de la page de droite : quand Issei s'aperçoit que sa sœur le fixe du regard, il ne lui adresse pas la parole immédiatement, mais reste silencieux pendant un moment, comme le montre la bulle étroite placée au-dessus de sa tête qui contient une ligne de neuf points. Issei ne sait d'abord pas quoi dire : les points de suspension sont un « signe de réticence », pour reprendre l'expression de Jacques Dürrenmatt³⁶⁸. Ainsi, si l'on revient à la figure 137, on constate que les points de suspension font également référence indirectement à l'absence de réponse de Jinpachi à la question d'Issei, qui est laissée en suspens.

De la même manière, dans la figure 123, première case de la page de gauche : le silence coupable qui s'abat sur les camarades d'Arisu quand elles réalisent avoir été injustes avec elle est exprimé par l'impressif graphique horizontal « *shin...* ». Dans les mangas, le silence est plus volontiers exprimé au moyen de l'impressif « *shīn* », avec une longue barre d'allongement vocalique. Ici, l'absence d'allongement vocalique est en quelque sorte compensé par l'utilisation des points de suspension, qui suggèrent eux aussi la durée. Cependant, les deux procédés ne sont pas strictement équivalents. Alors que dans la barre d'allongement vocalique concerne la durée du phénomène lui-même, les points de suspension mettent l'accent sur ce qui le suit. Ici, ils permettent non seulement de suggérer la durée du silence, mais également son caractère lourd de sens, puisque qu'il est le signe d'une prise de conscience collective.

Dans d'autres cas, l'impressif graphique s'intercale entre deux séries de points. C'est le cas par exemple dans la figure 140. A la page précédente, Rin a demandé à Arisu, venue lui rendre visite à l'hôpital, si elle était amoureuse de Jinpachi. La première case de la figure montre le visage rougissant d'Arisu en gros

³⁶⁸ Voir Jacques DÜRRENMATT, *Bien coupé mal cousu*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 1998, p. 41.

plan et, au milieu de l'espace blanc qui constitue le reste de la case, un petit impressif graphique en *katakana* : « ...*doki*... ». L'association de l'usage des points de suspension et de l'isolement visuel de l'impressif graphique crée l'effet particulier d'une durée silencieuse dans laquelle se détache le battement de cœur exprimé par « *doki* ». L'émotion ressentie par Arisu n'est pas brutale, mais ténue et progressive.

De manière particulièrement intéressante, l'usage des points de suspension rejoint parfois les manifestations de l'analogie entre temps et ligne que l'on a vue plus haut. Observons d'abord un exemple tiré de *JoJo*. Dans la figure 32, la deuxième case de la page de droite montre le corps du père de Jonathan Joestar dans son linceul, entouré par les flammes de l'incendie qui ravage la demeure familiale. L'impressif graphique « *bō*... », qui correspond au bruit des flammes, présente une sorte de progression : l'allongement de la voyelle est noté d'abord par l'ajout du *kana* « *o* » au « *bo* » initial, puis par la barre d'allongement vocalique, et enfin par trois points de suspension placés dans la continuité de la barre d'allongement. Si la continuité n'est pas parfaite, en raison en particulier de la forme de l'extrémité de la barre d'allongement, l'effet rendu est clairement celui d'un son continu disparaissant progressivement. Dans les cases suivantes, bien que l'impressif graphique du bruit du feu ne soit pas repris, le lecteur comprend notamment grâce à l'usage des points de suspension que le bruit ne s'est pas arrêté, mais qu'il a seulement cessé d'être transcrit.

L'exemple suivant, cette fois tiré de *Boku tama*, présente un procédé à la fois très proche et radicalement différent. En effet, dans la figure 138, l'impressif graphique « *zazā* » qui évoque le bruit des vagues est suivi de ce qu'on pourrait décrire comme une ligne discontinue ou un enchaînement de tirets et de points alignés. Cette ligne discontinue se trouve par ailleurs dans l'alignement de traits composant les deux derniers caractères de l'impressif graphique. Visuellement, cette ligne se présente comme un hybride entre la barre d'allongement et les points de suspension, alors que dans l'exemple de *JoJo*, les deux signes gardent leur identité propre. Ici, l'hybridation sous la forme d'une ligne subissant un délitement ou une dissolution permet d'exprimer de manière efficace à la fois l'idée de continuité et celles de résonance et de non-dit. L'impressif graphique est employé au début de la scène qui se passe au bord de la mer, et permet de « poser le décor » : bien évidemment, le bruit des vagues continue tout au long de la scène, mais il ne sera plus nécessaire de le signaler. Le même procédé est employé dans une scène

tirée de *Manga Nihon keizai nyūmon* (fig. 17, deuxième case de la page de droite), où la barre d'allongement de l'impressif graphique qui exprime traditionnellement la pluie drue, « *zā* », paraît se déliter exactement comme les lignes représentant la pluie dessinées dans la case.

On peut par ailleurs constater dans la même figure que le fractionnement est utilisé dans un sens assez proche au niveau des cases elles-mêmes. En effet, entre la page de droite et la page de gauche, Rin a amené Haruhiko au bord de la mer par téléportation. Pour illustrer ce déplacement surnaturel, la mise en page présente l'équivalent du procédé cinématographique du « fondu au noir » : sur la page de droite, les deux cases de dessin sont suivies par trois cases blanches horizontales dont la taille diminue progressivement, placées les unes en dessous des autres sur un fond noir ; sur la page de gauche, le coin supérieur droit est occupé par une surface noire évoquant une case penchée, flanqué sur la gauche de deux formes allongées noires légèrement trapézoïdales qui évoquent un enchaînement de cases. Les deux procédés, au niveau des cases et au niveau de l'impressif graphique, se répondent en écho. Il nous semble que l'on peut attribuer cela au fait que l'analogie entre la linéarité vécue du temps et la linéarité graphique informe la représentation dans les mangas à différentes échelles.

3.2 Impressifs graphiques et fil narratif

Après nous être intéressés à la manière dont la durée des cases est représentée, nous allons examiner un autre aspect du temps, à savoir non plus la question du temps physique, mais celle de l'ordre chronologique des événements racontés. Bien sûr, on connaît la différence entre *syuzhet* et *fabula* : l'ordre dans lequel les événements sont narrés ne correspond nécessairement pas à celui dans lequel les événements se sont censément déroulés dans l'histoire³⁶⁹. Néanmoins, malgré l'usage ponctuel de procédés narratifs tels que l'analepse ou la prolepse, le récit dans les mangas suit généralement l'ordre chronologique de l'histoire. La question est donc de savoir comment les lecteurs prennent connaissance de cet ordre chronologique nécessaire à la compréhension du récit, prise d'indices que l'on désigne communément par le terme de « navigation du lecteur » sur la page.

³⁶⁹ Ces notions issues du formalisme russe, qui ont été développées en particulier par Vladimir PROPP et Viktor SHKLOVSKY, ont depuis donné lieu à des relectures critiques, mais elles gardent cependant l'avantage de présenter une certaine clarté.

3.2.1 Guidage du regard et aide à la navigation

En évoquant les procédés liés aux points de suspension, nous avons d'ores et déjà commencé à considérer la question de l'enchaînement des cases. De nombreux chercheurs se sont intéressés à la manière dont s'opère la navigation du lecteur sur la page. Celle-ci est en effet guidée par un certain nombre de conventions qui indiquent au lecteur l'ordre de lecture. Grâce à cela, il peut accéder au récit de façon linéaire et suivre le fil du récit prévu par l'auteur. Bien sûr, la présence simultanée de plusieurs cases sur la page implique que coexistent une dimension linéaire (le récit) et ce qui a été appelé la dimension tabulaire de la page, c'est-à-dire sa composition³⁷⁰. On verra qu'en fonction des genres et, à l'intérieur d'une même œuvre, selon les pages, le rapport entre ces deux aspects peut varier.

Les conventions guidant la navigation concernent à la fois l'ordre de lecture à l'intérieur des cases (en particulier l'ordre des bulles) et celui de leur enchaînement. De manière très générale, on sait que la lecture d'une page de manga commence dans le coin supérieur droit et finit dans le coin inférieur gauche, c'est-à-dire que la lecture des mangas se fait en miroir de celle des bandes dessinées occidentales. Pour les *yon-koma manga*, le strip vertical est la norme, tandis que pour les *story manga*, les pages comportent traditionnellement plusieurs bandes de cases disposées horizontalement les unes au-dessus des autres, dont le lecteur prend connaissance successivement, comme dans *Manga Nihon keizai nyūmon*, par exemple (fig. 16)³⁷¹. Cependant, la mise en page employée dans les mangas s'est considérablement assouplie et complexifiée au fil du temps, et nous avons vu de nombreux exemples qui s'éloignent sensiblement de ce modèle, que ce soit par le tracé oblique des bords des cases, la disparition de tout ou partie des cadres, le chevauchement ou la fusion des cases, ou d'autres variations de cet ordre³⁷².

Commençons par examiner brièvement ce qui a été écrit au sujet de la navigation dans les mises en pages traditionnelles. Divers auteurs ont cherché à

³⁷⁰ Voir Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, *op. cit.*, p. 33-36. Les notions de linéarité et de tabularité ont été introduites dans le cadre de l'étude de la bande dessinée par Pierre FRESNAULT-DERUELLE dans les années 1970, notamment dans *Récits et discours par la bande : essai sur les comics*, Paris Hachette Essais, 1977. Ces notions, et en particulier leur mise en opposition, ont cependant été discutées par de nombreux auteurs par la suite, comme l'explique en détails Harry MORGAN. Voir aussi Charles HATFIELD, « *An Art of Tensions* » (Un art de tensions), dans Jeet HEER et Kent WORCESTER (dir.), *A Comics Studies Reader*, *op. cit.*, p. 132-148.

³⁷¹ L'établissement de ce modèle classique de mise en page ne s'est pas effectué sans quelques tâtonnements avant-guerre, mais dans les *story manga* d'après-guerre, la convention est bien établie.

³⁷² Voir Aurélien PIGEAT, « La double-page chez Hirohiko Araki : l'*ubris* faite norme », *op. cit.*, p. 135-149.

définir avec précision quelles sont les conventions qui influent sur l'ordre des cases³⁷³. Il est possible de déterminer par exemple que, dans certains cas, le regard du lecteur est « bloqué » par une case plus haute que les autres dont la base est alignée au strip du dessous, ou par un espace interstitiel particulièrement important, ce qui module l'ordre de lecture des cases. Ces conventions s'apprennent progressivement à force de lecture : les lecteurs inexpérimentés se trompent ou hésitent fréquemment lorsque la mise en page se détache du modèle le plus régulier, mais ils peuvent juger de l'ordre voulu en s'appuyant sur la cohérence interne du récit obtenu³⁷⁴. En effet, ce que met en jeu l'ordre des cases, c'est la reconstitution du fil du récit, c'est-à-dire le plus souvent l'ordre des événements également. La question de la navigation du regard du lecteur dans la page est donc primordiale pour la représentation de la succession chronologique d'événements.

Or dans le cas des mises en page irrégulières, le rôle de guide du regard n'est plus complètement rempli par le cadre des cases ou leur alignement. C'est particulièrement marqué dans les mises en page qui mettent en avant leur caractère multicouche, que l'on retrouve souvent dans les *shōjo manga* à partir des années 1970. Les auteurs de manga ont donc développé d'autres manières de guider le regard du lecteur pour éliminer les ambiguïtés et les « erreurs d'aiguillage ». Ainsi des mangas d'action (souvent des *shōnen manga*), qui peuvent présenter ponctuellement une mise en page bouleversée pour exprimer l'intensité d'une scène : pour s'assurer que le regard du lecteur passe bien par tous les points nécessaires à la compréhension de l'action, sans sacrifier la facilité de lecture qui est ordinairement attendue, les auteurs ont fréquemment recours à plusieurs procédés. L'un d'eux est le placement stratégique des types de signes qui sont systématiquement cherchés du regard par les lecteurs, comme le visage des personnages et les bulles de dialogue. L'importance du placement des bulles a d'ailleurs été notée par Groensteen :

³⁷³ Voir notamment NATSUME Fusanosuke, « Koma no kihon genri wo yomitoku » (Comprendre les principes de la case), « Mahaku to iu shūchō suru mu » (Le blanc interstitiel, un rien qui sert à souligner) et « Manga bunpō ni okeru koma no hōsoku » (Les règles de grammaire des cases dans les mangas), dans OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata, op. cit.*, p. 168-205 ; NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku, op. cit.*, p. 94-120 ; Joseph WITEK, « The Arrow and the Grid » (La flèche et la grille), dans Jeet HEER et Kent WORCESTER (dir.), *A Comics Studies Reader, op. cit.*, p. 149-156 ; NODA Kensuke, « Manga ni okeru furēmu no fukusūsei to dōjisei ni tsuite – koma to jikan wo meguru shiron (1) » (La multiplicité et la simultanéité des cadres dans les mangas – essai théorique autour des cases et du temps (1)), dans SUZUKI Masao (dir.), *Manga wo « miru » to iu taiken : furēmu, kyarakutā, modan āto* (L'expérience de « voir » les mangas : les cadres, les personnages, l'art moderne), Tōkyō, Suiseisha, 2014, p. 89-122.

³⁷⁴ Voir John E. INGULSRUD et Kate ALLEN, *Reading Japan Cool: patterns of manga literacy and discourse, op. cit.*, p. 129-144.

Ce ne sera plus alors la bulle isolée qui nous intéressera, mais la totalité des bulles comprises dans la planche ; on découvrira que, occupant des positions relatives, elles composent un réseau dont la configuration générale est un facteur déterminant du protocole de lecture³⁷⁵.

La disposition relative des bulles constitue un facteur d'autant plus déterminant lorsque les cases ne jouent pas leur rôle traditionnel de guide de la navigation.

Un autre procédé est l'utilisation de lignes dynamiques dans le dessin ou d'impressifs graphiques qui guident le regard. En effet, même si une part non négligeable des lecteurs indique ne pas lire les impressifs graphiques, ceux-ci peuvent être traités graphiquement de manière à les rendre impossibles à ignorer. Il est d'ailleurs significatif que, lors de la création des mangas, les impressifs graphiques soient souvent placés sur la page dès les premiers brouillons. On peut en voir une illustration dans la figure 172, qui reproduit une esquisse préparatoire (en japonais *nēmu* ネーム) d'une double-page du premier volume de *JoJolion*, c'est-à-dire la huitième partie de la série *JoJo*, dont la publication a commencé en 2011³⁷⁶. Alors que le dessin est quasiment absent de l'esquisse, la disposition des cases, les dialogues et les impressifs graphiques y sont notés. En comparaison, dans la version finale des pages correspondantes (fig. 173), le rôle de guidage du regard des impressifs graphiques n'apparaît pas nécessairement au premier regard : c'est la lecture qui le révèle.

Par ailleurs, l'usage des impressifs graphiques peut également servir à inviter le regard du lecteur sur un point du dessin qui serait ordinairement ignoré lors d'une lecture rapide, mais qui est utile dans le récit. Les impressifs graphiques occupant une fonction de ce type sont généralement placés à l'avant-plan. Dans la figure 131, par exemple, le placement de l'impressif graphique « *dodon* » du bas de la page de droite, qui correspond au bruit du tonnerre lorsque la foudre frappe l'arbre, permet d'attirer le regard du lecteur sur le dessin qui pourrait sans cela être ignoré, en tant que dessin de décor ne présentant pas de personnage. L'orientation de l'impressif graphique vers le coin inférieur gauche permet également de faire suivre au regard du lecteur un déplacement fluide vers la page suivante. Cette fluidité du guidage du regard est une qualité appréciée des lecteurs. On peut se demander dans quelle mesure une lecture sans à-coups ni retours en arrière influe sur la sensation de suivre

³⁷⁵ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 82.

³⁷⁶ Cette esquisse préparatoire, ainsi que la double-page finale et plusieurs autres documents ayant trait à sa création sont reproduits de façon à illustrer la méthode de production de *JoJo*, dans Araki Hirohiko, *Araki Hirohiko no mangajutsu*, op. cit., p. 225-246.

un fil narratif qui est assimilé dans la conscience du lecteur au passage du temps tel qu'on en fait l'expérience dans la vie quotidienne. L'impression de fil chronologique dépendrait donc autant de la sensation de continuité créée par les procédés narratifs (parmi lesquels le placement et l'orientation des impressifs graphiques) que de la représentation des événements placés dans l'ordre chronologique de l'histoire.

Il faut noter également que toutes les mises en pages irrégulières ne recherchent pas le même effet de fluidité. Au contraire, dans de nombreuses scènes de *shōjo manga* en particulier, le regard du lecteur n'est pas aspiré vers la suite du récit, mais au contraire volontairement retenu et ralenti. La linéarité du récit cède la place à la logique tabulaire de la composition et le fil chronologique perd de l'importance. Par exemple, dans la figure 155, les retrouvailles de Mokuren et de Shion sont montrées à l'aide d'une mise en page qui ne présente quasiment aucun alignement de cases. Il est possible d'isoler huit cases ou « pseudo-cases » (comme le dessin de l'œil d'Arisu émue aux larmes en bas de la page de gauche, que l'on peut difficilement qualifier de case, mais qui se présente néanmoins comme une « unité d'attention », pour reprendre la formulation de Cohn), mais il est difficile de distinguer une progression dans l'action représentée. L'intérêt de la scène tient manifestement à l'expression d'une ambiance et à la représentation des émotions des personnages plutôt qu'à la narration d'un événement se déroulant dans le temps. Dans ce genre de scènes, le temps semble perdre son caractère linéaire en même temps que la navigation se fait ambiguë. Nous reviendrons sur ce genre de scènes dans notre développement consacré à la question du rythme, en relation avec le rôle que peuvent y jouer les impressifs graphiques. Contentons-nous ici de conclure provisoirement que les impressifs graphiques peuvent dans certaines conditions jouer un rôle auxiliaire à la navigation du lecteur au sein de mises en pages irrégulières, ce qui est indirectement lié à la mise en scène du déroulement chronologique de l'histoire.

3.2.2 La fonction de suture

Il arrive également que les impressifs graphiques occupent par rapport au fil du récit une fonction supplémentaire de « suture » entre les cases. Revenons en effet un instant sur la manière dont s'effectue la narration dans les mangas et dans les bandes dessinées en général. Nous avons évoqué le rôle de l'enchaînement des

cases pour créer le récit et signifier une progression chronologique, mais nous n'avons pas précisé à quoi correspond le passage d'une case à l'autre pour le lecteur. L'une des difficultés de l'étude de la narration dans les bandes dessinées est le rôle important qu'y joue l'ellipse. En effet, à chaque nouvelle case, le lecteur se retrouve face à une nouvelle ellipse dont il doit déterminer rétrospectivement la valeur. L'étude des enchaînements entre les cases qu'a développée Scott McCloud dans *L'art invisible* a largement influencé la recherche anglo-saxonne sur les bandes dessinées des vingt-cinq dernières années. McCloud note que les enchaînements entre les différentes cases ne sont pas tous équivalents. Il propose de les classer en six catégories :

1. De moment à moment
2. D'action à action
3. De sujet à sujet
4. De scène à scène
5. De point de vue à point de vue
6. Solution de continuité

Cette catégorisation est aisée à comprendre et semble correspondre à l'expérience que l'on peut avoir dans la lecture. Elle a en outre le mérite de souligner que le passage d'une case à l'autre n'implique pas nécessairement le passage du temps, puisqu'une transition relevant de la cinquième catégorie « évacue en grande partie la notion du temps qui passe, et promène le regard sur différents aspects d'un endroit, d'une idée, d'une atmosphère³⁷⁷ ».

Cependant, plusieurs critiques ont été formulées quant à la pertinence de cette classification. Outre le fait que le flou de ses catégories en fait un outil d'étude difficilement utilisable dans l'analyse d'exemples concrets, aussi bien Groensteen que Cohn signalent que borner son regard à la transition entre deux cases consécutives fait perdre de vue la façon dont les ensembles plus grands de cases sont structurés de manière hiérarchique. Groensteen écrit ainsi que « c'est bien au minimum un syntagme ternaire, voire une plus longue séquence, qui est le niveau prépondérant de la signifiante, le seuil à partir duquel peuvent s'élaborer des inférences logiques pertinentes³⁷⁸. » Cohn écrit quant à lui que parmi les principes qui gouvernent la compréhension des bandes dessinées figure « la conceptualisation du temps et de l'espace non pas selon une séquence linéaire, mais selon des

³⁷⁷ Scott McCloud, *L'art invisible*, op. cit., p. 72.

³⁷⁸ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 133.

groupements suivant une hiérarchie sous-jacente » (« *the conceptualization of time and space not in a linear sequence, but in underlying hierarchic groupings*³⁷⁹. ») Il semble en effet raisonnable de considérer que la question de l'enchaînement entre les cases ne constitue que l'un des aspects du déroulement du récit, ce que Groensteen analyse bien dans *Système de la bande dessinée* à l'aide de ses concepts d'« arthrologie » et de « système spatio-topique »³⁸⁰.

Pour autant, lors de la lecture, le lecteur doit bel et bien interpréter la relation qui existe entre les cases successives, et déterminer notamment si l'enchaînement des cases représente le passage d'une durée temporelle importante, voire un changement complet de scène. C'est ici qu'intervient la fonction de suture de certains impressifs graphiques qui chevauchent des cases successives. De cette manière, non seulement ils peuvent faciliter le passage d'une case à l'autre en guidant le regard du lecteur, mais ils explicitent également l'unité de lieu et la proximité temporelle entre les cases. La figure 136 en présente un exemple assez simple. Les deux cases du bas de la page de droite montrent Jinpachi repousser violemment Issei, qui l'a embrassé par surprise et qui ne le lâche pas malgré l'inconfort que manifeste clairement Jinpachi. Dans la première des deux cases, seuls sont dessinés un œil fermé, un sourcil froncé et les cheveux qui balayent le front de Jinpachi. La seconde case est cadrée plus large, et on peut y voir le geste de Jinpachi qui pousse Issei. Cependant, l'impressif graphique qui correspond au contact violent des mains de Jinpachi sur la poitrine d'Issei, « *don !* », est placé majoritairement dans la première case, tout en mordant sur la deuxième case. Le placement de l'impressif graphique, associé à l'utilisation d'une ligne de séparation simple entre les cases (c'est-à-dire sans espace interstitiel), permet de souligner la simultanéité ou quasi-simultanéité entre les deux cases. Notons que les bulles qui contiennent les paroles prononcées par Jinpachi occupent une position et une fonction similaires.

La figure 137 présente un exemple de suture entre de multiples cases. La page de droite est composée de quatre « cases » disposées chacune sur un plan différent,

³⁷⁹ Neil COHN, « The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension » (Les limites du temps et des transitions : les défis des théories de la compréhension des images séquentielles), *Studies in Comics*, 2010, n° 1, p. 144. Cohn formule par ailleurs une critique des théories de McCloud plus radicale encore, à laquelle nous ne souscrivons pas, lorsqu'il affirme qu'il n'existe dans les bandes dessinées aucune correspondance entre le temps et l'espace, et que l'impression de passage du temps dans le récit que l'on ressent à la lecture provient en réalité de notre compréhension conceptuelle des événements racontés.

³⁸⁰ Voir Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, *op. cit.*

qui montrent comme on l'a vu plus haut la fin d'une conversation entre Issei et Jinpachi, qui coïncide avec la sonnerie en quatre temps de leur lycée : « *kīn* » « *kōn* » « *kān* » « *kōn...* ». Les trois premières tonalités de la sonnerie enjambent chacune deux ou trois cadres de cases, seule la dernière tonalité étant située entièrement dans une même case. L'impression quelque peu disjointe que donnent à la fois le découpage, la disposition des cases et les changements d'angle de vue et de distance par rapport aux personnages est contrebalancée par la cohésion visuelle qu'apporte l'impressif graphique placé au premier plan. L'unité de lieu et de temps est rendue particulièrement claire pour le lecteur.

Examinons enfin la figure 131, et plus particulièrement sa page de gauche. Celle-ci est composée de deux cases. La première adopte un angle de vue en plongée pour montrer Rin et Haruhiko sous la pluie battante, tandis que l'angle de vue de la seconde place le lecteur au même niveau que Rin. L'impressif graphique « *zā* », qui exprime le bruit de la pluie, est un impressif graphique très souvent employé dans les mangas (notamment, comme on l'a vu, dans la figure 17 tirée de *Manga Nihon keizai nyūmon*), probablement à la fois parce qu'il est un impressif courant dans la langue quotidienne et parce qu'il permet de créer un effet d'écho visuel entre la barre d'allongement et les lignes représentant la pluie, comme on peut le voir ici dans la deuxième case. Ce n'est cependant pas le seul procédé poétique que déploie l'impressif graphique sur cette page. En effet, celui-ci occupe toute la hauteur de la page, et traverse donc les deux cases, sa barre d'allongement vocalique parfaitement verticale n'étant stoppée que par le bord inférieur de la page. Le chevauchement par l'impressif graphique du bord des cases suggère un enchaînement extrêmement rapide, qui est renforcé par l'abaissement de l'angle de vue d'une case à l'autre et par l'écho visuel entre l'impressif graphique et la représentation des trombes d'eau qui s'abattent sur les personnages. L'utilisation de l'impressif graphique est ici très réussie, puisqu'elle permet à la fois de souligner le mouvement de la pluie, sa durée, et de donner une unité à la scène des points de vue temporel et spatial. La fonction de suture entre les cases occupée par les impressifs graphique est certainement annexe par rapport au rôle que jouent de nombreux autres éléments tels que le placement des cases ou la reprise de motifs graphiques d'une case à l'autre, mais il nous semble qu'elle peut prendre ponctuellement une importance plus marquée.

3.3 Impressifs graphiques et rythme

3.3.1 Rythme, vitesse, cadence, densité

Le troisième aspect de la représentation du temps que nous voudrions évoquer est celui du rythme. La polysémie du terme rend nécessaire de clarifier ce qu'il recouvre dans le cadre des mangas. En effet, la notion de rythme dans les mangas ou les bandes dessinées a pu être selon les auteurs assimilée à celles de vitesse, de cadence, d'alternance, de pulsation, de tempo ou encore de densité. Examinons ces différents aspects du rythme, en commençant par la question de la vitesse, qui est elle-même ambiguë : la vitesse de la lecture n'est pas la vitesse du récit ni la vitesse diégétique. Comme le souligne Takeuchi, ces trois temporalités sont distinctes³⁸¹. La vitesse diégétique, c'est-à-dire la rapidité de l'enchaînement des événements de l'histoire ou la rapidité des actions mises en scène, peut être explicitée par des textes narratifs dans la bande dessinée, mais elle est indépendante de la forme de la bande dessinée. La vitesse du récit est une vitesse relative : on qualifiera un récit de rapide s'il présente en peu de cases une durée longue ou un grand nombre d'événements. La vitesse de la lecture, enfin, n'est pas plus mesurable que les précédentes, en ce qu'elle dépend des conditions concrètes dans lesquelles s'opère celle-ci, comme par exemple le degré d'expertise du lecteur ou bien s'il s'agit d'une première lecture ou d'une relecture. Néanmoins, les choix poétiques des auteurs modulent généralement ces trois vitesses. La vitesse de lecture, en particulier, est influencée par de nombreux paramètres sur lesquels peuvent jouer les auteurs, tels que le guidage du regard du lecteur, comme on l'a vu plus haut.

Ce que Groensteen nomme le rythme est bien différent. Voici ce qu'il en dit dans *Système de la bande dessinée* :

Le « texte » de la bande dessinée obéit à un rythme qui lui est imposé par la succession des cadres. Pulsation de base qui, ainsi qu'on observe en musique, peut être développée, nuancée, recouverte par des effets rythmiques plus élaborés s'appuyant sur d'autres « instruments » (paramètres), tels que la distribution des bulles, les oppositions de couleurs, ou encore le jeu des formes graphiques³⁸².

Il ne s'agit plus là de vitesse, mais de l'effet que produit la multiplicité de certains éléments visuels dans la lecture. C'est en particulier le cas des cadres des cases, qui,

³⁸¹ Voir TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit., p. 186-190.

³⁸² Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, op. cit., p. 55-56.

dans la plupart des bandes dessinées occidentales traditionnelles, forment une sorte de grille ou de quadrillage sur la page. La lecture s'opère en effet de façon – plus ou moins – linéaire, ce qui fait de la multiplicité une *répétition*. De la répétition naît à son tour la « pulsation » de la lecture ainsi « cadencée³⁸³ ». Celle-ci peut être régulière ou irrégulière, et dépend des choix de mise en page ; la taille des cases joue un rôle important dans cette conception du rythme. Groensteen précise par ailleurs que le « pôle verbal » de la bande dessinée exerce une « fonction rythmique » :

La présence ou l'absence d'un texte, le morcellement éventuel d'un énoncé verbal en plusieurs bulles, la distribution des bulles dans un nombre équivalent ou moindre de vignettes (selon qu'elles sont ou non réunies à plusieurs dans un même cadre), l'alternance des dialogues et des récitatifs : autant d'éléments qui contribuent à imprimer à la séquence narrative un rythme – et une durée³⁸⁴.

Cette idée du rythme est donc liée avant tout au regard du lecteur et repose sur l'idée que l'analogie entre espace et temps que l'on a vue plus haut n'est pas seulement comprise intellectuellement, mais qu'elle est aussi ressentie et associée à l'expérience de lecture.

Harry Morgan s'oppose à cet emploi du mot « rythme » et lui préfère la notion de « densité » :

Comme la succession des vignettes d'une BD ne restitue pas le temps de l'action, il est périlleux d'introduire ce que Ricardou appelle vitesse du récit, Baetens et Lefèvre rythme de la narration (ou tout simplement rythme), ou tempo narratif, Fresnault rythme diégétique. Nous emploierons le terme de densité, qu'on rencontre parfois³⁸⁵.

Le choix du terme peut surprendre en ce qu'il évacue entièrement la dimension temporelle, ce qui nous semble excessif. Cependant, la question de la densité nous semble en effet centrale, en particulier dans le cas des mangas, qui souvent ne présentent pas le même type de mises en page régulières sur lesquelles Groensteen appuie son analyse. Berndt écrit ainsi dans une présentation des caractéristiques habituellement attribuées aux mangas :

Multilayered page-layouts often undermine the traditional grid while guiding the readers gaze efficiently through plot-centered narratives, whose dynamic

³⁸³ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 56.

³⁸⁴ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 157-158.

³⁸⁵ Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées, op. cit.*, p. 142.

*impression is being achieved by alternations between rushing forward and pausing*³⁸⁶.

Des mises en page multicouches bouleversent souvent la grille traditionnelle tout en guidant efficacement le regard du lecteur à travers des récits centrés sur l'intrigue, dont l'impression dynamique est obtenue par une alternance entre des moments de précipitation et des pauses.

Ce que Berndt appelle l'« impression dynamique » produite par les mangas renvoie à la fois à l'idée de vitesse du récit et à celle de rythme, en particulier par sa référence au phénomène d'alternance. Cependant, le focus de Berndt ici n'est pas la forme (l'utilisation des cadres ou des bulles), mais le contenu du récit ; à quoi correspondent donc la précipitation et les pauses évoquées ?

C'est ici que peut se révéler utile la notion de densité, qui est elle aussi une notion complexe. En effet, la densité peut être diégétique : elle est alors la relation entre la quantité d'événements et la place qui leur est accordée dans la bande dessinée. Il est également possible de considérer la densité d'informations présentées, qui est distincte de la densité diégétique, puisque certaines scènes explicatives peuvent être très riches en informations tout en constituant une pause dans le déroulement de l'histoire. Enfin, la densité peut être purement visuelle. Ces trois types de densité fluctuent tout au long des œuvres en se combinant de diverses manières, ce qui procure l'impression dynamique d'accélération et de ralentissement évoquée par Berndt.

Takeuchi, dans son étude de l'expression du temps dans les mangas dans *Manga hyōgengaku nyūmon*, présente les choses de manière un peu différente, mais on retrouve dans son analyse l'idée d'alternance fondée sur la densité, à la fois d'informations et d'événements³⁸⁷. Il distingue en effet deux types de cases en fonction de leur importance quant au récit : les « cases essentielles » (*kimegoma* 決めコマ) sont les cases qui sont nécessaires à la compréhension de l'histoire, tandis que les « cases superflues » (*sutegoma* 捨てコマ) sont celles qui ne contiennent pas d'information indispensable mais qui aident à donner de l'élan à la narration. On retrouve l'idée d'avancement et de pause dans le récit mise en avant par Berndt ; les « cases superflues » sont assimilées à des respirations ménagées par la narration. Takeuchi affirme que la présence des deux sortes de cases est nécessaire, de façon à moduler habilement le rythme du récit et rendre compte de « l'épaisseur du

³⁸⁶ Jaqueline BERNDT « "Real" Manga: Diversity, Hybridity, Relationalities », *op. cit.*, p. 204.

³⁸⁷ Voir TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, *op. cit.*, p. 189-193.

temps » (*jikan no fukurami* 時間のふくらみ)³⁸⁸.

On voit que la notion de rythme dans les mangas est extrêmement complexe et qu'elle met en jeu de nombreux paramètres de nature différente. On pourrait proposer la synthèse suivante : le rythme d'une œuvre de bande dessinée est constitué de la cadence donnée par la mise en page et des effets d'alternance créés par les variations de densité. Ainsi, chaque bande dessinée, chaque manga présente son propre rythme, qui fluctue au fil de l'œuvre. Dans le même temps, on peut remarquer qu'il existe généralement des similitudes à l'intérieur des genres, qui sont liées aux grandes tendances en termes de mise en page. On ne s'étonnera pas de ce que les effets rythmiques soient différents entre les mangas à la mise en page régulière, tels que les *yon-koma manga* ou les mangas d'après-guerre (fig. 2 à 4), un *shōnen manga* comme *JoJo*, où les cases sont toutes placées sur un même plan, mais où elles présentent souvent des bords non parallèles (fig. 46, 58, 67...), et un *shōjo manga* comme *Boku tama*, dans lequel la mise en page peut aussi bien être largement régulière (fig. 152) que multicouche et franchement irrégulière (fig. 130, 133, 155...). Ainsi, tous les genres de bande dessinée ne mettent pas en avant de la même manière les effets de rythme. Une variation dans un manga à la mise en page classique produit nécessairement un effet de contraste plus marqué qu'une variation dans un manga n'ayant aucune régularité de mise en page.

Cette irrégularité ordinaire des *shōjo manga* ne signifie pas que le rythme ne constitue pas un aspect important de leur poétique. Au contraire, de par leur caractère extrême, les modulations de rythme dans les *shōjo manga* sont probablement plus démonstratives que dans la majorité des autres genres. Groensteen note dans *Bande dessinée et narration* :

Sous l'aspect rythmique, la bande dessinée « classique » (figurative et narrative) peut sembler moins immédiatement démonstrative que la bande dessinée abstraite. Une première raison est que, en effet, elle n'a pas forcément pour objet principal l'organisation d'un dialogue mélodique entre les formes ; la production d'un rythme visuel ne compte pas toujours au rang de ses ambitions. Une deuxième raison est que, même si elle installe, volontairement ou non, des effets rythmiques, ceux-ci ne sont pas privilégiés par le récepteur, dont l'attention est mobilisée en priorité par les enjeux narratifs et par conséquent par la lecture du contenu de chacune des vignettes, qui requiert sa coopération en tant que l'image est un énonçable et un interprétable³⁸⁹.

Au-delà des bandes dessinées occidentales qui constituent le corpus principal sur

³⁸⁸ TAKEUCHI Osamu, *Manga hyōgengaku nyūmon*, op. cit., p. 192.

³⁸⁹ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 149

lequel s'appuie Groensteen, cette observation se vérifie également dans la plupart des mangas de type *shōnen manga* ou *seinen manga*. Ceux-ci accordent en effet la priorité à la narration des événements qui constituent une histoire, leurs effets de rythme s'opérant au service de cette narration. Cependant, il nous semble que les effets rythmiques peuvent se faire tout à fait démonstratifs dans deux cas de figure : les mangas humoristiques (ou les passages humoristiques au sein de mangas appartenant à un autre genre) et les *shōjo manga*, en particulier dans les scènes introspectives. En effet, alors que de nombreux mangas comiques se caractérisent par une exagération graphique qui va de pair avec une certaine saturation visuelle et une multiplication des impressifs graphiques, les scènes d'introspection sont souvent marquées par une faible densité visuelle et une réticence quant à l'emploi des impressifs graphiques.

3.3.2 Les scènes comiques et la saturation visuelle

Dans *Boku tama*, les effets de rythme sont certainement ostensibles et délibérés. Les variations de mise en page et de densité y sont intimement corrélées aux variations de ton, qui sont nombreuses. En effet, tout au long de la série, les passages sérieux succèdent à des scènes plus légères, dans des proportions qui changent progressivement au fil des volumes. Il est possible de classer grossièrement les différentes scènes de *Boku tama* en quatre catégories : les scènes de discussion, qui peuvent être plus ou moins animées, les scènes d'action, les scènes essentiellement comiques, et les scènes d'introspection ou d'émotions intenses.

Cependant, si les quatre catégories continuent à apparaître jusqu'à la fin, on constate une évolution générale vers une plus grande gravité, qui se manifeste par une augmentation du nombre et de la durée des scènes dramatiques d'émotions fortes et d'introspection, en même temps que par une diminution de la densité visuelle des pages. En termes de mise en page, la composition sur quatre niveaux qui est fréquente au début du manga laisse progressivement la place à une organisation de la page sur trois, voire deux niveaux seulement, ce qui diminue le nombre de cases par page. Par ailleurs, comme nous l'avons noté plus haut, notre étude statistique montre une baisse drastique du nombre d'impressifs graphiques au fil des volumes : alors que les cent premières pages du premier volume présentent une moyenne de 1,9 impressifs graphiques par page, celle-ci n'est plus que de 0,2

dans les cent premières pages des volumes 14 et 20. Ainsi, dans les volumes tardifs, il n'est pas rare de lire plusieurs dizaines de pages sans y rencontrer d'impressif graphique. Les raisons de cette évolution ne sont pas connues, mais nous avons vu que de tels changements ne sont pas rares et sont souvent dus à la politique éditoriale des magazines de manga, qui cherchent à équilibrer le ton des différentes séries publiés dans chaque numéro³⁹⁰. Il faut d'ailleurs noter que *Boku tama* n'est pas représentatif de tous les *shōjo manga* de l'époque : beaucoup présentent une fréquence d'utilisation des impressifs graphiques bien plus constante tout au long du manga.

Avant de se pencher plus précisément sur les scènes comiques de *Boku tama*, il est utile d'examiner rapidement à quel rythme sont utilisés les impressifs graphiques dans les scènes les plus nombreuses qui sont les scènes de conversation, puisque c'est en contraste avec ce rythme habituel que se détachent les scènes comiques. Si dans les deux premiers volumes une très large majorité des pages comporte des impressifs graphiques, un rythme différent se met en place à partir du troisième volume, qui fait alterner des pages comptant quelques impressifs graphiques et d'autres qui n'en comportent pas, en particulier à l'échelle de la double-page. On peut en voir des exemples dans les figures 140, 143 ou 148, dont la page de droite présente un ou plusieurs impressifs graphiques, et la page de gauche, aucun. Cependant, pour fréquent qu'il soit, le procédé n'a rien de systématique : certaines double-pages de conversation ne présentent pas d'impressif graphique (fig. 132) tandis que d'autres en ont un ou deux sur chaque page (fig. 149). Indépendamment des autres paramètres qui participent à la création du rythme général ressenti lors de la lecture, les impressifs graphiques apparaissent ainsi selon un rythme discrètement oscillatoire dans une grande partie des scènes de la série. Ce rythme habituel des impressifs graphiques passe vraisemblablement inaperçu lors de la lecture, puisqu'il apparaît surtout dans les scènes qui servent à faire progresser l'intrigue.

En contraste avec les scènes de ce type, les passages comiques sont presque systématiquement associés dans *Boku tama* à l'emploi d'impressifs graphiques remarquables par leur traitement graphique ou par leur nombre. Ces passages sont généralement d'une longueur relativement faible : s'ils peuvent occuper une ou deux pages dans les premiers volumes, ils sont rapidement réduits à quelques cases

³⁹⁰ Voir OMOTE Tomoyuki, « "Naruto" as a Typical Weekly Magazine Manga », *op. cit.*, p. 163-171.

dans la suite de la série. De manière générale, *Boku tama* fait reposer ses effets comiques sur des procédés d'exagération, qui portent sur plusieurs aspects. En effet, les réactions psychologiques des personnages sont outrées, tandis que s'accroît la stylisation des traits de leur visage et que leurs expressions faciales sont caricaturales (par exemple, l'enfant dans la première case de la figure 143 ou Issei dans la dernière case de la figure 126). De plus, leurs proportions corporelles peuvent être changées, suivant un procédé usuel ; la taille de leur tête est alors sensiblement équivalente à celle de leur corps. On peut en voir un exemple dans la figure 130, dans la première et dans l'avant-dernière cases. Sur celle-ci, on peut d'ailleurs remarquer une sorte d'étiquette portant le premier *kanji* du nom de Jinpachi, de façon à l'identifier malgré la stylisation exagérée.

Dans ce genre de scènes, le premier type d'emploi d'impressifs graphiques est donc l'utilisation d'un impressif graphique unique, mais de taille importante, et présentant parfois des effets graphiques inhabituels. La figure 143 en est un bon exemple : la première case de la page montre le visage stylisé de l'enfant à qui parle Rin accompagné de l'impressif graphique « *gabbīn* », dont les caractères semblent, comme on l'a vu, sculptés dans un matériau minéral. Le caractère comique de la case vient de l'exagération de l'expression de l'étonnement du jeune garçon lorsque Rin lui explique sa situation de fugitif. Le contraste avec le style des cases qui l'entourent est patent ; en outre, le cadrage et l'utilisation d'un grand impressif graphique fait écho à une case de la double-page précédente, qui montre les yeux de l'enfant encadrés par le mot « cool » (*kakkoī*), qui correspond à son jugement sur Rin. L'utilisation de ces cases présentant soudainement au milieu de cases plus classiques des gros plans et des caractères massifs (que ce soit pour écrire un impressif graphique ou une pensée) représente une rupture de ton qui coïncide certainement à un temps fort du rythme ressenti à la lecture.

Cependant, ce sont surtout les passages comiques à la forte densité visuelle que nous souhaitons étudier ici. Leur effet sur le rythme ressenti est en effet tout à fait différent. En raison de l'évolution de *Boku tama*, on distinguera les scènes comiques des premiers volumes de celles des volumes suivants. Au début de la série, où le ton est globalement plus léger, le nombre de cases par page est plus important et l'usage des symboles et des impressifs graphiques est plus soutenu, ce qui entraîne une densité de signes sur la page plus importante. Par exemple, dans la figure 120, qui montre de manière comiquement hyperbolique l'action de Rin crachant son chewing-gum dans la bouche d'Arisu et la réaction de celle-ci, la

double-page semble saturée de signes : des impressifs graphiques, mais aussi des symboles graphiques, des motifs d'arrière-plan figuratifs (roses, tulipes) ou non, des lignes de focus, des dialogues secondaires manuscrits, quatorze dessins de personnages, sans compter deux décors détaillés. La saturation visuelle est liée au caractère comique de la scène, mais elle n'a que peu d'influence sur le rythme du récit, puisqu'elle est relativement uniforme et que l'ensemble du volume n'est pas très différent.

La double-page de la figure 146, tirée du quinzième volume, se présente de façon similaire, quoique le nombre de cases y soit moins important et la densité moindre. Néanmoins, la stylisation extrême de l'expression faciale de la jeune Mokuren, l'exagération de sa réaction à l'idée de pouvoir sortir pour la première fois du jardin sacré où elle est confinée, tout comme la présence de trames, d'impressifs et de motifs graphiques, sont autant d'éléments de saturation visuelle qui connotent l'absence de caractère sérieux de la scène et expriment efficacement la jubilation et l'excitation de Mokuren. Cependant, la différence principale avec la figure 120 est le contexte dans lequel elle apparaît, puisque la double-page de la figure 146 fait suite à une conversation représentée au moyen d'une mise en page régulière et aérée, avec laquelle elle présente un contraste saisissant. La saturation soudaine de l'espace de la page, associée à une mise en page surprenante, puisque la première case – qui ne comporte que l'exclamation de Mokuren en larges caractères – est étroite et occupe toute la hauteur de la page, représente une rupture avec le rythme régulier de la scène précédente. Notons bien qu'il ne s'agit pas de dire que la prolifération des signes graphiques ralentit le regard du lecteur ; la différence réside moins dans la vitesse de lecture que dans la tension qu'apporte la saturation visuelle.

D'autres exemples de passages à tonalité comique montrent comment le contraste de densité peut apparaître sur une même double-page. Dans les pages précédant la figure 133, qui est tirée du volume 3, Tamura voit se volatiliser Haruhiko devant ses yeux lorsque celui-ci, rongé par la culpabilité de ses actions dans sa vie antérieure, préfère se téléporter loin de Tamura pour ne pas avoir à lui expliquer la situation. Tamura, sous le choc, rejoint alors son amie Ayako 綾子 et la mère de Haruhiko qui se trouvent dans la pièce voisine et leur explique la disparition de Haruhiko, en se demandant affolé comment faire pour partir à sa recherche. La tonalité de la scène est d'abord dramatique, mais l'avant-dernière case de la page précédant la figure 133 annonce le changement de ton avec une stylisation typique

du dessin des personnages. Dans la première case de la figure, qui occupe toute la largeur de la page de droite, Ayako essaie de soutenir la mère de Haruhiko qui s'effondre et intime à Tamura de se calmer, ce à quoi Tamura répond que c'est impossible. La deuxième case, de petite taille, le montre composer un numéro de téléphone, tandis que la troisième et dernière case, qui occupe environ les trois quarts de la page, présente en gros plan le profil de Tamura, qui demande de l'aide par téléphone à un de ses amis mafieux.

Visuellement, le contraste entre les deux premières cases et la troisième est très marqué : les deux premières sont étroites et encombrées de signes, notamment scripturaux, et emploient un style graphique simplifié à l'extrême, ce qui n'est pas le cas de la troisième case, qui est plus sobre et dessinée dans le style majoritairement utilisé dans la série. La deuxième case est particulièrement représentative de la manière dont la saturation de l'espace par les impressifs graphiques est employée dans *Boku tama* pour connoter un état de tension comique. L'impressif graphique qui correspond au bruit des touches du téléphone, « *pipapipo papopa pe* », est en effet surdimensionné et occupe tout l'espace réduit de la case autour de Tamura. De plus, bien qu'il soit écrit en *katakana*, ce sont les formes arrondies qui dominent ; il s'accompagne en outre de motifs de notes de musique et de spirales qui accentuent l'impression de grouillement de signes et le manque de sérieux véhiculés par la case. Le passage à la troisième case correspond ainsi à la fois à un changement de ton et à un changement de rythme : après une forme de dispersion inefficace de son énergie dans l'affolement, Tamura retrouve son focus et la tension dramatique réapparaît, soulignée par l'importance graphique des angles aigus. On verra plus loin que la page de gauche réserve un nouveau changement de rythme.

Voyons un dernier exemple de passage à la tonalité comique caractérisé par une saturation d'impressifs graphiques. Les figures 135 et 136, tirées du quatrième volume, montrent une scène chargée d'émotions et de tension dramatique, puisqu'Issei exprime enfin à Jinpachi les sentiments amoureux qu'il ressent pour lui depuis le premier volume. Le baiser d'Issei est finalement repoussé par un Jinpachi pris au dépourvu, ce qui blesse Issei, qui s'y attendait néanmoins. La scène commence à la figure 135 avec une mise en page très épurée, la page de gauche étant dépourvue de tout texte et de tout symbole ou motif graphique. La première case de la figure 136, une case étroite et allongée, continue avec la même retenue ; cependant les deux cases suivantes, qui forment le strip placé en dessous, présentent

une rupture radicale du ton et du rythme. Alors que la page précédente montrait les gestes d'Issei en décomposant un même mouvement en plusieurs cases, les cases 2 et 3 de la figure 136, qui présentent un cadrage identique entre elles, montrent au contraire plusieurs mouvements à l'intérieur d'une seule case. En effet, pour échapper à l'étreinte d'Issei, Jinpachi agite les bras, d'abord un peu dans la première case (ce qui est exprimé par l'impressif graphique « *jita bata* »), puis de façon plus vigoureuse dans la deuxième case (où « *jita bata* » apparaît quatre fois). Pour représenter les battements de bras, ceux-ci sont dessinés dans plusieurs positions à la fois et accompagné de lignes de mouvement : ils sont d'abord doublés dans la première case, puis triplés. L'impression d'agitation créée par ce procédé est accentuée par la répétition du cadrage, la mise en rapport des deux cases suggérant une accélération des mouvements de Jinpachi. Les quatrième et cinquième cases, qui montrent Jinpachi repousser brutalement Issei, représentent un nouveau changement de ton, de rythme et de densité visuelle. La présence des deux cases à la tonalité comique dans cette scène par ailleurs sérieuse semble être motivée par la volonté de ménager une transition légère entre la page précédente, qui représente pour Issei un aboutissement, et le moment où il est repoussé par Jinpachi.

La saturation visuelle à l'aide notamment d'impressifs graphiques est principalement utilisée dans *Boku tama* dans des scènes à tonalité comique. Le changement de rythme ressenti à la lecture, en particulier lorsque le contraste avec les cases ou les pages voisines est marqué, est un des éléments sur lesquels repose l'expression de l'exagération, qui constitue le principal ressort comique utilisé par la série. La soudaine prolifération d'impressifs graphiques et la saturation visuelle qu'elle entraîne sont régulièrement employées dans les mangas comiques. Cependant, ce n'est bien sûr pas du tout la seule manière dont peuvent se manifester le comique ou l'humour dans les mangas : nous avons vu dans la deuxième partie de ce travail que l'humour de *Bonobono* était au contraire caractérisé par un travail sur la retenue. De la même manière, la saturation visuelle au moyen d'impressifs graphiques et de divers autres signes n'est pas nécessairement indicatrice d'une tonalité comique : l'envahissement de l'espace de la page par des impressifs graphiques est fréquemment utilisé pour souligner la violence de scènes de combat dans *JoJo*, par exemple. Si l'on ne peut donc faire correspondre une tonalité avec un niveau de densité visuelle, il est néanmoins possible d'affirmer que les variations de densité ont une influence sur le rythme du manga et correspondent souvent à un effet poétique de soulignement.

3.3.3 Le temps en suspens, caractéristique des *shōjo manga*

A l'opposé des passages visuellement saturés dans *Boku tama*, on trouve de nombreuses pages caractérisées par une faible densité visuelle et, ce qui nous intéresse particulièrement, l'absence d'impressifs graphiques. Une partie des passages de plusieurs pages sans impressifs graphiques dans les volumes tardifs de la série correspondent à des scènes de conversation qui sont traitées de manière plus sobre que dans les débuts du manga et qui adoptent une mise en page plus aérée : moins de cases, moins de motifs ou de symboles graphiques, plus d'espace laissé libre de toute inscription. On peut en voir un exemple dans la figure 140, qui n'emploie qu'un seul impressif graphique (« ...*doki*... »). Passé les premiers volumes, le faible taux d'emploi des impressifs graphiques est cohérent avec le style du manga qui imprime un rythme plus ample à la lecture.

Cependant, nous voudrions ici nous concentrer sur les scènes de grande intensité dramatique ou d'émotions fortes qui rompent ostensiblement avec ce rythme plus ou moins régulier et qui n'utilisent pas d'impressifs graphiques. Nous verrons à travers plusieurs exemples que ces scènes peuvent être très différentes tout en présentant des points communs remarquables. Commençons par l'une des scènes finales du manga, les retrouvailles de Mokuren et de Shion dans la figure 155. Cette double-page s'insère dans un dispositif qui cherche à accentuer le plus possible les ruptures rythmiques. En effet, elle fait suite à une autre double-page à la composition inhabituelle : une image de ciel occupant tout l'espace, sur laquelle est parsemé le monologue – est-il intérieur ? – de Mokuren s'adressant à Shion, dont la disposition en diagonales descendant vers la gauche rappelle la disposition traditionnelle des poèmes en *hiragana*. Cette double-page intervient elle-même à la suite d'une longue scène d'action culminant avec la chute de Rin et de Jinpachi depuis le haut de la tour de Tokyo, interrompue avant d'être résolue. Le changement de scène sert à entretenir le suspense sur le sort de Rin et de Jinpachi ; les ruptures de rythme, ainsi que le caractère inexpliqué de la rencontre heureuse de Shion et de Mokuren, dont on sait qu'elle n'a pu avoir lieu de leur vivant, servent notamment à suggérer que les jeunes héros n'ont pas survécu à leur chute vertigineuse.

Comme nous l'avons vu plus haut, la figure 155 montre Shion et Mokuren se regarder et se prendre dans les bras l'un de l'autre. La mise en page, irrégulière, semble chercher à égarer le regard du lecteur au lieu de le guider : les cases sont éparses et ne suivent aucun alignement, certains dessins se superposent à d'autres,

des fleurs parsèment la double-page, aucun texte ne vient accrocher le regard... Les différentes positions dans lesquelles sont montrés les personnages sont très proches, et pourtant il est difficile de recomposer l'enchaînement de leurs mouvements. Le fil chronologique subit ainsi une forme de dissolution que l'on peut interpréter comme la mise en scène de la temporalité intime de la conscience, par opposition à la temporalité physique du monde extérieur ou à la temporalité largement partagée des relations sociales. Dans la conscience, un instant de bonheur comme celui de Shion et de Mokuren peut connaître une expansion extrême, ce que semblent chercher à exprimer les choix poétiques ; il est possible également que la dissolution du fil chronologique serve également à suggérer une scène hors du temps, puisqu'elle est en effet chimérique. Par ailleurs, on a vu que la rupture rythmique entre ces pages et la scène d'action les précédant présente un intérêt narratif en soi.

Le changement de rythme que l'on constate dans les scènes de ce genre sert donc à exprimer un changement de type de temporalité et va souvent de pair avec l'expression de l'intériorité. Il nous semble que plusieurs procédés poétiques se combinent à ces fins. Lorsque Nagatani, dans *Manga no kōzōgaku*, fait de la représentation du « temps de la conscience » une caractéristique des *shōjo manga*, c'est avant tout aux questions de mise en page qu'il s'intéresse³⁹¹. C'est certainement une part importante de la création du rythme. On constate que dans plusieurs scènes d'émotions fortes de *Boku tama*, le point culminant est représenté dans une ou plusieurs cases de très grandes dimensions, comme dans la figure 144, qui correspond au moment où Arisu décide de cesser de refouler ses souvenirs, encouragée par la floraison des cerisiers qui l'entourent. La page de droite est divisée en deux cases par une ligne verticale, l'une des deux cases créées présentant le profil de Mokuren dans une taille bien supérieure à celle des dessins habituels. Ce changement d'échelle produit à lui seul un effet de rythme. Dans d'autres cas, c'est une page entière qui est occupée par une seule « case » sans cadre, comme dans la figure 141, dont la page de gauche montre Arisu accablée, ou la figure 147, dont la page de gauche est occupée par une grande image de Mokuren avec son accompagnatrice Rian Mōdo リアン・モード. Dans cette dernière figure, la rupture rythmique est accentuée par la régularité de la page précédente, dont les quatre cases occupent quatre bandes horizontales de hauteur équivalente.

Par ailleurs, comme le note Nagatani, le traitement des cadres des cases dans

³⁹¹ Voir NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku*, op. cit., p. 94-101.

les *shōjo manga* diffère quelque peu de celui qu'on peut trouver dans les autres sortes de manga (et, pourrait-on ajouter, dans les bandes dessinées traditionnelles). On constate en effet que les cadres des cases de *Boku tama* perdent leur caractère contraignant de limite de l'image, de manière encore plus radicale que les cas, étudiés dans la deuxième partie de ce travail, où les personnages ou les impressifs graphiques débordent de la case en passant devant le cadre. Observons la page de gauche de la figure 144. Le trait qui délimite le cou d'Arisu semble passer devant le cadre de la deuxième case à gauche, mais seule une petite portion du cadre disparaît : nous ne sommes pas en présence d'un dessin placé à l'avant-plan du cadre d'une case, mais bien plutôt d'une dissolution de l'un dans l'autre. Dans d'autres cas, comme dans le bas de la page de gauche de la figure 155, le cadre disparaît complètement. Le dessin de l'œil de Mokuren y apparaît à la fois fragmentaire et mélangé avec celui du couple enlacé. Nagatani assimile ce procédé à l'expression d'une « fusion » du temps qui permet l'expression de la temporalité de la conscience³⁹². De fait, sans assimiler nécessairement le passage d'une case à l'autre au passage du temps, on peut affirmer que l'effet de ce procédé sur le rythme ressenti à la lecture est important et permet de suggérer une temporalité différente.

Au-delà des questions de mise en page, il nous semble qu'un autre point commun des scènes d'introspection et d'émotions fortes dans *Boku tama* tient au rôle qu'y joue la poétique de la réticence. Ce ne sont en effet pas seulement les cadres des cases ou le fil chronologique qui y disparaissent ou y sont subvertis, mais également les textes, les décors, les divers signes graphiques, l'expression des visages... En supprimant un ou plusieurs éléments de cette liste, la *mangaka* retire aux lectrices leurs repères habituels et suggère ainsi l'isolement sensoriel des personnages absorbés par leurs émotions. Dans la figure 141, par exemple, ce sont le décor et le visage d'Arisu qui disparaissent ; dans la figure 147, les personnages sont dessinés en pied, et le remplacement du décor par un arrière-plan abstrait qui sert de projection de leur paysage intérieur semble les laisser en suspens dans un espace indéfini. Dans d'autres cas, la mise en page est plus classique et régulière, mais seuls subsistent les dessins iconiques et les cadres des cases, comme dans la figure 133, qui montre Haruhiko après sa téléportation pour fuir la conversation avec Tamura : l'adolescent y est représenté immobile au bord d'une route sous quatre angles différents. L'absence de progression temporelle est accentuée par

³⁹² Voir NAGATANI Kunio, *Manga no kōzōgaku*, op. cit., p. 100.

l'absence de texte. Dans la figure 135, de la même manière, la page de gauche est dénuée de textes, et si un fil chronologique est respecté, le geste d'Issei pour embrasser Jinpachi y est décomposé en cinq cases.

Notre hypothèse est que ces scènes qui mettent en avant l'intériorité des personnages ont tendance à chercher à créer au moyen de cette réticence l'impression chez le lecteur d'un temps suspendu et d'une coupure avec le monde extérieur. Il n'est guère étonnant que l'isolement sensoriel recherché passe également par l'absence d'impressifs graphiques puisque ceux-ci constituent un contact avec le monde extérieur, et qu'ils vont à l'encontre de l'épure visuelle qui est souvent adoptée. Comme on peut le voir, les effets poétiques créés par les scènes de ce genre sont donc d'une grande complexité et concernent à la fois le rythme du manga et l'expression de la conscience des personnages. Il nous semble possible d'affirmer que le propos de Groensteen au sujet de la bande dessinée poétique dans *Bande dessinée et narration* s'applique également aux *shōjo manga* comme *Boku tama* :

Complémentarité spatiale, perpétuation et séquence sont les aspects qui sont les plus déterminants dans la bande dessinée narrative conventionnelle. À l'inverse, dans une bande dessinée poétique, ce sont le rythme, la configuration et les effets de série qui passent au premier plan³⁹³.

4. Conclusion de la troisième partie

On a vu dans cette troisième partie la manière dont un *shōjo manga* recourt à de nombreux effets poétiques en mettant en avant les variations rythmiques et une expression complexe du monde intérieur des personnages. L'usage de l'« ambiguïté pensée comme qualité et non défaut³⁹⁴ » dans *Boku tama* est un héritage des *shōjo manga* des années 1970 créés par les autrices du Groupe de l'an 24, qui ont introduit dans les mangas une ambition poétique nouvelle. Ce qu'écrit Groensteen au sujet de la bande dessinée européenne contemporaine semble en effet pouvoir s'y appliquer :

La bande dessinée classique, soumise à l'impérialisme de la narration, ne connaissait que les images et les enchaînements explicites (non sans abuser quelquefois de récitatifs répétant inutilement une signification déjà inscrite dans l'image) et la plupart de ses vignettes étaient autosuffisantes. Dans la bande dessinée contemporaine, au contraire, il existe un courant novateur

³⁹³ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 34.

³⁹⁴ Jacques DÜRRENMATT, *Bande dessinée et littérature*, op. cit., p. 145.

caractérisé par une poétique de la réticence, de l'ambiguïté et de l'indétermination. Répugnant à se laisser enfermer dans les rails du « tout narratif », certains auteurs affectionnent les zones d'ombres, les images désancrées, les stratégies de brouillage, et, de façon générale, construisent entre les vignettes des liens harmoniques, des résonances, des correspondances, plutôt que des rapports immédiatement déchiffrables en termes de récit et de signification³⁹⁵.

Il est intéressant de constater qu'au même moment où étaient publiés les *shōjo manga* majeurs du Groupe de l'an 24, des bandes dessinées en Europe cherchaient également à inventer de nouvelles poétiques en accentuant la polyphonie de l'énonciation³⁹⁶. Pour autant, les *shōjo manga* n'ont jamais abandonné leur projet narratif et la recherche du succès public. Les *shōjo manga* des années 1980 et 1990 comme *Boku tama* ont quant à eux systématisé certains procédés, affaiblissant en cela leur portée poétique dans une certaine mesure.

L'étude que nous avons faite de l'usage des impressifs graphiques dans *Boku tama* a montré que ceux-ci participent à l'expression de l'intériorité des personnages et de la temporalité, sans néanmoins occuper de rôle central dans ces questions qui mettent en jeu des procédés complexes. Les impressifs graphiques de type *gitaigo* et *gijōjo*, qui sont liés à des phénomènes sensoriels non-sonores ou à des sentiments peuvent exprimer en partie l'intériorité des personnages, mais de façon relativement convenue ; ils sont le plus souvent utilisés dans des scènes comprenant des interactions sociales. L'utilisation de motifs et de symboles graphiques, en particulier les plus abstraits, leur est souvent préférée. Cependant, d'autres sortes d'impressifs graphiques peuvent contribuer à l'expression du monde intérieur des personnages, notamment à l'aide de métaphores multimodales extra- ou intradiégétiques. Par ailleurs, les impressifs graphiques participent de diverses façons à la représentation du temps : ils peuvent aider au guidage du regard, suggérer la durée, et jouer un rôle dans la création du rythme ressenti lors de la lecture, notamment par leur dimension visuelle. Il est à noter que ces diverses problématiques ne sont pas propres aux *shōjo manga* et peuvent occuper une place plus ou moins importante dans la poétique de mangas appartenant à d'autres genres.

Nos observations sur la réticence à employer les impressifs dans certaines scènes montre comment la nature à la fois graphique et linguistique influe sur leur emploi. D'une part, leur appartenance à un vocabulaire déjà existant les place du côté du langage, et donc de la communication, ce qui peut aller à l'encontre de

³⁹⁵ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 29-30.

³⁹⁶ Voir Jacques DÜRRENMATT, *Bande dessinée et littérature*, op. cit., p. 141-143

l'objectif recherché dans les scènes d'introspection, dans lesquelles d'autres moyens non linguistiques d'expression de l'intériorité pourront être préférés. D'autre part, la présence visuelle des impressifs graphiques possède une valeur en soi. En tant qu'élément habituel des mangas, leur usage régulier est attendu, ce qui fait de leur absence ou au contraire de leur prolifération un procédé remarquable qui peut être mis à profit pour des effets rythmiques.

Pour finir, il peut être intéressant de revenir sur la question des instances de la narration. Rappelons l'analyse que propose Groensteen dans *Bande dessinée et narration* : il affirme que l'on peut distinguer ce qu'il nomme le « narrateur fondamental », dont les prérogatives se répartissent entre le rôle du « récitant », qui est l'instance responsable des textes de narration, appelés « récitatifs », et celui du « monstateur », qui est l'instance responsable de la monstration, c'est-à-dire de ce qui est présenté sous forme visuelle. Il note qu'il existe différentes postures pour le récitant comme pour le monstateur : fiables ou non, engagées ou non.

Ainsi, les postures respectives du récitant et du monstateur peuvent coïncider, mais sont aussi très souvent discordantes. La coordination de ces postures relève de l'autorité d'un foyer d'énonciation supérieur, celui-là même pour lequel nous avons choisi de réserver le nom de narrateur. Le narrateur est l'instance ultime responsable de la sélection et de l'organisation de toutes les informations qui composent le récit. Récitant et monstateur ne font qu'exercer, par délégation, une partie de ses prérogatives³⁹⁷.

La fonction de la « graphiation », concept inventé par Philippe Marion au début des années 1990 pour désigner ce qui relève de la signification du geste du dessin et de l'écriture, est intégrée pour Groensteen dans l'ensemble de la monstration³⁹⁸. Pour raisonnable que soit la volonté de conserver une certaine simplicité, l'utilisation de cette triade narrateur/récitant/monstateur semble difficilement utilisable pour l'analyse d'un manga comme *Boku tama*. L'attribution de certains types de textes y paraît en effet malaisée à trancher. Si les dialogues sont attribués au monstateur, puisqu'ils sont censément une retranscription des paroles sans filtre ancrée dans la monstration iconique, qu'en est-il des monologues intérieurs ? Leur statut est souvent ambivalent, entre la pensée (monstration) et la narration (récitant). Que dire des commentaires attribuables à une figure fictive de l'auteur, et des textes insérés lors de l'édition en volume dans lesquels l'autrice se désigne elle-même par son

³⁹⁷ Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 103.

³⁹⁸ Voir Philippe MARION, *Traces en cases. Travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur (essai sur la bande dessinée)*, Louvain-la-neuve, Academia, 1993, cité par Thierry GROENSTEEN, *Bande dessinée et narration*, op. cit., p. 92.

patronyme (Hiwatari) et écrit des anecdotes en rapport ou non avec le manga³⁹⁹ ? Et surtout, à quelle instance faut-il attribuer les impressifs graphiques ? Ressortissent-ils à la monstration en tant qu'éléments ancrés aux dessins ? Les choix linguistiques qu'ils supposent semblent pourtant excessivement proches du rôle du récitant. Faut-il leur trouver une autre instance narrative, les rattacher à la fois au monstateur et au récitant, les attribuer au narrateur fondamental ? Aucune réponse n'est totalement satisfaisante, et la question reste en suspens.

³⁹⁹ On peut en voir un exemple à gauche de la figure 119. Ces colonnes de texte ont été ajoutées pour combler le vide laissé lors de la publication en volume par la suppression des marges consacrées à la publicité sur une page par chapitre dans le magazine, procédé courant à l'époque. On peut remarquer par ailleurs le choix de ne pas marquer les chapitres dans le volume, pour présenter une narration non interrompue.

Conclusion

1. *Synthèse du travail*

A travers notre étude, nous avons cherché à connaître la nature des impressifs graphiques dans les mangas des années 1980 et 1990, comment ils s'intègrent au fonctionnement du système sémiotique des mangas et comment ils participent à leur poétique. Pour cela, nous avons d'abord défini provisoirement les impressifs graphiques comme des mots appartenant à la catégorie lexicale des impressifs, qui expriment des phénomènes sensoriels ou psychologiques et sont écrits généralement à la main, le plus souvent dans les mangas sans être entourés par une bulle. Nous nous sommes ensuite appuyés sur un modèle du fonctionnement sémiotique des mangas que nous avons élaboré en nous inspirant du modèle de l'architecture parallèle du langage proposé par Ray Jackendoff. Notre modèle postule qu'il existe trois principaux ensembles de structures qui forment le langage des mangas : les structures morphologiques, les structures syntaxiques et les structures sémantiques. Chaque structure est reliée à d'autres par des interfaces spécifiques, de même que le sont entre eux les trois ensembles de structures.

L'ensemble des structures sémantiques correspond à la façon dont le sens des mangas est construit dans l'esprit des auteurs comme des lecteurs ; les structures sémantiques renvoient ainsi à la fois aux contraintes liées aux processus cognitifs humains et aux connaissances extérieures sur le monde qui sont convoquées lors de la création et lors de la lecture. Ce sont des structures communes à toute pensée, c'est pourquoi nous les avons évoquées uniquement dans leur rapport aux impressifs graphiques.

Notre modèle sémiotique est certainement discutable et demande à être affiné et confronté à différentes œuvres. S'il est insuffisant pour expliquer les différents phénomènes en jeu dans la création ou la lecture des mangas, il constitue en revanche un guide utile qui permet en l'état de définir les lieux où s'opèrent les mécanismes de production du sens des impressifs graphiques et de saisir comment s'articulent ces divers phénomènes et processus. Cependant, notre ambition ne se limitait pas à décrire l'usage des impressifs graphiques dans les mangas d'un point de vue sémiotique, elle visait également à en étudier la poétique, dans un sens qui inclut à la fois la narration et l'esthétique. Pour cela, nous avons choisi d'allier une approche synchronique et une approche diachronique pour rendre compte au mieux des divers usages des impressifs graphiques de l'époque étudiée.

Nous nous sommes d'abord concentrée au niveau morphologique sur les

impressifs graphiques pris isolément et sur leurs caractéristiques linguistiques et graphiques. Nous avons ensuite examiné leurs relations syntaxiques avec les autres types de signes qui les entourent (dessins iconiques, textes, bulles, cadres des cases, etc.). Enfin, nous avons étudié les implications poétiques de leur usage à l'échelle de la page ou de la double-page, de la séquence, voire de l'œuvre entière. Par ailleurs, en nous appuyant sur trois oeuvres, nous avons pu illustrer à la fois la variété des usages et les lier au projet poétique de chacune, ce que ne permet pas une collection d'exemples tirés de mangas variés. En effet, chaque œuvre crée son propre système – on est tenté d'écrire « écosystème » tant les rapports entre les signes de chaque manga apparaissent organiques et vivants, loin des systèmes figés que l'on associe volontiers aux études structuralistes.

Cette manière de procéder nous a permis de mettre au jour plusieurs points importants. Tout d'abord, les impressifs graphiques constituent une catégorie de signes qui présente des caractéristiques morphologiques mais aussi syntaxiques qui lui sont propres. Sur le plan morphologique, nous avons montré que leur nature est double, puisqu'ils obéissent à une logique linguistique et à une logique graphique, se déployant ainsi dans deux modalités à la fois. Les règles de formation phonologique des impressifs graphiques sont plus souples que celles des impressifs dans la langue : les variantes et les néologismes sont particulièrement nombreux.

Le principe fondamental de la motivation analogique des phonèmes employés reste cependant le même. Le traitement graphique des impressifs ajoute au codage scriptural une dimension qui est également analogique, à travers notamment le choix du syllabaire (ou de l'alphabet) utilisé, la taille et la disposition des caractères, les effets de stylisation, les procédés iconiques qui assimilent les caractères à des objets physiques, les procédés métonymiques qui prétendent faire subir aux impressifs graphiques les effets des phénomènes évoqués ou encore la suggestion du mouvement par la trace du geste scriptural. Non seulement chacun de ces aspects produit des effets expressifs et participe à la création du sens de chaque impressif graphique, mais ces caractéristiques morphologiques sont en interaction dialectique, y compris lorsqu'elles ne relèvent pas de la même modalité. C'est pourquoi certains traits phonologiques des impressifs graphiques sont motivés par des questions d'ordre visuel.

Nous avons également pu montrer que les impressifs graphiques sont régis par des conventions syntaxiques qui ont évolué au fil du temps. La plus importante, qui a valeur de règle, est l'ancrage des impressifs graphiques à l'espace diégétique.

On a vu que l'on peut distinguer plusieurs sortes d'espaces sur la page de manga, les deux principaux étant l'espace diégétique représenté à l'aide des dessins iconiques, et l'espace médiatique, qui correspond à l'espace des signes graphiques non iconiques comme les cadres des cases ou les bulles de texte.

Les impressifs graphiques occupent une position d'interface entre l'espace diégétique et l'espace médiatique. En effet, chaque impressif graphique appartient en tant que texte à l'espace médiatique, tout en étant nécessairement ancré à un point ou à une zone de l'espace diégétique, qui est ainsi désigné comme la source du phénomène qu'il exprime ou comme le lieu où il se déploie. L'ancrage se manifeste de façon visuelle par le positionnement et l'orientation des impressifs graphiques, ou bien par l'intermédiaire de bulles, qui sont surtout employées pour les impressifs graphiques renvoyant à des émissions vocales. L'ancrage place chaque impressif graphique dans un syntagme multimodal (verbal et visuel) qui joue le rôle du syntagme verbal auquel appartiennent les impressifs dans la langue japonaise, c'est-à-dire un rôle de précision sémantique mutuelle entre les éléments concernés.

Grâce à l'ensemble de ces éléments morphologiques et syntaxiques, les impressifs graphiques peuvent exprimer des phénomènes physiques perceptibles par les différents sens (principalement l'ouïe et la vue, mais également le toucher), ou des phénomènes psychologiques tels que des émotions ou des sentiments, associés à leur source ou au lieu de leur déploiement. En effet, le sens des impressifs graphiques est déterminé à la fois par leurs caractéristiques morphologiques, à savoir leur sens verbal — ou, dans le cas de néologismes, ce qu'on peut en supposer à partir des connotations des différents phonèmes utilisés ; par les connotations associées à leur traitement graphique ; par le rapport de redondance ou de complémentarité qui existe entre les deux aspects ; et enfin par leur rapport d'ancrage à l'espace diégétique ou à un élément qui y appartient comme un personnage. Les impressifs graphiques permettent ainsi d'exprimer des phénomènes qu'il serait difficile ou impossible de montrer au moyen des seuls dessins et dont l'expression par d'autres types de textes comme les dialogues ou les récitatifs produirait une certaine lourdeur ; il existe cependant dans certains cas des symboles graphiques capables d'exprimer les mêmes phénomènes d'une manière syntaxiquement proche.

Il est donc possible de donner des impressifs graphiques dans les mangas la définition sémiotique suivante : les impressifs graphiques constituent une catégorie

de signes des mangas qui expriment à la fois par des moyens linguistiques et par des moyens graphiques une grande gamme de phénomènes sensoriels ou psychologiques, et qui sont visuellement ancrés à l'espace diégétique tout en appartenant à l'espace médiatique de la page. Cependant, une telle définition ignore tout le versant poétique de l'usage des impressifs graphiques. En effet, on constate que les impressifs graphiques sont largement employés dans les mangas des années 1980 et 1990, mais qu'il existe de nombreuses variations de leur emploi en fonction des œuvres et des genres. Ces différences marquées sont à mettre au compte de la dimension poétique et non seulement fonctionnelle de l'usage des impressifs graphiques. Contrairement au langage verbal, qui est majoritairement utilisé dans le cadre de communications utilitaires et qui nécessite par conséquent une grande stabilité, le langage des mangas est presque uniquement employé dans des œuvres de divertissement qui ménagent des effets poétiques au service de la narration et de l'esthétique. A ce titre, de même que la langue des œuvres littéraires est caractérisée par une importance accrue accordée à la fonction poétique du langage, la dimension poétique dans les mangas est particulièrement marquée.

On peut penser que cette caractéristique constitue l'une des raisons principales pour lesquelles les conventions syntaxiques des mangas évoluent rapidement : en tant qu'art (même s'il est considéré comme mineur), le manga demande une part d'innovation. Cela entraîne une tension entre la volonté de lisibilité, qui est liée à sa dimension narrative, et la valeur poétique accordée à l'ambiguïté et à la recherche de nouvelles formes. Ces innovations et les effets d'intertextualité ont produit une situation dans laquelle les différents genres de manga présentent de notables différences esthétiques, narratives et, plus largement, poétiques. La recherche d'effets poétiques se loge souvent dans les lieux de tension, qui ne manquent pas dans les impressifs graphiques. En effet, au niveau morphologique seulement, on constate qu'il existe des tensions entre les diverses contraintes auxquelles sont soumis les impressifs graphiques : les effets visuels vont en effet souvent à l'encontre des contraintes scripturales de lisibilité maximale, mais aussi des contraintes linguistiques qui régissent la phonologie des impressifs dans la langue japonaise usuelle ; de plus, l'analogie phonologique avec le phénomène représenté ne s'accorde pas nécessairement avec l'analogie graphique qui est parfois recherchée. Ces différentes tensions sont susceptibles de trouver à chaque occurrence d'impressif graphique une nouvelle résolution.

Une autre conséquence de cet investissement des lieux de tension est la

manière dont les impressifs graphiques glissent souvent vers d'autres catégories de signes. Si la définition que l'on a pu donner des impressifs graphiques sur le plan sémiotique est relativement claire, un examen attentif montre que, dans la pratique, les frontières de la catégorie des impressifs graphiques sont particulièrement poreuses, ce qui en fait un objet d'étude difficile à saisir. Il arrive en effet fréquemment à l'époque qui nous intéresse qu'il soit difficile de déterminer avec exactitude la catégorie à laquelle appartiennent certains signes : les impressifs graphiques peuvent s'apparenter à des commentaires, des descriptions ou des légendes, mais aussi à des dialogues ; il existe également une continuité entre les impressifs graphiques agrémentés de signes de ponctuation et des signes de ponctuation employés seuls ; nombreux sont les impressifs graphiques dont la dimension verbale semble secondaire et qui tendent à se confondre avec des dessins iconiques. A l'intérieur même des impressifs graphiques, la distinction – qui est dans la langue relativement marquée – entre les impressifs sonores et non-sonores (*giōngo* et *gitaigo*) perd de sa pertinence dans le cadre des mangas, où l'ensemble des impressifs semble renvoyer à une dimension sensorielle propre, qui confère à l'univers diégétique une texture particulière.

Par ailleurs, l'évolution des conventions syntaxiques stimulée par la recherche de nouvelles voies poétiques correspond notamment à une complexification progressive de l'espace de la page : si le principe de l'ancrage se retrouve dès les premiers emplois d'impressifs graphiques dans les mangas, la manière dont celui-ci est réalisé a évolué en même temps qu'a gagné en complexité le rapport entre l'espace diégétique et l'espace médiatique. Alors que les premiers mangas cherchaient à éviter le plus possible toute ambiguïté en séparant visuellement les impressifs graphiques des dessins, les mangas de la période que nous avons étudiée n'hésitent pas à brouiller les frontières et à intégrer partiellement les impressifs graphiques à l'espace diégétique. Cela se traduit parfois par une intégration ambivalente des impressifs graphiques à l'espace diégétique à travers l'usage des lois de la perspective et l'étagement des plans, mais aussi par le développement, particulièrement important dans les *shōjo manga*, d'un emploi spécifique des arrière-plans en tant qu'espace de projection du paysage intérieur des personnages auquel peuvent participer les impressifs graphiques. Cependant, la complexification de l'espace n'est pas la seule voie créative qui ait été explorée : au sein de mises en pages classiques, les impressifs graphiques peuvent donner lieu à des jeux poétiques sur l'utilisation du hors-champ, par exemple.

Une autre manifestation de la fonction poétique des impressifs graphiques est à trouver dans leur appartenance à un réseau de textes complexe et polyphonique. Les mangas présentent en effet une grande variété de types de textes, qui sont plus ou moins discriminés visuellement selon qu'ils sont manuscrits ou typographiés, intégrés à l'espace du dessin ou placés dans des bulles ou cartouches. Les dialogues, les textes narratifs, les pensées, les monologues intérieurs, les commentaires de l'auteur, les légendes ou encore les titres sont autant de catégories de textes avec lesquelles les impressifs graphiques peuvent entrer en résonance, que ce soit au moyen de références directes ou de jeux d'écho plus subtils. La complexité de l'énonciation textuelle des mangas est en outre accentuée par le caractère multimodal de la narration, qui comme les impressifs graphiques eux-mêmes est à la fois verbale et visuelle, ce qui fait des métaphores multimodales un procédé narratif courant dans les mangas et un moyen privilégié de l'expression de la conscience des personnages. Les impressifs graphiques participent couramment à de telles métaphores multimodales qui tirent de leur ambiguïté une forme de profondeur poétique. Enfin, la portée poétique de l'emploi des impressifs graphiques dans les mangas peut également se déployer à l'échelle d'une séquence complète, voire d'une œuvre entière. C'est le cas en particulier dans l'expression du temps dans les mangas. Ils contribuent en effet à la fois à l'expression de la durée, du fil chronologique et du rythme propre à chaque œuvre. Il faut noter que la plupart des effets poétiques liés aux impressifs graphiques font appel à la littératie des lecteurs, qui s'est développée en même temps que les conventions de mise en espace des mangas et qui leur permet de naviguer dans des mises en page multicouches et à travers une énonciation polyphonique.

2. Apports essentiels et mise en perspective

Les impressifs graphiques dans les mangas sont régulièrement mentionnés par les divers chercheurs, surtout japonais, s'étant intéressés à la poétique des mangas. Parmi ceux-ci, Natsume Fusanosuke est certainement celui qui a produit les réflexions les plus poussées sur le sujet, notamment dans son article « Manga ni okeru onomatope⁴⁰⁰ » (Les onomatopées dans les mangas) qui reprend et développe des points évoqués dans des ouvrages précédents⁴⁰¹. Si la plupart de nos

⁴⁰⁰ NATSUME Fusanosuke, « Manga ni okeru onomatope », *op.cit.*

⁴⁰¹ Voir en particulier NATSUME Fusanosuke, *Manga wa naze omoshiroi no ka*, *op. cit.*, p. 110-124, et OGATA Katsuhiko et NATSUME Fusanosuke (dir.), *Manga no yomikata*, *op. cit.*, p.126-137.

observations rejoignent celles des auteurs tels que Natsume, nous avons fourni un travail d'analyse plus méthodique et plus complet, qui a notamment abouti à la définition sémiotique des impressifs graphiques que nous avons donnée plus haut. En particulier, l'ancrage des impressifs graphiques n'avait à notre connaissance jamais été mis en évidence ni analysé comme nous l'avons fait.

Nous avons par ailleurs pu montrer que deux idées souvent observées dans les écrits sur les impressifs graphiques sont réductrices ou erronées. Tout d'abord, l'idée avancée par exemple par Yomota ou Nagatani selon laquelle un impressif graphique est la traduction graphique d'un mot existant au départ sous une forme purement linguistique est battue en brèche par de nombreuses observations de notre étude. Parmi celles-ci, on peut citer l'existence de rapports dialectiques entre les aspects visuels et les aspects verbaux au niveau morphologique, avec une influence réciproque des uns sur les autres. De plus, le choix de la disposition des impressifs graphiques sur la page intervient très tôt dans le processus de création de certains mangas, en lien avec les choix de mise en page, ce qui . Chaque impressif graphique est conçu au contraire dès le départ comme un signe graphique, qui doit allier des contraintes d'intelligibilité et d'expressivité tant linguistiques que visuelles. Nous nous plaçons donc dans la lignée des auteurs comme Natsume qui envisagent les impressifs graphiques comme un signe double, à la fois images et mots.

Ensuite, on trouve souvent dans les écrits occidentaux sur les mangas l'idée que l'usage des impressifs graphiques correspond à une « sonorisation » de l'univers diégétique, sur le modèle de la façon dont sont comprises les onomatopées utilisées dans la bande dessinée ou dans les comics. Il nous semble clair, à l'issue de notre étude, que cette conception est réductrice. Si l'on ne peut nier que la lecture entraîne une forme de sonorisation dans l'esprit du lecteur, celle-ci n'est pas nécessairement interprétée comme une sonorisation de l'univers de l'histoire ; non seulement de nombreux phénomènes explicitement non-sonores sont représentés au moyen d'impressifs graphiques, mais le traitement graphique indifférencié entre les impressifs sonores et non-sonores fait de l'ensemble des impressifs graphiques autre chose qu'une « bande-son » écrite.

Nous espérons qu'au-delà de l'analyse des impressifs graphiques, notre travail ajoute une pierre à l'édifice de l'étude de la poétique et de la narratologie de la bande dessinée telle que la pratiquent des auteurs comme Natsume Fusanosuke, Takeuchi Osamu, Jaqueline Berndt, Nagatani Kunio ou Yomota Inuhiko pour les mangas, Thierry Groensteen, Kai Mikkonen, Raphaël Baroni, Jan Baetens, Pascal

Lefèvre, Scott McCloud, Charles Forceville ou Neil Cohn pour les bandes dessinées et les comics. Les impressifs graphiques, sans jouer nécessairement un rôle central dans toutes les questions qui intéressent les chercheurs de cette discipline, touchent néanmoins à de nombreux sujets, comme nous avons pu le voir tout au long de notre étude : la focalisation, la polyphonie de l'énonciation, l'expression du temps, la représentation de l'espace, l'expression de l'intériorité des personnages, l'usage de métaphores multimodales... Autant de thèmes qui font actuellement l'objet de nombreuses recherches.

Plus largement encore, notre travail participe à l'étude de l'écriture japonaise et à sa place dans la culture. On sait qu'il existe de nombreux exemples dans la culture japonaise de formes artistiques ou littéraires, et même de divertissements populaires fondés sur l'iconicité de l'écriture : l'art de l'écriture au pinceau, bien sûr, mais aussi les exemples d'hybridation poussée que sont les *ashide* (procédé poétique en vogue à l'époque Heian de dissimulation de caractères d'écriture dans les paysages peints) étudiés par Claire-Akiko Brisset⁴⁰² ou les *moji-e* (dessins, souvent de personnages, formés en utilisant de manière ludique les caractères d'écriture, populaires à l'époque Edo) étudiés par Marianne Simon-Oikawa⁴⁰³. Les impressifs graphiques dans les mangas offrent ainsi un nouvel exemple de rapports étroits et complexes entre écrit et dessin à l'époque contemporaine.

Il nous semble intéressant de souligner que les impressifs graphiques ne sont pas une forme hybride d'écriture, ou plus précisément, ne sont pas plus hybrides que ne l'est fondamentalement tout écrit. En effet, le caractère scriptural des impressifs graphiques n'est jamais dissimulé : ils apparaissent toujours au lecteur comme de l'écrit, contrairement aux *ashide* ou au *moji-e*, dans lesquels il faut généralement chercher activement les caractères d'écriture. Ainsi, leur caractère scriptural et leur caractère graphique, voire iconique, ne se fondent pas l'un dans l'autre : ils coexistent plutôt et entretiennent des relations dialectiques. Dans les impressifs graphiques, l'hétérogénéité intrinsèque de l'écriture, qui est d'ordinaire neutralisée par la standardisation typographique, est au contraire affichée et assumée.

L'une des clés du développement particulièrement marqué des impressifs graphiques dans les mangas par rapport à l'usage des onomatopées dans les bandes

⁴⁰² Voir Claire-Akiko BRISSET, *A la croisée du texte et de l'image*, *op. cit.*

⁴⁰³ Voir Marianne SIMON-OIKAWA, « Un cas particulier d'estampes ludiques : les images en écriture de l'époque d'Edo », *op. cit.* ; « Quelques exemples de *moji-e* dans deux recueils de petits métiers de l'époque d'Edo », *op. cit.* ; « Ecrire pour peindre : Les *moji-e* de Hokusai et Hiroshige ». *op. cit.*

dessinées est peut-être à chercher du côté de la tolérance japonaise à l'égard de l'hétérogénéité. Bien sûr, il existe dans les bandes dessinées occidentales des exemples d'onomatopées qui n'ont pas à pâlir de la comparaison avec leurs homologues japonais – nous pensons particulièrement aux œuvres d'André Franquin – mais il n'en demeure pas moins que les bandes dessinées occidentales ne font généralement pas un usage aussi soutenu ni aussi complexe des onomatopées que ne le font les mangas. La majorité des bandes dessinées occidentales cherchent à contenir et à maîtriser leur propre hétérogénéité en attribuant aux textes et aux dessins des espaces bien délimités et en présentant un style graphique constant tout au long de l'œuvre. Ce n'est pas le cas des mangas, qui ne reculent pas devant les changements de style graphique, l'intrication des espaces diégétique et médiatique, ou l'emploi de dessins aux statuts sémiotiques variés (les dessins iconiques et les symboles graphiques). On ne s'étonnera donc pas que les mangas forment le cadre idéal pour accueillir les objets poétiques complexes que sont les impressifs graphiques.

Cependant l'originalité de ceux-ci ne se limite pas à leur hétérogénéité assumée, mais tient également à leur recours à des analogies multiples et imbriquées. Au rapprochement analogique entre le son et les sensations sur lequel repose le principe des impressifs dans la langue japonaise, les impressifs graphiques rajoutent le rapprochement analogique avec le visuel. La triade « sonore / sémantique / visuel » qui est le fondement de l'écriture est ainsi investie par les impressifs graphiques en restreignant les significations possibles au domaine des sensations et des sentiments d'une part, et en substituant aux relations de correspondances arbitraires des relations d'analogie d'autre part.

Cette imbrication des analogies sans qu'il en ressorte une claire hiérarchie nous semble particulièrement représentative de la pensée et de l'esthétique japonaises. Par exemple, l'analyse par Roland Barthes des poèmes de Matsuo Bashō citée par Daniel Struve dans son article sur « La métaphore chez Bashō » pourrait aussi bien s'appliquer aux impressifs graphiques :

[...] le haïku [...] ne détaille pas, n'isole pas les homologues de sensation ; sa portée est de produire une sensation globale au sein de laquelle le corps sensuel s'indifférencie : visée plus euphorique qu'analytique⁴⁰⁴.

⁴⁰⁴ Roland BARTHES, *La préparation du roman I et II – Cours et séminaires au Collège de France (1978-1979 et 1979-1980)*, texte établi, annoté par Nathalie LEGER, Le Seuil / Imec, Traces écrites, 2003, p. 98, cité par Daniel STRUVE, « La métaphore chez Bashō », dans Cécile SAKAI et Daniel STRUVE (dir.), *Regards sur la métaphore, entre Orient et Occident*, Arles, Philippe Picquier, 2008,

On peut également penser au procédé du *mitate* (見立て), qui est selon Terada Sumie 寺田澄江 « l'une des figures rhétoriques élaborées par la poésie japonaise traditionnelle⁴⁰⁵ », similaire à la métaphore, mais qui à la différence de celle-ci aboutit à « la création d'un monde hétérogène », sans hiérarchie. Tanaka Yūko 田中優子 écrit : « Le *mitate* est une culture, un système de représentation imaginaire⁴⁰⁶ » qui fonctionne sur le principe de la transposition, dans de nombreux domaines comme l'art des jardins, l'art du thé, mais aussi les représentations du mont Fuji et bien sûr la littérature. L'usage des impressifs graphiques s'inscrit d'une certaine manière dans la continuité de cette esthétique poétique et de cet usage du *mitate* dans le cadre nouveau des mangas.

3. Limites de la recherche et perspectives

Notre travail présente certaines limites, qui invitent à poursuivre la recherche dans diverses directions. Tout d'abord, le corpus que nous avons étudié est borné de plusieurs manières, puisque que nous avons décidé de nous appuyer uniquement sur des mangas publiés en volumes, au Japon, entre 1986 et 1996, même si nous avons bien sûr fait appel à certains exemples tirés de mangas plus anciens. Une première limitation de notre travail est le caractère réduit de l'échantillonnage que nous avons établi pour en tirer des statistiques sur certains points morphologiques. Il serait certainement instructif de constituer une base de données plus large. Cependant, outre l'investissement temporel conséquent que cela représenterait, nous avons noté les difficultés posées par certaines dispositions groupées d'impressifs graphiques qui rendent malaisée la détermination de ce qui compte comme un impressif graphique unitaire.

Il serait également intéressant d'étudier les impressifs graphiques dans des mangas d'autres époques, voire de remonter plus loin dans le temps. La célèbre estampe érotique de Katsushika Hokusai 葛飾北斎 (1760-1849) *Tako to ama* (蛸と海女, Les poulpes et la pêcheuse de perles) tirée du recueil *Kinoe no komatsu* (喜能

p. 235.

⁴⁰⁵ TERADA Sumie, « Un Procédé rhétorique traditionnel dans la prose moderne – la figure du *mitate* dans les œuvres d'Izumi Kyōka », dans Jean-Pierre BERTHON et Josef A. KYBURZ (dir.), *Japon Pluriel 2 : Actes du deuxième colloque de la Société française des études japonaises*, Arles, Philippe Picquier, 1998, p. 149.

⁴⁰⁶ TANAKA Yūko, « Le monde comme représentation symbolique : le Japon de l'époque d'Edo et l'univers du *mitate* », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 1995, 50^e année, n° 2, p. 259-281.

会之故真通, Semis de pins le premier jour du rat, 1814) (figure 174) comporte en effet un texte qui utilise de nombreux impressifs et qui reproduit, à proximité du dessin du visage de la femme, ses gémissements de plaisir, en utilisant le signe de la répétition de plusieurs caractères appelé *kunojiten* (くの字点)⁴⁰⁷. L'emploi de ce signe qui évoque visuellement des sons répétés rappelle indéniablement les procédés liés à la barre d'allongement vocalique que nous avons vus au cours de notre analyse, même si l'effet dans l'estampe reste relativement discret.

Par ailleurs, l'étude de l'usage des impressifs graphiques dans les mangas actuels ferait probablement apparaître des évolutions liées au développement technologique qui a entraîné l'utilisation généralisée de l'informatique pour dessiner les mangas. En a découlé une mode des impressifs graphiques translucides qui ne sont plus forcément tracés à la main mais qui sont souvent intégrés au dessin à partir de modèles vectoriels modulables. L'évolution technologique s'est également traduite par le changement de support de lecture, puisqu'une grande partie des mangas sont aujourd'hui lus sur des écrans ; l'adaptation de leur format a certainement donné lieu à des changements dans la mise en page notamment. De plus, l'évolution qui s'est accélérée dans les années 1980 de ce qu'on a appelé le *media mikkusu* (メディアミックス, « media mix »), c'est-à-dire le développement transversal d'un univers fictif dans divers médias comme les mangas, les dessins animés, les séries télévisées, les jeux vidéo, les romans, les films ou des objets comme des figurines ou une multitude de produits dérivés, a donné lieu à de nombreuses adaptations d'un média à l'autre. Une étude des mutations subies par les impressifs graphiques dans le passage d'un support à l'autre formerait un complément intéressant à notre travail. L'influence des mangas est parvenue jusqu'à l'art contemporain, avec notamment le mouvement *Sūpāfuratto* (スーパーフラット, « Superflat » ou Super-plat) entraîné par Murakami Takashi 村上隆 (né en 1962). Les frontières entre le manga et l'art contemporain étant devenues elles aussi poreuses, il n'est pas étonnant que certains artistes, comme Yokoyama Yuichi 横山裕一 (né en 1967), produisent à la fois des mangas et des œuvres plastiques présentant des impressifs graphiques.

Il serait également instructif de chercher à étudier l'emploi des impressifs graphiques à l'échelle des magazines ou dans les *dōjinshi* (同人誌, publications amateurs). Dans ce dernier cas, malheureusement difficile à étudier pour des raisons

⁴⁰⁷ L'usage de ce signe n'a décliné que dans la deuxième moitié du XX^e siècle, et on peut en voir un exemple dans la figure 3 tirée de *Sazae san*, qui l'utilise pour exprimer la répétition des *kana*.

pratiques, la production parodique donne l'occasion de se pencher sur les processus de réception active et d'appropriation des oeuvres, et permet de mettre le doigt sur les caractéristiques stylistiques des impressifs graphiques des différents auteurs populaires. En outre, un travail sur les mangas de genres que nous n'avons pas abordés en détail dans notre étude porterait également certainement des fruits enthousiasmants : il semble probable qu'il existe dans les mangas pour enfants, les mangas comiques, les mangas érotiques et pornographiques ou encore les mangas d'horreur des usages spécifiques des impressifs graphiques. On remarque par exemple qu'aussi bien les mangas pornographiques actuels que les nombreux mangas centrés sur des chats de compagnie ont tendance à suggérer la saturation sensorielle à l'aide d'une prolifération d'impressifs graphiques.

Enfin, deux champs de recherche paraissent particulièrement prometteurs. D'abord, l'étude des impressifs graphiques dans des bandes dessinées non japonaises, qu'il s'agisse des bandes dessinées ayant été fortement influencées par le manga, comme celles que l'on trouve en Chine, en Corée, et dans l'ensemble de l'Asie du Sud-Ouest, ou bien des « mangas occidentaux » qui reprennent les conventions stylistiques et syntaxiques des mangas tout en étant créés par des auteurs occidentaux, en langue occidentale, ou encore des bandes dessinées européennes et américaines. On peut se demander s'il est possible de percevoir une évolution de l'usage des onomatopées dans ces dernières qui serait attribuable à l'influence des mangas. Pour finir, la traduction des impressifs graphiques en français est une question qui se pose depuis les années 1990, et qui a été abordée de manières très différentes selon les maisons d'édition. Il serait passionnant de retracer les différents choix effectués dans la traduction, à la fois du point de vue linguistique que narratif ou visuel, et de chercher à savoir comment le développement progressif de la littérature liée aux mangas dans le lectorat français a influencé ces choix.

Index des noms d'auteurs et d'artistes

A

ABIKO, Miwa 我孫子 美和, 252
AKATSUKA, Fujio 赤塚 不二夫, 248
ALLEN, Kate, 116, 130, 151, 303
ARAKI, Hirohiko 荒木 飛呂彦, 40, 47, 49, 50, 52,
54, 55, 58, 63, 66, 67, 76, 99, 112, 126, 127,
128, 133, 142, 143, 146, 189, 302, 304
ASADA, Hideko 浅田 秀子, 26, 89, 90, 92, 94, 118

B

BAETENS, Jan, 2, 187, 188, 310, 334
BARONI, Raphaël, 262, 334
BARTHES, Roland, 175, 181, 183
BERNDT, Jaqueline, 2, 14, 15, 16, 17, 39, 143, 248,
256, 283, 310, 311, 334
BRISSET, Claire-Akiko, 10, 33, 70, 335
BURONSON 武論尊, 51, 131

C

CHEN Jia-Wen 陳 佳雯, 25, 90, 91, 92, 93, 96, 117,
118, 259, 260
CHRISTIN, Anne-Marie, 32, 173, 174, 248
COHN, Neil, 31, 32, 33, 36, 174, 175, 202, 203,
204, 205, 279, 290, 305, 306, 307, 335

D

DOSTOÏEVSKI, Fiodor, 256
DÜRRENMATT, Jacques, 108, 299, 322, 323

E

ECHIZEN.YA, Akiko 越前谷 明子, 118, 119
EISNER, Will, 289

F

FEYAERTS, Kurt, 201, 202, 206, 207
FORCEVILLE, Charles, 27, 171, 201, 202, 206, 207,
273, 278, 279, 335
FUSE, Hideto 布施 英利, 123, 206, 208

G

GAUDREULT, André, 221
GENETTE, Gérard, 30, 262
GOODY, Jack, 32
GRIOLET, Pascal, 33, 70, 73
GROENSTEEN, Thierry, 17, 31, 36, 40, 150, 151, 165,
181, 187, 188, 195, 196, 198, 202, 203, 217,
221, 242, 256, 289, 291, 303, 304, 306, 307,
309, 310, 312, 313, 322, 323, 324, 334
GROUPE μ, 44, 45, 56, 129, 130, 131, 132, 168

H

HAGIO, Moto 萩尾 望都, 72, 246
HARA, Tetsuo 原 哲夫, 51, 52, 131
HASEGAWA, Machiko 長谷川 町子, 155

HIDA, Yoshifumi 飛田 良文, 26, 89, 90, 92, 94,
118
HINATA, Shigeo 日向 茂男, 118, 119
HIRATA, Hiroshi 平田 弘史, 73, 109, 211
HIWATARI, Saki 日渡 早紀, 40, 244, 325
HOJO, Tsukasa 北条 司, 51
HOKUSAI (KATSUSHIKA, Hokusai) 葛飾 北斎, 10, 155,
335, 337
HORII, Ken.ichirō 堀井 憲一郎, 160
HUBBARD, Edward, 21, 84, 85

I

IGARASHI, Mikio いがらし みきお, 40, 154, 155,
156, 157, 158, 160, 161, 162, 166, 167, 182,
192, 193, 194, 210, 213, 230, 231, 232, 233
IKEDA, Riyoko 池田 理代子, 246, 249
INGULSRUD, John E., 116, 130, 151, 217, 303
INOUE, Takehiko 井上 雄彦, 73
ISHIKAWA, Jun いしかわ じゅん, 157
ISHINOMORI, Shōtarō 石ノ森 章太郎, 13, 18, 66,
219, 248, 301, 302, 308
ITO, Gō 伊 藤剛, 155, 160, 166, 195

J

JACKENDOFF, Ray, 32, 33, 35, 43, 44, 328
JAKOBSON, Roman, 30, 37
JOHNSON, Mark, 278

K

KABASHIMA, Katsuichi 樺島 勝一, 154
KAJIWARA, Ikki 梶原 一騎, 119
KAMIMURA, Kazuo 上村 一夫, 74, 132, 214
KARATANI, Kōjin 柄谷 行人, 254
KATSUYAMA, Hiroshi 勝山 ひろし, 247
KAWASAKI, Noboru 川崎 のぼる, 119
KERLAN-STEPHENS, Anne, 33, 82
KISHIMOTO, Masashi 岸本 齊史, 48
KITAZAWA, Rakuten 北澤 楽天, 154
KOIKE, Kazuo 小池 一夫, 73
KOJIMA, Gōseki 小島 剛夕, 73
KUBO, Tite (Taito) 久保 帯人, 73
KURE, Tomofusa 呉 智英, 13, 14, 18, 19
KURUMADA, Masami 車田 正美, 51, 138

L

LABRUNE, Laurence, 23, 101
LAKOFF, George, 278
LUCKEN, Michael, 2, 72, 266

M

MABUCHI, Hiroshi 馬淵 洋, 47
MARION, Philippe, 324
MARQUET, Christophe, 2, 33, 70
MATSUMOTO, Katsuji 松本 かつぢ, 247
MATSUMOTO, Reiji 松本 零士, 248
MATSUMOTO, Taiyō 松本 大洋, 88, 103
MATSUNAKA, Yoshihiro 松中 義大, 273, 279, 281

McCLOUD, Scott, 257, 289, 290, 297, 306, 307, 335
MIKKONEN, Kai, 256, 262, 263, 334
MIZUKI, Shigeru 水木しげる, 53, 55, 84, 115, 351
MORGAN, Harry, 30, 36, 151, 289, 291, 292, 302, 310
MORITA, Shingo 森田 信吾, 128
MURAKAMI, Takashi 村上隆, 338
MURAKAMI, Tomohiko 村上 知彦, 160
MUROTANI, Tsunezō ムロタニ ツネ象, 11

N

NAGAI, Gō 永井 豪, 11
NAGATANI, Kunio 長谷 邦夫, 27, 28, 119, 264, 289, 297, 303, 320, 321, 334
NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, 2, 12, 13, 15, 16, 19, 26, 27, 31, 49, 64, 88, 127, 128, 139, 152, 155, 160, 161, 169, 173, 202, 203, 208, 223, 246, 249, 268, 273, 275, 303, 333, 334

O

ODA, Nobutsune 織田 信恒, 154
OGATA, Katsuhiko 小形 克宏, 12, 19, 27, 31, 64, 88, 139, 152, 169, 173, 202, 203, 268, 273, 275, 303, 333
OGATA, Kōrin 尾形 光琳, 266
OKADA, Toshio 岡田 斗司夫, 160
OKAMOTO, Katsuto 岡本 克人, 117
OKANO, Fumika 岡野 史佳, 264
OLSON, David R., 32
OMOTE, Tomoyuki 表 知之, 14, 15, 16, 314
ONO, Masahiro 小野 正弘, 24, 88, 92, 94, 100, 118, 119, 122, 157, 185, 293
ŌSHIMA, Yumiko 大島 弓子, 246
ŌTOMO, Katsuhiko 大友 克洋, 28, 209
ŌTSUKA, Eiji 大塚 英志, 253

R

RAMACHANDRAN, Vilayanur, 21, 84, 85

S

SAITO, Nobuhiko 斎藤 宣彦, 31, 152, 173
SAKAI, Cécile, 2, 33, 82
SAKUMA, Kanae 佐久 間鼎, 20, 21
SASAKI, Noriko 佐々木 倫子, 183, 186, 214, 287
SASAMOTO, Jun 笹本 純, 119, 120, 181, 183, 218
SCHODT, Frederik L., 13
SHINOHARA, Kazuko 篠原 和子, 223, 273, 279
SHIRAHATA, Naoki 白旗 直樹, 202
SIMON-OIKAWA, Marianne, 2, 10, 33, 70, 82, 248, 335

SONOYAMA, Shunji 園山 俊二, 139
SONTAG, Susan, 52
STAMENKOVIC, Dušan, 170, 278
SZAWERNA, Michał, 297

T

TAGAWA, Suihō 田河 水泡, 63
TAKAHASHI, Makoto (Macoto) 高橋 真琴, 247
TAKAHASHI, Rumiko 高橋 留美子, 60, 80, 111, 113, 115, 124, 125, 179, 184, 218, 274
TAKAHASHI, Yōichi 高橋 陽一, 51
TAKEKUMA, Kentarō 竹熊 健太郎, 152, 169, 225, 273, 275
TAKEMIYA, Keiko 竹宮 恵子, 246, 282, 283
TAKEUCHI, Naoko 武内 直子, 250
TAKEUCHI, Osamu 竹内 オサム, 15, 155, 246, 249, 262, 290, 292, 309, 311, 312, 334
TAKITA, Yū 滝田 ゆう, 11
TAMORI, Ikuhiko 田守 育啓, 26, 91, 93, 94, 107
TANAKA, Yūko 田中 優子, 337
TANIOKA, Yasuji 谷岡 ヤスジ, 11, 161
TASIC, Miloš, 278
TERADA, Sumie 寺田 澄江, 337
TEZUKA, Osamu 手塚 治虫, 13, 18, 19, 28, 39, 50, 66, 71, 138, 139, 155, 160, 166, 169, 170, 192, 207, 247, 254, 256
TORIYAMA, Akira 鳥山 明, 50, 86, 134, 139, 170
TSUJI, Sanae 辻 早苗, 20, 21, 22, 23, 24, 26, 89, 103, 104, 110, 122
TSUJII, Kiyoshi 辻 井清, 158, 160

U

UMEZU, Kazuo 榎岡 かずお, 248
UNSER-SCHUTZ, Giancarla, 215, 216, 217, 219, 221, 255

V

VEALE, Tony, 201, 202, 206, 207

W

WIRGMAN, Charles, 17

Y

YAMAGISHI, Ryōko 山岸 涼子, 246
YAMAZAKI, Kazuo やまざき かずお, 246
YOKOYAMA, Mitsuteru 横山 光輝, 54
YOKOYAMA, Yuichi 横山 裕一, 338
YOMOTA, Inuhiko 四方 田犬彦, 10, 11, 26, 28, 63, 91, 334
YOSHIDA, Tatsuo 吉田 竜夫, 66

Table des schémas

Schéma 1 : Architecture parallèle tripartite du langage de Jackendoff. _____	34
Schéma 2 : Architecture parallèle tripartite appliquée aux mangas. _____	35
Schéma 3 : Architecture parallèle tripartite de l'écriture. _____	37
Schéma 4 : Schéma fonctionnel des structures morphologiques des impressifs graphiques (schéma simplifié). _____	46
Schéma 5 : Schéma fonctionnel des structures morphologiques des impressifs graphiques (schéma complet). _____	146
Schéma 6 : Architecture parallèle multimodale des mangas (schéma complet). _____	236
Schéma 7 : Architecture parallèle multimodale des impressifs graphiques dans les mangas (schéma complet). _____	237
Schéma 8 : Architecture parallèle multimodale des impressifs graphiques dans les mangas (schéma simplifié). _____	238

Table des tableaux

Tableau 1 : Les trois types d'ancrage des impressifs graphiques. _____	178
Tableau 2 : Présentation des types de textes dans les story manga. _____	216
Tableau 3 : Présentation des types de textes dans Bonobono. _____	220
Tableau 4 : Les personnages principaux de Boku tama et leur correspondance. _____	243

Bibliographie

1. Sources (mangas)

Note : La mention « en magazine » correspond à la première publication ; la mention « en volumes » correspond à l'édition que nous avons reproduite en annexes.

ABIKO, Miwa 安孫子三和, *Mikan – enikki* みかん・絵日記 (Le journal illustré de Mikan).

En magazine : *LaLa* ララ, Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1988-1995.

En volumes : Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1988-1995, 14 volumes.

ARAKI, Hirohiko 荒木飛呂彦, *Jojo no kimyō na bōken* ジョジョの奇妙な冒険 (*JoJo's Bizarre Adventure*).

En magazine : *Shūkan shōnen janpu* 週刊少年ジャンプ, 1987-2004.

- *Urutora janpu* ウルトラジャンプ, Tōkyō, Shūeisha 集英社, depuis 2005.

En volumes : Tōkyō, Shūeisha 集英社, depuis avril 1987, 8 parties, 124 volumes.

HAGIO, Moto 萩尾望都, *Tōma no shinzō* トーマの心臓 (*Le Cœur de Thomas*).

En magazine : *Shūkan shōjo komikku* 週刊少女コミック, Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1974.

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan bunko 小学館文庫, 1995, 1 volume.

HASEGAWA, Machiko 長谷川町子, *Sazae san* サザエさん (*Sazae san*).

En journal : *Fukunichi Shinbun* フクニチ新聞, puis *Shin.yūkan* 新夕刊, puis *Asahi shinbun* 朝日新聞 (etc.) de 1946 à 1974.

En volumes : Tōkyō, Asahi Shinbunsha 朝日新聞社, 1994-1995.

HIRATA, Hiroshi 平田弘史, *Chidaruma kenpō* 血だるま剣法 (La technique du sabre du guerrier ensanglanté).

En volume : - Hinomaru bunko 日の丸文庫, Ōsaka, 1962.

- Tōkyō, Seirinkōgeisha 青林工藝社, 2004.

HIWATARI, Saki 日渡早紀, *Boku no chikyū o mamotte* ぼくの地球を守って (*Réincarnations : Please save my Earth*).

En magazine : *Hana to yume* 花とゆめ, Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1986-1994.

En volumes : Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1986-1994, 21 volumes.

IGARASHI, Mikio いがらしみきお, *Bonobono* ぼのぼの (Bonobono).

En magazine : *Tensai kurabu* 天才くらぶ, Tōkyō, Take shobō 竹書房, 1986-1987.

- *Manga raifu* まんがライフ, Tōkyō, Take shobō 竹書房, depuis juin 1986.

- *Manga kurabu* まんがくらぶ, Tōkyō, Take shobō 竹書房, depuis avril 1987.

En volumes : Tōkyō, Take shobō 竹書房, depuis mars 1987, 44 volumes.

IKEDA, Riyoko 池田理代子, *Berusaiyu no bara* ベルサイユのばら (La Rose de Versailles).

En magazine : *Māgaretto* マーガレット, Tōkyō, Shūeisha 集英社, 1972-1973.

En volumes : Tōkyō, Shūeisha bunko 集英社文庫, 1994, 5 volumes.

ISHINOMORI, Shōtarō 石ノ森章太郎, *Manga Nihon keizai nyūmon* マンガ日本経済入門 (Introduction à l'histoire de l'économie japonaise en manga).

En volumes : Tōkyō, Nihon keizai shinbunsha 日本経済新聞社, première édition : 1986-88, 4 volumes

- édition reproduite en annexes : Tōkyō, Nihon keizai shinbunsha 日本経済新聞社, 1990, 1 volume, 1216 p.

KAJIWARA, Ikki 梶原一騎 et KAWASAKI, Noboro 川崎のぼる, *Kyojin no hoshi* 巨人の星 (L'étoile des Giants).

En magazine : *Shūkan shōnen magajin* 週刊少年マガジン, Tōkyō, Kōdansha 講談社, 1966-1971.

En volumes : Tōkyō, Kōdansha komikkusu 講談社コミックス, 1966-1971, 19 volumes.

KAMIMURA, Kazuo 上村一夫, *Dōsei jidai* 同棲時代 (*Lorsque nous vivions ensemble*).

En magazine : *Manga akushon* 漫画アクション, Tōkyō, Futabasha 双葉社, 1972-1973.

En volumes : Tōkyō, Futabasha 双葉社, 1972-1973, 6 volumes.

KOIKE, Kazuo 小池一夫 et KOJIMA Goseki 小島剛夕, *Kozure ōkami* 子連れ狼 (*Lone Wolf and Cub*).

En magazine : *Manga akushon* 漫画アクション, Tōkyō, Futabasha 双葉社, 1970-1976.

En volumes : Tōkyō, Michigusa bunko 道草文庫, 1995-1996, 28 volumes.

MATSUMOTO, Taiyō 松本大洋, *Tekkon Kinkurīto* 鉄コン筋クリート (*Amer Béton*).

En magazine : *Biggu komikku supirititsu* ビッグコミックスピリッツ, Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1993-1994.

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan 小学館, édition "All in one", 1996, 1 volume, 611 p.

MATSUMOTO, Taiyō 松本大洋, *Nihon no kyodai* 日本の兄弟 (*Frères du Japon*).

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1995, 1 volume.

MIZUKI, Shigeru 水木しげる, *Hakaba Kitarō* 墓場鬼太郎 (Kitarō du cimetière).

Premières éditions : en *kashihon manga* (mangas à louer) chez divers éditeurs de Tōkyō (notamment Togetsu shobō 兎月書房), 1960-1964.

En volumes : Tōkyō, Kadokawa 角川, 1997-1998, 6 volumes.

ŌTOMO, Katsuhiko 大友克洋, *Dōmu* 童夢 (Rêves d'enfant).

En magazine : *Shukan yangu magajin* 週刊ヤングマガジン, Tōkyō, Kōdansha 講談社, 1980-1981.

En volumes : Tōkyō, Futabasha 双葉社, 1983, 1 volume.

SASAKI, Noriko 佐々木倫子, *Dōbutsu no oishasan* 動物のお医者さん (Le médecin des animaux).

En magazine : *Hana to yume* 花とゆめ, Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1988-1993.

En volumes : Tōkyō, Hakusensha 白泉社, 1989-1994, 12 volumes.

TAGAWA, Suihō 田河水泡, *Norakuro Sōchō* のらくろ曹長 (Norakuro sergent-major).

En magazine : *Shōnen kurabu* 少年倶楽部, Dainippon yūbenkai 大日本雄辯會 (Kōdansha 講談社), 1935.

En volumes : Tōkyō, Kōdansha 講談社, 1969, 160 p.

TAKAHASHI, Rumiko 高橋留美子, *Ranma nibun no ichi* らんま 1/2 (*Ranma ½*).

En magazine : *Shōnen sandē* 少年サンデー, Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1987-1996.

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan 小学館, coll. « Shōnen sandē komikkusu » 1988-1996, 38 volumes.

TAKEMIYA, Keiko 竹宮恵子, *Kaze to ki no uta* 風と木の歌 (Poème du vent et des arbres).

En magazine : *Shūkan shōjo komikku* 週刊少女コミック, Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1976-1981.

- *Puchi furawā* プチフラワー, Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1981-1984.

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan 小学館, édition Gōkaban 豪華版, 1988, 9 volumes.

TEZUKA, Osamu 手塚治虫, *Chin arabian naito* 珍アラビアンナイト (Étranges mille et une nuits).

Première édition : en *kashihon manga* (manga à louer) à Ōsaka en 1951.

En volumes : Tōkyō, Shōgakukan 小学館 et Tezuka Production, dans le coffret *Shoki sakuhin kanzen fukkoku ban BOX* 初期作品-完全復刻版 BOX (Œuvres de jeunesse en fac-similé, coffret complet), 2011.

TORIYAMA, Akira 鳥山明, *Dokutā Suranpu* Dr. スランプ (*Dr. Slump*).

En magazine : *Shūkan shōnen janpu* 週刊少年ジャンプ, Tōkyō, Shūeisha 集英社, 1980-1984.

En volumes : Tōkyō, Shūeisha 集英社, édition « Kanzenban » 完全版, 2006-2007, 15

volumes.

YOSHIDA, Tatsuo 吉田竜夫, *Uchū ēsu* 宇宙エース (*L'as de l'espace*).

En magazine : *Shōnen bukku* 少年ブック, Tōkyō, Shūeisha 集英社, 1965-1967.

En volumes : Tōkyō, Apple Box Create アップルBOX クリエイト, 1995, 4 volumes.

2. Livres en japonais

COLLECTIF : KOKUGOGAKKAI (国語学会 Association de Linguistique du Japonais), *Kokugogaku daijiten* 日本語学大辞典 (Grand dictionnaire de linguistique du japonais), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan 東京堂出版, 1980, 1328 p.

COLLECTIF : *Dōgaku tosho gengo kenkyūjo* 尚学図書言語研究所 (Centre de recherches linguistiques de Dōgaku tosho), *Giongo – gitaigo no dokuhon* 擬音語・擬態語の読本 (Manuel des impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 1991, 316 p.

COLLECTIF, *Shōjo manga no sekai II : shōwa sanjūhachi nen – rokujuyon nen* 少女マンガの世界 II : 昭和三十八年一六十四年 (Le monde des *shōjo manga* II : de 1963 à 1989), Tōkyō, Heibonsha 平凡社, 1991, 163 p.

COLLECTIF, *Manga no jidai : Tezuka Osamu kara Evangelion made* マンガの時代 : 手塚治虫からエヴァンゲリオンまで (L'époque des mangas : de Tezuka Osamu à Evangelion), Tōkyō et Hiroshima, *Tōkyō-to gendai bijutsukan* 東京都現代美術館 (Musée d'art contemporain de Tōkyō) et *Hiroshima-shi gendai bijutsukan* 広島市現代美術館 (Musée d'art contemporain de Hiroshima), 1998, 353 p.

COLLECTIF, *BS Manga Yawa! New Wave Collection* BS マンガ夜話! ニューウェーブコレクション (Conversations du soir sur BS ! Collection de mangas de la nouvelle vague), Tōkyō, Kanzenカンゼン, 2004, 270 p.

COLLECTIF, *Shōjo manga 80 nendaihen* 少女マンガ 80年代篇 (Les *shōjo manga*, volume des années 80), Tōkyō, Futabasha 双葉社, 2016, 144 p.

COLLECTIF, *Shōjo manga no uchū : SF & fantasy 1970-80 nendai* 少女マンガの宇宙 SF&ファンタジー70-80年代 (L'univers des *shōjo manga* : SF & fantasy dans les années 70 et 80), Tōkyō, Rittorsha 立東舎 (Rittōsha), 2017, 159 p.

ARAKI, Hirohiko 荒木 飛呂彦, *Araki Hirohiko no mangajutsu* 荒木飛呂彦の漫画術 (Les techniques du manga d'Araki Hirohiko), Tōkyō, Shūeisha 集英社, 2015, 288 p.

BERNDT, Jaqueline ジャクリーヌ ベルント, *Manga no kuni nippon – nihon no ōshūbunka, shichōbunka no kanōsei* マンガの国ニッポン—日本の大衆文化・視聴文化の可能性 (Le Japon, pays du manga – Les potentialités de la culture de masse et de la culture audiovisuelle du Japon), nouvelle édition, Tōkyō, Kadensha 花伝社, 2007, 181 p.

ENDO, Kunimoto 遠藤 邦基, *Kokugo hyōkishi to kaishaku on.inron* 国語表記史と解釈音韻論 (Traité d'histoire des notations du japonais et de leur interprétation phonologique), Ōsaka, Izumi shoin 和泉書院, 2010, 409 p.

FUSE, Hideto 布施 英利, *Manga wo kaibō suru* マンガを解剖する (Disséquer le manga), Tōkyō,

Chikuma shobō 筑摩書房, 2004, 252 p.

GOMI, Tarō 五味 太郎, *Nihongo gitaigo jiten* 日本語擬態語辞典 (Dictionnaire des impressifs non-sonores japonais), Tōkyō, Kōdansha 講談社, 2004, 213 p.

HAMANO, Shōko 浜野 祥子, *Nihongo no onomatope – onshōchō to kōzō* 日本語のオノマトペ音象徴と構造 (Les onomatopées japonaises – symbolisme des sons et structure), Tōkyō, Kuroshio shuppan くろしお出版, 2014, 169 p.

HIDA, Yoshifumi 飛田 良文 et ASADA, Hideko 浅田 秀子 (dir.), *Gendai giongo gitaigo yōhō jiten* 現代擬音語擬態語用法辞典 (Dictionnaire usuel des impressifs sonores et non-sonores contemporains), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan 東京堂出版, 2002, 694 p.

ISHIKAWA, Jun いしかわ じゅん, *Manga nōto* 漫画ノート (Cahiers du manga), Tōkyō, Bajiriko バジリコ, 2008, 446 p.

ITO, Gō 伊藤 剛, *Tezuka izu deddo - hirakareta manga hyōgenron e* テヅカ・イズ・デッド - ひらかれたマンガ表現論へ (Tezuka est mort – Vers une théorie ouverte de l'expression des mangas), Tōkyō, NTT shuppan NTT 出版, 2005, 320 p.

IWASHITA, Hōsei 岩下 朋世, *Shōjo manga no hyōgen kikō – hirakareta manga hyōgenshi to « Tezuka Osamu »* 少女マンガの表現機構—ひらかれたマンガ表現史と「手塚治虫」 (Les mécanismes expressifs des mangas pour jeunes filles – Une nouvelle perspective de l'histoire des mangas et de la figure d'Osamu Tezuka), Tōkyō, NTT shuppan NTT 出版, 2013, 330 p.

KAKEHI, Hisao 笥寿 雄, TAMORI, Ikuhiro 田守 育啓, SCHOURUP, Lawrence C. (et al.), *Onomatopia : gion-gitaigo no rakuen* オノマトピア : 擬音・擬態語の楽園 (Onomatopie : le paradis des impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Keisō shobō 勁草書房, 1993, 244 p.

KARATANI, Kōjin 柄谷 行人, *Nihon kindai bungaku no kigen* 日本近代文学の起源 (Les origines de la littérature moderne japonaise), Tōkyō, Kōdansha 講談社, 1980, 219 p.

KOMATSU, Hideo 小松 英雄, *Nihongo shokishi genron* 日本語書記史原論 (Principes de l'histoire de la notation du japonais), édition révisée et augmentée, Tōkyō, Kasama shoin 笠間書院, 1998, 370 p.

KURE, Tomofusa (ou GO, Chiei) 呉 智英, *Gendai manga no zentaizō* 現代マンガの全体像 (Panorama du manga contemporain), Tōkyō, Futabasha 双葉社, 1997, 309 p.

MACHITA, Maho 町田 真穂 (dir.), *Igarashi Mikio* いがらしみきお (Igarashi Mikio), Tōkyō, Kawade Shobō Shinsha 河出書房新社, 2018, 215 p.

MIZUNO, Ryōtarō 水野 良太郎, *Onomato-perapera : manga de nihongo no giongo – gitaigo* オノマトペラペラ : マンガで日本語の擬音語・擬態語 (Les onomatopées sur le bout des doigts : les impressifs sonores et non-sonores japonais en manga), Tōkyō, Tōkyōdō shuppan 東京堂出版, 2014, 192 p.

NAGATANI, Kunio 長谷 邦夫, *Manga no kōzōgaku ! Manga – manga – manga – manga – manga – komikku – ponchi-e bunseki nōto* 漫画の構造学!—マンガ・まんが・漫画・劇画・万画・コミック・ポンチ絵「分析ノート」 (Une étude de la structure des mangas : Carnet d'analyse des mangas et des ponchi-e), Tōkyō, Indekusu shuppan インデックス出版, 2000, 187 p.

NAGAYAMA, Kaoru 永山 薫, *Eromanga sutadīzu : « kairaku sōchi » toshite no manga nyūmon* エロマンガ・スタディーズ : 「快樂装置」としての漫画入門 (Etude des mangas pornographiques : introduction au manga en tant que « mécanique du plaisir »), édition augmentée, Tōkyō, Chikuma shobō 筑摩書房, 2014, 384 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, *Tezuka Osamu wa doko ni iru* 手塚治虫はどこにいる (Où est passé Osamu Tezuka ?), Tōkyō, Chikuma Shobō 筑摩書房, 1995, 243 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, *Manga wa naze omoshiroi no ka – sono hyōgen to bunpō* マンガはなぜ面白いのか—その表現と文法 (Pourquoi les mangas sont intéressants : procédés expressifs et grammaire des mangas), Tōkyō, NHK Shuppan NHK 出版, 1997, 279 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, *Manga no chikara – Seijuku suru sensō manga* マンガの力 - 成熟する戦後マンガ (Le pouvoir des mangas – La maturation des mangas d'après-guerre), Tōkyō, Shōbunsha 晶文社, 1999, 286 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, *Mangagaku e no chōsen – Shinka suru hihyō chizu* マンガ学への挑戦—進化する批評地図 (Le défi de l'étude des mangas – Situation d'une critique en devenir), Tōkyō, NTT shuppan NTT 出版, 2004, 238 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, *Manga no fukayomi, otonayomi* マンガの深読み、大人読み (Une lecture en profondeur, une lecture adulte des mangas), Tōkyō, Kōbunsha 光文社, 2006, 374 p.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介 et TAKEUCHI, Osamu 竹内 オサム (dir.), *Mangagaku nyūmon* 漫画学入門 (Introduction à l'étude des mangas), Tōkyō, Minerva shobō ミネルヴァ書房, 2009, 268 p.

OGATA, Katsuhiko 小形 克宏 et NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介 (dir.), *Manga no yomikata : wakatteiruyō de, setsumei dekinai ! Manga wa naze omoshiroinoka ?* マンガの読み方 : わかっているようで、説明できない!マンガはなぜ面白いのか?, (Comment lire les mangas : on sait comment faire, mais on ne sait pas l'expliquer ! Pourquoi les mangas sont-ils intéressants ?), Tōkyō, Takarajimasha 宝島社, 1995, 231 p.

ONO, Masahiro 小野 正弘 (dir.), *Nihongo onomatope jiten : giongo-gitaigo 4500* 日本語オノマトペ辞典 : 擬音語・擬態語 4500 (Dictionnaire des onomatopées japonaises : 4500 impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Shōgakukan 小学館, 2007, 770 p.

ONO, Masahiro 小野 正弘, *Onomatope ga aru kara nihongo wa tanoshii – giongo-gitaigo no yutakana sekai* オノマトペがあるから日本語は楽しい—擬音語・擬態語の豊かな世界 (C'est parce qu'il possède des onomatopées que le japonais est amusant – le riche monde des impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Heibonsha 平凡社, 2009, 250 p.

PANTCHEVA, Elena Latchezarova, *Nihongo no giseigo – gitaigo ni okeru keitai to imi no sōkan ni tsuite no kenkyū* 日本語の擬声語・擬態語における形態と意味の相関についての研究 (Une étude des corrélations entre la morphologie et le sens dans les impressifs vocaux et non-sonores japonais), Thèse de doctorat, Université de Chiba 千葉大学, 2006, 189 p. et volume d'annexes : 297 p.

RI, Dai-nen 李 大年, *Nihongo to kankokugo niokeru gitaigo no taishō kenkyū : nihon oyobi*

kankoku no shōjo manga ni okeru kanjō wo arawasu gitaigo chūshin ni 日本語と韓国語における擬態語の対照研究：日本及び韓国の少女マンガにおける感情を表す擬態語を中心に (Une étude contrastive des impressifs japonais et coréens centrée sur les impressifs exprimant les sentiments dans les mangas pour jeunes filles japonais et coréens), Tōkyō, Hanashoin 花書院, 2012, 295 p.

SAITO, Nobuhiko 斎藤 宣彦, *Manga no idenshi* マンガの遺伝子 (Les gènes des mangas), Tōkyō, Kōdansha 講談社, 2011, 262 p.

SHIMIZU, Isao 清水 勲, *Zusetsu manga no rekishi* 図説 漫画の歴史 (Histoire illustrée du manga), Tōkyō, Kawade shobō shinsha 河出書房新社, 1999, 127 p.

SHIMIZU, Isao 清水 勲, AKITA Takahiro 秋田孝宏, NAIKI Toshio 内記稔夫 (et al.), *Manga no kyōkasho – Manga no rekishi ga wakaru rokujuu wa* マンガの教科書—マンガの歴史がわかる 60 話 (Le manuel du manga - Soixante anecdotes pour connaître l'histoire du manga), Tōkyō, Rinsen shoten 臨川書店, 2008, 219 p.

SHIMIZU, Isao 清水 勲, *Yon-koma manga – Hokusai kara « moe » made* 四コマ漫画—北斎から「萌え」まで (Les mangas en quatre cases : de Hokusai au « moe »), Tōkyō, Iwanami shoten 岩波書店, 2009, 212 p.

SHINOHARA, Kazuko 篠原 和子 et UNO, Ryōko 宇野 良子 (dir.), *Onomatope kenkyū no shatei – Chikadzuku oto to imi* オノマトペ研究の射程—近づく音と意味 (La portée des études sur les onomatopées – quand le son et le sens se rapprochent), Tōkyō, Hitsuji Shobō ひつじ書房, 2013, 416 p.

TAKEUCHI, Osamu 竹内 オサム, *Manga hyōgengaku nyūmon* マンガ表現学入門 (Introduction à l'étude formelle des mangas), Tōkyō, Chikuma Shobō 筑摩書房, 2005, 287 p.

TAKEUCHI, Osamu 竹内 オサム, *Honryū ! Mangagaku – Manga kenkyū handobukku* 本流! マンガ学—マンガ研究ハンドブック (Les courants dominants des études et des recherches sur les mangas : le manuel !), Tōkyō, Kōyōshibō 晃洋書房, 2009, 251 p.

TAMORI, Ikuhiro 田守 育啓, *Onomatope gion-gitaigo wo tanoshimu* オノマトペ擬音・擬態語をたのしむ (S'amuser avec les impressifs sonores et non-sonores), Tōkyō, Iwanami shoten 岩波書店, 2002, 178 p.

TANNO, Machitoshi 丹野 眞智俊, *Onomatope (giongo – gitaigo) wo kangaeru : nihongo on.in no shinrigaku kenkyū* オノマトペ《擬音語・擬態語》を考える：日本語音韻の心理学的研究 (Penser les impressifs (sonores et non-sonores) : une étude psychologique de la phonologie du japonais), Airi shuppan あいり出版, 2005, 190 p.

TANNO, Machitoshi 丹野 眞智俊, *Onomatope (giongo – gitaigo) wo ikasu : kuoria no gengo shinrigaku* オノマトペ《擬音語・擬態語》をいかに：クオリアの言語心理学 (Employer les impressifs (sonores et non-sonores) : la psychologie linguistique des qualia), Tōkyō, Airi shuppan あいり出版, 2007, 171 p.

TEZUKA, Osamu 手塚 治虫, *Manga no kakikata* マンガの書き方 (Comment écrire des mangas), Tōkyō, Kōbunsha 光文社, 1977, 238 p.

YAMADA, Takuzō 山田 卓三 (dir.), *Hanasajiki daihyakka* 花歳時記大百科 (Encyclopédie des fleurs au fil des saisons), Tōkyō, Hokuryūkan 北隆館, 1993, 450 p.

YOMOTA, Inuhiko 四方田 犬彦, *Manga genron* 漫画原論 (Les principes du manga), Tōkyō, Chikuma Shobō 筑摩書房, 1999, 398 p.

3. Articles en japonais

CHEN, Jia-Wen 陳 佳雯, « Nihon manga ni okeru onomatope (1) : ryōsūteki chōsa taishō oyobi kijun wo kiban ni » 日本マンガにおけるオノマトペ (1) : 数量的調査対象及び基準を基盤に (Les onomatopées dans les mangas japonais (1) : les fondements des critères d'évaluation et des échantillons pour un examen quantitatif), *Hikaku shakai bunka kenkyū* 比較社会文化研究, Fukuoka, Kyūshū University, vol. 14, 2003, p. 129-141.

CHEN, Jia-Wen 陳 佳雯, « Nihon manga ni okeru onomatope (2) : tan.igo kara mita shiyō keikō » 日本マンガにおけるオノマトペ(2) : 単位語から見た使用傾向 (Les onomatopées dans les mangas japonais (2) : Les tendances d'usage analysées à partir des mots-types), *Hikaku shakai bunka kenkyū* 比較社会文化研究, Fukuoka, Kyūshū University, vol. 16, 2004, p. 47-54.

FUJIMURA, Noriko 藤村 典子, « Oto no nai oto wo moji ni suru koto no jirenma : manga ni okeru gitaigo hyōgen no hon.yaku bunseki kara » 音のない音を文字にすることのジレンマ : マンガにおける擬態語表現の翻訳分析から (Le dilemme de la transcription écrite de sons qui n'en sont pas : analyse de la traduction des expressions impressives dans les mangas), *Bunka kankyō kenkyū* 文化環境研究, vol. 6, mars 2012, p. 62-71.

INOSE, Hiroko 猪瀬 博子, « Manga ni miru giongo-gitaigo no hon.yaku hōhō » マンガに見る擬音語・擬態語の翻訳方法 (Traduire les impressifs sonores et non-sonores présents dans les mangas), *Interpreting and Translation Studies*, n° 10, 2010, p. 161-176.

KAJIPON MARUKO ZANGETSU カジポン マルコ 残月, « Jojoai sakuretsu ! JoJo-dachi sutōrī » ジョジョ愛炸裂！ジョジョ立ちストーリー (Explosion d'amour pour JoJo ! L'histoire des poses de JoJo) dans le numéro spécial de la revue *Eureka (Yuriika ユリイカ) Sōtokushū : Araki Hirohiko, kōtestu no tamashii wa hashiri tuzukeru* 総特集－荒木飛呂彦、鋼鉄の魂は走り続ける (Numéro spécial : Araki Hirohiko, l'âme d'acier continue à courir), Seidosha 青土社, novembre 2007, vol. 39, n° 14, p. 119-142.

KIN, Yuson 金 裕成, « Shinbun no yon-koma manga ni okeru onshōchōgo » 新聞の4コマ漫画における音象徴語 (Le symbolisme phonologique dans les mangas en quatre cases des journaux), *Dōshisha Kokubungaku* 同志社国文学, Kyōto, Université de Dōshisha, mars 2001, n° 54, p. 57-64.

OKAMOTO, Katsuto 岡本 克人, « Nichi-futsu manga no taishō gengogaku-tekki kenkyū » 日仏漫画の対照言語学的研究 (Les Onomatopées dans les Bandes Dessinées – Une Etude Linguistique Contrastive), *Kōchi daigaku gakujutsu kenkyū hōkoku - jinbun kagaku* 高知大学学術研究報告人文科学 (Bulletin de la recherche de l'Université de Kōchi, Sciences humaines), vol. 40, 1991, p. 23-39.

NAGATA, Takashi 永田 高志, « Manga no enkaku – Monogatari hyōgenhō ni shōten wo atete »

漫画の沿革—物語表現法に焦点を当てて (Le développement du manga, sur le plan des techniques narratives), *Bungaku – geijutsu – bunka : kinki daigaku bungei-gakubu ronshū* 文学・芸術・文化 : 近畿大学文芸学部論集 (Bulletin de la Faculté des Lettres, des Arts et des Études culturelles de l'Université de Kinki), vol. 26 , n° 1, septembre 2014, p. 192-160.

NATSUME, Fusanosuke 夏目 房之介, « Manga ni okeru onomatope » マンガにおけるオノマトペ (Les onomatopées dans les mangas) dans SHINOHARA, Kazuko 篠原和子 et UNO, Ryōko 宇野良子 (dir.), *Onomatope kenkyū no shatei – Chikazuku oto to imi* オノマトペ研究の射程—近づく音と意味 (La portée des études sur les onomatopées – quand le son et le sens se rapprochent), Tōkyō, Hitsuji Shobō ひつじ書房, 2013, p. 217-241.

NODA, Kensuke 野田 健介, « Manga ni okeru furēmu no fukusūsei to dōjisei ni tsuite – koma to jikan wo meguru shiron (1) » マンガにおけるフレームの複数性と同時性について—コマと時間をめぐる試論 (一) (La multiplicité et la simultanéité des cadres dans les mangas – essai théorique autour des cases et du temps (1)), dans SUZUKI, Masao 鈴木雅雄 (dir.), *Manga wo « miru » to iu taiken : furēmu, kyarakutā, modan āto* マンガを「見る」という体験 フレーム、キャラクター、モダン・アート (L'expérience de « voir » les mangas : les cadres, les personnages, l'art moderne), Tōkyō, Suisēisha 水声社, 2014, p. 89-122.

SASAMOTO, Jun 笹本 純, « Manga hyōgen ni okeru “gion” no hataraki : e ni soerareta kotoba toshite no sayō wo chūshin ni » マンガ表現における「擬音」の働き 絵に添えられた言葉としての作用を中心に (Le fonctionnement des « impressifs sonores » dans les mangas : leur rôle en tant que mots associés à des dessins), *Shikaku dentatsu dezain kenkyū-shitsu* 視覚伝達デザイン研究室, Université de Tsukuba, vol. 6, 2000, p. 14-19.

JIE YANG, X. 楊曉 捷, « Emaki no bunpōjōsetsu : ”gosannen kassen ekotoba” wo tegakari ni » 絵巻の文法序説 : 『後三年合戦絵詞』を手掛かりに (Au sujet de la grammaire des rouleaux illustrés : l'exemple du Récit illustré de la guerre de gosannen), *Nihon Kenkyū* 日本研究 (Recherches sur le Japon), n° 46, septembre 2012, p. 13-30.

4. Livres en langues occidentales

BERNDT, Jaqueline (dir.), *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (Les mondes des bandes dessinées et le monde de la bande dessinée : vers des études à l'échelle mondiale), series *Global Manga Studies*, vol. 1, International Manga Research Center, Kyoto Seika University, sept. 2010, 313 p.

BERNDT, Jaqueline (dir.), *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies* (Manhwa, Manga, Manhwa: études sur les bandes dessinées d'Asie orientale), Leipzig, Leipziger Univesitätsverlag, 2012, 150 p.

BERNDT, Jaqueline et KÜMMERLING-MEIBAUER, Bettina (dir.), *Manga's Cultural Crossroads* (Les carrefours culturels du manga), New York et Londres, Routledge, 2013, 282 p.

BILLETER, Jean-François, *Essai sur l'art chinois de l'écriture et ses fondements*, Paris, Allia, 2010, 413 p.

BRISSET, Claire-Akiko, *A la croisée du texte et de l'image – Paysages cryptiques et poèmes*

- cachés (ashide) dans le Japon classique et médiéval*, Collège de France, Institut des Hautes études Japonaises, coll. « Bibliothèque de l'Institut des Hautes Études japonaises », 2009, 548 p.
- CATACH, Nina, *La Ponctuation*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 1994, 128 p.
- COHN, Neil, *The Visual Language of Comics: Introduction to the structure and cognition of sequential images* (Le Langage visuel des comics : introduction à la structure et à la cognition des images séquentielles), Londres, Bloomsbury, 2013, 240 p.
- CHRISTIN, Anne-Marie, *L'image écrite ou la déraison graphique*, Paris, Flammarion, 1995, 247 p.
- CHRISTIN, Anne-Marie, *L'Invention de la figure*, Paris, Flammarion, 2011, 205 p.
- DÜRRENMATT, Jacques, *Bien coupé mal cousu*, Saint-Denis, Presses Universitaires de Vincennes, 1998, 185 p.
- DÜRRENMATT, Jacques, *Bande dessinée et littérature*, Paris, Classiques Garnier, 2013, 222 p.
- EISNER, Will, *Comics and Sequential Art* (La bande dessinée et l'art séquentiel), Tamarac, Poorhouse Press, 1985, 154 p.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre et SAMSON, Jacques (dir.), *Poétiques de la bande dessinée*, Paris, L'Harmattan, 2007, 248 p.
- GAME, Jérôme (dir.), *Porous Boundaries: Texts and Images in Twentieth-Century French Culture* (Frontières poreuses : textes et images dans la culture française du XX^e siècle), Oxford, Peter Lang, 2007, 176 p.
- GAUDREAU, André, *Du littéraire au filmique. Système du récit*, Paris/Sainte-Foy, Méridiens Klincksieck/Presses de l'Université Laval, 1988, 203 p.
- GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972, 286 p.
- GOODY, Jack, *La raison graphique. La domestication de la pensée sauvage* (Titre original : *The Domestication of the Savage Mind*), Paris, Les Éditions de Minuit, 1979, 272 p.
- GRIOLET, Pascal, *La Modernisation du Japon et la réforme de son écriture*, Publications Orientalistes de France, 1985, 134 p.
- GROENSTEEN, Thierry (dir.), *Bande dessinée : récit et modernité*, Paris et Cerisy, Futuropolis, Centre national de la bande dessinée et de l'image, 1988, 176 p.
- GROENSTEEN, Thierry et MORGAN, Harry, *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonaise*, Paris, Casterman et Centre International de la bande dessinée et de l'image, 1996, 143 p.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, 1999, 206 p.
- GROENSTEEN, Thierry, *Bande dessinée et narration*, Paris, Presses universitaires de France, 2011, 220 p.
- GROUPE μ , *Rhétorique générale*, Paris, Seuil, 1982 (seconde édition), 225 p.

- GROUPE μ , *Traité du signe visuel : pour une rhétorique de l'image*, Paris, Seuil, 1992, 504 p.
- HEER, Jeet et WORCESTER, Kent (dir.), *A Comics Studies Reader* (Introduction aux études sur la bande dessinée), Jackson, University Press of Mississippi, 2009, 398 p.
- INGULSRUD, John E. et ALLEN, Kate, *Reading Japan Cool, Patterns of Manga Literacy and Discourse* (Lire le « cool » japonais : modèles du discours et de la littérature des mangas), Lanham, Lexington Books, 2009, 230 p.
- JACKENDOFF, Ray, *Foundations of Language: Brain, Meaning, Grammar, Evolution* (Les fondations du langage : le cerveau, le sens, la grammaire et l'évolution), Oxford et New York, Oxford University Press, 2002, 506 p.
- JAKOBSON, Roman, *Essais de linguistique générale, 1. Les fondations du langage*, Paris, Éditions de Minuit, 1963/2003, 260 p.
- JAKOBSON, Roman, *Huit questions de poétique*, Paris, Seuil, 1977, 188 p.
- KERLAN-STEPHENS, Anne et SAKAI, Cécile (dir.), *Du visible au lisible : Texte et image en Chine et au Japon*, Arles, Éditions Philippe Picquier, 2006, 205 p.
- KORNICKI, Peter F. (dir.) *The Book in Japan: a cultural history from the beginnings to the nineteenth century* (Le Livre au Japon : une histoire culturelle des débuts jusqu'au XIX^e siècle), University of Hawai Press, 2001, 498 p.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, 245 p.
- LUCKEN, Michael, *L'Art du Japon au vingtième siècle*, Paris, Hermann, 2001, 350 p.
- LUCKEN, Michael, *Grenades et amertume – Les peintres japonais à l'épreuve de la guerre 1935-1952*, Paris, Les Belles Lettres, Coll. Japon, 2005, 439 p.
- MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, (titre original : *Understanding Comics*), traduit par Dominique Petifaux, Paris, Delcourt, 2007, 222 p.
- MESCHONNIC, Henri, *Pour la poétique I*, Paris, Gallimard, 1970, 178 p.
- MESCHONNIC, Henri, *Critique du rythme : Anthropologie historique du langage*, Lagrasse, Éditions Verdier, 1982, 715 p.
- METZ, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Paris, Klincksieck, 2003, 220 p.
- MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, Paris, Éditions de l'an 2, 2003, 399 p.
- MEYER, Schapiro, *Les mots et les images : sémiotique du langage visuel*, traduit par Pierre Alféri, Paris, Macula, 2000, 207 p.
- OLSON, David R., *L'Univers de l'écrit. Comment la culture écrite donne forme à la pensée*, Paris, Retz, 1998, 348 p.
- ORY, Pascal (et al.) (dir.), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2012, 586 p.
- QUELLA-GUYOT, Didier, *La bande dessinée*, Hachette, coll. « qui, quand, quoi ? », 1996, 79 p.
- SAKAI, Cécile et STRUVE, Daniel (dir.), *Regards sur la métaphore, entre Orient et Occident*, Arles, Philippe Picquier, 2008, 322 p.

SIMON-OIKAWA, Marianne, BRISSET, Claire-Akiko, GRIOLET, Pascal et MARQUET, Christophe (dir.), *Du pinceau à la typographie. Regards japonais sur l'écriture et le livre*, Paris, Ecole Française d'Extrême-Orient, 2006, 417 p.

SIMON-OIKAWA, Marianne (dir.), *L'écriture réinventée. Formes visuelles de l'écrit en Occident et en Extrême-Orient*, Paris, Les Indes savantes, 2007, 166 p.

TAKEMOTO, Eri, *Sémantisme des impressifs japonais*, Thèse de doctorat, Centre de recherches linguistiques sur l'Asie orientale, 2005, 296 p.

TSUJI, Sanae, *Les impressifs japonais : Analyse des gitaigo et inventaire des impressifs japonais*, Lyon, PUL, 2003, 638 p.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla, *The Role Of Language in Manga: from the point of view of structure, vocabulary and characters, Manga ni okeru kotoba no yakuwari – kōzō, goi, tōjōjinbutsu toiu mitsu no kanten kara* マンガにおける言葉の役割 – 構造・語彙・登場人物という三つの観点から – (Le rôle du langage dans les mangas : du point de vue de la structure, du vocabulaire et des personnages), Thèse de doctorat, Université Hitotsubashi 一橋大学, Faculté des Sciences Sociales, 2013, 205 p.

5. Articles en langues occidentales

ANDERSSON, Fred, « Choosing the Easy Way Out - Neil Cohn and His Visual Lexicons » (La voie de la facilité – Neil Cohn et ses lexiques visuels), *Scandinavian Journal of Comic Art*, 2015, vol. 2 :1, p. 85-90.

BAETENS, Jan, « Comic strips and constrained writing » (Les bandes dessinées courtes et l'écriture sous contraintes), *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, n° 7, oct. 2003. [En ligne : http://www.imageandnarrative.be/inarchive/graphicnovel/janbaetens_constrained.htm]. Consulté le 02 juin 2016.

BARONI, Raphaël, « Les fonctions de la focalisation et du point de vue dans la dynamique de l'intrigue », *Cahiers de narratologie*, n° 32, 2017. [En ligne : <http://journals.openedition.org/narratologie/7851>]. Consulté le 10 mars 2019.

BERNDT, Jaqueline, « “Real” Manga: Diversity, Hybridity, Relationalities » (Le “vrai” manga : diversité, hybridation, rapports mutuels), dans FURUICHI Yasuko (dir.), *Shin jigen manga-ten katarogu ; Manga Realities: exploring the art of Japanese comics today* (Catalogue de l'exposition Nouvelle dimension du manga ; Réalités du manga : Exploration de l'art des bandes dessinées japonaises d'aujourd'hui), The Japan Foundation, 2010, p. 204-205.

BERNDT, Jaqueline, « Manga as Literature, Comicalizations of *Crimes and Punishment*, (1953-2011) » (Le manga comme littérature : la mise en manga de *Crime et Châtiment* (1953-2011)), dans *Manga: Medium, Kunst, und Material – Manga: Medium, Art and Material*, Leipziger Universitätsverlag, 2014, p. 167-189.

BERNDT, Jaqueline, « Takemiya Keiko : Mangaka with an Educational Mission » (Takemiya Keiko, une autrice de manga avec une mission éducative), dans BERNDT, Jaqueline (dir.), *Manga: Medium, Kunst und Material ; Manga: Medium, Art and Material*, Université de

Leipzig, 2015, p. 107-137.

BOUVARD, Julien, « Réflexions sur le manga éducatif », *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, 2011, vol. 12, n° 1, p. 189-205.

CASPAR, Émilie et KOLINSKY, Régine, « Revue d'un phénomène étrange : la synesthésie », *L'année psychologique/Topics in Cognitive Psychology*, 2013, n° 113, p. 629-666.

CHRISTIN, Anne-Marie, « Le signe en question », *Degrés*, 2000, [En ligne : http://www.ceei.univ-paris7.fr/07_ressource/01/document/01.html]. Consulté le 30 mai 2014.

COHN, Neil, « Beyond Speech Balloons and Thought Bubbles: The integration of text and image » (Au-delà des bulles de paroles et de pensées: l'intégration du texte et des images), *Semiotica*, 2013, n° 197, p. 52.

COHN, Neil et EHLI, Sean, « The Vocabulary of Manga: Visual morphology in dialects of Japanese Visual Language » (Le vocabulaire du manga : la morphologie visuelle dans les dialectes du Langage Visuel Japonais), *Journal of Pragmatics*, 2016, n° 92, p. 17-29.

COHN, Neil, « The limits of time and transitions: challenges to theories of sequential image comprehension » (Les limites du temps et des transitions : les défis des théories de la compréhension des images séquentielles), *Studies in Comics*, 2010, no 1, p. 127-147.

COHN, Neil, « A Multimodal Parallel Architecture: A cognitive framework for multimodal interactions » (Une architecture parallèle multimodale : un cadre cognitif pour les interactions multimodales), *Cognition*, 2016, n° 146, p. 304-323.

COOLS, Valérie, « The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga » (La phénoménologie des mangas populaires contemporains), *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, 2011, vol. 12, n° 1, p. 63-82.

COVEY, Suzanne, « Beyond the Balloon: sound effects and background text in Lynn Johnston's For better or for worse » (Au-delà de la bulle : les effets sonores et le texte d'arrière-plan dans For better or for worse de Lynn Johnston), *ImageText*, vol. 2, n°. 2, hiver 2005. [En ligne : http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v2_2/covey/covey.pdf]. Consulté le 03 juin 2018.

FORCEVILLE, Charles, VEALE, Tony et FEYAERTS, Kurt, « Balloonics: The Visuals of Balloons in Comics » (Bullologie : l'apparence des bulles dans les bandes dessinées), dans GOGGIN, Joyce et HASSLER-FOREST, Dan (dir.), *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*, Jefferson NC, McFarland, 2010, p. 58.

FORCEVILLE, Charles, « Pictorial runes in *Tintin and the Picaros* » (Les runes picturales dans *Tintin et les Picaros*), *Journal of Pragmatics*, 2011, n° 43 (3), p. 875-890.

FORCEVILLE, Charles, « Conceptual Metaphor Theory, Blending Theory, and Other Cognitivist Perspectives on Comics » (Les théories de la métaphore conceptuelle et du mélange et autres perspectives cognitivistes sur les bandes dessinées), dans COHN, Neil (dir.), *The Visual Narrative Reader*, Londres, Bloomsbury, 2016, p. 89-114.

FORCEVILLE, Charles, EL REFAIE, Elisabeth, and MEESTERS, Gert, « Stylistics and comics » (Stylistique et bande dessinée), dans BURKE, Michael (dir.), *The Routledge Handbook of Stylistics*, London, Routledge, 2013, p. 485-499.

FRAENKEL Béatrice, « Comment ne s'adresser qu'à quelques-uns ? Remarques sur la cryptographie de tradition alphabétique », *Extrême-Orient Extrême-Occident*, 2008, n° 30, p. 175-185.

GERBIER, Laurent, « Le trait et la lettre. Apologie subjective du lettrage manuel. », *Comicalités*, 2012 [En ligne: <http://comicalites.revues.org/1202>]. Consulté le 27 septembre 2012.

GROENSTEEN, Thierry, « Pour une internationalisation des études sur la bande dessinée dans le contexte de la mondialisation ». [En ligne : <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article13>]. Consulté le 18 janvier 2013.

KITAMURA, Yōko, « Les mangas d'Ōshima Yumiko », dans Marianne SIMON-OIKAWA (dir.), *Texte et image – Hommage à Anne-Marie Christin*, Tōkyō, Suiseisha, 2018.

LABRUNE, Laurence, « Les consonnes voisées (*dakuon*) dans la phonologie du japonais et l'histoire de leur représentation graphique », dans BERTHON, Jean-Pierre et KYBURZ, Josef A. (dir.), *Japon Pluriel 2, Actes du deuxième colloque de la Société française des études japonaises*, Arles, Philippe Piquier, 1998, p. 295-304.

LEFEVRE, Pascal, « Intertwining verbal and visual elements in printed narratives for adults » (L'entrelacement des éléments verbaux et visuels dans les récits imprimés pour les adultes), *Studies in Comics*, 2010, vol. 1, n° 1, p. 35–52.

LUCKEN, Michael, « Les limites du “ma” Retour à l'émergence d'un concept “japonais” », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014/1, n° 13, p. 45-67.

MARTIN, Côme, « Multiplicité et richesse typographique chez Chris Ware », *Textimage*, Varia 4, juin 2014. [En ligne: http://www.revue-textimage.com/09_varia_4/martin1.html]. Consulté le 12 décembre 2015.

MAURER, Daphne *et al.*, « The shape of boubas: sound–shape correspondences in toddlers and adults » (La forme des boubas : correspondance entre son et forme chez les adultes et les jeunes enfants), *Developmental Science*, 2006, n° 9:3, p. 316-322.

MAZUR, Dan, « Comics: a global history of early shōjo manga » (Bandes dessinées : une histoire globale des premiers *shōjo manga*), [En ligne : <http://www.danmazurcomics.com/2014/02/28/comics-a-global-history-early-shojo-manga/>] Consulté le 12 avril 2019.

MIKKONEN, Kai, « Focalisation in Comics. From the specificities of the medium to conceptual reformulation » (La focalisation dans les bandes dessinées : des spécificités du medium à une reformulation conceptuelle), in *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)*, 2012, vol 1:1, p. 87-88.

Monden, Masafumi, « Shōjo Manga Research: The Legacy of Women Critics and Their Gender-Based Approach » (La recherche sur les *shōjo manga* : l'héritage des femmes critiques et de leur approche fondée sur le genre), *Manga Studies*, vol. 7, 2015. [En ligne : <https://www.semanticscholar.org/paper/Sho%CC%84jo-Manga-Research%3A-The-Legacy-of-Women-Critics-Osamu%E2%80%99s/2c13b841b323504f509ad56112cf46a439a1df81>]. Consulté le 25 mai 2019.

NEGRO ALOUSQUE, Isabel, « Pictorial and verbo-pictorial metaphor in Spanish political cartooning » (Les métaphores picturales et verbo-picturales dans les dessins politiques espagnols), *Círculo de Lingüística Aplicada a la Comunicación*, 2014, n° 57, p. 59-84.

PHILIZOT, Vivien, « Le signe typographique et le mythe de la neutralité », *Textimage*, n° 3 *A la lettre*, été 2009. [En ligne : http://www.revue-textimage.com/04_a_la_lettre/philizot1.html]. Consulté le 2 avril 2014.

PIGEAT, Aurélien, « La double-page chez Hirohiko Araki : l'ubris faite norme », *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, 2011, vol 12, n° 1, p. 135-147.

PIGEOT, Jacqueline, « Entre contraintes et libertés : l'écriture au Japon », dans *Actes du Forum international d'inscriptions, de calligraphies et d'écritures dans le monde à travers les âges, 24-27 avril 2003*, Alexandrie, Bibliotheca Alexandrina, 2007, p. 111-124.

RAMACHANDRAN, Vilayanur et HUBBARD, Edward, « Synaesthesia: A window into perception, thought and language » (La Synesthésie : une fenêtre vers la perception, la pensée et le langage), *Journal of Consciousness Studies*, 2001, vol. 12, p 3-34.

SHINOHARA, Kazuko 篠原 和子 et MATSUNAKA, Yoshihiro 松中義大, « Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics » (Les métaphores picturales d'émotions dans les bandes dessinées japonaises), dans FORCEVILLE, Charles et URIOS-APARISI, Eduardo (dir.), *Multimodal Metaphor*, Mouton de Gruyter, 2009, p. 281-283.

SIMON-OIKAWA, Marianne, « Un cas particulier d'estampes ludiques : les images en écriture de l'époque d'Edo », *Extrême-Orient, Extrême-Occident*, 1998, vol. 20 / 20, p. 111-134.

SIMON-OIKAWA, Marianne, « Quelques exemples de *moji-e* dans deux recueils de petits métiers de l'époque d'Edo », dans BERTHON, Jean-Pierre et GOSSOT Anne (dir.), *Japon pluriel 3, actes du Troisième Colloque de la Société Française d'Etudes Japonaises*, Arles, Philippe Picquier, 1999, p. 397-406.

SIMON-OIKAWA, Marianne, « Écrire pour peindre : Les *moji-e* de Hokusai et Hiroshige », *Textuel*, 2007, p. 75-96.

SONTAG, Susan, « Notes on "camp" » (Notes sur le "camp"), dans *Against Interpretation*, New York, Farrar, Straus and Giroux, 1964. [En ligne : <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Sontag-NotesOnCamp-1964.html>]. Consulté le 25 juin 2017.

STAMENKOVIC, Dušan et TASIC, Miloš, « The Contribution of Cognitive Linguistics to Comics Studies » (La contribution de la linguistique cognitive aux études sur les bandes dessinées), *The Balkan Journal of Philosophy*, 2014, n° 6 (2), p. 155-162.

SZAWERNA, Michał, « Metaphorical Underpinnings of Panels in Comics » (Les fondements métaphoriques des cases dans les bandes dessinées), *Academic journal of modern philology*, 2014, vol. 3, p. 90-106.

TANAKA, Yūko, « Le monde comme représentation symbolique : le Japon de l'époque d'Edo et l'univers du *mitate* », *Annales. Histoire, Sciences Sociales*, 1995, 50^e année, n° 2, p. 259-281.

TERADA, Sumie, « Un Procédé rhétorique traditionnel dans la prose moderne – la figure du

mitate dans les œuvres d'Izumi Kyōka », dans BERTHON, Jean-Pierre et KYBURZ, Josef A. (dir.), *Japon Pluriel 2 : Actes du deuxième colloque de la Société française des études japonaises*, Arles, Philippe Picquier, 1998, p. 149-156.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla, « Exploring the role of language in manga: Text types, their usages and their distributions » (Exploration du rôle du langage dans les mangas : les types de texte, leur usage et leur distribution), *International Journal of Comic Art*, automne 2010, p. 25-43.

UNSER-SCHUTZ, Giancarla, « Language as the visual: Exploring the intersection of linguistic and visual language in manga » (Le langage en tant qu'élément visuel : exploration de l'intersection des langages visuel et linguistique dans les mangas), *Image & Narrative, Online Magazine of the Visual Narrative*, 2011, vol. 12, no 1, p. 167-188.

URSINI, Francesco-Alessio, « The Visual Language of Comics, Neil Cohn » (Le langage visuel des bandes dessinées, Neil Cohn), *Mutual Images* [en ligne], 2017, vol. 2, p. 1-18.

Annexes

Table des matières

1. Statistiques	361
1. 1 Corpus étudié	361
1. 2 Exemple de lecture des tableaux	361
2. Images	363
2. 1. Mangas	Erreur ! Signet non défini.
2. 2. <i>Jojo no kimyō na bōken</i>	Erreur ! Signet non défini.
2. 3. <i>Bonobono</i>	Erreur ! Signet non défini.
2. 4. <i>Boku no chikyū wo mamotte</i>	Erreur ! Signet non défini.
2. 5. Figures hors manga	Erreur ! Signet non défini.

Les images de la section 2.1 sont classées par ordre chronologique de première parution. Les images tirées des trois mangas principaux étudiés que nous avons étudiés sont présentées à part dans l'ordre de la thèse puis, à l'intérieur de chaque section, classées dans l'ordre de parution.

1. Statistiques

1. 1 Corpus étudié

Nous avons travaillé à partir d'un échantillon correspondant aux cent premières pages (en ignorant les pages de titres ou de résumés au début de chaque volume) de cinq volumes différents de chaque manga (*Jojo no kimyō na bōken* d'Araki Hirohiko et *Boku no chikyū wo mamotte* de Hiwatari Saki). Dans le cas d'impressifs graphiques semi-dépendants « en grappe », nous avons privilégié un comptage de chaque item du groupe.

1. 2 Tableaux statistiques

	Moyenne	Vol. 1	Vol. 5	Vol. 15	Vol. 30	Vol. 45
Nombre moyen d'impressifs par page	3,11	3,42	2,72	3,14	3,22	3,04
Katakana	99,24 %	98,80 %	100,00 %	100,00 %	99,40 %	98,00 %
Hiragana	0,76 %	1,20 %	0,00 %	0,00 %	0,60 %	2,00 %
Voisement	74,94 %	67,50 %	77,50 %	74,20 %	80,90 %	74,60 %
Gémination	2,64 %	5,70 %	4,80 %	1,00 %	0,00 %	1,70 %
Occlusion glottale	28,42 %	23,50 %	41,20 %	25,40 %	23,30 %	28,70 %
Répétition syllabe	14,34 %	4,60 %	10,30 %	9,60 %	19,50 %	27,70 %
Répétition voyelle	8,62 %	9,30 %	11,00 %	7,40 %	8,40 %	7,00 %
Barre d'allongement	12,18 %	14,20 %	13,20 %	15,50 %	8,40 %	9,60 %
Points d'exclamation	8,47 %	10,50 %	1,10 %	9,00 %	16,74 %	5,00 %
Points de suspension	0,56 %	0,80 %	0,70 %	0,00 %	0,60 %	0,70 %

Tableau statistique 1 : *Jojo no kimyō na bōken*

	Moyenne	Vol. 1	Vol. 3	Vol. 7	Vol. 14	Vol. 20
Nombre moyen d'impressifs par page	0,804	1,94	1,33	0,39	0,21	0,15
Hiragana	40,34 %	47,30 %	45,00 %	43,60 %	19,10 %	46,70 %
Katakana	58,64 %	52,70 %	55,00 %	51,30 %	80,90 %	53,30 %
Alphabet	1,02 %	0,00 %	0,00 %	5,10 %	0,00 %	0,00 %
Voisement	34,48 %	37,10 %	36,00 %	30,70 %	28,60 %	40,00 %
Gémination	2,73 %	3,20 %	3,75 %	0,00 %	0,00 %	6,70 %
Occlusion glottale	24,75 %	21,70 %	20,25 %	18,00 %	23,80 %	40,00 %
Répétition syllabe	6,97 %	5,30 %	3,75 %	7,70 %	4,80 %	13,30 %
Répétition voyelle	1,65 %	4,20 %	1,50 %	2,56 %	0,00 %	0,00 %
Barre d'allongement	11,89 %	17,50 %	18,75 %	5,10 %	4,80 %	13,30 %
Points d'exclamation	11,99 %	4,20 %	12,75 %	7,70 %	28,60 %	6,70 %
Points de suspension	16,90 %	11,10 %	13,50 %	25,60 %	14,30 %	20,00 %

1. 3 Exemples de lecture des tableaux

Dans le premier volume de *JoJo*, les cent premières pages de manga présentent en moyenne 3,42 impressifs graphiques par page.

Dans les cent premières pages de manga du premier volume de *JoJo*, 67,50% des impressifs graphiques comportent au moins un voisement.

Dans les cent premières pages de manga du premier volume de *JoJo*, 28,42% des impressifs graphiques se finissent par une occlusion glottale (petit *tsu*).

Dans les cent premières pages de manga du premier volume de *JoJo*, 4,60% des impressifs graphiques présentent un *kana* de syllabe (type consonne-voyelle) répété au moins une fois à la suite : par exemple « *shutata* » (しゅたた) ou « *dododododo* » (ドドドド), mais pas « *pata pata* » (パタパタ).

Dans les cent premières pages de manga du premier volume de *JoJo*, 9,30% des impressifs graphiques présentent un *kana* de voyelle répété au moins une fois à la suite : par exemple « *paaa* » (ぱああ).

2. Images : Liste des figures

Figure 1 : TAGAWA Suihō, *Norakuro Sōchō*, Tōkyō, Kōdansha, 1969, p. 32 (première publication en 1935).

Figure 2 : OSAMU Tezuka, *Chin Arabian naito*, Tōkyō, Shōgakukan et Tezuka Production, 2011, p. 38-39 (première publication en 1951).

Figure 3 : HASEGAWA Machiko, *Sazae san*, Tōkyō, Asahi Shinbunsha, 1995, vol. 6, p. 16-17 (première publication en 1951).

Figure 4 : MIZUKI Shigeru, *Hakaba no Kitarō*, Tōkyō, Kadokawa, 1997, p. 94-95 (première publication en 1960).

Figure 5 : HIRATA Hiroshi, *Chidaruma kenpō*, Tōkyō, Seirinkōgeisha, 2004, p. 70-71 (première publication en 1962).

Figure 6 : YOSHIDA Tatsuo, *Uchū ēsu*, Tōkyō, Apple Box Create, 1995, vol. 2, p. 148-149 (première publication en 1965).

Figure 7 : KOIKE Kazuo et KOJIMA Goseki, *Kozure ōkami*, Tōkyō, Michigusa bunko, 1995, vol. 1, p. 116-117 (première publication en 1970).

Figure 8 : KAJIWARA Ikki et KAWASAKI Noboru, *Kyōjin no hoshi*, Tōkyō, Kōdansha, vol. 19, p. 160-161 (version Kindle ; première publication en 1971).

Figure 9 : KAMIMURA Kazuo, *Dōsei jidai*, Tōkyō, Futabasha, 1973, vol. 1, p. 290-291 (première publication en 1972).

Figure 10 : IKEDA Riyoko, *Berusaïyu no bara*, Tōkyō, Shūeisha bunko, 1994, vol. 1, p. 382-383 (première publication en 1972).

Figure 11 : HAGIO Moto, *Tōma no shinzō*, Tōkyō, Shōgakukan, 1993, p. 20-21 (première publication en 1974).

Figure 12 : TAKEMIYA Keiko, *Kaze to ki no uta*, Tōkyō, Shōgakukan, 1988, vol. 1, p. 318-319 (première publication en 1976).

Figure 13 : ŌTOMO Katsuhiko, *Dōmu*, Futabasha, 1983, p. 4-5 (première publication en 1980-81).

Figure 14 : ŌTOMO Katsuhiko, *Dōmu*, Futabasha, 1983, p. 162-163 (première publication en 1980-81).

Figure 15 : TORIYAMA Akira, *Dokutā Suranpu*, vol. 1, p. 216-217 (première publication en 1981).

Figure 16 : ISHINOMORI Shōtarō, *Nihon keizai manga nyūmon*, Nihon keizai shinbunsha, 1990, p. 189-190 (première publication 1986).

Figure 17 : ISHINOMORI Shōtarō, *Nihon keizai manga nyūmon*, Nihon keizai shinbunsha, 1990, p. 906-907 (première publication 1986).

Figure 18 : TAKAHASHI Rumiko, *Ranma 1/2*, Tōkyō, Shōgakukan, 1989, vol. 7, p. 154-155 (première publication en 1988).

Figure 19 : SASAKI Noriko, *Dōbutsu no oishasan*, 1991, vol. 6, p. 170-171 (première publication en 1990).

Figure 20 : MATSUMOTO Taiyō, *Tekkon Kinkurīto* (édition “all in one”), Tōkyō, Biggu komikkusu supesharu, 2006, p. 374-75, (première publication en 1993).

Figure 21 : MATSUMOTO Taiyō, *Dynamite GON GON*, in *Nihon no kyōdai*, Tōkyō, Magajin hausu, 1995, p. 126.

Figure 22 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 5.

Figure 23 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 30-31.

Figure 24 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 51-52.

Figure 25 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 80-81.

Figure 26 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 154-155.

Figure 27 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1987, vol. 1, p. 178-179.

Figure 28 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 42-43.

Figure 29 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 50-51.

Figure 30 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 56-57.

Figure 31 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 116-117.

Figure 32 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 140-141.

Figure 33 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 2, p. 162-163.

Figure 34 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 3, p. 68-69.

Figure 35 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 3, p. 98-99.

Figure 36 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 3, p. 132-133.

Figure 37 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 3, p. 196-197.

Figure 38 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1988, vol. 7, p. 76-77.

Figure 39 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1989, vol. 10, p. 158-159.

Figure 40 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1989, vol. 11, p. 32-33.

Figure 41 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1989, vol. 11, p. 118-119.

Figure 42 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1989, vol. 11, p. 136-137.

Figure 43 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 14, p. 164-165.

Figure 44 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 16, p. 14-15.

Figure 45 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 16, p. 166-167.

Figure 46 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 16, p. 194-195.

Figure 47 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 19, p. 140-141.

Figure 48 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1990, vol. 19, p. 158-159.

Figure 49 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 26-27.

Figure 50 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 132-133.

Figure 51 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 154-155.

Figure 52 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 158-159.

Figure 53 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 160-161.

Figure 54 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 162-163.

Figure 55 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1991, vol. 24, p. 166-167.

Figure 56 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 72-73.

Figure 57 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 76-77.

- Figure 58** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 78-79.
- Figure 59** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 80-81.
- Figure 60** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 86-87.
- Figure 61** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 96-97.
- Figure 62** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 31, p. 148-149.
- Figure 63** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 104-105.
- Figure 64** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 106-107.
- Figure 65** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 144-145.
- Figure 66** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 146-147.
- Figure 67** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 156-157.
- Figure 68** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 32, p. 180-181.
- Figure 69** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1993, vol. 35, p. 152-153.
- Figure 70** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1994, vol. 36, p. 14-15.
- Figure 71** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1994, vol. 38, p. 98-99.
- Figure 72** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1994, vol. 38, p. 112-113.
- Figure 73** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1994, vol. 38, p. 152-153.
- Figure 74** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1994, vol. 38, p. 178-179.
- Figure 75** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1995, vol. 41, p. 148-149.
- Figure 76** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1996, vol. 50, p. 22-23.
- Figure 77** : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken*, Tōkyō, Shūeisha, 1996, vol. 50, p. 136-137.
- Figure 78** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 9.
- Figure 79** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 11.
- Figure 80** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 31.
- Figure 81** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 36.
- Figure 82** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 61.
- Figure 83** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 98.
- Figure 84** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 1, p. 129.
- Figure 85** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 11.
- Figure 86** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 19.
- Figure 87** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 21.
- Figure 88** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 32.
- Figure 89** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 33.
- Figure 90** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 41.
- Figure 91** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 50.

- Figure 92** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 91.
- Figure 93** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 115.
- Figure 94** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1987, vol. 2, p. 134.
- Figure 95** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1988, vol. 3, p. 9.
- Figure 96** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1988, vol. 3, p. 19.
- Figure 97** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1988, vol. 3, p. 73.
- Figure 98** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1988, vol. 3, p. 83.
- Figure 99** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1989, vol. 4, p. 74.
- Figure 100** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1989, vol. 4, p. 89.
- Figure 101** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1990, vol. 5, p. 48.
- Figure 102** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1990, vol. 5, p. 80.
- Figure 103** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1990, vol. 5, p. 91.
- Figure 104** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1990, vol. 5, p. 92.
- Figure 105** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1991, vol. 6, p. 16.
- Figure 106** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1991, vol. 6, p. 37.
- Figure 107** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1991, vol. 6, p. 62.
- Figure 108** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1991, vol. 6, p. 64.
- Figure 109** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1991, vol. 7, p. 81.
- Figure 110** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1994, vol. 10, p. 17.
- Figure 111** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1994, vol. 10, p. 77.
- Figure 112** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1994, vol. 10, p. 78.
- Figure 113** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1995, vol. 11, p. 73.
- Figure 114** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1995, vol. 12, p. 108.
- Figure 115** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1995, vol. 12, p. 120.
- Figure 116** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1995, vol. 12, p. 131.
- Figure 117** : IGARASHI Mikio, *Bonobono*, Tōkyō, Take shobō, 1996, vol. 13, p. 73.
- Figure 118** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 14-15.
- Figure 119** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 16-17.
- Figure 120** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 20-21.
- Figure 121** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 68-69.
- Figure 122** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 90-91.
- Figure 123** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 140-141.
- Figure 124** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 154-155.
- Figure 125** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 1, p. 156-57.

- Figure 126** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 2, p. 114-115.
- Figure 127** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 2, p. 121-122.
- Figure 128** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1987, vol. 2, p. 156-157.
- Figure 129** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 38-39.
- Figure 130** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 52-53.
- Figure 131** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 110-111.
- Figure 132** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 154-155.
- Figure 133** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 164-165.
- Figure 134** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 3, p. 172-173.
- Figure 135** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 4, p. 106-107.
- Figure 136** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 4, p. 108-109.
- Figure 137** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 4, p. 140-141.
- Figure 138** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 5, p. 74-75.
- Figure 139** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1988, vol. 5, p. 186-187.
- Figure 140** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1991, vol. 12, p. 110-111.
- Figure 141** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1991, vol. 12, p. 176-177.
- Figure 142** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 14, p. 50-51.
- Figure 143** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 14, p. 52-53.
- Figure 144** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 14, p. 156-157.
- Figure 145** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 15, p. 38-39.
- Figure 146** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 15, p. 116-117.
- Figure 147** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1992, vol. 15, p. 152-153.
- Figure 148** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 14-15.
- Figure 149** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 70-71.
- Figure 150** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 136-137.

- Figure 151** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 140-141.
- Figure 152** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 152-153.
- Figure 153** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1993, vol. 18, p. 158-159.
- Figure 154** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1994, vol. 21, p. 50-51.
- Figure 155** : HIWATARI Saki, *Boku no chikyū wo mamotte*, Tōkyō, Hakusensha, 1994, vol. 21, p. 150-151.
- Figure 156** : Photo prise par les organisateurs des "Cours de poses de JoJo" en 2002. [En ligne : <http://kajipon.com/jojo.htm>]. Dernière consultation le 16 août 2017.
- Figure 157** : Lycéennes pratiquant des *JoJo-dachi*, le 29 octobre 2012. [En ligne : <http://ameblo.jp/m-r07/entry-11391765605.html>]. Dernière consultation le 16 août 2017.
- Figure 158** : Sculpture de Mabuchi Hiroshi installée devant la gare de Hakui : « *Jān!* ». [En ligne : <http://sazanami.net/20111123-hakui-jojo/> <http://sazanami.net/20111123-hakui-jojo/>]. Dernière consultation le 26 août 2017.
- Figure 159** : Sculpture de Mabuchi Hiroshi installée devant la gare de Hakui : « *Dodododododo* ». [En ligne : <http://sazanami.net/20111123-hakui-jojo/>]. Dernière consultation le 26 août 2017.
- Figure 160** : Sculpture de Mabuchi Hiroshi installée devant la gare de Hakui : « *Zuzuzuzuzuzuzu* ». [En ligne : <http://sazanami.net/20111123-hakui-jojo/>]. Dernière consultation le 26 août 2017.
- Figure 161** : Personne effectuant une "*JoJo-dachi*" à proximité d'une sculpture de Mabuchi Hiroshi à Hakui. [En ligne : http://livedoor.blogimg.jp/tetraman_1690/imgs/c/c/cc2eb8c0.jpg]. Dernière consultation le 06 mai 2017.
- Figure 162** : Collants reproduisant deux impressifs graphiques tirés de *Jojo no kimyō na bōken* (« *zukyūn* » et « *dodododododo* »).
- Figure 163** : Mur décoré pour la promotion d'une exposition consacrée à *JoJo* dans la gare de Shibuya. [En ligne : http://delaymania.com/201210/event/jojo_wall_shibuya/]. Dernière consultation le 27 août 2017.
- Figure 164** : Mur décoré pour la promotion d'une exposition consacrée à *JoJo* dans la gare de Shinjuku. [En ligne : http://delaymania.com/201210/event/jojo_wall_shinjuku/]. Dernière consultation le 27 août 2017/
- Figure 165** : Image tirée de l'adaptation animée de *Jojo no kimyō na bōken*. [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=1xTrYJh4G8U>]. Dernière consultation le 22 août 2017.
- Figure 166** : Capture d'écran du jeu *JoJo's Bizarre Adventure : All Star Battle*. [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=G6uZMBBVok0>]. Dernière consultation le 22 août 2017.
- Figure 167** : Détail du rouleau *emaki Chōju jinbutsu giga*, premier rouleau, XII^e siècle, Musée national de Kyōto. [Disponible en ligne sur Wikimedia Commons : https://commons.wikimedia.org/wiki/Chouju_Jinbutsu_Giga_1st_scroll]
- Figure 168** : Signe *ioriten* annonçant le changement de genre de chant dans une vidéo de karaoké (Kurumaya-san). [En ligne : <https://www.youtube.com/watch?v=vTYmoNKFKmQ>]. Dernière consultation le 13 juillet 2017.
- Figure 169** : Figures utilisées dans le test Bouba-Kiki.
- Figure 170** : Illustration de la loi de la proximité (Gestalt).
- Figure 171** : Illustration de la loi de similarité (Gestalt).
- Figure 172** : Étude préparatoire de *JoJolion*, vol. 1, 2011, par ARAKI Hirohiko.

Figure 173 : ARAKI Hirohiko, *Jojo no kimyō na bōken - Jojorion*, volume 1, 2011, pages correspondant à l'étude préparatoire (244-245).

Figure 174 : KATSUSHIKA Hokusai, *Kinoe no komatsu*, 1814.

Blanche DELABORDE

Poétique des impressifs graphiques dans les mangas 1986-1996

Résumé

Communément appelés « onomatopées », les impressifs graphiques sont des mots mimétiques sonores (onomatopées ou *giongo*) ou non sonores (impressifs ou *gitaigo*) qui sont employés dans les mangas. Le plus souvent tracés à la main et intégrés aux dessins, ils tirent leur pouvoir expressif de procédés linguistiques comme l'emploi de nombreuses variantes et néologismes, et de procédés graphiques comme la stylisation ou le traitement métonymique des tracés, ou encore l'exploitation des particularités du système scriptural japonais. Notre étude s'appuie sur un corpus de mangas publiés entre 1986 et 1996, en se concentrant particulièrement sur *JoJo's Bizarre Adventure*, d'Araki Hirohiko, *Bonobono*, d'Igarashi Mikio, et *Réincarnations : Please Save My Earth*, de Hiwatari Saki. Après avoir examiné en détails ces caractéristiques morphologiques, nous analysons la place et le rôle des impressifs graphiques dans la syntaxe des mangas, en traitant notamment les questions de leur relation d'ancrage aux dessins iconiques, de leur inscription dans l'espace diégétique et de leur appartenance à un réseau textuel complexe. Enfin, nous examinons la façon dont les impressifs graphiques prennent part à la narration et à l'esthétique des mangas à travers leur contribution à l'expression du temps et à l'expression de l'intériorité des personnages.

Mots-clés : Japon, Manga, Bande dessinée, Onomatopées, Impressifs, Écriture

Résumé en anglais

The subject of this dissertation is mimetic words that express sounds (onomatopoeia or *giongo*) or other types of sensations (*gitaigo*) that are used in manga. Most often traced by hand and integrated into the drawings, they derive their expressive power from linguistic devices such as the use of numerous variants and neologisms, and graphic devices such as the stylization and the metonymic treatment of the written characters, as well as the exploitation of peculiarities of the Japanese scriptural system. After having examined in detail these morphological characteristics, we analyze the role of mimetic words in the syntax of manga, by treating in particular the questions of their relation of anchoring to the iconic drawings, of their inscription in the diegetic space and of their belonging to a complex textual network. Finally, we examine the way in which the mimetic words take part in the narration and the aesthetics of manga through their contribution to the expression of time and to the expression of the characters' mind. Our study draws on a body of manga of various genres published between 1986 and 1996, with a particular focus on Araki Hirohiko's *JoJo's Bizarre Adventure*, Igarashi Mikio's *Bonobono*, and Hiwatari Saki's *Please Save My Earth*.

Keywords: Japan, Manga, Comics, Onomatopoeia, Mimetic Words, Writing