



Corenttin Praneuf

La représentation graphique du mouvement dans
le manga contemporain au Japon

– Vol. 1 : texte –

Sous la direction de Mme Hélène Trespeuch,
Maître de conférences HDR en histoire de l'art contemporain

Mémoire de Master 2
Mention Histoire de l'art
Parcours Histoire de l'art moderne et contemporain
Université Paul-Valéry – Montpellier 3
Année universitaire 2022-2023

Sommaire :

Remerciements.....	5
Avant-propos.....	6
Introduction.....	7

I – Les enchaînements de cases et le découpage, ralentir ou dynamiser le rythme de lecture.....18

1) Des types d’enchânements d’images particuliers empruntés au langage cinématographique.....18

- a) Les enchaînements de cases Eisensteinnien.....19
- b) Enchaînement d’images multiples servant à poser un cadre, rythme ralenti.....21
- c) Répétition d’une image et enchaînement de moment à moment.....23

2) Le découpage des cases dans l’espace de la page, un art invisible au service du dynamisme du manga contemporain.....26

- a) Découpage dynamique inspiré de la pellicule.....26
- b) Utiliser le découpage afin d’accentuer le mouvement des compositions.....28
- c) Un découpage différent selon qu’il soit occidental ou japonais.....31

II – L’impact de la composition des iconographies sur le dynamisme du manga contemporain.....35

1) L’utilisation de plans cinématographiques et le mouvement invisible qui en découle.....35

- a) La transcription des codes visuels du cinéma vers le manga contemporain.....35
- b) Utilisation de plans dynamiques et subjectifs dans le manga.....39

2) L’onomatopée, entité invisible retranscrite graphiquement et révélatrice d’un dynamisme.....42

a) Onomatopées représentatives d'un impact, d'une force, d'un mouvement.....	42
b) Onomatopées durant plusieurs cases comme continuité d'un mouvement diégétique.....	46

III – Représenter le mouvement graphiquement : entre particularité et représentation courante.....50

1) Les différentes manières de représenter graphiquement du mouvement facilement intelligible.....50

a) Créer une impression de mouvement est une tâche complexe.....	50
b) Les différentes formes de mouvements visibles dans la bande dessinée.	54

2) L'utilisation de l'abstraction pour insuffler du mouvement à une iconographie.....60

a) Des représentations graphiques figuratives devenant des formes abstraites afin de créer du mouvement.....	60
b) Représenter les mouvements de l'âme d'un personnage, ralentir le rythme de lecture avec de la figuration et de l'abstraction.....	63

Conclusion.....67

Table des matières du corpus, des sources et de la bibliographie.....69

Remerciements :

Madame Hélène Trespeuch, directrice de recherche de ce travail universitaire, veuillez agréer l'expression de respectueux sentiments pour le soutien déployé durant la durée de ce Master. De profonds remerciements sont adressés au corps professoral pour leurs apprentissages tout au long du Master et de la licence, à Xavier Hébert pour le partage de ses travaux et de ses ouvrages, à Léo Fernandez pour les multiples échanges méthodologiques, Flavio Magnetto -- Gosset pour ses explications des théories du montage cinématographique de Sergueï Eisenstein et de Dziga Vertov, et à Helyas Massal pour ses réflexions plastiques autour du manga contemporain. De plus, de puissantes pensées chaleureuses sont tournées vers Stéphanie et Cyrille Praneuf pour leur soutien, tant moral que financier, et leur confiance durant cette aventure universitaire. Également, des sentiments forts et sincères sont exprimées envers Mathilda Capuano, Dorian Humblet et Véronie Poivey pour leur tendre amitié et amour.

Avant-propos :

Une troublante découverte a remis en question tout le savoir que je pensais avoir acquis durant l'élaboration de mon premier mémoire : la première édition de *La nouvelle île au trésor* datant de 1947 était graphiquement différente la ré-édition de 1984. Je me suis appuyé sur les planches de la ré-édition en pensant qu'elles étaient similaires à celles de 1947, j'ai donc fait des analyses et des comparaisons anachroniques. Cependant, l'impact qu'a eu *La nouvelle île au trésor* et les autres œuvres de Tezuka sur les mangas de son époque est bien fondée et visible. Si vous lisez mon premier mémoire il faut garder cette idée dans un coin de l'esprit.

Pour ce mémoire, j'ai tenu à demander les avis de mon entourage sur mon travail pour de moults sujets : iconographiques, ressentis devant les œuvres, méthodologiques, esthétiques et culturelles. De fait, j'ai l'impression d'être plus détaché de ce mémoire, d'avoir plus de recul quant à ce que j'ai écrit.

Cependant, j'ai le regret de ne pas avoir pu me procurer l'ouvrage *Mangaka Nyumon* (Introduction pour devenir mangaka) publié en 1988 par Shotaro Ishinomori, auteur émérite de mangas, qui évoque les influences cinématographiques d'Osamu Tezuka dans le manga. Ce livre aurait pu me permettre d'obtenir plus d'informations sourcées puisque le mangaka était l'apprenti et l'un des ami proche du « Dieu du manga ».

Également, cette année fut difficile pour moi à cause de la charge de travail : le CAPES d'arts plastiques, les partiels, des événements culturels à animer ainsi que ce mémoire. Cela a été très formateur et inspirant pour moi, j'y ai trouvé le goût du travail intense.

En espérant que mon périple de jeune chercheur ne s'arrête pas avec ce mémoire et continue dans le futur avec d'autres travaux.

Introduction :

« Ils disent d'une figure en repos qu'elle a du mouvement¹

Également, la définition du mot « *cartoon* » peut être ambiguë car elle exprime aussi bien un film d'animation humoristique répondant à des codes techniques et graphiques qu'à une petite séquence de bande dessinée humoristique².

Cependant, toutes ces dénominations utilisent le médium de la bande dessinée comme support artistique. Ainsi, définir ce qu'est la BD est une action importante ; Scott McCloud, théoricien et auteur de comics, développe une définition de la bande dessinée dans son ouvrage *L'Art invisible* publié en 1993 qui semble assez précise pour éviter toute confusion :

« Images picturales et autres [fixes] juxtaposées en une séquence délibérée destinée à transmettre des informations et/ou à produire une réponse esthétique chez le spectateur³. ».

Dans la bande dessinée, le terme d'« ellipse » est couramment employé et est une conséquence des séquences d'images volontairement assemblées ensemble, l'ellipse découle de la juxtaposition des cases et du caniveau.

Ce dernier, aussi appelé « espace inter-iconique », évoque généralement un espace blanc entre les cases qui peut prendre une teinte différente selon les volontés de l'auteur et les besoins de l'histoire. Par exemple, la teinte noire d'un caniveau annonce majoritairement la présence d'un *flashback*.

Lorsqu'un lecteur lit une bande dessinée, le principe de l'ellipse lui fait recourir à son empirisme. En effet, il sait que les deux cases séparées par un caniveau sont fragmentées dans le temps et l'espace, aussi bien diégétiquement que dans sa réalité. Ainsi, naturellement et par logique empirique, le lecteur comble le manque provoqué par l'ellipse, il construit mentalement une réalité globale et continue. Dans, *L'Art invisible*, McCloud résume le concept de l'ellipse en l'évoquant comme un « phénomène qui consiste à n'observer que des fragments mais à comprendre une totalité⁴. ».

De cette grammaire visuelle peut découler une impression de mouvement qui est le sujet de ce mémoire. Également, cette notion clé est aussi à définir. Le dictionnaire en ligne Larousse propose trois définitions adéquates pour l'idée de mouvement développée ici :

« Rythme dans une œuvre artistique, dans un récit, une intonation : Le mouvement de la phrase. »,

2 Les *cartoons* peuvent être confondus avec les *comic-strips*. La cité internationale de la bande dessinée et de l'image qualifie ces derniers « de bandes dessinées paraissant dans la presse quotidienne. En semaine, elles se composent d'une seule bande, en noir et blanc (*daily strip*), tandis qu'elles bénéficient le dimanche d'un espace plus important, en couleur (*sunday strip*). On distingue en outre les strips racontant des histoires à suivre (*continuity strip*) et ceux proposant chaque jour un gag indépendant (*stop comic ou gag-a-day strip*). » Citée dans le glossaire de la cité internationale de la bande dessinée et de l'image, site internet, 2016, disponible à l'adresse suivante : <http://www.citebd.org/spip.php?article222>. Consultée le 5 mai 2023.

3 Citée dans MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 9.

4 Ibidem, p. 71.

« Déplacement d'un corps, changement de position dans l'espace. »,

« Impulsion, élan qui porte à manifester un sentiment, une volonté, etc⁵. ».

Ces trois définitions représentent plusieurs formes que peut prendre le mouvement graphique dans le manga contemporain.

Afin de qualifier certains effets produits par le mouvement, des termes tels que « dynamisme » et « rythme de lecture » peuvent être utilisés. Le premier terme est relatif à une impression d'activité, de mollesse, d'énergie, de vitalité, de rapidité, de rupture. Quant au rythme de lecture, il évoque la vitesse moyenne à laquelle le lecteur lit et qui peut être modifiée selon les différentes représentations graphiques.

Ces termes forment un lexique commun utilisé par les différentes personnes gravitant autour du milieu de la bande dessinée. La BD et le manga font l'objet de nombreuses recherches dans d'autres disciplines que l'Histoire de l'art comme le témoignent l'illustre sémiologue Thierry Groensteen ou encore Otsuka Eiji et Xavier Hébert, tous deux professeurs en culture et civilisation japonaise.

Néanmoins, ces trois personnes partagent le même trait commun : ils sont avant tout des critiques d'art. Ils sortent du cadre de leurs disciplines respectives pour analyser des œuvres ou des médias à la manière d'un historien de l'art. L'ensemble de la théorie de l'art de la bande dessinée est constituée et se fonde à partir d'ouvrages de références produits par des critiques d'art ou d'auteurs devenus théoriciens.

D'ailleurs, ce mémoire utilise plusieurs ouvrages réalisés par ces derniers. Malgré leur aspect non universitaire et certains défauts, ils présentent de grandes capacités d'analyse et de compréhension de la bande dessinée. L'ouvrage de référence dans le milieu se nomme *L'Art invisible* et est réalisé en 1993 par Scott McCloud. Né en 1960 à Boston aux États-Unis, Scott McCloud est un auteur de BD ainsi qu'un théoricien de la bande dessinée. Outre son comics *Zot!* (fig. 2) et quelques chapitres de *Superman Adventures* (fig. 3), McCloud est avant tout connu pour ses essais sur la bande dessinée. Son ouvrage le plus connu, *L'Art invisible*, se base sur l'essai de Will Eisner (lui aussi auteur et théoricien) nommé *La bande dessinée, art séquentiel* édité en 1985. Ce dernier pose les fondements du médium tels que l'importance du découpage, du lettrage, de la forme des cases et des différentes manières de créer du mouvement graphique dans la BD.

5 Ces trois définitions sont citées dans le dictionnaire Larousse en ligne, disponibles à l'adresse suivante : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/mouvement/53021>. Consultée le 4 juin 2023.

L'ouvrage d'Eisner étant une référence à l'époque, McCloud y reprend certaines idées tout en développant ses propres théories au sein de *L'Art invisible*. Bien que cet ouvrage possède des réflexions intéressantes, il peut parfois se retrouver obsolète à propos de certaines de ses théories à cause de sa date de création et de son chauvinisme américain.

Également, malgré des analyses de grandes qualités, un certain manque d'objectivité est retrouvable au sein du chapitre « Le " style Tezuka " : un modèle de narration visuelle » écrit par Xavier Hébert dans l'ouvrage collectif *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe* de 2009 et dirigé par l'éditeur Hervé Brient. Néanmoins, cet ouvrage et plus particulièrement ce chapitre sont utilisés avec du recul dans ce mémoire.

Afin de proposer un travail universitaire intelligible au plus grand nombre et de mieux comprendre le manga contemporain, développer le contexte historique du Japon contemporain, de 1945 à nos jours, est nécessaire.

Depuis l'attaque des Japonais sur la base militaire de Pearl Harbor le 7 décembre 1941, la population japonaise est mobilisée contre les États-Unis lors de la Seconde Guerre mondiale. Cependant, le 6 et 9 août 1945, le Japon est dévasté suite aux deux bombes atomiques envoyées par les États-Unis qui frappèrent Hiroshima et Nagasaki, l'empereur Hirohito (1901-1989) annonce la capitulation du pays six jours plus tard, soit le 15 août 1945. À la suite de cet événement dramatique et aux actes de capitulation du Japon le 2 septembre 1945, le pays doit de se reconstruire le plus vite possible afin d'éviter la famine, la pauvreté, les maladies et bien encore d'autres maux. D'après la traduction française de la Fédération de la France Libre du dernier paragraphe de l'Acte de capitulation du Japon :

« Dans la direction de l'État, l'autorité de l'Empereur et du Gouvernement japonais sera subordonnée à celle du Commandant Suprême des Puissances Alliées, qui prendra toutes les mesures qu'il estimera propres à assurer l'exécution des conditions de la reddition⁶. »,

le Japon est donc dirigé par le général Douglas MacArthur (1880-1964) provenant des États-Unis. Durant le mois suivant cette signature, environ 400 000 soldats américains débarquèrent afin de veiller à l'ordre et au rétablissement du pays. L'arrivée des soldats et de Douglas MacArthur fut relativement bien accueillie par la population, ce dernier ayant déjà vécu au Japon auparavant, il connaissait donc bien les mœurs et coutumes des japonais. Les américains organisaient des campagnes de vaccination visant à arrêter les épidémies, les famines diminuèrent progressivement

6 Voir l'Acte de capitulation du Japon signé le 2 septembre 1945. Disponible à l'adresse suivante : <https://www.france-libre.net/acte-capitulation-japon/>. Consultée le 13 février 2022.

en distribuant des plats inconnus tels que des hamburgers ou du beurre de cacahuète aux Japonais⁷. L'historien François Kersaudy (1948-), déclare dans *MacArthur : l'enfant terrible de l'US Army* publié en 2014 :

« Trois coups de maître de MacArthur : d'abord avoir pris soin de la population, s'être opposé à l'ennemi russe honni et, enfin, s'être appuyé sur l'empereur pour faire passer les réformes⁸. » ;

de fait, cette colonisation américaine arrive à allier le respect des traditions japonaises et un nouveau mode de vie occidental afin de bâtir une nouvelle société solide et unie.

Durant les sept années d'occupation, les États-Uniens font découvrir aux Japonais d'autres aspects de la culture occidentale, par exemple : la mode, certaines technologies et les films d'animation des studios Walt Disney Productions ; ces derniers ont inspiré Osamu Tezuka, surnommé « le Dieu du manga », dans son travail.

Suite au traité de San Francisco de 1952, le pays n'est plus sous la tutelle des États-Unis mais ces derniers ont toujours à leur disposition l'accès à près de 600 lieux tels que des ports, des casernes ou encore des bureaux au Japon ; ainsi, la colonisation ne prend pas fin totalement et la culture occidentale continue de rentrer au Japon. Durant les décennies 1960 et 1970, la société japonaise voit émerger une importante classe moyenne avec un pouvoir d'achat plus élevé qu'auparavant. Elle possède la capacité de s'offrir des plaisirs, des loisirs et l'accès à la technologie : aspirateur, télévision et lave-linge pour ne citer qu'eux.

Cependant, malgré ce récent épanouissement le Japon n'oublie pas les horreurs vécues, il se retrouve donc tiraillé par le souvenir des bombes atomiques au milieu de cette ère de modernité. C'est ainsi que des œuvres ayant pour thèmes les risques de la fin du monde nucléaire et de la guerre froide voient le jour.

Godzilla (fig. 4) de Ishirō Honda (1911-1993) et *Akira* (fig. 5) de Katsuhiro Otomo (1954-) sont des œuvres traitant de ces sujets et qui datent respectivement de 1954 et de 1982, cet écart de presque trois décennies démontre que ce souvenir déchirant persiste malgré les années au sein de la société japonaise.

Par la suite, le choc pétrolier des années 1973-1974 ralentit le mode de vie des populations, la consommation et le pouvoir d'achat baissent, le secteur culturel en pâtit inévitablement. Cette crise impacte aussi le secteur du manga, c'est le cas par exemple du magazine *Weekly Shōnen Jump* publié par la maison d'édition Shūeisha qui dû alléger son magazine de 80 pages durant une

7 Voir GUILLAUMIN, Maud, « Le Japon sous la tutelle américaine », *GEO Histoire*, n°33, mai 2017.

8 Citée dans KERSAUDY, François, *MacArthur : l'enfant terrible de l'US Army*, Perrin, Paris, 2014.

période, proposant donc 236 pages au lieu 316 originellement. De plus, le prix du magazine augmenta de 60 %, passant de 100 yens à 160 yens⁹.

Durant la décennie 1980, le Japon devient une puissance mondiale économique et commence à investir dans des organismes internationaux tels que l'aide au développement de pays du Tiers-monde ainsi que dans l'Unesco. Ses traditions et ses biens culturels s'expatrient de plus en plus et des phénomènes culturels, jusque là marginaux, deviennent des phénomènes importants pour un bon nombre de la population occidentale ; l'animation japonaise, les mangas et les jeux vidéos deviennent alors des représentants du Japon à l'étranger. C'est d'ailleurs en 2005 que le pays devient le deuxième plus gros exportateur mondial de biens culturels¹⁰.

Cependant, ce triomphe est perturbé lors en 2011 lorsqu'un séisme et un tsunami frappent le nord-est du Japon. Cette catastrophe naturelle provoque l'accident nucléaire de Fukushima et réveille dans les mémoires la catastrophe de Tchernobyl mais aussi et surtout les bombes atomiques qui frappèrent Hiroshima et Nagasaki. Dès lors, la mémoire de cette période reprend une place importante au sein de la société japonaise ainsi que dans les œuvres d'art de cette époque.

À ce sujet, le soft power du Japon n'est plus à démontrer ; le bilan GFK en partenariat avec le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême sorti le 27 janvier 2022 annonce que 47 millions de mangas ont été vendus en France durant l'année 2021¹¹.

Cependant, jouir d'une telle popularité et être un bien culturel de consommation n'éclipse pas le fait que le manga reste un médium artistique. Ce dernier est d'ailleurs un sujet historiographique très débattu. Depuis quelques décennies, le consensus était d'affirmer que Katsushika Hokusai (1760-1849) était le père du manga mais cela semble désormais remis en question¹². C'est pourquoi le contexte historique du manga, tout comme celui de la bande dessinée, est à interpréter de manière hypothétique.

Néanmoins, dès 1814, Hokusai publie un ensemble d'ouvrages composé d'estampes tirées de ses croquis destinés à l'apprentissage de la peinture, il l'intitule *Hokusai manga* (fig. 6). Cependant, ce n'est pas la première fois que le terme « manga » apparaît au Japon. En effet, avant la parution de cette œuvre, l'artiste Santō Kyōden (1761-1816) évoque ce mot dans son ouvrage *Shiji no yukikai* en 1798.

9 Voir GOTŌ, Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Kurokawa, Paris, 2019, p. 157.

10 Voir BOUISSOU, Jean-Marie, *Le Japon contemporain*, Fayard, Paris, 2007, p. 482.

11 Voir le post LinkedIn du compte du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême datant de janvier 2022 disponible à l'adresse suivante : https://www.linkedin.com/posts/festival-international-de-la-bande-dessin-%C3%A9e-d-angoul%C3%Aame_fibd-fibd2022-mid-activity-6893184392706277376-f35F/?utm_source=linkedin_share&utm_medium=member_desktop_web. Consultée le 5 mai 2023.

12 Voir Adam L. Kem, « La force du manga : un point de vue historique comparatif », dans *Manga*, cat. exp., British Museum, Londres, 23 mai-6 août 2019, p. 107-108.

Au début du XIX^e siècle, le sens du mot « manga » est différent de celui d'aujourd'hui ; le mot « manga » (漫画) est composé de deux caractères : « man » (漫) et « ga » (画) ; ce dernier renvoie à l'idée de la représentation graphique ou de manière générale à l'image dessinée. Quant au premier caractère, il désigne l'idée une entité créée au fil de l'idée, involontaire et exagérée. Ainsi le terme de « manga » renvoie à l'idée d'un dessin au trait libre.

Ce sens concorde avec le processus de création des mangas de cette époque comme le définit Matsuba Ryōko, directrice des sciences humaines numériques à l'Institut Sainsbury des études sur l'art et la culture du Japon de l'University of East Anglia au sein du catalogue d'exposition *Manga* de 2019 :

« manga désigne une suite de dessins effectués selon le principe de libre association : l'artiste dessine ce qu'il voit se dérouler sous ses yeux et des idées que ce spectacle lui fait venir à l'esprit¹³. ».

Ainsi, le contexte de création des mangas relèvent d'un processus de création rapide, dynamique et spontané.

Cependant, comme dit précédemment, l'impact d'Hokusai sur le manga contemporain est aujourd'hui remis en question. En effet, certains éléments témoignent de récits visuels réalisés avant l'arrivée d'Hokusai, par exemple : des encadrés se trouvant sur des *dōtaku* (fig. 7), de grosses cloches de cérémonies faites de bronze datant du III^e et IV^e siècles. Également, des récits visuels caricaturaux sous forme de graffitis datant du VII^e siècle sont tracés sur des récipients en terre cuite et sur les murs du temple Hōryūji de Nara.¹⁴ ; cela témoigne d'une perpétuation de cet art au fil des siècles. Au XII^e siècle, cet art proposant des séquences d'images et de textes trouve un réel essor, il rentre petit à petit dans la culture artistique japonaise comme le démontre la popularité des *Caricatures d'animaux et d'êtres humains sur rouleau* (fig. 8) du temple Kōsanji à Kyoto. Outre les séquences d'images et de textes, l'objet manga se définit aussi par un format de livre : un format de poche. Les *Nara e-hon* du XVI^e siècle sont, de par le format en moyenne de 16 x 22cm et de par les représentations de séquences d'images et de textes, les livres se rapprochant le plus du manga tel qu'il existe aujourd'hui. Bien que la population soit de plus en plus alphabétisée à cette période, le fait de conjuguer images et texte représente un atout de démocratisation conséquent. Par la suite, au XVII^e siècle, ce format de livre couplé au style humoristique du *Toba-e*¹⁵ jouit d'une très grande

13 Citée dans Matsuba Ryōko « Hokusai, inventeur du manga ? », dans *Manga*, cat. exp., British Museum, Londres, 23 mai - 6 août 2019, p. 278.

14 Voir Nicole Coolidge Rousmaniere, « Des mangas pour tous les goûts », dans *Manga*, cat. exp., British Museum, Londres, 23 mai-6 août 2019, p. 22.

15 Le *Toba-e* est un style de peinture inspiré des *Caricatures d'animaux et d'êtres humains sur rouleaux*. Le style dépeint des représentations d'animaux en train d'effectuer des tâches humaines. Le nom de *Toba-e* est attribué à ce style car il se pourrait que ce soit le moine Toba Sōjō qui peignit les rouleaux retrouvés au temple de Kōsanji.

popularité, ces livres bon marché permettent à la caricature et au format de poche de s'installer au Japon.

Cependant, la culture japonaise se mélange à partir du 8 juillet 1853 lorsque le commodore Matthew Perry (1794- 1858) de l'US Navy débarque de manière forcée et militarisée au Japon. Ce dernier, jusqu'ici isolationniste depuis les années 1650, ouvre ses frontières au commerce international. Ainsi, des étrangers débarquent au pays du Soleil levant et emportent avec eux leur culture ; c'est le cas de Charles Wirgman (1832-1891). Il fait partie des personnes qui imprimèrent les premiers journaux du Japon, un médium jusque là inconnu. Le journal imprimé par Wirgman s'intitule « The Japan Punch » et fut publié de 1862 à 1887, le journal est un mensuel proposant en majorité des satires ainsi que des dessins humoristiques. Il est beaucoup apprécié par la population locale et étrangère malgré le fait que le gouvernement japonais ne voit pas d'un bon œil les moqueries et les détournements. *The Japan Punch* est important pour le manga contemporain par plusieurs aspects. Premièrement : il crée le modèle économique sur lequel se base le manga, c'est-à-dire le journal périodique. En effet, depuis la moitié du XX^e siècle, avant de paraître sous son format de poche, le manga est pré-publié chapitre par chapitre au sein de magazines de prépublication. Secondement, *The Japan Punch* fait usage de bulles afin d'insérer du texte et utilise grandement la caricature. De fait, pour Otsuka Eiji (1958-), théoricien japonais du manga et mangaka, au sein de l'article « Comic-book formula for success » provenant du journal *Japan Quarterly* publié de juillet à septembre 1988, *The Japan Punch* est fait partie des précurseurs du manga¹⁶.

Par la suite, le manga se développe dans les journaux à la manière de *comics strips* américains. Dépassant rarement la page quantitativement, de courtes histoires, souvent humoristiques, sont dessinées et certains artistes comme Rakuten Kitazawa, de son vrai nom Yasuji Kitazawa reçoivent un grand succès. Né en 1876 et mort en 1955, il étudie le *nihonga*¹⁷ ainsi que la caricature avant de rejoindre en 1895 le magazine en langue anglaise nommé « Box of Curios » puis le magazine hebdomadaire *Jiji Manga* en 1899. À l'instar de *The Yellow Kid* (fig. 9) créé par Richard Felton Outcault (1863-1928) aux États-Unis en 1896, une bande dessinée publiée dans le quotidien *New York World*, Kitazawa commence dès 1902 à créer une planche de manga au sein du *Jiji Manga*. Au sein de cet hebdomadaire, l'artiste développe des histoires courtes de six cases en moyenne et

Cependant, de plus en plus de personnes réfutent cette idée et ce style serait attribué à plusieurs artistes. Voir SHIMIZU, Christine, *L'art japonais*, Flammarion, Paris, 2001, p. 148.

16 Voir OTSUKA, Eiji, « Comic-book formula for success », *Japan Quarterly*, juillet-septembre 1988.

17 Le terme « *nihonga* » signifie « peinture japonaise » et désigne un mouvement artistique japonais débutant dans la décennie 1880. Il apparaît en signe de contestation face à la politique gouvernementale qui promeut l'étude de la peinture occidentale. De fait, le *nihonga* est un mouvement artistique conservateur qui reproduit des œuvres traditionnelles japonaises tout en y intégrant des éléments occidentaux.

dessine des œuvres telle que *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (fig. 10) en 1902 ; il s'agit de l'histoire de deux personnages simplets visitant Tokyo et ignorant tout de la culture moderne. Cependant, Kitazawa ne propose pas d'hapax, il innove en faisant revenir de manière récurrente ses personnages dans le magazine. Ce choix fait de *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu* (fig. 10) un des précurseurs du *story manga*, un manga qui propose des histoires longues, dépassant le format de l'histoire dessinée en une page.

Le *story manga* se développe petit à petit durant les années 1920 avec des succès s'inspirant d'œuvres anglaises tel que *Shōshan no Boken* (fig. 11) créé par Nobutsune Oda (1889-1967) et Katsuichi Kabashima (1888-1965) en 1923 au sein du journal *Asahi Graph* par exemple. Cette œuvre reprend les thèmes et certains personnages de la bande dessinée *Pip, Squeak, and Wilfred* (fig. 12) publiée dans le « Daily Mirror » de 1919 à 1956 et réalisée par Bertram J. Lamb (1887-1938) et Austin Bowen Payne (1876-1959).

Cependant, l'œuvre qui fit basculer le manga dans son époque contemporaine se dénomme *La nouvelle île au trésor* (fig. 1), elle est co-écrite par Osamu Tezuka et Shichima Sakai (1905-1969) et est publiée en 1947.

Cette œuvre angulaire et marqueuse d'une époque fait partie du corpus d'œuvres choisies afin de traiter de la représentation du mouvement graphique dans le manga contemporain.

Les œuvres du corpus ont été choisies pour leur intérêt graphique et leur influence médiatique, toutes ces œuvres jouissent d'une grande popularité et peuvent avoir de l'influence dans leur milieu respectif. Les œuvres évoquées ne sont pas des actes isolés dans le domaine de la bande dessinée et ne sont pas les seules à développer certaines caractéristiques graphiques, néanmoins, leur cas n'est pas non plus une généralité.

De plus, le fait que le corpus soit majoritairement composé de manga *shōnen* et *seinen*¹⁸ n'est pas voulu mais est un résultat de recherche¹⁹. En associant les termes « mouvement » et « manga », certains peuvent penser aux séries d'animations japonaises, aussi appelées « animés », et leur absence au sein de ce mémoire peut être questionnée. Cependant, bien que certains parallèles existent, le sujet principal de ce mémoire est le manga contemporain, non l'animé ; ils sont deux arts distincts qui se rejoignent souvent par ce qu'ils représentent mais restent différents, un manga ne peut pas être analysé comme un animé. Lorsque d'un manga et un animé sont conçus leurs processus de création différents, ils ne visent pas à produire le même résultat ou le même rendu. De

18 Les mangas *shōnen* et *seinen* désignent des catégories éditoriales de manga visant respectivement un public adolescent de 10 à 18 ans et un public préadolescent.

19 Choies avant tout pour leur pertinence, les œuvres du corpus proviennent d'une sélection personnelle parmi les mangas patrimoniaux, classiques et plus contemporains. Également, ils sont aussi issus de choix de recherche et d'accessibilité matérielle. Néanmoins, une plus longue période de recherche aurait permis de meilleurs choix quant aux ouvrages liés au corpus d'œuvre de ce mémoire.

fait, un animé produit à partir d'un manga doit être considéré comme une œuvre à part entière et non comme l'œuvre originale transposée avec de l'animation. Ainsi, *Hunter x Hunter* (1998-) (fig. 13) le manga est une œuvre diamétralement différente de *Hunter x Hunter* (2011-2014) (fig. 14) l'animé, bien qu'ils relatent tous deux la même histoire. De fait, traiter d'animé à part entière est ici hors-sujet.

Également, si une œuvre a été traduite en Français alors elle apparaît en Français dans le texte afin de faciliter la lecture aux francophones, sinon, l'œuvre est écrite en *rōmaji* (transcription phonétique du Japonais en alphabet latin).

En se basant sur les travaux d'Osamu Tezuka, les critiques de la bande dessinée et du manga Otsuka Eiji, Scott McCloud et Xavier Hébert affirment que la représentation graphique du mouvement est une particularité du manga contemporain (respectivement dans l'article « Dans le manga, le mouvement est roi » de *Libération*²⁰, dans *L'Art invisible*²¹ et dans *Osamu Tezuka : la dissection d'un mythe*²²). Cependant, cette concentration autour d'un seul et même artiste parmi tous ceux qui composent l'ensemble de l'histoire de l'art du manga contemporain interpelle. En effet, caractériser le manga contemporain ne peut pas se faire uniquement à travers un artiste. Pour avancer une telle affirmation, il faut que l'héritage de la représentation graphique du mouvement employée par Tezuka soit réutilisée par les mangakas ultérieurs, qu'un héritage perpétue. De plus, caractériser de la sorte le manga contemporain d'une telle particularité tend à effacer ou à créer un fossé technique avec les représentations graphiques du mouvement dans la bande dessinée franco-belge et du comics. Ces problèmes historiographiques tendent à l'interrogation : depuis Osamu Tezuka à nos jours, la représentation graphique du mouvement est-elle réellement une particularité du manga contemporain ?

Afin de répondre à ce questionnement, il est nécessaire d'identifier les enchaînements de cases ainsi que le découpage qui servent à ralentir ou dynamiser le rythme de lecture. Parmi ces derniers, des types d'enchaînements d'images sont empruntés au langage cinématographique et peuvent démontrer une dimension particulière du mouvement graphique. Également, le découpage des cases dans l'espace de la page est aussi un art invisible producteur de dynamisme dans le manga contemporain.

Une fois avoir analysé les sujets et le découpage, l'impact de la composition des iconographies sur le dynamisme du manga contemporain peut aussi être développé. En effet, l'utilisation de plans cinématographiques au sein des compositions graphiques et l'emploi d'onomatopées à l'usage

20 Voir OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.

21 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 78-89, 120-122.

22 Voir BRIENT, Hervé (dir.), *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe*, Éditions H, Versailles, 2009, p. 37-72.

particulier peuvent être des entités invisibles servant à retranscrire graphiquement une forme de dynamisme.

Suite au travail de composition, certains éléments graphiques peuvent servir à procurer une sensation de mouvement chez le lecteur : les différentes manières les plus évidentes sont regroupées sous l'appellation de « ligne de mouvement » ainsi que l'utilisation de formes abstraites métaphoriques.

I – Les enchaînements de cases et le découpage, ralentir ou dynamiser le rythme de lecture

Une des définitions du terme « mouvement », précédemment citée, évoque la notion de rythme dans une œuvre artistique ; cela désigne un mouvement périodique, une allure à laquelle s'exécute une action ou se déroule un processus. De fait, les notions de « rythme » et de « mouvement » sont liées.

À l'instar du cinéma où le montage permet de créer du rythme, du dynamisme et du mouvement, les enchaînements de case et le découpage permettent d'accélérer le rythme de lecture, soit le rythme du déroulement des actions au sein de l'histoire de l'œuvre.

1) Des types d'enchaînements d'images particuliers empruntés au langage cinématographique

Le montage cinématographique est une technique artistique ardemment théorisée par des cinéastes ou des théoriciens de la première moitié du XX^{ème} siècle. Il peut être comparé au découpage de la bande dessinée puisque ce dernier tend aussi à articuler des images entre elles afin de constituer une séquence narrative. Néanmoins, elles ne sont pas assemblées les unes à la suite des autres comme pour le montage mais sont disposées toutes ensemble sur une ou plusieurs planches.

Les théories du montage de la décennie 1920 ont inspiré Osamu Tezuka dans la construction de la nouvelle forme du manga contemporain²³ et semblent s'inscrire par la suite comme des éléments narratifs caractéristiques du manga contemporain d'après Scott McCloud dans *L'Art invisible*²⁴.

Ces éléments narratifs vecteurs de mouvement dans le manga contemporain sont les principes d'enchaînement d'image à image et du découpage. Les deux techniques permettent de développer un rythme de lecture plus ou moins développé ainsi qu'une forme de mouvement graphique considéré comme la structure de la bande dessinée, comme sa grammaire²⁵.

23 Voir OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.

24 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 86-90.

25 Ibidem, p. 75.

a) Les enchaînements de cases Eisensteinien

Osamu Tezuka est né en 1928 et est mort en 1989 au Japon. Chose rare à cette époque, son père possédait un projecteur de films et transmis au jeune Tezuka le goût des œuvres de Charlie Chaplin et de Walt Disney. Outre l'animation, il est bercé par les œuvres de Rakuten Kitazawa mais c'est bien l'art du studio de la mascotte aux grandes oreilles qui influence le style graphique de Tezuka. Ils ont en commun un trait arrondi, souple et dynamique et proposent tout deux des grands yeux très expressifs et communicateurs²⁶. Le personnage emblématique de Tezuka *Astro Boy* (fig. 15) possède des yeux rappelant ceux de Bambi, personnage éponyme du film *Bambi* (fig. 16) de 1942 visionné plus de 130 fois par l'artiste²⁷. De même, les yeux du personnage principal de *La nouvelle île au trésor* (fig. XII) ressemblent beaucoup à ceux de la représentation officielle de Mickey Mouse des années 1935 aux années 1938 (fig. 17). Cependant, même si l'amour de Tezuka pour les films de Walt Disney est certain, les distorsions des personnages et des objets ainsi que les effets expressionnistes lisibles dans ses premiers mangas peuvent laisser supposer que l'artiste connaissait l'univers et les dessins de Tex Avery (1908-1980) (fig. 18). Cette idée peut s'avérer plausible étant donné la grande culture cinématographique, y compris du cinéma d'animation, que Tezuka a acquis durant son enfance et son travail de critique cinéma une fois adulte.

De plus, Osamu Tezuka est un artiste grandement influencé par le cinéaste et théoricien Sergueï Mikhaïlovitch Eisenstein²⁸ (1898-1948) qui développa plusieurs théories du montage. Néanmoins, c'est l'application des théories de « l'effet Koulechov » et du « montage d'attraction », développées par Lev Koulechov (1899-1970) lui aussi cinéaste et théoricien, qui est repris par la suite dans le manga contemporain. L'effet Koulechov est un procédé qui démontre que le montage possède un pouvoir narratif en présentant le même homme suivit d'une scène de repas, d'enterrement ou de désir, les émotions ressenties face à cette séquence changent malgré la neutralité faciale du comédien (annexe 4). De fait, le jeu des acteurs n'est pas le seul outils permettant une narration cinématographique.

Quant au montage d'attraction, il est un des deux types de montage distingué par Koulechov. Il offre une contradiction avec la logique narrative afin de provoquer une réaction consciente du

26 Voir TEZUKA, *Osamu, Ma vie manga*, Kana, Paris, 2011, p. 116.

27 Voir NOGUSHI, Fumio, *Tezuka to uoruto dizuni*, Kodansha, Tokyo, 2005, p. 4.

28 Voir OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.

public en lui proposant des images inattendues qui lui adressent un message. Dans son film *La grève*²⁹, Eisenstein utilise le montage d'attraction afin de créer des métaphores et de choquer le public. Il enchaîne des images de fuite de manifestants, de vaches en train de se faire égorger dans un abattoir puis des images de personnes mortes dans un champ. Cette enchaînement de scène provoque un dégoût visuel et émotionnel.

Le fait d'intercaler des images qui n'ont pas de sens au premier abord, mais qui en relèvent une fois la séquence assemblée, permet de briser le rythme de la narration et de pousser le spectateur à réfléchir. Ce type d'enchaînement d'image existe aussi dans la bande dessinée et Scott McCloud estime qu' :

« aussi différentes que les deux cases puissent être, il y a toujours une sorte d'alchimie qui opère dans l'espace qui les sépare, et qui nous fera trouver un sens au rapprochement le plus discordant. De telles juxtapositions ne véhiculent pas un sens de façon traditionnelle, mais une signification finit toujours par se dégager³⁰. ».

Le manga *La Chenille* (fig. 19) réalisé par Suehiro Maruo (1956-) en 2009 à partir d'un roman de Edogawa Ranpo (1894-1965) publié en 1939 est un exemple d'œuvre utilisant ce type d'enchaînement d'image. En effet, la page 9 (fig. I) propose un zoom au sein d'une pièce où une scène de lutte a eu lieu et finit par mettre en avant un message maladroitement écrit sur le mur. La double page 10-11 (fig. II) rompt avec ce début de séquence narrative et rompt avec le rythme de lecture amorcé. Ce dernier est déjà lent puisque les trois cases précédentes ont un but contemplatif mais la double page 10-11 ne propose même pas un mouvement de caméra. La faune et la flore détaillées accompagnées de motifs décoratifs précis et de l'accumulation de formes sinueuses forcent le spectateur à essayer de décrypter le sens de cette scène et de sa place dans la séquence. La féerie et le malaise de cette double page trouble le lecteur. Également, comme dans *La grève* (fig. III) de Eisenstein, la scène qui suit l'image choc revient à une image narrativement plus logique. C'est aussi le cas dans *La Chenille* avec la page 12 (fig. IV) qui propose une suite narrative et graphique moins en rupture avec la page 9 (fig. I) du manga.

De fait, le montage d'attraction employé dans un des films les plus célèbres d'Eisenstein est retrouvable comme enchaînement d'image dans le manga contemporain. Néanmoins, ici, le rythme de lecture se retrouve ralenti. En effet, le lecteur prend un temps afin de comprendre les différents événements séquencés sous ses yeux. Ce type d'enchaînement ne peut pas se lire rapidement, il nécessite obligatoirement un temps de réflexion et de contemplation des images à la recherche

29 Voir EISENSTEIN, Sergueï, *La grève*, 1 h. 17 min. 3 sec. - 1 h. 17 min. 43 sec., 1925.

30 Citée dans MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 81.

d'indice et de sens pour essayer de comprendre ces ruptures thématiques. De fait, ce type d'enchaînement d'image inspiré du cinéma influence le manga contemporain et lui permet de développer différents rythmes de lectures et différents types de mouvement.

b) Enchaînement d'images multiples servant à poser un cadre, rythme ralenti

« " Le héros et sa copine se promènent ensemble. ". Ça ne veut pas dire qu'il faut commencer brutalement avec une scène de promenade. Dans cet exemple, le lecteur ne peut pas savoir si les deux personnages se promènent en ville ou à la campagne. [...] Il vaut mieux dessiner un paysage dans un grand carré. Grâce à ça, on sait que l'histoire va se dérouler dans une petite ville de province près des montagnes³¹. ».

Akira Toriyama (1955-) (annexe 1), auteur émérite de *Dragon Ball* (1984-1995) (fig. 20) et *Dr Slump* (1980-1984) (fig. 21), affirme ces mots dans son ouvrage *L'apprenti mangaka* édité en 1982 au Japon. Bien que la citation soit destinée à un jeune public, elle n'est pas dénuée d'intérêt.

En effet, elle évoque le fait de poser un décor, un cadre et un contexte visuel et narratif ; plus que cela, il indique que ce décor a une réelle importance et insiste pour que ce contexte soit dessiné dans une grande case. Ainsi, le fait de poser l'action doit avoir une place importante dans une œuvre, Toriyama invite également à répéter cette action pour chaque changement de lieu afin de ne pas déboussoler le lecteur³², à l'instar d'une vue extérieure du Central Perk comme transition lorsque les personnages de *Friends* se rendent au café par exemple.

Pour Scott McCloud, cet volonté du manga contemporain à vouloir poser un contexte au lieu de représenter une action qui serait utile au scénario provient de deux faits.

Cela proviendrait de la longueur des récits qui compilent plusieurs milliers de pages³³ ainsi que des dizaines voire centaines de tomes comme *Detective Conan* (104 tomes) (1994-) (fig. 22), *One Piece* (105 tomes) (1997-) (fig. 23), *Kochira Katsushika-ku Kameari kōen mae hashutsujo* (201 tomes) (1976-2016) (fig. 24) ou encore *Golgo 13* (207 tomes) (1968-) (fig. 25). Cela est un argument valable mais ce type de ralentissement de l'action par la mise en contexte est présent dès les débuts du manga contemporain où le *story manga* n'était pas aussi développé ; d'ailleurs, Osamu Tezuka le démontre avec la quatrième case de la page 25 du chapitre 2 du tome 1 de *Princesse Saphir* (1953-

31 Citée dans TORIYAMA, Akira ; SAKUMA, Akira, *L'apprenti mangaka*, Glénat, Grenoble, 1997, p. 48.

32 Ibidem, p. 49.

33 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 88.

1956) (fig. 26). En effet, malgré ses trois tomes compilés une fois la série terminée en 1956, l'auteur prend le temps de définir le contexte géographique et social du récit. Ainsi, l'argument de McCloud est cohérent mais doit être nuancé, la mise en contexte ne provient pas que de la longueur des récits.

De fait, McCloud explique qu' :

« En occident, l'art et la littérature ne sont pas des activités où les créateurs se promènent au hasard. Généralement, notre culture se donne des buts. Mais en orient, il existe une tradition d'œuvres d'art qui constituent des cycles et des labyrinthes³⁴. ».

Il développe cette idée de tradition avec *La grande vague de Kanagawa* (fig. 27) de Katsushika Hokusai réalisée en 1830. Cette estampe tirée d'une série créée par le supposé créateur du manga porte un grand intérêt à la mise en avant du décor, il est au premier plan et devient le sujet principal de l'œuvre³⁵. Ainsi, cette volonté des mangakas à représenter le décor et à le mettre en avant dans le manga contemporain proviendrait d'une tradition artistique et culturelle et à une autorisation de sérialisations plus longues de la part des éditeurs. Néanmoins, l'influence du cinéma sur le manga contemporain est absente des arguments de McCloud à ce sujet.

Cependant, les pages 415 (fig. V) et 416 (fig. VI) du chapitre 22 du tome 3 de la *Perfect Edition* de l'œuvre *20th Century Boys* de Naoki Urasawa (annexe 2) (1960-) éditée de 2000 à 2006 accentuent le lien direct de ce type de case avec le cinéma. En effet, la page 415 (fig. V) démarre avec une mise en contexte volontairement mystérieuse en présentant au lecteur une île près du large, le contexte géographique est incertain. La deuxième case n'aide pas non plus à la compréhension puisqu'elle se focalise sur des tétrapodes servant à empêcher les inondations ; la caméra se rapproche encore du bâtiment dans la troisième case afin de dévoiler le nom et l'utilité de cet établissement isolé, il s'agit d'une prison. Le lecteur tourne la page et s'attend à tomber directement sur la reprise de l'histoire puisqu'il connaît le contexte, cependant, le mouvement de caméra précédemment initié continue. La première case indique que la prison s'étend profondément en dessous du niveau de la mer avec la représentation d'un escalier dont le lecteur ne voit pas le fond ; ce qui accentue l'aspect sécuritaire du lieu et qui donne un indice quant à la dangerosité des détenus. La deuxième case est étrangement statique, la fin du couloir est aspirée par les ténèbres tandis que le chemin du lecteur, guidé par le zoom continu, est bloqué par une grille sur laquelle est écrit un protocole de sécurité visible dans la troisième case. Dans la quatrième case, le chemin de la caméra semble arriver à la fin du parcours

34 Ibidem, p. 89.

35 Ibidem, p. 90.

avec le bout du couloir mais il continue sur la porte la plus éloignée dans la case numéro 5. Cependant, la contemplation ainsi que la mise en contexte du cadre géographique, spatial et narratif s'arrête avec la présence d'un personnage symbolisée par une bulle de dialogue sortant des grilles de la porte.

À travers ces deux pages, Urasawa utilise une technique de narration du cinéma appelée « *Show, don't tell* » qui consiste à montrer visuellement les choses qui peuvent avoir de l'importance dans un récit, dans la construction d'une atmosphère et d'un contexte plutôt que de le faire dire par un personnage³⁶. Ainsi, le contexte semble plus réaliste et plus ancré dans une continuité diégétique, son introduction n'est pas forcée. La mise en scène contextuelle visuelle d'Urasawa crée un rythme de lecture lent et contemplatif tout en mouvement grâce à un mouvement de caméra continue sur deux pages. Il expose les éléments visuels relatifs à des informations importantes, le lecteur comprend par lui-même les différents enjeux qui se profilent devant lui. Les scènes contemplatives n'en sont pas vraiment puisque le point de vue bouge constamment, le lecteur est emporté dans la scène et est forcé de se poser lorsque la caméra s'arrête sur une scène à chaque case. Ces deux pages sont un bon exemple de « *Show, don't tell* » et permettent de réaliser que le manga contemporain puise ses cases contemplatives dans certains principes de narrations visuelles rattachées au cinéma.

c) Répétition d'une image et enchaînement de moment à moment

Dans la bande dessinée, caniveau renferme le principe de l'ellipse ; c'est-à-dire une progression temporelle, cependant, cette dernière n'est pas définissable. L'empirisme du lecteur détermine la durée de cette ellipse en fonction du contexte des images. Ce principe fondamental du médium permet de jouer avec le rythme de narration mais aussi le rythme de lecture.

Tatsuki Fujimoto (1992-), auteur de *Fire Punch* (2016-2018) (fig. 28) et de *Chainsaw Man* (2018-) (fig. 29), joue avec les variations de progressions temporelles offertes par l'ellipse dans son manga *Look Back* (fig. 30) réalisé en 2021. Les pages 52 (fig. VII), 53 (fig. VIII) et 76 (fig. IX), 77 (fig. X)

36 La technique du « *Show, don't tell* » provient originellement du dramaturge russe Anton Tchekhov (1860-1904) qui écrit « Ne me raconte pas que la lune brille ; montre moi le reflet de sa lumière sur un verre brisé » dans une lettre à son frère. Tchekhov est aussi connu pour sa technique de narration appelée « le fusil de Tchekhov » qui consiste à supprimer tout ce qui n'est pas pertinent dans l'histoire. « Si dans le premier acte vous dites qu'il y a un fusil accroché au mur, alors il faut absolument qu'un coup de feu soit tiré avec au second ou au troisième acte. S'il n'est pas destiné à être utilisé, il n'a rien à faire là. ». Lettre de Tchekhov à Alexandre Semenovitch Lazarev le 1er novembre 1889.

sont des exemples de bonne utilisation de l'ellipse, de son impact sur le mouvement ainsi que sur le rythme de lecture.

Dans les pages 52 (fig. VII) et 53 (fig. VIII), l'ellipse est volontairement indéfinie et indéfinissable. Les cases pourraient exister sans les autres autour, elles sont indépendantes des autres et sont individuellement porteuses d'un sens. Néanmoins, mises en séquence, les cases et les caniveaux qui se trouvent entre elles permettent de faire comprendre au lecteur que le temps défile rapidement ou lentement. La page peut d'ailleurs être lue dans tous les sens, l'histoire ne change pas et le résultat est le même : le ressenti est celui d'un découlement temporel progressif.

Le fait que les images soient volontairement dénuées de mouvement atténue le rythme de lecture et laisse place à la contemplation, cependant, le fait que les cases se ressemblent de par leur composition et leur absence de texte crée aussi une accélération de ce même rythme. En effet, le lecteur peut vouloir trouver les différences entre les cases similaires, observer les détails afin d'en apprendre plus sur l'histoire et les personnages, le rythme de lecture est alors ralenti, mais il peut aussi vouloir accélérer son rythme de lecture à cause de la ressemblance entre ces dernières ; s'il a vu une case et qu'il en a compris le sens, il comprend les autres par défaut. Cette volonté peut être accentuée par la forme des cases qui sont toutes de même tailles et de même forme. Un rythme binaire se développe et une certaine cadence de lecture apparaît. De fait, le rythme de lecture est à la fois plus ou moins ralenti et accéléré selon les sensibilités des lecteurs.

Les pages 76 (fig. IX) et 77 (fig. X) possèdent la même dynamique que les pages 52 (fig. VII) et 53 (fig. VIII) mais aussi deux autres particularités : l'enchaînement de moment à moment et de point de vue à point de vue.

Dans *L'Art invisible*, McCloud théorise le fait que ce premier type d'enchaînement ne nécessite que très peu d'ellipse³⁷. Il encadre les petites actions telles qu'un clignement d'œil, un doigt qui bouge ou encore un chat qui lève la tête. S'attarder visuellement sur chaque instant d'une action ne crée pas du mouvement, au contraire, elle se fige dans la représentation d'une iconographie alors qu'elle aurait pu être suggérée et comprise empiriquement par le lecteur.

Pour les enchaînements de moment à moment, l'ellipse est moins développée et saccade le mouvement, cela peut lui donner un effet de ralenti ou de folioscope mal réalisé. L'action s'étend sur un temps plus long. Cet effet de mouvement ralenti peut s'observer dans les trois premières cases de la page 76 (fig. IX) ainsi que les trois dernières cases de la page 77 (fig. X).

En effet, la prise en main du stylo est découpée en trois cases, le peu de mouvement qui ressort de cette séquence démontre qu'il s'agit d'un bien enchaînement de moment à moment. En effet, le rendu graphique et en détail de l'action crée une réelle sensation mouvement ralenti. Le même

37 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 78.

raisonnement s'applique aussi aux trois dernières cases de la page 77 même si, ici, l'objet en mouvement est la caméra qui se rapproche petit à petit du personnage en état de choc.

Les autres cases des deux pages sont des enchaînements de point de vue à point de vue qui se confondent dans des enchaînement de moment à moment.

Dans l'art invisible, McCloud affirme que l'enchaînement de point de vue à point de vue :

« 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 atmosphère³⁸. ».

Ici, la notion de temps est abstraite et aucune durée ne peut être définie dans ces cases. Le but de ces dernières est de créer un rythme de lecture et une atmosphère, un sentiment de répétition, une routine. Cet enchaînement permet à Fujimoto de créer un rythme original et d'appuyer l'impression de monotonie du quotidien.

D'ailleurs, le réalisateur soviétique Dziga Vertov (1896-1954) avait déjà utilisé des enchaînements similaires dans son film *L'Homme à la caméra* (fig. 31) en 1929³⁹. Également, ce réalisateur a proposé une scène s'apparentant à la page 53 de *Look Back* (fig. VIII) ; deux scènes sont présentées ensemble sur le même écran dans lesquelles des standardistes répondent aux appels. Aucune notion de temporalité n'est perceptible malgré le port des mêmes vêtements, à l'instar de l'œuvre de Fujimoto, seule la notion de répétition exacerbée est importante dans cette séquence vidéo.

Toujours dans *L'Art invisible*, McCloud affirme que ce type de représentation de point de vue à point de vue porte moins d'importance sur le principe de la séquence ordonnée⁴⁰ ; cela s'observe avec les pages 52-53 analysées précédemment par exemple.

De par cette création d'atmosphère qui semble typique du manga contemporain, Scott McCloud affirme que le manga contemporain insiste plus sur l'état que le mouvement⁴¹. Cependant, cette réflexion ne peut être complètement entendue.

En effet, la mise en exergue de l'état n'est pas synonyme d'absence de mouvement. Ce dernier peut justement apparaître avec un rythme de lecture amoindris, une répétition de composition d'image ou de mise en page. De fait, il est plus correct d'annoncer que le manga maîtrise aussi bien la représentation de l'état celle que du mouvement.

38 Citée dans MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 79.

39 Voir VERTOV, Dziga, *L'Homme à la caméra*, film, 1 h. 2 min. 53 sec. - 1 h. 3 min. 7 sec., 1929.

40 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 87.

41 Ibidem.

Avec les exemples de cette sous-partie, le manga contemporain a démontré une réelle richesse dans le fait de savoir ralentir ou accélérer un rythme de lecture tout en s'inspirant, parfois, de techniques cinématographiques.

Cependant, cette technique narrative n'est pas exclusive au manga contemporain comme le démontre les pages 32-33 du tome 7 de la bande dessinée franco-belge *Lou* (fig. XI) réalisée en 2015 par Julien Neel (1976-) où un enchaînement de point de vue à point de vue est utilisé tout au long de la double page.

2) Le découpage des cases dans l'espace de la page, un art invisible au service du dynamisme du manga contemporain

Le découpage, ou la mise en page, est l'art de disposer des cases renfermant des images dans l'espace d'une feuille. Ici, et dans l'ouvrage *L'Art invisible* de Scott McCloud, il est qualifié d'art invisible car il s'agit d'une technique graphique qui, au premier abord, ne semble pas avoir beaucoup d'importance dans l'apport de dynamisme ou de mouvement dans une œuvre ; ce qui est faux car depuis Osamu Tezuka jusqu'à nos jours, le manga contemporain regorge d'idées ingénieuses afin de créer du mouvement juste avec le découpage, une technique qui peut malheureusement parfois passer au second plan.

a) Découpage dynamique inspiré de la pellicule

« Quand j'étais gamin, au lendemain de la guerre, je suis tombé dans un bazar sur [*La nouvelle île au trésor*⁴²] de Tezuka [...]. C'était dessiné de telle sorte, avec un tel mouvement qu'on aurait dit du cinéma sur papier⁴³. ».

42 Traduction de « *Shintakarajima* » écrit dans le texte, nom japonais écrit en romanji du manga *La nouvelle île au trésor*.

43 Citée dans POUPÉE, Karyn, *Histoire du manga*, Tallandier, Paris, 2014, p. 128.

Voici les propos que tient Fujiko F. Fujio (1933-1996), auteur émérite du manga *Doraemon* (fig. 32) publié de 1969 à 1994, dont les ventes ont dépassé les 250 millions d'exemplaires à travers le monde⁴⁴, à propos du manga qui fit basculer le manga dans son ère contemporaine.

Le mangaka possède un style de dessin proche de celui d'Osamu Tezuka, néanmoins, ce dernier possède une longueur d'avance sur le découpage.

Le découpage est une technique qui vise à organiser les cases dans l'espace d'une planche, à leur donner une forme et une taille définie. L'auteur a donc une infinité de possibilité devant lui pour raconter son histoire et pour la mettre en forme. Comme la composition d'une scène au cinéma ou d'une case dans la bande dessinée, le découpage est un vecteur de sens et de rythme. Suivant la forme des cases ou leurs tailles, si elles sont cernées ou si un de ses côté est aussi le bord de la page, le sens, le rythme et la lisibilité n'est pas la même. Cela vaut aussi pour la présence ou non de caniveaux, leurs couleurs et leur épaisseur. Afin de se rendre compte de la puissance que peut apporter le découpage dans un manga, *La nouvelle île au trésor* (fig. 1) d'Osamu Tezuka est importante à analyser. Également, cette œuvre permet de faire le lien avec les enchaînements de moment à moment puisque les planches sélectionnées ne représentent que cela.

La nouvelle île au trésor (fig. 1) voit le jour en 1947 et signe l'entrée du manga dans son ère contemporaine. Cependant, les planches analysées dans ce mémoire proviennent de l'édition remaniée de 1984. L'œuvre est dessinée par Osamu Tezuka et originellement scénarisée par Shishima Sakai, elle contient 192 pages et, majoritairement, chaque page est découpée en trois cases.

Éditée en 1947, le manga apparaît dans un contexte d'après Guerre Mondiale particulièrement difficile, le papier est un matériaux rare, la société vit une crise sanitaire et économique et la plus grande partie de la population doit se passer de loisirs pour des raisons financières. C'est dans ce contexte qu'apparaissent les *akahon*, des livres de médiocre qualité qu'ils étaient considérés comme des biens de consommation ; l'encre était de si mauvaise qualité qu'elle devenait rouge avec le temps, c'est elle qui donna à ces mangas le nom de « *akahon* » traduisible par « petits livres rouges ». Le faible coût de production et de vente de ces ouvrages ont permis à de nombreuses œuvres d'exister et de relancer l'économie du marché du livre dans les campagnes japonaises, c'est le cas de *La nouvelle île au trésor* (fig. 1) qui atteint les 400 000 ventes⁴⁵. Cependant, aucun manga n'a survécu à l'épreuve du temps à cause de leur qualité de fabrication et, de fait, la version de 1947 est

44 Voir « ドラえもん、誕生50周年にビックリ新刊! 「第0巻」 27日発売 », *サンスポ*, 27 novembre 2019, disponible à l'adresse suivante : <https://www.sanspo.com/article/201911274ULPPKAK3ZN35IXMWNAVOMSZ3A/>. Consultée le 08 juin 2023.

45 Voir BRIENT, Hervé (dir.), *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe*, Éditions H, Versailles, 2009, p.28.

une œuvre fantôme qui ne peut plus être lue aujourd'hui⁴⁶. Ainsi, la version de 1984 est le seul vestige de l'une des œuvres les plus importantes du manga contemporain. L'œuvre remaniée par Osamu Tezuka correspond plus à qu'il voulait créer à l'origine : elle fait 180 pages, soit 12 pages de moins que la précédente, mais chaque planche possède quatre cases au lieu de trois majoritairement ; de fait, le manga de 1984 est plus long d'un quart que celui de 1947.

Comme vu précédemment, Tezuka est un artiste qui puise ses inspirations dans le cinéma et cela se retrouve dans le découpage de cette œuvre. Les planches 8 et 9 (fig. XII), 12 et 13 (fig. XIII) montrent 4 niveaux composés d'une seule case chacun, ce qui fait 4 cases par page au total. Elles ont toutes la même taille et la même forme, aucune d'entre elles ne se distingue dans le découpage. Les caniveaux sont eux aussi tous identiques, ils sont fins mais une grande zone de vide est laissée aux côtés des cases.

Il n'est peut être pas évident de le remarquer au premier coup d'œil mais le découpage possède la même forme qu'une pellicule de cinéma. Durant la lecture de cette œuvre, le spectateur se retrouve face à des représentations de moment à moment à travers une pellicule. Avec son découpage, Tezuka appuie le fait qu'il propose une œuvre emplie de référence cinématographique. Outre les références véhiculées, ce découpage est efficace car il crée un rythme de lecture rapide. Les yeux ne balaient pas la page de droite à gauche, ils ne font qu'un mouvement de haut en bas. De plus, le fait que les caniveaux soient fins permet au lecteur d'enchaîner rapidement les cases. Les représentations de moment à moment et le découpage provoquent une vitesse de lecture élevée, les pages s'enchaînent rapidement. Presque aussi rapidement qu'une pellicule dans un cinématographe ou un projecteur.

Otsuka Eiji, théoricien et auteur de manga, déclare à propos d'Osamu Tezuka, dans une interview pour le journal *Libération*, que :

« Lorsqu'il parlait de ses mangas, il utilisait le vocabulaire du cinéma⁴⁷. ».

Ainsi, le processus de création des œuvres de Tezuka, et donc de *La nouvelle île au trésor* (fig. 1), bénéficie d'une réelle envie de connecter deux média : le manga et le cinéma ; elle témoigne d'une envie de faire évoluer le médium du manga contemporain en lui insufflant une impression de mouvement à la lecture. Le mangaka avait conscience qu'il produisait des œuvres qui se démarquaient et qu'un nouveau vocabulaire était nécessaire pour en parler.

46 Voir TOMOHIDE, Wu, 「ある戦後精神の偉業」 『手塚治虫の宇宙』 [« Une grande réalisation spirituelle d'après-guerre », *L'univers d'Osamu Tezuka*], Heibonsha, Tokyo, 1989, p. 228.

47 Citée dans OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.

Néanmoins, Tezuka utilise ce vocabulaire cinématographique bien avant la co-création de *La nouvelle île au trésor* (fig. 1) grâce aux théories de Eisenstein sur le montage et son attrait pour le théâtre Kabuki, auparavant un symbole du mouvement⁴⁸.

De fait, Osamu Tezuka maîtrise parfaitement les dessins qu'il représente dans les cases mais les sublime avec un découpage réfléchi, innovant, vecteur de sens et surtout rythmé. *La nouvelle île au trésor* (fig. 1) est un exemple probant de l'importance du découpage dans le manga contemporain et que la représentation graphique du mouvement dans le manga contemporain passe aussi par cet art invisible.

b) Utiliser le découpage afin d'accentuer le mouvement des compositions

Ainsi, face à une telle maîtrise du mouvement et du découpage, il semble cohérent d'accorder du crédit à McCloud, Eiji et Hébert qui affirment que le mouvement est une particularité du manga contemporain. Cependant, comme dit précédemment, le savoir-faire d'Osamu Tezuka doit être repris durant la postérité pour qu'il soit réellement à considérer comme une particularité du manga contemporain.

Kohei Horikoshi (1986-) est le mangaka de *My Hero Academia* (2014-) (fig. 33), une série de manga comptant 38 volumes et qui s'est écoulée à plus de 85 millions d'exemplaires dans le monde⁴⁹. Cette œuvre est intéressante à analyser car elle témoigne d'une réelle maîtrise du découpage et, tout comme *La nouvelle île au trésor* (fig. 1), allie plusieurs techniques de représentation graphique du mouvement. Le succès populaire de cette œuvre est important car, comme l'œuvre de Tezuka, elle est susceptible d'influencer les œuvres futures et donc de perpétuer cet art du découpage dynamique.

Afin de comprendre en quoi le découpage de *My Hero Academia* (fig. 33) est ingénieux et efficace, les pages 64-65 (fig. XIV) et 92 (fig. XV) provenant respectivement des chapitres 262 provenant du tome 27 et 281 du tome 29 de *My Hero Academia* peuvent être étudiées. Ces pages démontrent l'importance, l'impact et le rôle que peuvent avoir les caniveaux dans la représentation graphique du mouvement au sein du manga contemporain. En effet, dans la case la plus importante des pages 64-65 de *My Hero Academia* (fig. XIV), le personnage dénommée « Mirko » effectue un grand-écart accompagné d'un saut périlleux avant ; le fait remarquable, ici, est la forme que prend le

48 Ibidem.

49 Voir le tweet de Kohei Horikoshi datant du 3 février 2023, disponible à l'adresse suivante : https://twitter.com/heroaca_anime/status/1621403479788118016. Consultée le 6 février 2023.

caniveau inférieur de la case. Ce dernier se courbe afin de laisser plus de place au dessin, l'action semble donc au premier abord prendre une place hiérarchiquement plus importante que le découpage, cependant, c'est justement parce que le caniveau se courbe afin de laisser respirer le mouvement que l'action est aussi importante. De plus, la forme du caniveau fait écho au mouvement rotatif effectué par Mirko et cela permet une amplification de ce dernier. Il est aussi possible d'interpréter que le mouvement est si puissant qu'il brise le quatrième mur et en distord les caniveaux qui l'entoure. Ce découpage est différent de celui retrouvé dans *La nouvelle île au trésor* (fig. 1), il ne cherche pas à donner l'illusion de lire un autre médium, à créer un effet de répétition ou à créer du rythme mais sert à mettre en avant l'action principale de la double-page. Si le caniveau avait été droit pour former une case rectangulaire, l'impact de la représentation graphique du mouvement exécuté par Mirko aurait été moindre. Ici, le découpage est le libérateur de l'action, il n'emprisonne pas le mouvement mais le libère et lui permet de s'exprimer totalement.

La page 92 du chapitre 281 du tome 29 de *My Hero Academia* (fig. XV) procède lui aussi similairement de la même manière. Ici, le personnage présent dans les cases de la partie basse de la planche se nomme Gran Torino et possède des pouvoirs lui permettant de se déplacer à grande vitesse. De fait, il est donc normal de retrouver les lignes de vitesses habituelles afin de représenter graphiquement le mouvement de ses déplacements rapides. Cependant, Horikoshi utilise un autre procédé afin de représenter cette capacité. Il donne à la case dans laquelle Gran Torino fait apparition une forme inhabituelle et étrange dans le manga contemporain. Cette dernière est volontairement allongée dans sa diagonale supérieure gauche afin que le lecteur comprenne que Gran Torino provient de cet endroit au sein de la diégèse de l'œuvre. De plus, les contours de la case se confondent avec les lignes de vitesse et permettent de créer la surprise chez le lecteur quant à l'apparition de ce personnage. Également, tout comme le mouvement du personnage de Mirko dans la page 64-65 (fig. XIV) du chapitre 262, la forme de la case peut donner l'impression que le mouvement créé par Gran Torino distord la case et brise ainsi le quatrième mur. La critique faite à la double page précédente fonctionne aussi pour ce découpage.

Ainsi, l'utilisation faite par le manga contemporain du découpage est remarquable et semble être, en effet, une de ses particularités puisqu'elle s'inscrit dans un héritage du découpage complexe et dynamique. Cependant, le manga contemporain n'est pas le seul à développer un découpage vecteur de mouvement.

En effet, le comics par exemple possède lui aussi des cas de découpage inventifs vecteurs de sens et de rythme. La première case de la page 20 tirée de la série *Uncanny Inhumans* (fig. XVI) du recueil nommé *All new inhumans* permet de le démontrer. Ce découpage donne l'impression d'être diégétique et en même temps extra-diégétique. Diégétique car les caniveaux qui découpent l'image

paraissent être des ondes de choc écorchant le personnage. Le pouvoir qui le touche est une attaque sonore et est donc faite de vagues soniques. Ainsi, ce découpage arqué et régulier ressemble à une représentation graphique d'ondes déferlant sur l'antagoniste. Ici, le découpage fait donc partie de la diégèse de l'œuvre, cependant comme dit précédemment, il possède aussi des attributs extra-diégétiques.

La première case de la page peut être perçue comme une seule et même case si le lecteur interprète le découpage de manière diégétique, cependant, s'il ne le perçoit pas comme cela, la case unique devient quatre cases aux formes originales séparées par des caniveaux arqués et équidistants. Le fait qu'elles représentent une même action séparée en quatre cases ralentit l'action. Dans *l'Art invisible*, McCloud associe une image à un instant unique⁵⁰, ainsi le découpage de cette case de *Uncanny Inhumans* (fig. XVI) propose quatre cases et donc quatre instant uniques. Si le lecteur perçoit cette action divisée en quatre temps uniques alors la lecture devient plus lente voire saccadée. Cette action s'écoule alors lentement, comme le ferait un ralenti dans un film. Il distord et multiplie le temps d'une scène pour en réduire le rythme et l'impression de mouvement.

À l'aide de intelligence artificielle DALL-E-2, les caniveaux ont été retirés et remplacés par ce qui pourrait compléter l'image s'ils n'étaient pas présents de base (annexe 5). Cette image permet de démontrer l'importance du découpage ; sans ce dernier, le rythme extra-diégétique et le sentiment de mouvement dû aux caniveaux symbolisant des ondes sonores n'existe pas. Dans la case retouchée, l'image est un instant unique, la lecture est limpide et rapide. De plus, puisque le pouvoir sonique n'est pas matérialisé, l'image perd en efficacité graphique. De fait, cette image retouchée démontre l'impact d'un découpage ingénieux, efficace et innovant dans le rythme qu'il propose, dans la représentation graphique du mouvement qu'il conçoit.

La retouche à l'aide d'intelligence artificielle n'a pas donné un rendu aussi convenable pour les planches de *My Hero Academia* (fig. XIV) (fig. XV), de fait, ces dernières ne sont donc pas en annexe. Cependant, il est possible d'imaginer le résultat en camouflant respectivement le caniveau arrondi et le coin supérieur gauche des planches 64-65 (fig. XIV) du chapitre 262 et 92 du chapitre 281 (fig. XV). La puissance et l'impact des représentations graphiques des mouvements effectués perdent en efficacité, ils semblent restreints par les cernes des cases.

Cependant, les exemples analysés démontrent une certaine compréhension du médium : le découpage est important pour créer du rythme en dehors des cases mais il peut aussi servir à dynamiser les iconographies. Ainsi, la forme d'une case est un élément graphique qui permet d'insuffler du dynamisme ou de ralentir l'action suivant les volontés de l'auteur. Le cerne de la case

50 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 102-105.

n'est pas une frontière qui enferme le dessin dans un espace, au contraire, elle est un outil qui peut servir à le souligner.

c) Un découpage différent selon qu'il soit occidental ou japonais

Les œuvres analysées précédemment relevaient de grandes qualités techniques, cependant, de telles propositions de découpage sont rares, notamment en occident où l'influence cinématographique est moins exacerbée. Néanmoins, pour un public non initié, le manque ou la banalité de certaines techniques ressortent bien plus que certains éclairs de génie graphiques. Ce qui fonctionne semble normal aux yeux du lecteur tandis que ce qui peut être considéré comme des défauts ressort plus fortement et permettent d'en apprendre plus sur un système, ici celui du découpage.

The Killing Joke (fig. 34) est une œuvre très importante pour le comics américain et même plus généralement pour le médium de la bande dessinée. Elle a été écrite par Alan Moore, auteur reconnu de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* (1999-2019) (fig. 35), *V pour Vendetta* (1982-1988) (fig. 36) et de *Watchmen* (1986-1987) (fig. 37), et elle a été dessinée par Brian Bolland en 1988. Les pages 46 (fig. XVII) et 47 (fig. XVIII) présentées ici proviennent de la réédition recolorée de 2009. Cette œuvre représente un affrontement entre Batman et le Joker. Beaucoup de procédés graphiques manquent pour que la représentation du mouvement soit complètement exploitée dans ces pages, notamment un découpage dynamique.

Dans la page 46 (fig. XVII), le premier niveau est composé de trois cases, le second de deux et le troisième d'une seule ; si une image équivaut à un instant, alors le rythme s'accélère au fur et à mesure de la lecture. Cela se vérifie aussi avec la quantité et la qualité du texte qui diminue petit à petit, la vitesse de lecture s'intensifie. Mais elle diminue à la page 47 (fig. XVIII) grâce à de fines cases de formes identiques durant la première moitié du premier niveau avant de s'accroître de nouveau tout en créant un rythme ternaire avec la dernière case du premier et celles du second, toutes similaires. Le dernier niveau laisse quant à lui une plus grande place à la dernière case de la page, moment important de l'histoire. Il est important d'ajouter que toutes les cases font la même hauteur et que les caniveaux d'entre-cases et d'entre-niveaux font la même épaisseur. La lisibilité est augmentée mais le découpage est moins vecteur de sens et de mouvement. Il ne cherche pas à influencer sur la représentation graphique du mouvement, qu'il soit visible ou invisible. Bien que l'agencement des cases offre une réelle proposition rythmique de par leur forme, ces dernières se

contentent seulement d'être un espace dans lequel une image s'insère. Ici, la forme des cases ne met pas en avant un élément graphique, qu'il soit de l'ordre iconographique ou du mouvement.

De fait, malgré un découpage vecteur de rythme, ce dernier ressemble plus à un découpage de tradition « Hergéenne » comme dans l'album *L'île noire* des *Aventures de Tintin* (1943) (fig. XIX) par exemple.

L'influence d'Hergé sur le monde de la bande dessinée est importante et cela s'observe à travers la série de bande dessinée belge *Bob et Bobette* (fig. 38), originalement réalisée par Willy Vandersteen dès 1945, toujours en cours de parution aujourd'hui et qui compte 366 volumes. Datant de 1966, la page 22 de *Margot la folle* (fig. XX) du troisième volume des intégrales aux éditions Christophe Colomb édité en 1987 est un bon exemple d'un découpage influencé par *Les aventures de Tintin* (fig. XIX). En effet, comme dans ce dernier, la planche laisse place à 4 niveaux découpés en 3 cases chacun. De plus, les caniveaux d'entre-cases sont plus fins que ceux d'entre-niveaux.

Également, comme dans le découpage d'Hergé, les cases sont toutes de formes quadrangulaires. Les cases ne sont que des espaces dans lesquels une iconographie est insérée, elles ne servent qu'à distinguer deux moments différents qui, une fois resserrés ensemble, forment une séquence liée par l'ellipse. Ce type de découpage est efficace, sobre et lisible mais ne permet pas d'insuffler du mouvement graphiquement.

Le découpage « Hergéen » possède une grande qualité, il permet une grande accessibilité à la lecture de la bande dessinée car le lecteur a peu d'effort à faire pour comprendre le déroulé de l'histoire, les ellipses font appel à son empirisme et non à un travail de déduction ou d'observation. Cela peut en partie expliquer le succès intergénérationnel d'œuvres telles que *The Killing Joke* (fig. 34), *Bob et Bobette* (fig. 38) et *Les aventures de Tintin* (fig. XIX).

Également, mis à côté, l'efficacité du découpage des pages 464-465 du volume 2 édition Prestige de *Ping Pong* (fig. XXI) de Taiyō Matsumoto publiées en 1997 ressort et est un exemple de découpage qui ne s'inscrit pas dans une tradition « Hergéenne ».

En effet, la page 464 est développée en trois niveaux d'une seule case, toutes rectangulaires ; la première et la dernière case possèdent les mêmes dimensions tandis que la deuxième est deux fois moins haute que les autres. Les deux grandes cases rectangulaires sont utilisées afin de représenter la table de tennis de table ainsi que son environnement. La grande taille des cases est justifiée par le fait que le mangaka souhaite représenter beaucoup de choses en une image, ainsi, un plus grand espace de dessin lui permet de représenter plus de détails. Ces grandes cases permettent aussi de diminuer la hauteur de la deuxième case et donc de participer à la création de mouvement de manière invisible. L'iconographie est abstraite mais il s'agit d'une balle de tennis de table frappée à grande vitesse qui rebondit sur une table. Cette dernière est représentée par la masse noire tandis

que la traînée blanche symbolise la balle ainsi que son parcours dans l'espace. La faible hauteur de la case permet à cette représentation d'être presque aussi large qu'elle. Ainsi, la forme de la case longue et fine fait écho aux cernes de la traînée et amplifie l'impression de mouvement d'ores et déjà créée avec l'iconographie de base.

La page 465 rompt avec le découpage des cases rectangulaires pour proposer un découpage composé de cinq niveaux d'une case chacun, toutes sont de formes trapézoïdales. La première et la cinquième case possèdent un bord de page comme côté, elles ne paraissent pas limitées par les limites matérielles du médium et laissent le lecteur deviner la partie supposée absente de l'iconographie.

Cette forme trapézoïdale est intéressante car elle n'est pas régit par beaucoup de règles géométriques ; elle est composée de quatre segments, dont deux parallèles, et les angles ont ouverture libre. Ainsi, la forme trapézoïdale est par essence une forme changeante, une forme en mouvement, et cela autrement que par la taille des segments comme dans un carré ou un rectangle par exemple.

Comme pour la précédente case analysée au sein de la page 464, la forme de la deuxième case de la page 465 fait écho aux formes du bras et de la traînée de la balle représentées graphiquement. La multiplication des mêmes formes crée un rythme et du mouvement, non seulement au sein et grâce à l'iconographie mais aussi grâce au découpage qui permet encore une fois de mettre en exergue cette forme trapézoïdale. Ce constat s'applique également à la case suivante et au bout de la chaussure représentée, le mouvement développé dans l'iconographie est appuyé par le découpage.

Dans l'avant dernière case, le regard du personnage vise la partie la plus courte de la case, et son bras en position de revers tend à se déplier là où ses yeux pointent. Même si cette impression se dessinait avec les cases précédentes, c'est avec celle ci qu'elle est la plus marquante ; c'est comme si le découpage prenait la forme d'une flèche indiquant le sens de rotation et de frappe du personnage.

De fait, le découpage de *Ping Pong* (fig. XXI) rompt avec l'héritage artistique occidental puisque qu'il est le produit d'influences japonaises.

Ainsi, les différents types d'enchaînement et de découpage utilisés prennent une forme différente selon leur position géographique, selon leur héritage artistique et la lente codification de leur médium à travers les années. Bien que les techniques employées soient universelles puisqu'elles ont comme support un médium universel, les influences artistiques s'éloignent et proposent des développements différents.

Le manga contemporain semble proposer un art narrativement plus lent, qui prend son temps, et à la fois plus dynamique avec son découpage ; même si la bande dessinée occidentale peut parfois rivaliser graphiquement, ces fulgurances paraissent moins systématiques.

II – L’impact de la composition des iconographies sur le dynamisme du manga contemporain

À l’instar du découpage, la manière dont est composée une image possède une grande influence sur le dynamisme et de l’iconographie. Au moment de la création de l’image, l’auteur doit faire plusieurs choix : quoi représenter et comment le représenter.

Depuis Osamu Tezuka et son amour du septième art, le manga contemporain s’inscrit dans l’utilisation de techniques cinématographiques afin de répondre à ces deux questions. Il en reprend ses cadrages et son système de narration visuel pour les transposer à son médium.

Également, tout comme le cinéma et l’apparition du son dans son médium en 1927, le manga contemporain immerge le spectateur dans un univers visuel et sonore avec une l’utilisation des onomatopées.

1) L’utilisation de plans cinématographiques et le mouvement invisible qui en découle

La corrélation entre l’utilisation de plans cinématographiques et la création de mouvement graphique dans la composition n’est pas évidente au premier abord. De fait, même si Scott McCloud ne l’évoque pas dans son ouvrage, elle mérite elle aussi sa dénomination d’art invisible. L’utilisation de certains codes visuels du cinéma sur le papier permet de créer des compositions originales qui influent du mouvement dans l’image juste grâce à la position du point de vue. Ce mouvement peut être graphique ou jouer sur un ressenti comme la vitesse de lecture par exemple.

a) La transcription des codes visuels du cinéma vers le manga contemporain

Dans l'ouvrage collectif *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe*, Xavier Hébert déclare qu'Osamu Tezuka possède un style qui emprunte des techniques de narration visuelle au cinéma⁵¹. Ce fait n'est pas à remettre en question étant donné la culture cinématographique de l'artiste, de son amour pour ce médium et les œuvres qu'il a réalisées, manga comme films d'animation. L'analyse précédente de *La nouvelle île au trésor* (fig. 1) de 1984 confirme cela.

Cependant, même si la version de 1947 n'est pas disponible pour démontrer que Tezuka utilisait déjà ses techniques cinématographiques dans la décennie 1940, des œuvres comme *Metropolis* (fig. 39) éditée en 1949 témoignent déjà de la volonté de l'artiste à utiliser ces codes.

Néanmoins, la page 155 (fig. XXII) de cette œuvre utilisée comme exemple de maîtrise technique de la part de Tezuka par Xavier Hébert est à la fois bien exploitée et maladroite.

En effet, Hébert analyse les compositions des cases et souligne les gros plans des cases 2 et 3 servant à montrer l'horreur qui se dessine sur le visage du personnage en train de fondre mais le problème d'analyse vient des cases 4 et 5. En effet, il ne présente pas la force principale de ces deux cases : le mouvement rotatif continu de la caméra autour du personnage. Les cases 1, 2, 3 et 4 sont liées sans que le lecteur ne s'en rende compte, durant ces quatre cases la caméra tourne autour du personnage principale, elle fixe son côté gauche et tourne avec lui dans l'espace. Mitchy se rend compte qu'elle brûle dans la deuxième case puis se tourne d'environ 90° sur la gauche tout en paniquant dans la troisième case ; cette information est visible lorsque la première et la quatrième case sont comparées. Elles représentent toutes l'angle de la tour mais sous un point de vue différent, chaque côté de l'angle est montré avec le côté gauche du personnage principal en évidence, ce qui veut dire qu'il a tourné et que la caméra l'a suivi. Cette transition d'un point de vue à un autre durant une scène en gros plan ne désoriente pas le lecteur malgré le brusque changement d'angle, au contraire elle paraît logique grâce à une caméra toujours en mouvement.

Ce brio de mise en scène de la part de Tezuka se brise malheureusement avec le non respect de la règle des 180° dans la case suivante.

Cette règle du cinéma explique que : si deux personnages sont face à face, une ligne virtuelle est construite entre eux, alors la caméra qui filme le premier personnage ne doit pas franchir cette ligne pour filmer le second dans la scène suivante afin de garder une cohérence visuelle (annexe 6). C'est une règle qui permet au spectateur de ne pas être perdu dans l'espace.

Ici, Hébert explique l'intérêt de ce changement de point de vue entre les cases 4 et 5 comme un ajout de mouvement, un changement de point de vue contribuant au dynamisme de lecture.

51 Voir BRIENT, Hervé (dir.), *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe*, Éditions H, Versailles, 2009, p. 37-72.

Cet argument peut être entendu car il apparaît comme une surprise, allié au point de vue en plongée de la caméra la chute du personnage paraît encore plus rapide et violente. Cependant, ce changement brusque de point de vue à 180° horizontalement et verticalement peut désorienter le lecteur et amoindrir la fluidité des enchaînements des cases précédentes. Ainsi, cet enchaînement de case et la critique élogieuse de Hébert peuvent être remis en question.

Néanmoins, cela n'empêche pas le fait que Tezuka a tenté de proposer un rendu graphique percutant en s'inspirant de l'art cinématographique dès 1949. En effet, les imprécisions techniques et graphiques de l'artiste peuvent aussi venir de son jeune âge, qui est de 21 ans, au moment de la création de l'œuvre.

De nos jours, une œuvre telle que *Monster* (fig. 40) parue de 1995 à 2002 par Naoki Urasawa permet de démontrer que cette influence cinématographique est toujours présente et habilement utilisée.

La page 112 du chapitre 118 du tome 7 de l'édition deluxe de *Monster* (fig. XXIII) démontre avec aisance la maîtrise des techniques cinématographiques. La page se découpe en trois niveaux tous composés de deux cases sauf le premier qui possède trois cases.

La première case commence sur une contre-plongée dramatique, le fond est sombre tandis que le personnage de la fillette est blanc, conjugué à l'expression de son visage effrayé un teint blafard est devinable. Elle est horrifiée par quelque chose hors champs et invisible pour le lecteur. La case suivante montre le pas d'une porte, la petitesse de la case sert à témoigner de la distance physique qu'il se trouve entre l'enfant et la scène représentée.

La troisième case, plus grande mais graphiquement similaire à la précédente, est très intéressante pour de multiples raisons. La première est le ralentissement du rythme de lecture, le fait qu'elle reprend presque à l'identique l'iconographie de la deuxième case contribue, comme dans *Look Back* (fig. 30), à ralentir l'action, d'obliger le lecteur à s'attarder sur un fait. Ici, le rythme est ralenti et amplifie le suspens quant à ce qui se trouve dans l'ombre de l'autre pièce.

Également, la taille de la case est importante car elle permet au lecteur d'espérer de pouvoir mieux voir à travers les ténèbres, sans succès. De plus sans l'explicitement, la taille de la case et le fait que l'image soit plus zoomée que la précédente dévoile que la fillette se rapproche de la porte, comme si les iconographies des cases 1 et 2 étaient vues depuis les yeux de l'enfant.

Changement de niveau et de case, la quatrième laisse encore monter le suspens chez le lecteur en ne dévoilant qu'une main tenant un pistolet. Ce dernier est terrifiant par sa présence dans la case, avec la perspective de la mise en scène, le pistolet fait la même taille que la petite fille ; il est représenté comme une menace puisque la main armée pose l'index sur la détente.

Ensuite, la case 5 dévoile que la personne qui tenant le pistolet est en fait un enfant en pyjama, il est debout, stoïque ; comme les précédentes, cette case est contemplative et ralentit le rythme de l'action.

La case 6 rompt avec le mutisme de la page et le moyen plan de la case précédente avec un gros plan de la tête de la fillette, ses yeux effrayés reconnaissent son frère Johan qui vient d'assassiner leurs parents. Quant à Johan, la septième case dévoile un enfant calme, sûr de lui et presque apaisé de l'horreur qu'il a commis. Les deux dernières case se font écho graphiquement mais s'opposent dans ce qu'elle racontent.

En une page, Urasawa démontre sa maîtrise de la narration et des techniques cinématographiques. Il utilise des techniques cinématographiques de mise en scène (gros plans, plans moyens, zooms, mise en perspective, contre plongée) tout en les associant à des mises en page vecteurs de sens narratif.

Cependant, *Monster* (fig. XXIII) n'utilise que des variations de plan mais aucune techniques liées à la photographie ; *a contrario*, *Ping Pong* (fig. 41) de Taiyō Matsumoto est un exemple d'œuvre utilisant avec brio ces derniers outils.

En effet, la page 336 du chapitre 46 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong* (fig. XXIV) témoigne de l'utilisation de la courte focale, une technique de photographie amplement utilisée dans le cinéma. Elle est repérable au fait que les objets dans l'image ont l'air plus éloignés et plus petits à l'œil nu, l'angle de vision est plus large et englobe plus d'espace dans le cadre.

Ici, la case 1 est un bon exemple de l'utilisation de la courte focale. Elle est repérable au fait que les marches de l'escalier ne sont pas parallèles, en effet, si les segments devaient être allongés vers la droite de l'image ils se rejoindraient. Également, la perspective du muret semble forcée et exagérée. De plus, les jambes de l'adolescent sont disproportionnées en comparaison du reste de son corps, cet particularité ne se retrouve pas dans la case suivante car elle utilise la courte focale d'un autre point de vue.

La case numéro deux présente les mêmes attributs que la précédente mais modifie l'angle de vue de la scène, cette proposition graphique démontre que la dernière case a bien eu recours à la courte focale puisque cette fois ci les objets les plus proches de la caméra, la tête et les épaules du personnage, sont eux aussi disproportionnés.

Les cases 3, 5 et 6 ne donnent pas d'indice particuliers démontrant l'utilisation de techniques cinématographiques mis-à-part le gros plan. Quant à la case 4, elle présente aussi une courte focale visible par la courbe formée par la première marche de l'escalier de gauche et la première de l'escalier de droite sur laquelle les personnages sont assis.

Ces courtes focales permettent de créer un certain dynamisme, ces déformations corporelles et structurelles volontaires donnent lieu à une forme de liberté venant des traits. Ces lignes courbées

dynamisent des scènes de discussions, elles donnent de l'ampleur, du mouvement et de la force à des représentations pouvant être jugées comme statiques.

De fait, de multiples techniques graphiques vecteurs de mouvement dans le manga contemporain sont inspirées du cinéma. L'utilité des mouvements de caméra dans l'espace, le lent développement d'une tension grâce à l'image et l'emploi d'outils propres au cinéma et à la photographie sont des exemples de techniques empruntées et mises au service du manga contemporain.

b) Utilisation de plans dynamiques et subjectifs dans le manga

Dans son ouvrage *L'Art invisible*, Scott McCloud développe l'idée que le manga possède une conception particulière de la représentation du mouvement graphique⁵². Il affirme :

« Le mouvement subjectif, comme je l'appelle, part du principe que si le lecteur arrive à se sentir impliqué dans le déplacement d'un objet, il le sera encore plus s'il s'assimile à l'objet. À la fin des années soixante, les dessinateurs japonais [...] ont commencé à mettre leurs lecteurs sur le siège du conducteur. Vers le milieu des années quatre-vingts, quelques dessinateurs américains ont repris ce procédé qui est devenu assez courant au début des années quatre-vingt-dix⁵³. ».

Cependant, plusieurs éléments de cette citation posent problème. En effet, le fait qu'il se repose sur, ce qui semble être une planche d'*Ashita no Joe* (fig. 42) (1968-1973) réalisé par Tetsuya Chiba et Asao Takamori pour appuyer son propos sans la citer dans une table des illustrations peut laisser penser qu'il a lui-même créé son exemple et que, donc, l'image sur laquelle il s'appuie n'a pas de poids dans son argumentaire.

Également, McCloud reste flou quant aux utilisateurs de cette technique, tant japonais qu'américains. Il dit qu'ils existent et en font usage mais aucun artiste n'est cité. De plus, la même critique peut être faite pour la dernière partie de sa phrase lorsqu'il évoque le fait que l'utilisation de la vue subjective, à la première personne, est devenue courante ; aucune statistique n'est proposée ou aucun exemple d'œuvres ou artistes utilisant cette technique n'est cité.

Pour finir, l'auteur déclare que le mouvement est une particularité américaine mais précise que le manga développe un mouvement graphique à part, singulier et efficace (aux pages 85-90 et 121-

52 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 121-122.

53 Citée dans MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 122.

122) avant de se contredire à la page 120 en annonçant que le mouvement en BD est une spécialité graphique américaine.

Ainsi, l'argument de McCloud laisse rêveur mais n'est pas fondé, sourcé et cohérent, il est vide. Comme vu précédemment, le manga contemporain emploie des techniques cinématographiques, cependant, l'utilisation des différents plans n'a pas encore été abordé. Avec l'œuvre *Ping Pong* (fig. 41) de Taiyō Matsumoto, l'argument de McCloud sur le mouvement subjectif peut trouver un exemple sourcé.

En effet, les pages 342 (fig. XXV) et 393 (fig. XXVI) provenant respectivement du chapitre 46 et 49 du tome 2 de l'édition deluxe utilisent cette technique.

La dernière case de la page 342 (fig. XXV) présente un point de vue à la première personne où le lecteur voit ce que le personnage voit : son avant-bras droit en train d'effectuer un revers. La courte focale employée amplifie l'impression d'être immergé dans la scène. La balle met peu de temps à traverser la table, elle semble aller aussi vite que le son puisqu'elle apparaît dans la même case que l'onomatopée représentant la frappe de balle et que cette dernière est déjà en dehors du côté adverse de la table. De fait, la vitesse de la balle conjuguée à un point de vue à la première personne et à la technique de la courte focale permet de rendre cette scène très dynamique tout en la rendant contemplative. En effet, le lecteur ne s'attendant pas à cette proposition graphique peut marquer un temps de pause afin de mieux appréhender la scène, l'espace et la composition de l'image ; ainsi, il contemple et analyse cette iconographie.

La page 393 (fig. XXVI) est encore plus originale car elle ne présente pas un point de vue depuis l'initiateur du mouvement mais propose au lecteur de devenir la balle de tennis de table elle-même.

En effet, Matsumoto dessine ici une page composée de cinq niveaux composés d'une seule case rectangulaire horizontalement à chaque fois. Les images perturbent et détonent de par le point de vue choisi : la balle de tennis de table traversant la table, rebondissant sur le second côté et allant s'écraser sur la raquette du protagoniste. Durant une page entière, le lecteur devient l'objet en mouvement, cependant ce dernier semble très lent malgré un point de vue dynamique.

Durant les cinq cases, la progression du lecteur et de la balle dans l'espace est très lent par rapport à celle de la case de la page 342 (fig. XXV), ici, elle met cinq cases à traverser la page contre une seule précédemment. Ainsi, la durée de l'action est longue et distordue en comparaison des échanges de balles habituellement représentés dans le manga. De plus, le dynamisme semble forcé avec les lignes de mouvement traduisant le mouvement vers l'avant de la balle ; les lignes témoignent d'une sensation de vitesse contrairement à ce que fait ressentir le découpage de la page et de la scène.

De fait, une impression de lenteur dynamique ressort de l'utilisation de ce point de vue subjectif. L'idée originale d'utiliser le point de vue d'une balle de tennis de table en plein échange est propice à un intérêt artistique intéressant mais ici, la réalisation n'est pas optimale si la volonté de l'artiste était de faire ressentir du mouvement à ses lecteurs.

Cependant, le point de vue subjectif et le mouvement qui en découle vient d'une volonté de faire vivre ce qu'un personnage perçoit au lecteur ou bien de dynamiser des scènes ; néanmoins, pour cette dernière affirmation, le point de vue subjectif n'est pas la seule technique graphique servant à créer du mouvement avec le cadrage de l'action.

En effet, des points de vu plus basiques tels que la plongée, la contre-plongée ou le fait de pencher la caméra permettent d'ajouter du mouvement aux représentations graphiques. Hiro Mashima (1977-), auteur des œuvres *Fairy Tail* (2007-2016) (fig. 43) et *Rave* (1999-2005) (fig. 44), démontre dans *Edens Zero* (fig. 45), édité depuis 2018, que la création de mouvement peut exister en réduisant au minimum les techniques servant à représenter le mouvement graphique grâce à un cadrage dynamique. Des cases de la page 48 du chapitre 107 du tome 13 (fig. XXVII) et de la page 172 du chapitre 131 du tome 15 (fig. XXVIII) peuvent servir d'exemple. Dans ces cases de la page 48 (fig. XXVII), quatre scènes sont représentées : la première représente trois personnages en train de courir dans l'eau, la deuxième trois autres en train de manger un barbecue, la troisième deux personnages en train de faire du surf et pour la quatrième image, deux femmes se baignant dans la mer.

La première case utilise une contre-plongée et l'utilisation de la courte focale afin de dynamiser son plan, sans ces techniques, l'iconographie paraît figée et n'être qu'une image prélevée d'une action, elle ne semble pas représenter l'action en elle même. Cette réflexion trouve aussi un sens dans les cases 2 et 4 où, respectivement, un point de vue en plongée est utilisé afin de dynamiser un repas tandis que dans l'autre iconographie, c'est une courte focale arrondissant l'horizon de manière exagérée qui est employée afin de donner du mouvement à la structure du dessin.

Quant à la case 3, le courant des vagues est représenté par des lignes et du flou de mouvement, caractéristiques graphiques qui créent du mouvement dans l'image en plus de la contre-plongée utilisée.

Également, Mashima possède une grande capacité de représentation des personnages, il arrive avec aisance à les dessiner dans toutes les positions et tous les angles voulus. De fait, la dernière case de la page 172 (fig. XXVIII) démontre les capacités techniques et graphiques de Mashima, mais surtout, elle prouve que le dynamisme et le mouvement peut passer par de simples techniques de plan.

Ici, l'image représente un personnage et des objets en train de s'envoler. Tout comme les précédentes cases, l'image paraît fixe et ne capter qu'un instant d'une action plutôt que de la représenter entièrement. Cependant, la très forte contre plongée et le choix de dessiner le personnage et des objets dans une position qu'ils ne sont pas censés avoir normalement favorise le dynamisme de cette scène. Elle fait perdre les repères spatiaux du lecteur et crée une impression de mouvement. Cela peut rappeler la dernière case de la page de *Métropolis* (fig. XXII) d'Osamu Tezuka analysée par Xavier Hébert dont il dit que la perte de repère et que le brusque changement d'angle sert à ajouter du mouvement. Cependant, ici, la perte de repère est maîtrisée et semble faite de manière intentionnelle contrairement à celle développée par le jeune Tezuka.

De fait, l'argument de McCloud sur l'utilisation de plans subjectifs et dynamiques peut être entendue car le manga contemporain fait usage de composition qui mettent en exergue le mouvement de la scène. Il tend à rompre la monotonie du champ-contre champ ou autres vues de profil classiques instaurés dans *Les Amours de monsieur Vieux Bois* (fig. 46) par Rodolphe Töpffer en 1837.

2) L'onomatopée, entité invisible retranscrite graphiquement et révélatrice d'un dynamisme

L'onomatopée est une caractéristique graphique de la bande dessinée et un outils graphique qui permet le développement du mouvement et du dynamisme ; plus que cela, elle rend l'action plus réelle. Sur Terre un mouvement s'accompagne toujours d'un bruit, peu importe son intensité ; de fait, du pont de vu humain, le mouvement et le son sont empiriquement liés. Ainsi, la manière dont les sons sont représentés dans la bande dessinée est une technique dont il est nécessaire de traiter lorsque le principe du mouvement graphique est développé.

a) Des onomatopées représentatives d'un impact, d'une force, d'un mouvement

L'onomatopée est une interjection assignée à un bruit, elle essaie de retranscrire graphiquement les sons. Les exemples sont divers : « boum » pour une explosion, « cui-cui » pour un oiseau ou encore « scratch-scratch » pour le bruit d'une personne qui se gratte la peau.

En bande dessinée et en manga, les onomatopées sont utilisées afin de créer une illusion de bruit dans un médium visuel. Tout comme le bruit dans la réalité, l'onomatopée dans ces média est rarement un objet d'aperception. Le lecteur n'y fait pas attention, elle est une entité d'ambiance à laquelle il s'habitue vite tout comme les bruits du vent, des voitures ou d'un animal dans la réalité.

Plus que l'onomatopée en elle-même, le fait intéressant de cette dernière est sa forme, son lettrage, sa taille ainsi que sa place dans la case et le découpage.

Cependant, malgré le fait que l'onomatopée soit rarement développée mis à part dans l'ouvrage *Lettrages & Phylactères, L'écrit dans la bande dessinée* de Gaby Bazin et par les artistes eux-mêmes comme le démontre la vidéo « 描き文字は簡単だけど奥が深い! » de Hiro Mashima, dans laquelle il parle de l'importance de l'onomatopée dans le manga. Scott McCloud ne l'aborde que durant une page parmi tous ses ouvrages⁵⁴.

Afin de développer le thème de l'impact des onomatopées sur la représentation du mouvement dans le manga contemporain, le manga *Dragon Ball* (fig. 20) réalisé par Akira Toriyama de 1984 à 1995 peut être pris en exemple.

En effet, la page 155 du tome 26 (fig. XXIX) possède certains éléments qui démontrent la force que peut avoir une onomatopée dans la bande dessinée et dans le manga. Ici, les cases sont grandes car il n'y a que trois cases dans la page, soit une seule par niveau ; elles permettent de développer de grandes iconographies, donc des images impactantes. Dans la deuxième case de cette page, l'onomatopée est importante et impactante par sa taille, elle occupe plus d'un tiers de l'image sans qu'elle soit écrite entièrement à cause du découpage et de la taille de la case qui la coupe. Ainsi, le lecteur comprend que le son diégétique est si fort qu'il ne peut être retranscrit complètement dans une seule case, aussi grande soit-elle. De plus, elle est aussi impactante grâce à sa couleur. En effet, avec sa couleur noire, elle rompt avec cette iconographie majoritairement blanche, elle ressort donc plus facilement visuellement. Également, le lettrage est anguleux et bordé d'aspérité, il semble donc froid et dur comme de la pierre, ce qui renforce la puissance dégagée par l'onomatopée.

Celle de la case suivante suit le même principe, elle occupe un quart de la case et est coupée par le découpage, elle est le seul aplat noir au milieu de cette case blanche mais diffère par l'échelle dans laquelle elle est employée. Dans cette case, elle est graphiquement plus grande qu'un talu et qu'une côte, comparée à l'iconographie précédente elle paraît bien plus grande et impactante que la dernière onomatopée. De plus, son lettrage est différent et donc la sensation du bruit ressenti est

54 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 142.

aussi différente. En effet, le « DAM » est anguleux, lisse et entouré de trait de mouvement. À la vue de ce lettrage, le lecteur comprend que le choc de l'ennemi propulsé contre une montagne était un impact unique, dur, violent, qui fait trembler et rebondir des entités, que cela soit le sol, la montagne ou l'ennemi. C'est une onomatopée qui peut fonctionner dans la réalité lorsqu'une personne se prend un mur en marchant par exemple.

Ces deux onomatopées dégagent une réelle force au sein de leur iconographie, elles décrivent bien les particularités des sons qu'elles retranscrivent et appuient sur la puissance du bruit provoqué en utilisant le découpage à leur avantage. Ainsi, elles permettent de renforcer l'impression de mouvement dans les scènes.

L'onomatopée de la deuxième case de la page 76 du tome 27 de *Dragon Ball* (fig. XXX) est aussi un bon exemple : elle est d'une taille impressionnante car majoritaire dans l'espace de l'iconographie, elle s'affranchit du découpage en débordant sur les cases adjacentes et son lettrage ressemble à la forme et à la couleur d'un éclair. Pour toutes ces raisons, elle est inévitable graphiquement et possède, de fait, un réel impact sur le lecteur grâce à son empirisme.

Les caractéristiques des onomatopées analysées dans *Dragon Ball* (fig. 20) témoignent d'un énorme dynamisme. De par le lettrage, la taille, la couleur et l'emplacement de ces interjections dans le manga, un impact est représenté deux fois graphiquement : lorsqu'il a lieu et lorsqu'il est retranscrit phonétiquement. Cette mise en exergue de l'action et du mouvement créé un dynamisme appuyé et, ici, une réelle intensité et un sentiment de réalisme malgré les actions diégétiques qui ne le sont pas. Le lecteur fait usage de la vue avec l'iconographie et simule l'utilisation de l'ouïe avec l'onomatopée, cette immersion renforce l'impression de dynamisme, de ne pas être que lecteur d'une oeuvre mais être spectateur dans l'univers de l'action.

Cependant, l'onomatopée n'est pas une particularité du manga et s'illustre aussi dans la bande dessinée ou le comics comme le démontre la page 37 du tome 1 de *Joe Bar Team* (fig. XXXI) réalisé par Bar2 (1960-) de 1990 à 2003 ainsi que la page 47 de *The Killing Joke* (fig. XVIII) écrit par Alan Moore (1953-) et dessiné par Brian Bolland (1951-) en 1988, des pages 13-14 de *Thor du tonnerre dans les veines - Mighty Thor* (fig. XXXII), provenant du recueil *All-new Iron Man & Avengers* édition collector, de janvier 2016 réalisé par Jason Aaron (1973-) et Russell Dauterman.

La page 37 du premier tome de *Joe Bar Team* (fig. XXXI) possède de nombreuses onomatopées brillamment exécutées, celle de la cinquième case peut être prise en exemple. Les cases 4 et 5 représentent une seule et même iconographie découpée en deux, cela crée deux images uniques et donc deux instants uniques. De fait, il découle de ce choix une intention graphique de la case numéro 4 différente de celle de la numéro 5 ; là où une répétition de formes arrondies se développe avec le lettrage et la représentation de l'explosion, une volonté de multiplier les éléments

graphiques dessinant des lignes convergentes est perceptible et structure l'iconographie (annexe 7). Également, cette accumulation de lignes crée un réel mouvement graphique vers la droite de l'image.

L'onomatopée « EESSSHHHHHH » retranscrit le son aiguë causé par le projectile lors de son trajet, symbolisé par la traînée de fumée, comme pourrait le faire un feu d'artifice s'élevant dans le ciel une fois lancé. Structurellement et grâce à sa forme allongée, elle accompagne et fait partie du mouvement linéaire composé des différentes lignes de force. Également, cette onomatopée est graphiquement cohérente avec le reste de l'iconographie car elle imite, par sa longueur, la traînée de fumée et par sa couleur jaune orangée celle de l'explosion. Toute cette cohérence, à la fois graphique, structurelle et diégétique fait de cette onomatopée un élément graphique réussi. Elle développe chez le lecteur un ressenti de vitesse diégétique et de mouvement. Néanmoins, l'onomatopée ne possède pas le même impact que celles de *Dragon Ball* (fig. 20) mais elles ne servent pas non plus le même effet ou la même intention ; elle est peut être moins impactante mais est tout aussi efficace dans le ressenti que l'auteur a voulu véhiculer.

Pour les comics, les cases 2 et 7 de la page 47 de *The Killing Joke* (fig. XVIII) démontrent que les onomatopées existent dans les comics. Efficaces dans leurs utilisations malgré des lettrages trop similaires, la retranscription graphique de la phonétique d'une lame de couteau pourrait être plus pointue et aiguës ; ici, le lettrage est le même pour retranscrire le son d'une lame que le bruit d'une double-porte qui s'ouvre violemment. D'un point de vue extra-diégétique, les sons semblent produire les mêmes tonalités malgré des retranscriptions phonétiques différentes. Ce manque de cohérence et de diversité brise le rythme et diminue l'impact de ces bruits.

Également, il est questionnable de ne pas retrouver d'onomatopées pour illustrer graphiquement le son des coups que se portent Batman et le Joker. Bien que l'impact et l'intensité soient différents de ceux présents dans *Dragon Ball* (fig. 20), le combat pourrait accueillir des onomatopées afin d'appuyer le dynamisme des mouvements portés et la puissance des chocs reçus. Sans les onomatopées, une partie de la conséquence d'un mouvement et d'un impact est enlevé, la scène est alors beaucoup moins réaliste et dynamique. À l'inverse de *Dragon Ball* (fig. 20), le lecteur a plus de difficultés à s'immerger dans un monde dans lequel un mouvement et un choc ne fait pas de bruit. Will Eisner, théoricien de la bande dessinée, évoque la fonction du texte dans l'image dans la bande dessinée au sein de son ouvrage *Comics & Sequential Art* de 1985 :

« on transforme son rôle mécanique habituel en une implication forte dans l'image⁵⁵ . ».

55 Citée dans EISNER, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 1985, p. 11. Traduction de BAZIN, Gaby, *Lettrages & Phylactères, L'écrit dans la bande dessinée*, Atelier Perrousseaux, Gap, 2019, p. 163-164. Texte original : « converts the normally mechanical aspect of type into supportive involvement in the imagery. ».

C'est-à-dire que le texte, ici l'onomatopée, ne doit pas être considéré comme tel et doit servir l'image, l'aider à être impactante. La bande dessinée n'est pas un art composé d'image et de texte, il est le fruit de ce mélange dans lequel les deux sources doivent être complémentaires.

Cependant, *The Killing Joke* (fig. 33) n'est pas le seul comics à démontrer des lacunes quant à l'utilisation d'onomatopées. En effet, les pages 13-14 de *Thor du tonnerre dans les veines - Mighty Thor* (fig. XXXII) sont aussi un exemple d'utilisation d'onomatopées dont l'efficacité est à interroger.

Dans ces pages, un satellite s'écrase sur terre et Mighty Thor tente de l'arrêter en plein vol avant qu'il ne fasse de trop gros dégâts. Cependant, toutes ces actions emplies de mouvements, de force et d'impact ne sont pas soulignées par une onomatopée. Rien ne retranscrit le son de la chute du satellite déchirant le ciel et des tranchées qu'il crée dans les jardins de la Maison Blanche à Washington. Il peut être imaginé que les auteurs ont décidé de rendre cette scène muette afin de créer une ambiance particulière, hors du temps. Ainsi, le spectateur pourrait se concentrer sur ce qu'il voit sans qu'il être happé par des sons, à l'instar de la scène du croiseur dans *Star Wars VIII – Les Derniers Jedi*⁵⁶ (fig. 47). Néanmoins, cela n'est pas la volonté des auteurs puisque les personnages présents parlent à côté des éléments propices à la création de bruits sourds, la chute du satellite par exemple.

En effet, des sons sont émis par les personnages et par le satellite dans l'eau des bassins et sont phonétiquement et graphiquement représentés. De fait, certaines absences d'onomatopée relèvent d'un choix ici inexplicé et brisent une partie de la suspension consentie de l'incrédulité⁵⁷ et une atmosphère diégétique tournée vers la catastrophe.

Tout comme dans l'exemple du combat de Batman et le Joker précédemment. Le fait de ne pas dessiner d'onomatopée enlève de nombreuses données importantes pour l'immersion du lecteur, comme le poids de l'objet, sa vitesse, sa matière, la forme de son mouvement et la puissance de son impact s'il y en a un. En plus de rendre incohérente la diégèse de l'oeuvre, enlever des onomatopées atténue le rythme, le dynamisme et le mouvement graphique d'une scène.

L'onomatopée est une donnée importante qui ne doit pas être négligée, cette retranscription phonétique est un indicateur graphique du mouvement, tout comme le son l'est dans la réalité, il complète les informations que donne la vue.

56 Voir la scène du croiseur à partir de 1 h. 51 min. et 50 sec. jusqu'à 1 h. 52 min. de JOHNSON, Rian, *Star Wars VIII – Les Derniers Jedi*, 2017.

57 L'expression « suspension consentie de l'incrédulité » définit l'opération mentale effectuée par le lecteur ou le spectateur d'une oeuvre de fiction qui accepte de mettre son scepticisme de côté quant à la notion de réalisme diégétique et extra-diégétique. Le terme aurait été développé en premier par Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), poète et critique d'art britannique dans son ouvrage *Biographia Literaria* édité en 1817.

À travers les précédents exemples, il fut démontré que l'onomatopée n'est pas une particularité de la représentation graphique du mouvement du manga contemporain car la bande dessinée et le comics l'utilisent eux-aussi dans leur médium, parfois avec une grande efficacité ou non.

Cependant, malgré le fait que l'onomatopée soit une caractéristique du médium BD, le manga l'exploite souvent avec intelligence et habileté, que cela soit de la part d'Osamu Tezuka ou bien de ses prédécesseurs.

b) Onomatopées durant plusieurs cases comme continuité d'un mouvement diégétique

« Imiter un bruit est un art que certains dessinateurs poussent très loin, c'est très amusant. C'est une espèce de caricature, de portrait d'un son, certaines sont réussies... [...] C'est un véritable travail de précision. Très complexe à mettre au point soigneusement⁵⁸. ».

André Franquin (1927-1997), créateur de *Gaston* (1957-1999) (fig. 48) et du *Marsupilami* (1987-1994) (fig. 49), éclaire son lectorat sur la complexité de créer un bon lettrage et d'une bonne onomatopée dans son ouvrage *Signé Franquin*. Inventeur du fameux « Houba houba » du Marsupilami et des machines musicales de Gaston Lagaffe, l'auteur connaît donc la difficulté de devoir retranscrire graphiquement des sons étranges et inconnus au lecteur. En somme et comme vu précédemment, savoir maîtriser les onomatopées dans un dessin n'est pas une tâche aisée.

Afin de démontrer la créativité dont les mangakas font preuve avec les onomatopées dans leurs œuvres et à quel point cette représentation phonétique et graphique du son peut avoir un impact sur le dynamisme et le rythme du manga contemporain, la première œuvre de Tezuka ainsi qu'un exemple de l'héritage de son art peuvent être développées. Malgré le fait que cette sous-partie soit courte, elle possède un réel intérêt d'argumentation afin de démontrer que l'onomatopée, et donc cette partie de la représentation graphique du mouvement, possède une place importante dans le manga contemporain depuis ses artistes fondateurs jusqu'à aujourd'hui.

Les pages 12 et 13 de *La nouvelle île au trésor* (fig. XIII) d'Osamu Tezuka ont déjà été analysées précédemment mais un élément a volontairement été omis : l'onomatopée de la page 13. Elle est représentative d'une onomatopée efficace disposant de plusieurs niveaux de lecture.

En effet, lors de la lecture, les onomatopées ne sont jamais des éléments graphiques lus malgré le fait qu'elles soient composées de texte. Comme dit plus tôt, elles permettent surtout la création

58 Citée dans FRANQUIN, André, *Signé Franquin*, Dupuis, Charleroi, 1992, p. 137.

d'une ambiance sonore et visuelle, celle de la page 13 ne déroge pas à cette règle. Elle peut facilement passer inaperçue puisque le lecteur se concentre sur le sujet de la page, un petit chien qui risque de se faire écraser.

Cependant, l'onomatopée présente est intéressante lorsque elle est replacée dans l'intention graphique de l'œuvre. Comme dit précédemment, le découpage possède la volonté de donner l'impression au lecteur qu'il lit une pellicule de cinéma, qu'il est en train de visionner un film d'animation. Ainsi, l'onomatopée s'inscrit dans plusieurs espaces : dans un espace diégétique en symbolisant le crissement des freins de la voiture et dans un espace extra-diégétique puisque l'onomatopée est hiérarchiquement au dessus de la composition et du découpage. Le fait qu'elle relie trois cases permet d'affirmer que le son diégétique démarre durant la deuxième case et se termine dans la quatrième. Cependant, Osamu Tezuka aurait pu représenter le son des freins à trois reprises, une onomatopée dans chaque case concernée mais ce n'est pas le cas. Ici, l'approche cinématographique se confirme davantage avec ce son parcourant le découpage et les iconographies.

Tout comme la bande dessinée et le manga, le cinéma est aussi un art séquentiel puisque ce dernier est un assemblage d'image défilant à grande vitesse et projeté sur une toile. Le son ne coupe pas à chaque changement d'image, il est continu. Ainsi, Tezuka utilise le même procédé pour son œuvre. En effet, même si ses cases sont entrecoupées par des caniveaux, le son lui ne l'est pas, que cela soit de manière diégétique ou extra-diégétique.

Avec cette onomatopée, Osamu Tezuka démontre une réelle maîtrise de son médium et une réelle volonté de mêler les deux arts séquentiels chères à son cœur : le manga et le cinéma. De fait, l'onomatopée est une entité créatrice de rythme qui tend à s'affranchir des limites sensorielles de son médium en essayant de faire ressentir un son ou une ambiance au lecteur. L'onomatopée permet donc de lier les cases ensembles de manière diégétique et extra-diégétique sans que le découpage n'intervienne. Elle est une composante rythmique du manga contemporain très bien exploitée par Osamu Tezuka et les artistes ultérieurs.

D'ailleurs, les onomatopées ne sont pas les seuls éléments à pouvoir créer un lien rythmique entre le découpage et la composition tout en créant une représentation de mouvement à cheval entre plusieurs cases.

En effet, dans la page 77 du chapitre 62 du tome 8 de *Blue Lock* (2018-) (fig. XXXIII) réalisé par Kaneshiro Muneyuki (1987-) et Yusuke Nomura en 2020, un ballon de football possède les mêmes capacités de rassemblement des différentes représentations graphiques du mouvement que l'onomatopée de *La nouvelle île au trésor* (fig. XIII). Ici, le ballon est un élément diégétique qui se trouve hiérarchiquement au dessus d'un élément non diégétique comme le découpage. Il peut être

considérer comme un lien entre la case 5 et 7 tant dans le découpage, car il relie graphiquement les deux cases, que dans la composition ; le ballon est un élément diégétique qui n'apparaît qu'une fois tout en étant présent dans deux cases.

Dans la composition de la case 5, le personnage nommé Isagi est en train de viser le ballon tout en effectuant un mouvement circulaire avec sa jambe qui vise à tirer dans le ballon, tandis que dans la case numéro 7, Isagi est en train de cueillir le ballon par dessous avec son pied afin de marquer un but. Le ballon est donc présent dans les deux compositions tout en étant représenté qu'une seule fois.

Cependant, ce lien cohérent entre ces deux iconographies de manière diégétique et extra-diégétique est possible grâce à la sixième case de cette page. En effet, lors de la lecture, elle permet au lecteur de s'arrêter un temps sur le visage d'un personnage secondaire, ce temps est utilisé afin de créer une ellipse durant laquelle le pied d'Isagi peut graphiquement et diégétiquement s'approcher du ballon, c'est à dire passer de la case 5 à la case 7.

De fait, les onomatopées et le savoir faire développé par Osamu Tezuka est repris après lui avec succès et réussite. L'onomatopée de *La nouvelle île au trésor* (fig. XIII) et le ballon de *Blue Lock* (fig. XXXIII) permettent de démontrer le dynamisme apporté par ces éléments diégétiques qui s'affranchissent du découpage, ou qui justement, jouent avec ses règles afin de proposer une œuvre cohérente scénaristiquement et graphiquement. Ces caractéristiques existent aussi en dehors du manga et peuvent devenir le concept entier d'une œuvre telle que *Imbattable* (2017-2021) (fig. 50) réalisée par Pascal Jousselin par exemple.

Également, ces éléments graphiques confirment le fait qu'une image unique correspond à un instant unique dans la bande dessinée, comme le théorise Scott McCloud, puisque la notion de temps est confirmée par la présence du son.

III – Représenter le mouvement graphiquement : une particularité du manga contemporain

Précédemment, les formes de mouvement graphique qui n'apparaissent pas comme telles au premier abord ont été développées mais celles qui paraissent comme telles sont encore à traiter.

La représentation graphique et visible du mouvement, c'est-à-dire celle dont les éléments graphiques sont voués à la création de mouvement et qui sont immédiatement compris comme tels par le lecteur, possède un large éventail de techniques plus ou moins faciles à maîtriser. Ces représentations sont communes à tous les médias utilisant la bande dessinée comme support et comme technique, cependant, les critiques d'arts élèvent souvent le manga contemporain comme un médium particulièrement créatif à ce sujet en comparaison au comics américain ou à la bande dessinée franco-belge.

1) Les différentes manières de représenter graphiquement du mouvement facilement intelligible

Depuis le début de ce travail universitaire la notion de mouvement graphique est développée à travers des analyses d'œuvres et, sans recul, il peut sembler simple de créer du mouvement dans un médium où les images sont matériellement figées. Cependant, la création de dynamisme et de sensation de mouvement n'est pas un ensemble de techniques facilement maîtrisable, même pour de grands artistes.

Néanmoins, un large panel de techniques peut être développé afin de créer des effets de mouvement différents. Ces techniques ne sont pas facilement maîtrisables et pourtant, elles trouvent place dans l'ensemble des arts de la bande dessinée ; qu'elles soient réussies ou moins efficaces.

a) Créer une impression de mouvement est une tâche complexe

« Ce que je reproche à Miura, c'est vraiment le côté où tu ne ressens pas l'action. [...] Par exemple, quand Guts met un coup d'épée, c'est plus un *posing* de Guts qui met un coup d'épée que vraiment l'action du coup d'épée. [...] J'ai plus l'impression que c'est des photos de Guts en train de couper quelqu'un plutôt que vraiment Guts en train de découper quelqu'un⁵⁹. ».

Voici l'avis de Djiguito, auteur de *global manga*, lors d'un échange autour du style graphique de Kentario Miura (1966-2021), auteur émérite de *Berserk* (1989-) (fig. 51). La réflexion de Djiguito est intéressante car elle met le doigt sur un aspect important de la représentation graphique du mouvement dans la bande dessinée de manière générale : le style de dessin employé. Pour McCloud, le dessin avec un style réaliste ne donne pas l'impression de s'inscrire dans un mouvement continu mais d'être une succession d'images fixes⁶⁰.

De fait, lire du manga avec un style réaliste comme celui de *Berserk* (fig. 51) revient à toujours être en retard sur l'action. C'est-à-dire de ne voir que la fin ou un instant du mouvement, comme si l'entité en mouvement avait déjà commencé à se mouvoir avant que le lecteur et qu'elle s'arrêtait de bouger une fois que les yeux de ce dernier se posent sur la case. Ainsi, une succession d'action, tel qu'un combat, donne l'impression de lire une succession d'image qui ne sont pas reliées entre elles et non une seule histoire composée d'images agencées en séquence. Kentario Miura était un excellent dessinateur mais son style l'empêchait parfois de réaliser une impression de mouvement dans ses œuvres.

Cela peut s'expliquer par le fait que Miura, graphiquement, s'inspirait énormément de la gravure européenne. Le rendu fourmille de détails mais il est statique. Il n'utilise que très peu les flous de mouvement dans ses dessins et cela crée l'impression que l'entité pose le temps que le mangaka la dessine. Comme si une personne ne bougeait pas en attendant la fin de temps de pose d'un appareil photo.

Berserk (fig. 51) de Kentaro Miura peut être comparé avec *Salammbô 2 Carthage* (1998) (fig. 52) de Philippe Druillet (1944-), un des cofondateurs du célèbre magazine *Métal Hurlant*, inspirée de *Salammbô* (1862) de Gustave Flaubert (1821-1880). La page 19 de l'ouvrage démontre bien l'idée d'une image fixe malgré des compétences graphiques et un style de dessin impressionnant visuellement.

Cependant, même si les dessins de *Berserk* (fig. 51) et de *Salammbô 2 Carthage* (1998) (fig. 52) entravent la complète expression du mouvement, le médium utilisé par leur auteur respectif semble

59 Citée dans Otakulte TV, LES MEILLEURS MANGAKAS ! (Feat Djiguito & Vivizama), vidéo, 3 mai 2022, 1 h. 21 min. et 3 s. - 1 h. 21 min. 53 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=-6Xpeb0DvBg&ab_channel=OtakulteTV. Consultée le 7 mai 2023.

60 Voir MCCLLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2007, p. 99.

être un bon choix. Les scénarios de ces œuvres sont reconnus pour être bons mais les dessins sont de réelles plus-values et contribuent largement à leur succès commercial et d'estime. De fait, même si la représentation du mouvement n'est pas optimale, les lecteurs ayant un goût pour ce style de dessin acceptent facilement cette faiblesse ou ce choix graphique de la part des auteurs.

Cependant, la représentation du mouvement peut être parfois être maladroite pour d'autres raisons et rappelle la complexité quant à la création d'un rythme de lecture et d'une représentation du mouvement graphique.

D'ailleurs, la page 546 du chapitre 74 du tome 6 de l'édition colossale de *L'Attaque des Titans* (fig. XXXIV), réalisé de 2009 à 2021 par Hajime Isayama (1986-) démontre cela.

Cette planche peut sembler acceptable voire très bonne, elle montre un moment de surprise lors d'une embuscade. Néanmoins, la scène paraît molle et sur-découpée à cause de la seconde case de la page qui amoindrit l'étonnement d'une l'embuscade en prenant le temps de montrer la lame.

Dans la première case, Reiner ouvre la paroi, les deux protagonistes se regardent, l'homme encapuchonné émet un cri de surprise. Puis dans la deuxième, Reiner serre les dents tout en mettant à niveau sa lame pour trancher son opposant. Et enfin dans la case centrale, Reiner tranche le personnage en deux aux côtes.

Elle peut sembler ne pas être un problème mais la deuxième case ralentit le rythme de l'action alors qu'elle aurait pu être intégrée dans la première. En effet, Isayama aurait pu dessiner la lame en évidence afin que le lecteur comprenne les intentions de Reiner dès sa première apparition dans la première case de la page. Cela aurait augmenté le dynamisme de la scène tout en respectant son sens narratif et en ne complexifiant pas l'ellipse. Il s'agit donc ici d'un exemple de sur-découpage d'une action dans une scène, fait anormalement perturbant pour un manga récent. Mais il reste important de souligner que même si Isayama brille parfois graphiquement pour ses scènes de combats entre titans, qu'il est avant tout un compteur et un scénariste talentueux. Il revient sur ses capacités graphiques lors d'un entretien :

« la qualité de mon dessin n'a jamais été mon point fort et en fin de compte c'est peut être un atout, à l'approche de chaque échéance je ne me souciais plus de bien dessiner, de plaire au lecteur ou du nombre d'exemplaire vendu. Ce qui m'obsédait c'était cette date fatidique de livraison, c'était une telle souffrance que pour m'en libérer j'en arrivais à accepter de sacrifier la qualité de mon dessin⁶¹. ».

61 Citée dans Rencontre avec Hajime Isayama, créateur de l'Attaque des Titans, vidéo, 1 février 2023, 6 min. 9 sec. - 6 min. 36 sec., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=WzCYUazXF4M&t=405s&ab_channel=LaGrandeLibrairie. Consultée le 7 mai 2023.

Cependant, penser que Hajime Isayama (1986-) ne fait pas attention à ses planches est faux et cela se prouve avec les pages 236-237 du chapitre 43 (fig. XXXV) de l'édition colossale ainsi que celles du chapitre 43 sorti en avril 2013 (fig. XXXVI) dans le *Bessatsu Shōnen Magazine*, un magazine de prépublication mensuel édité par la maison d'édition Kōdansha. La version d'avril 2013 met moins l'accent sur les lignes de mouvements qui se trouvent au sol, l'effet de vitesse est donc moindre que sur les pages du chapitre relié. Également, la présence des arbres fige le décor dans l'espace de la composition et n'utilise pas la représentation graphique du mouvement si typiquement japonais dont évoque Scott McCloud⁶². De plus, aucune ligne de mouvement ou d'effet d'impact ne démontrent que le coup du titan venant de frapper était violent, mis à part des giclées de sang ou la tête pulvérisée de son adversaire. La position de son corps ne témoigne pas d'un élan pris afin de porter le coup, malgré ce que les traînées et lignes d'accélération essaient de faire ressentir. Cela peut rappeler les tentatives de mouvement graphiques faites par Kentaro Miura dans *Berserk* (fig. 51), cette double page donne l'impression au lecteur d'être devant une image fixe détachée de la séquence. De surcroît, le corps du titan paraît peu mobile et lourd et l'onomatopée n'est pas positionnée au bon endroit en se trouvant dans ce coin et pas à côté du coup de poing, le lien entre elle et ce dernier n'est pas instinctif. De plus, elle semble trop petite pour l'impact et l'incidence du coup porté.

À l'inverse, dans le nouveau chapitre, les onomatopées sont bien plus larges et font environ un quart de la double page, de fait, l'impact sonore est plus facilement imaginable et intelligible pour le lecteur. Elle sont aussi moins striées, plus remplies et ressortent donc plus sur la page, elle sont moins confondues avec les lignes de vitesse, de mouvement ou les personnages au style de dessin habituellement hachuré. Cependant, le coup de poing n'est plus suggéré mais cette fois-ci dessiné. Malheureusement, ce choix peut figer l'action et donner moins d'impact que s'il était suggéré par l'incidence du coup et par les onomatopées d'un coup porté. Également, la tête d'Eren, le protagoniste qui reçoit le coup, est étrangement détaillée et cela en réduit aussi l'impact du coup, il semble emporté par le coup mais sans être plus défiguré que cela malgré l'aspect gore de la scène. Cependant, l'absence de décor, l'onomatopée plus visible, le bras étiré pour mettre en exergue l'action, l'élan et la vitesse prise par Reiner font que le dynamisme et l'impression de mouvement est supérieur à la double-page précédente. Isayama démontre avec cette planche qu'il connaît les défauts de ses travaux et qu'il sait y remédier.

De fait, des séries de mangas aussi populaires que *L'Attaque des Titans* (fig. 53), vendue à plus de 110 millions d'exemplaires à travers le monde⁶³, la page 17 du chapitre 388 du tome 37 de *Hunter x*

62 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 121.

63 Voir l'article de Oricon News intitulé « 『進撃の巨人』ミュージカル化 エレン役は岡宮来夢、ミカサ役は高月彩良 » traduisible par « Adaptation musicale "L'Attaque des Titans" : Raimu Okamiya dans le rôle d'Eren et Sara

Hunter (fig. 54) ou encore *Berserk* (fig. 51) démontre que la qualité du dessin et de la représentation graphique du mouvement n'est pas une caractéristique *sine qua non* du manga contemporain. Bien que ces séries n'en soient pas les représentants officiels, elles sont tout de même des exemples de succès artistique et commercial dans cette industrie. Ces œuvres ne doivent pas être surévaluées à cause du peu de recul qui peuvent leur être attribués mais elles ne doivent pas non plus être ignorées. Elles démontrent que les compétences graphiques, en terme de découpage et de composition, peuvent être ignorées ou négligées mais tout de même produire une œuvre populaire et marquante d'une époque, cela grâce à la force de son histoire. Le manga reste avant tout de la « littérature en estampe⁶⁴ », un médium dans lequel l'univers graphique n'est pas le seul gage de qualité d'une œuvre.

Néanmoins, il participe tout de même au succès du manga contemporain qui développe plusieurs éléments graphiques qui visent à symboliser le mouvement, décrit comme particularité graphique par les critiques d'art.

b) Les différentes formes de mouvements visibles dans la bande dessinée

Précédemment, certaines techniques utilisées afin de représenter graphiquement le mouvement ont permis d'illustrer que le manga contemporain est en mesure de jouer avec le rythme et de modifier les impressions de durée tant par son découpage que par sa composition ou son lettrage par exemple. Cependant, ces manières implicites de représenter graphiquement le mouvement ne sont pas celles qui apparaissent le plus clairement au premier coup d'œil, d'où leur dénomination d'« art invisible » par McCloud. Plusieurs techniques graphiques visant à créer du mouvement ressortent en premier lors de la lecture de manga, de bande dessinée et de comics, certaines sont plus ou moins bien maîtrisées selon la culture artistique de chaque médium. C'est le cas du flou de mouvement, aussi appelé *motion blur* et flou cinétique, qui se caractérise graphiquement par une impression floue. Ce dernier peut être produit numériquement ou grâce à la multiplication de petits traits bien situés sur le sujet en mouvement. Le cerne de ce dernier tend à

Takatsuki dans le rôle de Mikasa ». La phrase de l'article « コミックス全 34 巻の発行部数が世界累計 1 億 1000 万部を越え » peut quant à elle être traduite par « Le tirage total des 34 volumes du manga a dépassé les 110 millions d'exemplaires dans le monde ». Elle est disponible à l'adresse suivante : <https://www.oricon.co.jp/news/2248207/full/>. Consultée le 2 février 2023.

64 Citée dans TÖPFFER, Rodolphe, *Essai de physiognomonie*, s. n., s. l., 1837, p. 1, disponible à l'adresse suivante : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f/f13.item>. Consultée le 22 mars 2022. Töpffer est considéré comme l'inventeur de la bande dessinée contemporaine, le premier à avoir délibérément allier texte et image dans un but narratif et à avoir théorisé sur ce médium.

s'effacer afin que sa couleur se confonde avec le reste, cet aspect permet d'accentuer l'impression de flou graphique.

La double page 14-15 du chapitre 25 du tome 5 de *One Punch Man* (fig. XXXVII) scénarisé par ONE (1986-) et dessiné par Yusuke Murata (1978-) depuis 2012 est un bon exemple des manières dont le flou cinétique peut être créé graphiquement. En effet, Pri-Pri Prisonnier, le personnage habillé de rayures, est en train de frapper son adversaire ; il est donc en pleine action, autrement dit en plein mouvement. Afin de faire ressentir cela graphiquement, Murata utilise plusieurs procédés.

Le personnage jette son poing dans le sens de lecture du manga, cela favorise la lecture de l'action et donc la fluidité de l'enchaînement des actions présentes au sein de cette double-page. Le lecteur conçoit plus aisément le déroulé des événements : l'approche rapide de Pri-Pri Prisonnier est représentée par des lignes de mouvement situées à sa tête, ses épaules et son bras droit. Ainsi, le lecteur comprend que le personnage se déplace grâce à ces informations. Ensuite, il comprend qu'un coup de poing a été porté au visage du Roi des profondeurs. L'imagination du lecteur a un pouvoir de représentation bien plus puissant que la représentation graphique elle-même et c'est pourquoi il est plus intéressant de représenter l'instant suivant celui plutôt que l'instant même de l'action. Le coup de poing est ici suggéré par une onomatopée cassante qui reproduit graphiquement le bruit d'un impact entre des phalanges et une mâchoire. La scène représente plusieurs moments en un seul afin de dynamiser le dessin, de lui donner du rythme, de ne pas donner l'impression qu'il ne s'agit que d'une image d'un instant. Ainsi, Yusuke Murata représente le moment de l'impact avec l'onomatopée, le moment où le Roi des profondeurs recule après avoir reçu le coup et le moment où Pri-Pri Prisonnier dépasse spatialement son adversaire à cause de sa prise d'élan. Cependant, ces multiples moments représentés graphiquement ne sont qu'insinués.

Le flou cinétique apposé sur le bras du protagoniste est quant à lui bien visible. Ce flou est constitué de traits de mouvements très fins, ils peuvent être de couleur noire, blanche ou grise. La forme du bras est alors légèrement distordue et semble trop rapide pour être suivie par la vision du lecteur. Cependant, le blanc du papier, le gris des trames et le noir l'encre ne sont pas suffisants pour atteindre ce rendu. En effet, *One Punch Man* (fig. XXXVII) est réalisé numériquement et des effets de particules floues ont été apposés sur le bras, elles créent une impression de reflet qui accentuent le flou cinétique général déjà développé par la succession de traits. Cette dernière est percutante car elle est mise en relation avec des zones qui ne sont pas hachurées et qui sont complètement cernées comme l'onomatopée et le bras droit du Roi des profondeurs par exemple.

Néanmoins, le flou cinétique, rajouté numériquement ou pas, n'est pas une marque de fabrique réservée au manga contemporain comme le démontre la première case de la page 155 du chapitre 2 du premier volume de *Batman Metal* (fig. XXXVIII) publié de 2017 à 2018 et réalisé par Scott

Snyder (1976-) et Greg Capullo (1962-). Malgré cela, leurs utilisations diffèrent. Là où le flou cinétique numérique est utilisé avec parcimonie et est suggéré à l'aide de particules dans *One Punch Man* (fig. XXXVII), il occupe, dans *Batman Metal* (fig. XXXVIII), presque un quart de la case et est volontairement mis en avant. Les deux flous sont efficaces et permettent un rendu percutant. Le comics utilise moins les lignes de mouvement pour les représentations graphiques du mouvement que le manga contemporain, c'est pourquoi il semble évident qu'il pallie cette non utilisation graphique avec une autre. Ainsi, non seulement le manga contemporain n'est pas le seul médium à utiliser le principe du flou cinétique, mais d'autres média l'utilisent aussi et avec tout autant de résultat.

Le flou cinétique peut aussi ne pas être le fruit d'une multiplication de ligne de mouvement ou d'une addition d'effet numérique mais provenir de moyens graphiques abstraits. En effet, dans la sixième case de la page 78 du volume 4 de l'édition intégrale de *Calvin et Hobbes* (fig. XXXIX), un *comic-strip* américain réalisé par Bill Watterson (1958-) de 1985 à 1995, un flou cinétique est produit mais sans avoir recours aux outils graphiques de *Batman Metal* (fig. XXXVIII) ou de *One Punch Man* (fig. XXXVII). Le tigre nommé Hobbes est en train de courir ; pour simuler une impression de vitesse, l'auteur utilise la composition en positionnant Calvin en train de rentrer dans la case par son côté gauche tandis que Hobbes commence à la quitter par le côté droit. Également, des lignes de vitesse sont utilisées derrière le tigre afin de faire comprendre qu'il file comme le vent. Cependant, cette case se démarque des deux œuvres précédentes car l'auteur décide de rendre abstraites les parties physiques moteurs du déplacement et celles qui possèdent le plus d'amplitude de mouvement lors d'une course. En les rendant abstraites, l'imaginaire et l'instinct remplacent ce qui n'a formellement pas de sens et comprennent que ces abstractions sont en fait des bras et des jambes, des membres qui tournoient trop vite pour que l'œil humain puissent les distinguer clairement. L'auteur fait confiance en l'empirisme du lecteur pour déchiffrer des bras et des jambes qui n'auraient pas de sens s'ils avaient été dessinés en dehors de cette case.

Cette case de *Calvin et Hobbes* (fig. XXXIX) permet de démontrer que le flou cinétique se rapproche d'une autre manière de représenter graphiquement le mouvement : la déformation formelle graphique non diégétique. Cela veut simplement exprimer l'idée que l'auteur accentue volontairement les formes de certains éléments afin de leur procurer une plus grande impression de mouvement ; tout cela n'existe pas dans la diégèse de l'œuvre mais sert à dynamiser le dessin pour le lecteur, à rendre l'action plus intelligible. En effet, un message graphique est plus intelligible s'il est exagéré.

Les pages 12 et 13 du chapitre 117 du tome 14 de *Blue Lock* (fig. XL) sont un exemple de déformation formelle graphique non diégétique. Ici, le personnage de Nagi, qui porte le maillot

numéro 7, est en train d'effectuer un retournement aérien lors d'un match de football. À ce moment de l'action, la partie de son corps qui doit effectuer le plus de mouvement est sa jambe droite. Afin d'amplifier l'effet de rotation de la jambe, Yusuke Nomura décide de la représenter de manière arrondie, comme si cette dernière n'avait pas d'os et d'articulations. La jambe semble donc être devenue un fouet épais lancé par un bassin en pleine rotation et par un joueur déterminé à marquer. L'univers de cette série de manga souhaite être réaliste et les personnages n'ont pas de pouvoirs leur permettant d'effectuer de tels mouvements, ce sont des actions irréalisables dans la réalité ainsi que dans la réalité diégétique de l'œuvre. Cependant, et comme pour *Calvin et Hobbes* (fig. XXXIX), l'accentuation du mouvement graphique n'est visible que pour le lecteur.

La page 341 du chapitre 46 du tome 2 de *Ping Pong* (fig. XLI) de l'édition prestige a déjà été évoqué comme exemple durant ce travail universitaire mais pas encore à ce sujet. Tout comme dans *Blue Lock* (fig. XL), le personnage de la deuxième case se plie en deux afin de pouvoir récupérer la balle le plus bas possible une fois qu'elle a tapé la table. Les proportions du corps sont déformées, les jambes sont longues, les mains immenses, le bras droit semble avoir poussé dans le dos du personnage, la tête est minuscule et le dos se plie en angle droit presque parfait au niveau des lombaires. Le corps semble restreint et modelé par la forme de la case. En plus des lignes de vitesses énergiques et du plan large, Taiyō Matsumoto procède à de multiples déformations formelles graphiques non diégétiques dans ce dessin ; le mangaka met tout en scène pour que le lecteur comprenne la détermination du personnage et la puissance qu'il utilise pour arriver à ses fins.

Ce moyen de représentation graphique du mouvement est aussi utilisé dans l'animation japonaise. En effet, les animés de *Naruto* (2002-2017) (fig. XLII) et de *One Piece* (1999-) (fig. XLIII) en sont de bons exemples avec respectivement les épisodes 167 et 1049. Les captures d'écrans de *Naruto* (fig. XLII) montrent la réaction physique exagérée d'un coup de poing sur un visage et celle de *One Piece* (fig. XLIII) représente un bras qui perd sa forme et sa matérialité sous l'effet de la vitesse. Dans les deux cas, il s'agit de déformations formelles graphiques non diégétiques qui visent à décupler les ressentis de mouvement, de puissance et d'impact chez le spectateur.

Cet artifice graphique est utilisé dans tout le médium de la bande dessinée, peu importe ses origines, mais le manga est celui qui l'exploite d'une manière qu'il semble être un des outils habituels du médium.

Également, Scott McCloud définit un autre élément graphique, symbolisant le mouvement, comme une particularité médiatique du manga contemporain : les lignes de mouvement d'inspiration photographique. En effet, il avance dans *L'Art invisible* que :

« Lorsque le temps de pose d'un appareil-photo est élevé, l'objet en mouvement sera représenté avec un effet de flou. [...] Mais si l'appareil se déplace à la même vitesse que l'objet en mouvement et en ayant fait le point sur lui, cet objet sera net et c'est le paysage qui sera devenu flou⁶⁵. ».

Ainsi, l'objet en mouvement se retrouve détaillé et n'a pas, ou rarement, d'éléments graphiques simulant l'impression de vitesse, c'est le décor qui devient flou et qui indique au lecteur que l'objet de la scène est en déplacement.

McCloud ajoute que ce procédé graphique est une particularité japonaise peu reprise dans la bande dessinée franco-belge ou dans le comics américain⁶⁶. Il prend en exemple une planche du manga *Ashita no Joe* (fig. 42) réalisé par Tetsuya Chiba (1939-) et Asao Takamori (1936-1987) entre 1968 et 1973, un manga grandement inspiré par le style graphique d'Osamu Tezuka. Il assume donc de définir la ligne de mouvement comme un procédé affilié au manga contemporain et aux artistes qui ont grandement été impacté par le travail de Tezuka.

Néanmoins, des œuvres plus récentes telles que les pages 5-6 (fig. XLIV) et 15-16 (fig. XLV) provenant respectivement des chapitres 3 et 5 du tome 1 de *Flash* publié de 2011 à 2017 de Brian Buccellato (1970-) et Francis Manapul (1979-) et des pages 16-17 du chapitre 191 de *One Punch Man* (fig. XLVI) peuvent être prises en exemple et permettre de vérifier si l'affirmation de McCloud est toujours d'actualité 30 ans après la commercialisation de *L'Art invisible*.

Comme exposé précédemment, la manière de représenter le mouvement diffère selon les média et ici, les planches 15-16 de *Flash* (fig. XLV) utilisent des flous des mouvement, des lignes de mouvement ainsi que des représentations multiples de personnage, ce qui permet d'indiquer que le personnage se déplace. Ce dernier est si rapide que des images rétinienne sont créées comme avec les roues d'une voiture en train de rouler par exemple. Plutôt que de suggérer le mouvement, le dessinateur préfère représenter les formes du personnage, le cerner et donc le figer dans l'image. L'iconographie veut proposer un sentiment de vitesse mais utilise un mauvais moyen de représentation, en effet, ce dernier est plus propice aux ralentis puisqu'il inscrit son personnage dans un espace et donc une temporalité. Pour les pages 5-6 (fig. XLIV), l'avion semble se déplacer sur une courte distance à cause des lignes de mouvement mal utilisées sur son aile droite et son nez : elles finissent trop bas et peuvent donner l'impression que l'objet recule ou fait des va-et-vient. L'action n'est pas claire et statique.

A contrario, la double page de *One Punch Man* (fig. XLVI) démontre la futilité du décor lors de déplacements rapides. En effet, les deux premières cases remplacent le décor par des lignes de

65 Citée dans MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 122.

66 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 122-123.

mouvement tandis que les objets en actions sont détaillés et mis en avant, il n'attire pas le regard du lecteur et influe une direction de mouvement suivant l'inclinaison des lignes. Ici (fig. XLVI), l'avion semble se déplacer à grande vitesse vers l'avant, l'iconographie est simple mais très efficace, le mouvement et la vitesse à laquelle l'objet se déplace est ressenti pas le lecteur grâce au décor remplacé par des éléments graphiques.

Également, les pages 15-16 du tome 1 de *Thor du tonnerre dans les veines - Mighty Thor* (fig. XXXII) présentent certains aspects graphiques en commun avec les planches de *Flash* (fig. XLIV) (fig. XLV) développées dernièrement. En effet, le satellite qui s'écrase à côté de l'obélisque de la maison blanche dans la seconde case ne fait pas ressentir la sensation de vitesse voulue au lecteur. Comme pour la case de l'avion précédemment, les lignes de mouvement ne remplacent pas le décor, elles sont positionnées sur et autour de l'engin et marquent son déplacement dans le ciel.

Cependant, les lignes de mouvement sont trop courtes et non parallèles, ces effets ralentissent l'impression de vitesse du satellite. Le fait qu'elles soient trop courtes amoindrit l'espace de déplacement de l'objet, avec moins d'amplitude de mouvement la vitesse est par conséquent plus limitée ; si les lignes de mouvement sortaient de la case, l'amplitude de déplacement serait plus grande et la vitesse de l'objet serait plus élevée, le satellite paraîtrait moins statique dans l'espace.

Également, le fait que les lignes de mouvement ne soient pas parallèles et positionnées de manière non optimale participe au sentiment de lenteur du satellite. En effet, dans son ouvrage intitulé *La méthode pour dessiner les mangas* édité en 2008 au Japon, Yusuke Murata déclare que les lignes de mouvement sont des éléments graphiques difficiles à maîtriser sans une connaissance pratique développée⁶⁷ (annexe 8).

De plus, les super-héros lévitant dans les airs suspendent l'action et donnent l'impression que ce qui ne touche pas le sol flotte, y compris le satellite qui s'écrase à grande vitesse, ainsi la sensation de mouvement est encore une fois amoindrie.

De fait, la bande dessinée possède de multiples moyens de représenter le mouvement graphiquement. Cependant et d'après Scott McCloud, les lignes de mouvement sont une caractéristique américaine⁶⁸ mais après les analyses précédentes, sa parole peut être remise en question. Les effets de flou cinétique semblent être autant maîtrisés dans le manga contemporain que dans le comics mais les lignes de mouvement sont bien plus abouties et maîtrisées dans le premier. La sensation de mouvement est bien plus développée à la lecture d'un manga car l'ensemble des éléments graphiques utilisés pour représenter le mouvement paraissent mieux maîtriser dans l'art nippon.

67 Voir MURATA, Yusuke, *La méthode pour dessiner les mangas*, Kurokawa, Paris, 2021, p. 81.

68 Voir MCCLLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 120.

2) L'utilisation de l'abstraction pour insuffler du mouvement à une iconographie

Souvent oubliée ou effacée au milieu d'un univers à grande majorité figuratif tel que celui de la bande dessinée, l'abstraction possède une part importante dans le manga contemporain.

Cette dernière peut prendre vie à partir d'éléments figuratifs et s'affranchir de certaines règles afin de proposer plus de mouvement, de libérer le trait et de développer un dynamisme presque instinctif.

Cependant, le manga contemporain possède aussi une réelle culture de l'expressionnisme abstrait qui se développe particulièrement avec le manga *shōjo*⁶⁹ dont les inspirations graphiques remontent au début du vingtième siècle avec l'Art déco ou l'Art nouveau⁷⁰.

a) Des représentations graphiques figuratives devenant des formes abstraites afin de créer du mouvement

Dans *L'Art invisible*, Scott McCloud affirme que le mouvement et l'expressionnisme abstrait sont des particularités du manga contemporain⁷¹, de fait, il est nécessaire de vérifier par des analyses d'œuvres si ce qu'il dit est basé sur des faits ou non.

Précédemment, la technique du flou de mouvement a démontré que le fait de cerner les formes n'est pas une manière optimale de créer une impression de mouvement. En effet, elles gagnent en mouvement lorsque les contours sont hachurés ou ne sont pas parfaitement délimités. Cependant, il arrive parfois que la forme de base disparaisse pour laisser place à une forme abstraite, à une forme dérivée de l'originale et qui a perdu son état premier. Afin d'illustrer ces propos, les pages 3 et 4 du chapitre 110 du tome 9 de l'édition Deluxe de *Sun-Ken Rock* (fig. XLVII) de Boichi (1973-) réalisées de 2006 à 2016 servent d'exemple.

En effet, le bas du corps de Ken se dissimule derrière des tâches d'encre et des traits. Ici, la forme n'est pas cloisonnée à un état, elle est libre. Les hanches et le pantalon du personnage ne sont pas cernés, leur trajet dans l'espace est symbolisé par des coups de pinceau, le flou n'est plus, il devient

69 Catégorie éditoriale de manga visant un public féminin de moins de 18 ans.

70 Voir BRIENT, Hervé (dir.), *Le manga au féminin*, Éditions H, Versailles, 2010, p. 8-9.

71 Voir MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009, p. 218.

abstraction. Aucune information ne témoigne du processus de création de cette double page mais l'encre semble être jetée sur la planche, malmenée et étirée avec des pointes, il en ressort une impression de tâches guidées par le hasard et de traits acérés. De par la technique supposément utilisée, une certaine violence graphique ressort, le mouvement créé est impactant.

Également, le « manteau » de Ken peut être dénommé par le lecteur de cette manière car il recouvre ses épaules et ses bras mais il est graphiquement plus comparable à une forme noire hachurée sous l'effet de la vitesse plutôt qu'à un vêtement. À ce propos, les zones blanches striées créent du contraste avec ce gros amas noir ; tout comme la forme que prend le bas du corps du personnage, les ovales blancs n'ont pas de sens diégétiquement. Ils pourraient être des trous liés à des coups de balle de fusils mais cela n'est pas cohérent avec l'histoire de l'œuvre. De fait, ces trous blancs sont présents afin de souligner davantage l'impression de vitesse et de mouvement. En effet, si le manteau avait été un grand aplat de noir la forme serait moins mouvante malgré les hachures à ses contours ; l'ajout de zones blanches crée une raison à l'existence des stries blancs qui semblent s'en échapper, elle rend le flou de mouvement graphiquement cohérent. De plus, de par les formes abstraites du manteau et du bas du corps éloignant cette iconographie de la réalité diégétique de l'œuvre, les zones blanches ne sont pas remises en question par le lecteur et permettent un rendu encore plus abstrait et dynamique.

Cette abstraction est encore plus assumée par Boichi puisque l'arrière plan est retiré afin de proposer du blanc recouvert par endroits, autour de Ken, d'une couche grise aux formes énergiques et aux coups de pinceaux encore visibles. Elle démontre des variations de couleurs et cela développe du relief qui rompt la planéité du fond blanc.

Cette planche ressort aussi bien par ses formes abstraites dynamiques car Boichi les contraste avec un personnage central aux traits réalistes et au modelé palpable. Cette impression de mouvement est, par exemple, mise en exergue grâce à la précision anatomique assidue dont fait part la main représentée en contraste avec le bas du corps qui n'est plus qu'un ensemble de traits et de tâches qui paraissent apposés violemment et aléatoirement sur la page.

Également, la page 464 du tome 2 de *Ping Pong* (fig. XXI) réalisée par Taiyō Matsumoto est intéressante dans le cadre de représentation figurée devenue abstraite grâce à sa deuxième case originale qui permet de démontrer plusieurs réflexions.

En effet, cette case propose une iconographie entièrement abstraite mais qui, grâce à l'ellipse et au séquençage d'image d'action à action, est identifiable au premier coup d'œil par le lecteur. Une traînée blanche cernée de noir découpe la case en deux dans le sens de la longueur et de la diagonale, elle est entourée de traits noirs agglutinés allant dans son sens et d'une partie blanche dans le côté droit de l'image. Prise indépendamment et retirée de son contexte, l'iconographie

n'offre aucune clef de lecture et de compréhension, cependant, un dynamisme intense en ressort tout de même. Tous les traits de cette image expriment une impression de vitesse d'exécution lors de la création artistique. Les hachures sont faites rapidement et violemment, la mine de la plume semble affûtée et sèche dans la transition entre les espaces blanc et noir. De fait, la vitesse et la violence de création se ressentent dans le résultat final de l'iconographie.

Cependant, cette image abstraite est porteuse d'un sens et devient figurative grâce à l'ellipse, au contexte de la séquence. À l'instar de l'œuvre *Airplane flying* (fig. 55) produite en 1914 par Kazimir Malevich (1879-1935), le spectateur comprend ce qu'il regarde grâce à un contexte, ici le titre figuratif ; pour la deuxième case de la page 464 du tome 2 de *Ping Pong* (fig. XXI), la première case dévoile un service dans lequel la balle rebondit sur le premier côté de la table. L'ellipse entre les cases fait écouler très peu de temps, juste assez pour que la balle prenne une trajectoire descendante.

Ainsi, ce contexte révèle le sens et la figuration cachée de la deuxième iconographie abstraite : la balle obtient un effet de rotation lifté dans la première case (devinable à la posture du pongiste qui sert), ce qui accélère sa vitesse à chaque fois qu'elle touche la table.

De fait la deuxième image représente le second rebond de la balle, celui qui multiplie sa vitesse. La traînée blanche évoque la balle et son trajet tandis que l'espace blanc dépeint la table sur laquelle l'action prend place ; quant aux traits noirs agglutinés, ils sont présents afin de faire ressentir une impression de vitesse et de violence au lecteur.

Grâce au principe de la séquence d'image et de l'ellipse inhérent à la bande dessinée et donc au manga contemporain, l'auteur peut dessiner des images à la fois intégralement abstraites et intelligibles pour le lecteur. Ici, les formes sont simples mais plus expressives, elles sont moins définies mais plus sensationnelles à la lecture. Le mouvement est exacerbé par des traits acérés qui sont réalisés avec beaucoup de vivacité de la part de l'auteur. Ainsi, le ressenti de vitesse et d'une image en mouvement fonctionne très bien grâce à l'abstraction contextualisée.

Cependant, des éléments figurés peuvent aussi être des éléments abstraits vecteurs de mouvement dans une iconographie. Cette notion est plus intelligible grâce à l'exemple de la page 38 du chapitre 1 du manga *La Chenille* (fig. XLVIII) de Suehiro Maruo (1956-). La page 38 composée d'une seule case représente un corps démembré et estropié avec au centre de l'image un phylactère légèrement ellipsoïdale sur lequel est posé un oiseau.

Ici, les vaisseaux sanguins, les bandages, les filaments de peau, les morceaux de chair et les parties du corps non identifiables deviennent abstraits ; leur caractère difficilement identifiable les tient sur un pendule oscillant entre figuration et abstraction. Des fils qui semblent être des entrailles, des vaisseaux sanguins ou des nerfs entourent le phylactère, ils deviennent un élément de décor et font

écho au disque de lumière composé d'un centre blanc formellement irrégulier et de traits très fins positionné derrière la tête du personnage. Ce couple de cercle schématiquement similaires crée un fourmillement de mouvements différents, droits, ondulés et partant dans des sens opposés. L'impression de mouvement est aussi développée grâce aux bandages et au morceau d'intestin qui s'enroulent sur eux même ou autour du corps en lambeaux.

Malgré le statisme intentionnel de la situation, voué à la contemplation de l'horreur causée par la guerre, l'image ne semble pas figée grâce à des éléments figuratifs évoquant des formes abstraites de base : des vagues, des spirales et des lignes droites.

Dans les œuvres présentées précédemment, les éléments figuratifs perdent leur sens premier et leur identité pour ne garder que la forme. Lorsque les auteurs rendent graphiquement abstrait des objets, les identités de ces derniers disparaissent mais restent intelligibles grâce au contexte et à l'empirisme du lecteur. Le fait que l'auteur puisse s'appuyer sur le vécu du lecteur lui permet de pouvoir réaliser des éléments abstraits apportant plus de mouvement que s'ils étaient figuratifs tout en sachant que le rythme de lecture n'en est pas affecté, au contraire ce dernier est accéléré grâce à ce choix artistique.

b) Représenter les mouvements de l'âme d'un personnage, ralentir le rythme de lecture avec de la figuration et de l'abstraction

Plus que la proposition d'une vision d'horreur perturbante, les éléments abstraits visent à faire ressentir des émotions, à témoigner du mouvement de l'âme, des sentiments des personnages et des ambiances d'environnement. De fait, cela s'apparente à de l'expressionnisme, à la projection d'une subjectivité qui tend à déformer la réalité diégétique de l'œuvre pour inspirer au spectateur une réaction émotionnelle. Les éléments expressionnistes interagissent directement sur le rythme de lecture, l'impression de mouvement du décor et sur le ressenti émotionnel développé par le lecteur. Ces entités graphiques se retrouvent plus particulièrement dans les mangas *shōjo*, des ouvrages destinés à un public adolescent féminin où les sentiments et les introspections des personnages sont davantage mis en avant et plus développés que dans un manga *shōnen* ou *seinen* par exemple. Bien que rudimentaires, Tezuka emploie déjà des éléments expressionnistes dès 1953 dans son œuvre *Princesse Saphir* (fig. 26) comme le démontrent les pages 25 du chapitre 2 du tome 1 (fig. XLIX) et 197 du chapitre 11 du tome 2 (fig. L).

Le premier exemple est intéressant car il permet de mettre en avant deux composantes graphiques expressionnistes utilisées par Tezuka et réemployées par la postérité dans le manga *shōjo* : la flore et les différentes formes variables.

La dernière case de la page 25 (fig. XLIX) expose Saphir assise sur un décor abstrait : les coins de la case sont camouflés derrière des trèfles à quatre feuilles et le fond est un aplat noir parsemé de petits ovales irréguliers. Ce fond peut représenter un sol recouvert de galets ou d'eau recouverte de nénuphars mais graphiquement, rien ne définit au lecteur ce qu'il voit. Les ovales peuvent évoquer des phylactères et laisser imaginer que Saphir est perdue dans ses pensées, qu'elle est coupée du monde extérieur dans un moment flottant hors du temps. Également, ce fond ne laisse pas indifférent et suggère des émotions, des sentiments venant du personnage mis en valeur par ces formes abstraites.

De plus, les trèfles ont un sens dans la scène ; outre l'aspect chanceux du trèfle à quatre feuilles, c'est ici la rareté de l'objet qui est significative. En effet, cette idée fait écho au caractère unique qui entoure Saphir : son hermaphrodisme.

Ces éléments expressionnistes et métaphoriques permettent de sonder les mouvements de l'âme des personnages et d'appuyer graphiquement des idées. Cette case de la page 25 ralentit le rythme de lecture grâce à sa taille imposante, son texte plus important et par son aspect pictural affirmé, les trèfles entourent la case et agissent comme un cadre sur une toile, ils la mettent en évidence et lui accordent un droit de regard, ici un temps de pause voué à la contemplation. L'encadrement floral est complètement assumé dans la dernière case de la page 197 du chapitre 11 du tome 2 (fig. L). Comme dans le précédent exemple, la case délimitée d'éléments floraux permet de mettre en exergue son iconographie et d'inciter le regard à s'attarder sur les détails, ici ceux de la tenue de la princesse. De plus, ce qui ressemble à des grappes de raisin blanc peuvent être des perles soulignant la préciosité, l'élégance et la brillance de la robe ou bien des bulles de savon créant une ambiance légère et rappelant la beauté éphémère du protagoniste. Avec ces ornements floraux et autres indéfinissables, le temps et le mouvement semblent suspendus.

Avec le succès international, des copies du style d'Osamu Tezuka et de *Princesse Saphir* (fig. 26) voient le jour et c'est le cas de *Gin no hanabira* (fig. LI) de Hideko Mizuno (1939-) publiée en 1957. L'influence de Tezuka se ressent tant dans le style *cartoon* employé que dans l'utilisation d'éléments expressionnistes abstraits, cela se vérifie avec les pages 40-41 provenant du tome 1 (fig. LI).

En effet, la seconde case de la page 41 est intéressante car elle dévoile une femme qui appose un bandeau noir troué aux yeux sur le visage d'une jeune fille. Cette action borde le cerne de la case d'une ombre noire hachurée et laisse apparaître les personnages dans un ovale de lumière. Ce

dernier peut symboliser métaphoriquement le sentiment de contrainte et d'emprisonnement ressenti par la fille forcée de se masquer ainsi qu'un point de vue à la première personne ; le spectateur voit aussi sa vision réduite suite au port de la bande noire. Ce fourmillement d'idée peut induire le lecteur à se poser devant la case et à se mettre à la place du personnage principal, à maquer un temps de pause dans la lecture afin de comprendre la raison de la présence de cet amas de noir. Ainsi, les éléments expressionnistes abstraits qui retranscrivent les mouvements de l'âme et qui font évoluer le rythme de lecture sont repris par les contemporains de Tezuka.

Néanmoins, ces éléments graphiques ne sont pas une mode passagère et s'inscrivent dans l'héritage du mouvement graphique puisqu'ils continuent d'être développés et utilisés après leur apparition comme le démontre la page 25 (fig. LII) du tome 1 de *Candy Candy* de Yumiko Igarashi (1950-), Keiko Nagita (1949-) et Kyoko Mizuki (1949-) publié de 1975 à 1979.

La dernière case de cette page propose un savant mélange d'éléments abstraits et de compositions florales, des anémones du Japon accompagnées de cercles entourés d'un liseré de pointillés et de petits ovales séparés par des traits légèrement courbés.

Les anémones du Japon sont connues pour être un symbole d'abandon, référence à la solitude et à l'orphelinat dans lequel vit Candy, et de renaissance, référence à la joie éprouvée par Candy à la vue de son prince et à un niveau de vie qui n'est pas le sien. De fait, les fleurs présentes sont l'objectivation de la pensée du protagoniste principal mais sont aussi des éléments graphiques vecteurs de légèreté, de grâce et de douceur, le mouvement ressenti dans la scène est donc plus flottant, plus doux, plus lent.

Également, les formes disposées à côté des visages du prince possèdent aussi les mêmes qualités que les anémones du Japon. En effet, les cercles comparables à des bulles reflètent l'éphémérité d'un regard, d'un instant déjà souvenir, d'une pensée qui flotte au gré des sentiments de Candy perdue la tête dans les nuages. Pour les petits ovales et les petits traits, la signification est moins lyrique, ils symbolisent le zéphyr. Cette légère brise crée du mouvement dans l'iconographie : des pétales et les tissus s'envolent ; il représente aussi le ton léger, agréable et réconfortant d'une rencontre. Ainsi, cet élément graphique symbolise un mouvement diégétique invisible aux yeux du lecteur tout en témoignant des sentiments et de l'atmosphère rencontrés par les personnages dans l'iconographie.

À partir de 2016, le studio CLAMP (annexe 3) réalise la série de manga *Card Captor Sakura - Clear Card Arc* (2016-) (fig. 56) qui s'inscrit dans la continuité des éléments expressionnistes et des compositions florales popularisées par *Princess Saphir* (fig. 26).

En effet, les fleurs de cerisier de la page 20 du chapitre 1 du tome 1 (fig. LIII) symbolisent le renouveau, le recommencement d'une nouvelle année scolaire (au mois d'avril au Japon, elle

coïncide avec la floraison des cerisiers) ainsi que de la relation entre les deux personnages après une longue séparation. Les bourgeons et les fleurs en train d'éclorre sont orientés vers les protagonistes, ils insufflent un mouvement et poussent le lecteur à regarder au centre de la composition. Ils font aussi un rappel avec le nom de l'héroïne, Sakura, qui signifie « cerisier » en japonais.

Également, les pentagones tachetés peuvent représenter les rayons du Soleil ou servir d'éléments géométriques flottant afin d'apporter de la légèreté à l'iconographie, soulignant ainsi le déséquilibre de Sakura qui s'est jetée dans les bras du garçon. Les deux cercles présents sur la tête de ce dernier dans la dernière case agissent comme les bulles de *Candy Candy* (fig. LII), elles témoignent d'un moment en suspend, elles ralentissent la lecture et tendent à créer un moment flottant hors du temps.

Quant aux tâches blanches des deux dernières cases, elles peuvent faire écho aux reflets de lumière situés dans les yeux des personnages ou bien avoir la même utilité que les cercles évoqués précédemment, ces ajouts abstraits suspendent l'action et ralentissent le rythme de lecture.

De fait, Osamu Tezuka a popularisé des éléments expressionnistes réutilisés, développés et améliorés par ses contemporains et les artistes ultérieurs. Ils ne sont pas utilisés seulement à titre décoratif, en effet, ces éléments graphiques ralentissent le mouvement des iconographies en créant des impressions de flottement chez le lecteur, en évoquant des formes fragiles et lyriques incitant à la contemplation et à une forme de mouvement plus volatile, plus doux, calme et moins énergique. Ainsi, *Princesse Saphir* (fig. 26) d'Osamu Tezuka a eu une réelle influence sur cet aspect du manga contemporain.

Conclusion :

Au long de ce mémoire, plusieurs raisonnements furent tenu afin de déterminer si, comme l'affirment Scott McCloud, Otsuka Eiji et Xavier Hébert, la représentation graphique du mouvement est une particularité du manga contemporain depuis les œuvres d'Osamu Tezuka.

Néanmoins, certains résultats d'analyses restent ambigus.

En effet, les précédents développements ont démontré que certaines techniques graphiques visant à créer du mouvement sont aussi employées par la bande dessinée franco-belge ou les comics américains avec réussite. Les techniques utilisées varient selon les capacités pratiques des auteurs, leur contexte historique, artistique et culturel mais n'ont pas de frontières, la création de mouvement graphique n'est pas réservée à un genre de bande dessinée. De fait, l'usage de plans dynamiques pour la composition n'est pas une particularité exclusive au manga contemporain. Cependant, Otsuka Eiji déclare dans son entretien pour le journal *Libération* :

« il y a un fossé culturel entre un étudiant chinois et un étudiant français... Ils ne dessinent pas la même chose. [...] Les étudiants français, par exemple, font des pages très symétriques. Je vois beaucoup de compositions triangulaires. [...] Ils sont tout à fait capables de dessiner des personnages qui «font» manga, mais leur composition reste très européenne et dépend d'un académisme lié à votre culture picturale⁷². ».

Les différentes analyses de ce mémoire ont démontré le même aspect souligné par Otsuka Eiji, aucune technique graphique n'est une particularité du manga contemporain mais ce dernier semble les exploiter plus dynamiquement que les autres genres de bande dessinée.

Depuis Osamu Tezuka et sa volonté de transposer graphiquement des techniques cinématographiques dans le manga, ce dernier possède une culture artistique de la représentation graphique dynamique ; couplée à l'aspect traditionnel de l'estampe japonaise qui tend à la contemplation et qui ralentit le rythme de lecture, le manga contemporain arrive à lier le mouvement et l'absence de mouvement. Cependant, le fait de mieux exploiter des techniques graphiques universelles vecteurs de mouvement ne signifie pas qu'elles sont des particularités graphiques du manga contemporain, seulement qu'elles sont mieux maîtrisées par ce dernier grâce à un héritage artistique et culturel.

72 Citée dans OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.

Également, historiquement le processus de création du manga est rapide, dynamique et spontané. En effet, Katsushika Hokusai peignait rapidement les passants dans la rue, il devait capturer un moment éphémère afin de les retranscrire sur le papier. Aujourd'hui, tout comme au XIXe siècle, le délai d'exécution d'une œuvre est très restreint et cette vitesse d'exécution influe sur le dessin, les traits sont vifs, énergiques et donc emplis de mouvement. Même si le mangaka contemporain ne dessine plus ce qu'il voit devant lui, il possède en moyenne moins d'une semaine pour dessiner une vingtaine de pages environ. De fait, la vitesse de création est toujours aussi élevée et crée les mêmes conséquences sur le dessin.

De plus, les techniques et outils utilisés de nos jours rappellent ceux d'Hokusai. Dans les *Hokusai manga* (fig. 6), l'artiste utilise un pinceau et de l'encre de chine afin de dessiner les contours de ses personnages. Ce premier permet des variations d'épaisseur dans les traits grâce à la pression que peut effectuer l'artiste sur la tête du pinceau. Même si les artistes contemporains ne dessinent plus au pinceau, les variations demeurent ; ils utilisent des plumes qui permettent l'obtention de différentes épaisseurs selon les pointes utilisées, la plus courante est la plume G. Yusuke Murata (1978-), mangaka connu pour ses mangas *One Punch Man* (fig. 57) et *Eyeshield 21* (fig. 58), déclare dans son ouvrage *La méthode pour dessiner les mangas* publié en 2008 au Japon :

« On peut bien entendu varier l'épaisseur du trait en utilisant plusieurs stylos-feutres aussi... Mais il faut aller vite quand on fait un manga ! On obtient toutes ces variations de trait avec une seule plume⁷³. ».

Ainsi, Murata confirme le fait que les dessins de manga sont créés rapidement et que la plume G permet de nombreuses variations pouvant rappeler les variations de trait faites par Hokusai en 1814. De fait, en plus des traditions techniques, artistiques et culturelles, le manga contemporain possède par essence l'héritage de certains outils eux mêmes créateurs de mouvement.

Ainsi, la représentation du mouvement graphique n'est pas une particularité du manga contemporain mais est un aspect brillamment maîtrisé par ce médium.

73 Cité dans MURATA, Yusuke, *La méthode pour dessiner les mangas*, Kurokawa, Paris, 2021, p. 9.

Table des matières du corpus, des sources et de la bibliographie :

<u>Corpus</u>	70
Mangas.....	70
<u>Sources</u>	72
Ouvrages.....	72
Sites internet.....	72
<u>Bibliographie</u>	74
Osamu Tezuka.....	74
Mangas.....	75
Bandes dessinées et Comics.....	78
Histoire, art et culture japonaise.....	81
Cinéma.....	82
Autres ouvrages.....	82

Corpus :

Mangas :

- BOICHI, *Sun-Ken Rock*, tomes 1-13 [Shōnen Gahōsha, Kanda-Misakichō, 2006-2016], édition Deluxe, Doki Doki, Charnay les Mâcon, 2018-2022.
- CLAMP, *Card Captor Sakura - Clear Card Arc*, tomes 1-13 [Kōdansha, Tokyo, 2016-en cours], Pika Éditions, Paris, 2017-en cours.
- FUJIMOTO, Tatsuki, *Look Back* [Shūeisha, Tokyo, 2021], Kazé, Paris, 2022.
- HORIKOSHI, Kohei, *My Hero Academia*, tomes 1-36 [Shūeisha, Tokyo, 2014-en cours], Ki-oon, Paris, 2016-en cours.
- IGARASHI, Yumiko ; NAGITA, Keiko ; MIZUKI, Kyōko, *Candy Candy*, tomes 1-9 [Kōdansha, Tokyo, 1975-1979], Kōdansha France, Paris, 1993-1994.
- ISAYAMA, Hajime, *L'Attaque des Titans*, tomes 1-12 [Kōdansha, Tokyo, 2009-2021], Édition colossale, Pika Éditions, Paris, 2015-2022.
- MARUO, Suehiro ; EDOGAWA, Ranpo, *La Chenille*, [Enterbrain, Tokyo, 2009], Nouvelle édition reliée, Le Léopard Noir, Poitiers, 2023.
- MASHIMA, Hiro, *Edens Zero*, tomes 1-26 [Kōdansha, Tokyo, 2018-en cours], Pika Editions, Paris, 2018-en cours.
- MATSUMOTO, Taiyō, *Ping Pong*, tomes 1-2 [Shōgakukan, Tokyo, 1996-1997], édition prestige, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019.
- MIURA, Kentaro, *Berserk*, tomes 1-41 [Hakusensha, Chiyoda, 1989-en cours], Glénat, Grenoble, 2004-en cours.
- MIZUNO, Hideko, *Gin no Hanabira*, tomes 1-4, Asahi Sonorama, Tokyo, 1956-1958.
- MURATA, Yusuke, ONE, « One Punch Man », *Tonari no Young Jump*, Shūeisha, Tokyo, 29 mai 2021.
- MURATA, Yusuke, ONE, *One Punch Man*, tomes 1-27 [Shūeisha, Tokyo, 2012-en cours], Kurokawa, Paris, 2016-en cours.
- NOMURA, Yusuke ; KANESHIRO, Muneyuki, *Blue Lock*, tomes 1-15 [Kōdansha, Tokyo, 2018-en cours], Pika Éditions, Paris, 2021-en cours.
- TEZUKA, Osamu, *La nouvelle île aux trésors* [Kōdansha, Tokyo, 1984] Isan manga, Pomponne, 2014.
- TEZUKA, Osamu, *Princesse Saphir* [Kōdansha, Tokyo, 1953-1956] Soleil, Toulon, 2005.

- TORIYAMA, Akira, *Dragon Ball*, tomes 1-42 [Shūeisha, Tokyo, 1984-1995], édition simple, Glénat, Grenoble, 1993-2000.
- URASAWA, Naoki, *20th Century Boys*, tomes 1-11 [Shōgakukan, Tokyo, 2000-2006], *Perfect Edition*, Panini, Modène, 2020-2022.
- URASAWA, Naoki, *Monster*, tomes 1-11 [Shōgakukan, Tokyo, 1994-2001], Édition intégrale, Kana, Paris, 2010-2012.

Sources :

Ouvrages :

- ARAKI, Hirohiko, *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*, Viz Media LLC, San Francisco, 2017.
- GOTŌ, Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Kurokawa, Paris, 2019.
- MURATA, Yusuke, *La méthode pour dessiner les mangas*, Kurokawa, Paris, 2021.
- TEZUKA, Osamu, *Les leçons particulières d'Osamu Tezuka*, Éditions Philippe Picquier, Arles, 2018.
- TEZUKA, Osamu, *Ma vie manga*, Kana, Paris, 2011.
- TEZUKA PRODUCTIONS, *Biographie 1928-1945*, Casterman, Tournai, 2004.
- TEZUKA PRODUCTIONS, *Biographie 1946-1959*, Casterman, Tournai, 2005.
- TEZUKA PRODUCTIONS, *Biographie 1960-1974*, Casterman, Tournai, 2005.
- TEZUKA PRODUCTIONS, *Biographie 1974-1989*, Casterman, Tournai, 2006.
- TORIYAMA, Akira ; SAKUMA, Akira, *L'apprenti mangaka*, Glénat, Grenoble, 1997.

Sites internet :

- La Grande Librairie, « Rencontre avec Hajime Isayama, créateur de l'Attaque des Titans », vidéo extraite de l'émission *La Grande Librairie* sur la chaîne de télévision France 5 diffusée le 1 février 2023, 1 février 2023, 11 min. et 38 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=WzCYUazXF4M&ab_channel=LaGrandeLibrairie. Consultée le 2 février 2023.
- MASHIMA, Hiro, « 描き文字は簡単だけど奥が深い! », vidéo, 10 décembre 2022, 9 min. et 17 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=8PHZK81zLO0&ab_channel=%E7%9C%9F%E5%B3%B6%E3%83%92%E3%83%AD.mashimaCh. Consultée le 31 janvier 2023.
- TEZUKA OSAMU OFFICIAL, site officiel retraçant la vie et les œuvres de Osamu Tezuka, disponible à l'adresse suivante : <https://tezukaosamu.net/en/>. Consultée le 13 octobre 2022.
- URASAWA, Naoki, « 「MASTER キートン」 風なコマ割りをお見せします。How to draw a "MASTER KEATON"-esque layout », vidéo, 30 mai 2022, 22 min. et 1 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=I6lhHM-UQrw&ab_channel=

https://www.youtube.com/watch?v=C2S2RbmV3k&ab_channel=%E6%B5%A6%E6%B2%A2%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB-URASAWACHANNEL-. Consultée le 31 janvier 2023.

- URASAWA, Naoki, « Dr.テンマ登場】スクリーントーンの使用をご紹介します How to apply screen tone : Drawing Dr.Tenma », vidéo, 28 février 2022, 13 min. et 18 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=C2S2RbmV3k&ab_channel=%E6%B5%A6%E6%B2%A2%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB-URASAWACHANNEL-. Consultée le 31 janvier 2023.

- URASAWA, Naoki, « 漫画で「迫力ある動き」を描く方法を解説します。How To Draw a Dynamic Movement in Manga », vidéo, 28 décembre 2022, 20 min. et 17 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=UNA4AwoW6-s&ab_channel=%E6%B5%A6%E6%B2%A2%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB-URASAWACHANNEL-. Consultée le 31 janvier 2023.

- URASAWA, Naoki, NaokiUrasawa.com, site hébergeur de vidéos, disponible à l'adresse suivante : <https://www.naokiurasawa.com/>. Consultée le 17 décembre 2021.

- URASAWA, Naoki, « 定規を使って線を引く方法をご紹介します。The most basic of basics, how to draw a line with a ruler. », vidéo, 8 juin 2021, 10 min. et 5 s. disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=KbmgayX7rrM&ab_channel=%E6%B5%A6%E6%B2%A2%E3%83%81%E3%83%A3%E3%83%B3%E3%83%8D%E3%83%AB-URASAWACHANNEL-. Consultée le 13 octobre 2022.

Bibliographie :

Osamu Tezuka :

Ouvrages :

- BRIENT, Hervé (dir.), *Osamu Tezuka : dissection d'un mythe*, Éditions H, Versailles, 2009.
- ECHITA, Masayuki, *マンガ古書マニア* [*Vieux maniaque du manga*], Nagasaki Publishing, Tokyo, 2006.
- IKEDA, Hiroaki ; TEZUKA PRODUCTIONS, *THE KING O.T.* , Shūeisha, Tokyo, 2002.
- KACZOROWSKI, Samuel, *Capter le moment fuyant : Osamu Tezuka et l'invention de l'animation télévisée*, l'Harmattan, Paris, 2017.
- MCCARTHY, Helen, *Osamu Tezuka le dieu du manga*, Eyrolles, Paris, 2010.
- ONODA POWER, Natsu, *God of Comics: Osamu Tezuka and the Creation of Post-World War II Manga*, University Press of Mississippi, Jackson, 2009.
- SCHODT, Frederik L, *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Stone Bridge Press, Berkeley, 2007.
- TEZUKA PRODUCTIONS, *Osamu Tezuka : Une vie en manga*, Pika Éditions, Paris, 2018.
- TOMOHIDE, Wu, 「ある戦後精神の偉業」 『手塚治虫の宇宙』 [« Une grande réalisation spirituelle d'après-guerre », *L'univers d'Osamu Tezuka*], Heibonsha, Tokyo, 1989.

Catalogues d'exposition :

- *Ozamu Tezuka Manga no Kamisama Festival international de la bande dessinée d'Angoulême*, Musée d'Angoulême, Angoulême, 25 janvier-11 mars 2018.

Articles :

- CLARKE, M. J., « Fluidity of figure and space in Osamu Tezuka's *Ode to Kirihito* », *Journal of Graphic Novels & Comics*, vol. 9, n°1, février 2018, p. 23-48.
- GODART ; Clinton G., « Tezuka Osamu's Circle of Life: Vitalism, Evolution, and Buddhism. », *Mechademia*, vol. 8, 2013, p. 34-47.

- ITO, Kinko, « Osamu Tezuka: His Life, Works, and Contributions to the History of Modern Japanese Comics. », *International Journal of Comic Art*, vol. 13, n°2, automne 2011, p. 679-699.
- MARRAN, Christine L. « The Metamorphic and Microscopic in Tezuka Osamu's Graphic Novels. », *Mechademia*, vol. 8, 2013, p. 73-85.

Mangas :

Ouvrages :

- AUDUREAU, William, *Akira Toriyama et Dragon Ball - L'homme derrière le manga*, Pix'n Love Éditions, Houdan, 2019.
- BOUISSOU, Jean-Marie, *Manga (nouvelle édition) : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Éditions Philippe Picquier, Arles, 2018.
- BRIENT, Hervé (dir.), *Le manga au féminin*, Éditions H, Versailles, 2010.
- BRENNER, Robin E., *Understanding Manga and Anime*, Greenwood Publishing Group, Westport, 2007.
- CANIVET FOVEZ, Chrysoline, *Le manga : Une synthèse de référence qui éclaire en image l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée japonaise*, Eyrolles, Paris, 2014.
- EXNER, Eike, *Comics and the Origins of Manga: A Revisionist History*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2021.
- FINET, Nicolas ; FERRAND, Stéphane ; SEEGMANN, Michel, *Dico Manga : le dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise*, Fleurus, Paris, 2008.
- GRAVETT, Paul, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Harper Design, New York, 2005.
- GRAVETT, Paul, *Mangasia: The Definitive Guide to Asian Comics*, Thames & Hudson Incorporated, Londres, 2017.
- GROENSTEEN, Thierry ; MORGAN, Harry, *L'univers des mangas: une introduction à la bande dessinée japonaise*, Casterman, Bruxelles, 1996.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *One thousand years of manga*, Flammarion, Paris, 2014.
- MACWILLIAMS, Mark W., *Japanese Visual Culture – Explorations in the World of Manga and Anime*, Routledge, Londres, 2008.
- POUPÉE, Karyn, *Histoire du manga*, Tallandier, Paris, 2014.
- PROUGH, Jennifer S., *Straight from the Heart: Gender, Intimacy, and the Cultural Production of Shōjo Manga*, University of Hawai'i Press, Hawai, 2011.

- SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan, Writings On Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 2011.
- SCHODT, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha, Tokyo, 1983.
- SIGAL, Den, *Grapholexique du manga, comprendre et utiliser les symboles de la BD japonaise*, Paris, Eyrolles, 2007.

Catalogues d'exposition :

- *Manga*, British Museum, Londres, 23 mai-6 août 2019.

Mémoires et thèses universitaires :

- DE RUA, Pauline, *Analyse comparative entre les bandes dessinées et les mangas*, mémoire de Master en langues et lettres anciennes, orientation orientales, à finalité spécialisée en langues et civilisations de l'Extrême-Orient : Chine-Japon, sous la direction de GOTO Kanako, Université de Liège, 2018-2019, disponible également à l'adresse suivante : https://matheo.uliege.be/bitstream/2268.2/6662/6/Erratum_TFE%20-%20Analyse%20comparative%20entre%20les%20bandes%20dessin%C3%A9es%20et%20les%20mangas%20-%20Pauline%20De%20Rua.pdf. Consultée le 14 septembre 2022.
- PRANEUF, Corentin, *L'identité artistique du manga shōnen contemporain*, mémoire de Master d'Histoire de l'art moderne et contemporain, sous la direction de TRESPEUCH Hélène, Université Paul-Valéry – Montpellier 3, 2021-2022.

Articles :

- BEUDON, Nicolas, « Le mouvement Gekiga », *Balises le magazine de la BPI*, avril 2012, disponible à l'adresse suivante : <https://balises.bpi.fr/le-mouvement-gekiga/>. Consultée le 23 novembre 2021.
- CHAN KO-ON, « REPRESENTATION OF MUSIC AND DANCE IN MANGA. », *Music in Art: International Journal for Music Iconography*, vol. 43, n°1, printemps/automne 2018, p. 233-245.
- FUJIMOTO, Yukari, « Takahashi Macoto: The Origin of Shōjo Manga Style. », *Machademia*, vol. 7, 2012, p. 24-56.
- FUSANOSUKE, Natsume, « The Construction of Panels (Koma) in Manga. », *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, vol. 12, n°2, 2020, p. 1-21.

- GAVA, Priscila Gerolde, « Translating Sound into Image: A Comparison between American Comic and Japanese Manga Onomatopoeia. », *International Journal of Comic Art*, vol. 9, n°3, p. 1-21.
- GILL, Tom, « Fetuses in the Sewer: A Comparative Study of Classic 1960s Manga by Tatsumi Yoshihiro and Tsuge Yoshiharu. », *International Journal of Comic Art*, vol. 13, n°2, automne 2011, p. 325-343.
- HOLMBERG, Ryan, « SAITŌ TAKAO AND THE "GEKIGA FACTORY" », *The Comics Journal*, 18 mai 2011, disponible à l'adresse suivante : <https://www.tcj.com/saito-takao-and-the-gekiga-factory/>. Consultée le 27 novembre 2021.
- HOLMBERG, Ryan, « The Manga of Garo, 1964-1973. », *Orientalizations*, vol. 41, n°4, mai 2010, p. 55-60.
- KACSUK, Zoltan, « Re-Examining the "What is Manga" Problematic: The Tension and Interrelationship between the "Style" Versus "Made in Japan" Positions. », *Arts (2076-0752)*, vol. 7, n°3, septembre 2018, p. 26-44.
- LENT, John A., « Garo Manga, 1964-1973. », *International Journal of Comic Art*, vol. 12, n°2, automne 2010, p. 694-695.
- LI-CHI, Chen, « Comicbook characters' facial features and actions and movements as two sources of humour: the case of Fullmetal Alchemist. », *Journal of Graphic Novels & Comics*, vol. 12, n°5, octobre 2021, p. 1048-1065.
- NOBORU, Tomonari, « Becoming a Man: The Allure of Muscular Masculinity in Manga by Ikki Kajiwara. », *International Journal of Comic Art*, vol. 21, n°2, automne/hiver 2019, p. 243-267.
- OGI, Fusami, « Inspiring Women: 40 Years' Transformation of Shōjo Manga and Women's Voices. », *International Journal of Comic Art*, vol. 13, n°2, automne 2011, pages 32-56.
- TAKEUCHI, Kayo, « The Genealogy of Japanese "Shōjo Manga" (Girls' Comics) Studies », *U.S.-Japan Women's Journal*, n°38, 2010, p. 81-112.
- OTSUKA, Eiji, « Dans le manga, le mouvement est roi », entretien avec CHAPUIS Marius, *Libération*, 5 août 2015, disponible à l'adresse suivante : https://www.liberation.fr/livres/2015/08/05/eiji-otsuka-dans-le-manga-le-mouvement-est-roi_1359237/. Consultée le 8 juin 2023.
- THEISEN, Nicholas, « The "Origins" of Manga, or the Problem of Manga Historiography. », *International Journal of Comic Art*, vol. 15, n°2, automne 2013, p. 546-558.
- UNSER-SCHUTZ, Giancarla, « Exploring the Role of Language in Manga: Text Types, Their Usages, and Their Distributions. », *International Journal of Comic Art*, vol. 12, n°2, automne 2010, p. 25-43.

Blogs :

- BRIENT, Hervé, Hagio Moto, une artiste au cœur du manga moderne, blog, disponible à l'adresse suivante : <https://www.du9.org/dossier/hagio-moto-une-artiste-au-coeur-du-manga-moderne/>. Consultée le 4 octobre 2022.
- DUNHAM, Josh, GEKIGA: THE OTHER MANGA, blog, disponible à l'adresse suivante : <https://wavemotioncannon.com/2019/10/17/gekiga/>. Consultée le 27 novembre 2021.
- MURTHY, Bharath, Brief Introduction To Gekiga, blog, disponible à l'adresse suivante : <https://www.bluejackal.net/brief-introduction-to-gekiga>. Consultée le 27 novembre 2021.
- OMIC, Selmir, The History of Gekiga , blog, disponible à l'adresse suivante : <https://davidcharlesfox.com/the-history-of-gekiga/>. Consultée le 27 novembre 2021.
- STEWART, Ronald, Manga Studies #2: Manga history: Shimizu Isao and Miyamoto Hirohito on Japan's first modern 'manga' artist Kitazawa Rakuten by Ronald Stewart, blog, disponible à l'adresse suivante : <https://comicsforum.org/2014/06/14/manga-studies-2-manga-history-shimizu-isao-and-miyamoto-hirohito-on-japans-first-modern-manga-artist-kitazawa-rakuten-by-ronald-stewart/#more-3517>. Consultée le 31 mars 2022.

Vidéos :

- BERNABE, Marc, « ¿What exactly gekiga is? - Takao Saito », vidéo, 1 min. et 34 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=-rUTAHCqNRQ&ab_channel=MarcBernabe. Consultée le 27 novembre 2021.
- BERNABE, Marc, « Akira Maruyama on "harmful manga" - mastersofmanga.com », vidéo, 5 min. et 7 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=T0xQSlSx9Y4&t=81s&ab_channel=MarcBernabe. Consultée le 28 avril 2022.
- BERNABE, Marc, « Yoshihiro Tatsumi and the creation of gekiga – mastersofmanga.com », vidéo, 1 min. et 59 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=b80QWx9gUyg&ab_channel=MarcBernabe. Consultée le 27 novembre 2021.
- RIVENZI, REUNBOT, Théo, « L'HISTOIRE DU MANGA - Rediffusion Live Histoire #25 avec Jean-Paul Jennequin », rediffusion d'un live sur la plateforme Twitch [27 janvier 2021] mise en ligne sur Youtube, 31 janvier 2021, 2 h. 51 min. et 37 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=mK43wNxlsdA&t=3843s&ab_channel=Rivenzi. Consultée le 26 septembre 2021.

Bandes dessinées et Comics :

Ouvrages :

- BARIL, Stéphane ; NAÏTS, *Colorisation de BD du traditionnel au numérique 2^{eme} édition*, Eyrolles, Paris, 2010.

- BAZIN, Gaby, *Lettrages & Phylactères, L'écrit dans la bande dessinée*, Atelier Perrousseau, Gap, 2019.
- BERTHOU, Benoît ; DÜRRENMATT, Jacques (dir.), *Style(s) de (la) bande dessinée*, Éditions Classiques Garnier, Paris, 2019.
- BERNIERE, Vincent (dir.), *Les grands maîtres de la BD mondiale : GIRAUD, HERGE, PRATT, TEZUKA...*, Beaux Arts Éditions, Paris, 2019.
- CHAVANNE, Renaud, *Composition de la bande dessinée*, Éditions PLG, Montrouge, 2011.
- COHN, Neil, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Bloomsbury Publishing, Londres, 2014.
- EISNER, Will, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 1985.
- EISNER, Will, *Le Récit graphique*, Vertige Graphic, Paris, 1998.
- EISNER, Will, *Les Clés de la bande dessinée – Intégrale*, Delcourt, Ligugé, 2019.
- FRANQUIN, André, *Signé Franquin*, Dupuis, Charleroi, 1992.
- GAUMER, Patrick, *Dictionnaire Mondiale de la BD*, Larousse, Vanves, 2010.
- GRENNAN, Simon, *A Theory of Narrative Drawing*, Palgrave Macmillan, New York, 2017.
- GROENSTEEN, Thierry, *La Bande dessinée et le temps*, Presses universitaires François Rabelais, Tours, 2022.
- GROENSTEEN, Thierry, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Les Impressions nouvelles, Paris, 2008.
- GROENSTEEN, Thierry (dir.), *Le Bouquin de la bande dessinée*, Bouquin Éditions, Paris, 2021.
- GROENSTEEN, Thierry, *M.Töpffer invente la bande dessinée*, Les Impressions Nouvelles, Paris, 2014.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, Paris, 1999.
- GROENSTEEN, Thierry ; MORGAN, Harry, *L'Art d'Alain Saint-Ogan*, Actes Sud-L'An 2, 2007.
- KOLP, Manuel, *Le langage cinématographique en bande dessinée*, Éditions de l'université de Bruxelles, Bruxelles, 1992.
- MCCLOUD, Scott, *Faire de la bande dessinée*, Delcourt, Ligugé, 2007.
- MCCLOUD, Scott, *L'Art invisible*, Delcourt, Ligugé, 2009.

- MCCLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Delcourt, Ligugé, 2015.
- ORY, Pascal ; MARTIN, Laurent ; MERCIER, Jean-Pierre ; VENAYRE, Sylvain, *L'art de la bande dessinée*, Citadelles & Mazenod, Paris, 2012.
- QUELLA-GUYOT, Didier, *Explorer la bande dessinée*, Dupuis, Charleroi, 2004.
- TÖPFFER, Rodolphe, *Essai de physiognomonie*, s. n., s. l., 1837, disponible à l'adresse suivante : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8529034f/f13.item>. Consultée le 22 mars 2022.

Catalogues d'exposition :

- *de popeye à persépolis. Bande dessinée et cinéma d'animation*, Musée de la cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême, 26 janvier-6 novembre 2022.

Articles :

- GABILLIET, Jean-Paul, « BD, mangas et comics : différences et influences », *Hermès, La Revue*, n°54, 2009.
- MONNET, Vincent, « Rodolphe Töpffer et l'invention du 9e art. », *Tribune de Genève*, 29 mai 2009, p. 27.

Vidéos :

- RIVENZI, REUNBOT, Théo, « HISTOIRE DE LA BD FRANCO-BELGE - Rediffusion Live Histoire #23 avec Jean-Philippe Martin », rediffusion d'un live sur la plateforme Twitch [14 janvier 2021] mise en ligne sur Youtube, 16 janvier 2021, 2 h. 27 min. et 18 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=kvN9kttvock&t=3202s&ab_channel=Rivenzi. Consultée le 18 mars 2022.
- RIVENZI, REUNBOT, Théo, « LA NAISSANCE DES COMICS - Rediffusion Live Histoire #24 avec Jean-Paul Gabilliet », rediffusion d'un live sur la plateforme Twitch [20 janvier 2021] mise en ligne sur Youtube, 24 janvier 2021, 2 h. 20 min. et 4 s., disponible à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=OMUUNxWSQXM&ab_channel=Rivenzi. Consultée le 26 septembre 2021.

Blogs :

- PROJETS BD, Dossier : le mouvement en BD, blog, disponible à l'adresse suivante : <https://www.projets-bd.com/2021/04/14/dossier-le-mouvement-en-bd/>. Consultée le 24 septembre 2021.

Histoire, art et culture japonaise :

Ouvrages :

- BOUISSOU, Jean-Marie, *Le Japon contemporain*, Fayard, Paris, 2007.
- BULLOCK, Julia C. ; KANO, Ayako ; WELCKER (dir.), James, *Rethinking Japanese Feminisms*, University of Hawai'i Press, Hawaii, 2018.
- DELAY, Nelly, *L'estampe japonaise*, Éditions Hazan, Paris, 2001.
- HARDING, Christopher, *A History of Modern Japan: In Search of a Nation: 1850 to the Present*, Tuttle Publishing, Clarendon, 2020.
- KERSAUDY, François, *MacArthur : l'enfant terrible de l'US Army*, Perrin, Paris, 2014.
- LAMBERT, Gisèle ; BOUQUILLARD, Jocelyn (dir.), *Estampes japonaises, Images d'un monde éphémère*, Bibliothèque Nationale de France, Paris, 2008.
- RUDEL, Jean (dir.), *Les Techniques de l'art*, Flammarion, Paris, 2006.
- SHAMOON, Deborah, *Passionate Friendship: The Aesthetics of Girl's Culture in Japan*, University of Hawai'i Press, Hawaii, 2012.
- SHIMIZU, Christine, *L'art japonais*, Flammarion, Paris, 2001.
- SOUYRI, Pierre François, *Nouvelle Histoire du Japon*, Perrin, Paris, 2010.
- TOTMAN, Conrad, *History of Japan*, Wiley-Blackwell, Hoboken, 2000.
- TSUJI, Nobuo, *History of Art in Japan*, Columbia University Press, New York, 2019.
- VOGEL, Ezra F., *China and Japan: Facing History*, The Belknap Press, Cambridge, 2019.

Articles :

- AMBROSINI, Victoria, « ART JAPONAIS régression et contre-culture. », *Art-Press*, n°486, mars/avril 2021, p. 60-65.
- BUISSOU, Jean-Marie, « Pourquoi aimons-nous le manga ? Une approche économique du nouveau soft power japonais », *Cités*, n°27, 2006, p. 71-84.
- EDMOND ERNEST DIT, Alban, « Pedestrian Media Mix: The Birth of Otaku Sanctuaries in Tokyo. », *Mechademia: Second Arc*, vol. 12, n°2, printemps 2020, p. 24-42.

- GILSON, Mark, « A brief history of Japanese robophilia. », *Leonardo*, vol. 31, n°5, 1998, p. 367-369.
- GUILLAUMIN, Maud, « Le Japon sous la tutelle américaine », *GEO Histoire*, n°33, mai 2017.
- ITO, Kinko, « A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society », *Journal of Popular Culture*, vol. 38, n°3, février 2005, p. 456-475.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, « La technique de l'estampe ukiyo-e transmise aujourd'hui par les artisans », *Nippon.com*, 23 janvier 2014, disponible à l'adresse suivante : <https://www.nippon.com/fr/views/b02306/?pnum=2>. Consultée le 17 mars 2022.
- MCINERNEY, Tara, « Doujinshi and Comiket: A day of 'hare'. », *Studies in Comics*, vol.9, n°2, décembre 2018, p. 209-230.

Cinéma :

- BAZIN, André, *Qu'est ce que le cinéma ?*, Les éditions du Cerf, Paris, 1976.
- BRESSON, Robert, *Notes sur le cinématographe*, Gallimard, Paris, 1975.
- CHATEAU, Dominique, *Contribution à l'histoire du concept de montage – Kouléchov, Poudovkine, Vertov et Eisenstein*, L'Harmattan, Paris, 2019.
- DELEUZE, Gilles, *L'Image-mouvement. Cinéma 1*, LES ÉDITIONS DE MINUIT, Paris, 1983.
- DELEUZE, Gilles, *L'Image-temps. Cinéma 2*, LES ÉDITIONS DE MINUIT, Paris, 1985.
- EISENSTEIN, Sergueï, *Film Form: Essays in Film Theory*, Hartcourt, New York, 1949.
- PINEL, Vincent, *Vocabulaire technique du cinéma*, Armand Colin, Paris, 2005.
- SOURIAU, Étienne, *Les Deux Cent Mille Situations dramatiques*, Flammarion, Paris, 1950.
- VAN SIJLL, Jennifer, *Les techniques narratives du cinéma: les 100 plus grand procédés que tout réalisateur doit connaître*, Eyrolles, Paris, 2006.

Autres ouvrages :

- DIDEROT, Denis, *Pensées détachées sur la peinture, la sculpture, l'architecture et la poésie pour servir de suite aux Salons*, [s. n., s. l., 1772] Bnf collection, Paris, 2016.
- EUCLIDE, *Les Éléments*, [s. n., s. l., -300 av. J.-C.] PUF, Paris, 1990.

- FOCILLON, Henri, *Éloge de la main*, suivi de *Vie des formes*, [s. n., s. l., 1934] Éditions Homme et Littérature, s. l., 2020.



Corenttin Praneuf

La représentation graphique du mouvement dans
le manga contemporain au Japon

– Vol. 2 : annexe –

Sous la direction de Mme Hélène Trespeuch,
Maître de conférences HDR en histoire de l'art contemporain

Mémoire de Master 2
Mention Histoire de l'art
Parcours Histoire de l'art moderne et contemporain
Université Paul-Valéry – Montpellier 3
Année universitaire 2022-2023

Sommaire :

Table des annexes :

- (annexe 1) : Notice biographique de Akira Toriyama.....	8
- (annexe 2) : Notice biographique de Naoki Urasawa.....	9
- (annexe 3) : Notice biographique de CLAMP.....	10
- (annexe 4) : Exemple de l'effet Kouletchov.....	11
- (annexe 5) : première case de la page 20 de <i>The Uncanny Inhumans</i> du recueil <i>All new inhumans</i> de 2016 modifiée par l'intelligence artificielle DALL-E-2.....	12
- (annexe 6) : Exemple de la règle des 180°.....	13
- (annexe 7) : Différentes lignes convergentes créatrices de mouvement au sein de la case 5 de la page 37 du tome 1 de <i>Joe Bar Team</i> réalisé en 1990.....	14

Table des illustrations :

Table des illustrations non analysées :

- (fig. 1) : <i>La nouvelle île aux trésors</i> , Osamu Tezuka.....	15
- (fig. 2) : <i>Zot!</i> , Scott McCloud.....	16
- (fig. 3) : <i>Superman Adventures</i> , Scott McCloud.....	17
- (fig. 4) : <i>Godzilla</i> , Ishirō Honda.....	18
- (fig. 5) : <i>Akira</i> , Katsuhiro Ōtomo.....	19
- (fig. 6) : <i>Estampe Physionomies de personnages amaurotiques et aveugles</i> issue de <i>Hokusai manga</i> , Katsushika Hokusai.....	20
- (fig. 7) : <i>Dōtaku</i>	21
- (fig. 8) : <i>Caricatures d'animaux et d'êtres humains sur rouleau</i>	22

- (fig. 9) : <i>The Yellow Kid takes a hand at golf</i> , Richard Felton Outcault.....	23
- (fig. 10) : <i>Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu</i> , Rakuten Kitazawa.....	24
- (fig. 11) : <i>Shōshan no bōken</i> , Shōsei Oda.....	25
- (fig. 12) : <i>Pip, Squeak, and Wilfred</i> , Bertram J. Lamb et Austin Bowen Payne.....	26
- (fig. 13) : <i>Hunter x Hunter</i> , Yoshihiro Togashi.....	27
- (fig. 14) : <i>Hunter x Hunter</i> , Madhouse.....	28
- (fig. 15) : <i>Astro Boy</i> , Osamu Tezuka.....	29
- (fig. 16) : <i>Bambi</i> , David Hand.....	30
- (fig. 17) : <i>The Mickey Mouse Fire Brigade</i> , Ben Sharpsteen.....	31
- (fig. 18) : <i>I'd Love to Take Orders from You</i> , Tex Avery.....	32
- (fig. 19) : <i>La Chenille</i> , Suehiro Maruo et Edogawa Ranpo.....	33
- (fig. 20) : <i>Dragon Ball</i> , Akira Toriyama.....	34
- (fig. 21) : <i>Dr. Slump</i> , Akira Toriyama.....	35
- (fig. 22) : <i>Détective Conan</i> , Gosho Aoyama.....	36
- (fig. 23) : <i>One Piece</i> , Eiichiro Oda.....	37
- (fig. 24) : <i>Kochira Katsushika-ku Kameari kōen mae hashutsujo</i> , Osamu Akimoto.....	38
- (fig. 25) : <i>Golgo 13</i> , Takao Saito.....	39
- (fig. 26) : <i>Princesse Saphir</i> , Osamu Tezuka.....	40
- (fig. 27) : <i>La Grande Vague de Kanagawa</i> , Katsushika Hokusai.....	41
- (fig. 28) : <i>Fire Punch</i> , Tatsuki Fujimoto.....	42
- (fig. 29) : <i>Chainsaw Man</i> , Tatsuki Fujimoto.....	43
- (fig. 30) : <i>Look Back</i> , Tatsuki Fujimoto.....	44
- (fig. 31) : <i>L'Homme à la caméra</i> , Dziga Vertov.....	45
- (fig. 32) : <i>Doraemon</i> , Fujiko F. Fujito.....	46
- (fig. 33) : <i>My Hero Academia</i> , Kohei Horikoshi.....	47
- (fig. 34) : <i>The Killing Joke</i> , Alan Moore et Brian Bolland.....	48
- (fig. 35) : <i>La Ligue des gentlemen extraordinaires</i> , Alan Moore et Kevin O'Neill.....	49
- (fig. 36) : <i>V pour Vendetta</i> , Alan Moore et Lloyd David.....	50
- (fig. 37) : <i>WATCHMEN</i> , Alan Moore et Dave Gibbons.....	51
- (fig. 38) : <i>Bob et Bobette, Le mini-monde, L'aigrefin d'acier, La Kermesse aux singes, Margot la folle</i> , Willy Vandersteen.....	52
- (fig. 39) : <i>Metropolis</i> , Osamu Tezuka.....	53
- (fig. 40) : <i>Monster</i> , Naoki Urasawa.....	54
- (fig. 41) : <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto.....	55

- (fig. 42) : <i>Ashita no Joe</i> , Tetsuya Chiba et Asao Takamori.....	56
- (fig. 43) : <i>Fairy Tail</i> , Hiro Mashima.....	57
- (fig. 44) : <i>Rave</i> , Hiro Mashima.....	58
- (fig. 45) : <i>Edens Zero</i> , Hiro Mashima.....	59
- (fig. 46) : <i>Les Amours de monsieur Vieux Bois</i> , Rodolphe Töpffer.....	60
- (fig. 47) : <i>Star Wars VIII - Les Derniers Jedi</i> , Rian Johnson.....	61
- (fig. 48) : <i>Gaston</i> , Franquin.....	62
- (fig. 49) : <i>Marsupilami</i> , Franquin, Batem et Yann.....	63
- (fig. 50) : Page 7 du tome 1 de <i>Imbattable</i> , Pascal Jousselin.....	64
- (fig. 51) : <i>Berserk</i> , Kentarō Miura.....	65
- (fig. 52) : <i>Salamambo Carthage</i> , Philippe Druillet et Gustave Flobert.....	66
- (fig. 53) : <i>L'Attaque des Titans</i> , Hajime Isayama.....	67
- (fig. 54) : Page 17 du chapitre 381 du tome 37, <i>Hunter x Hunter</i> , Yoshihiro Togashi.....	68
- (fig. 55) : <i>Airplane Flying</i> , Kazimir Malevich.....	69
- (fig. 56) : <i>Card Captor Sakura Clear Card Arc</i> , CLAMP.....	70
- (fig. 57) : <i>One Punch Man</i> , Yusuke Murata et ONE.....	72
- (fig. 58) : <i>EyeShield 21</i> , Yusuke Murata et Riichiro Inagaki.....	73

Table des illustrations analysées :

- (fig. I) : Page 9 du chapitre 1, <i>La Chenille</i> , Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa.....	74
- (fig. II) : Pages 10-11 du chapitre 1, <i>La Chenille</i> , Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa.....	75
- (fig. III) : Image prise à 1 h. 17 min. et 11 sec., <i>La grève</i> , Sergueï Eisenstein.....	76
- (fig. IV) : Page 12 du chapitre 1, <i>La Chenille</i> , Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa.....	77
- (fig. V) : Page 415 du chapitre 22 du tome 3, <i>20th Century Boys</i> , Naoki Urasawa.....	76
- (fig. VI) : Page 416 du chapitre 22 du tome 3, <i>20th Century Boys</i> , Naoki Urasawa.....	78
- (fig. VII) : Page 52, <i>Look Back</i> , Tatsuki Fujimoto.....	79
- (fig. VIII) : Page 53, <i>Look Back</i> , Tatsuki Fujimoto.....	80
- (fig. IX) : Page 76, <i>Look Back</i> , Tatsuki Fujimoto.....	81
- (fig. X) : Page 77, <i>Look Back</i> , Tatsuki Fujimoto.....	82
- (fig. XI) : Pages 32-33 du tome 7, <i>Lou</i> , Julien Neel.....	83

- (fig. XII) : Pages 8-9, <i>La nouvelle île au trésor</i> , Osamu Tezuka.....	84
- (fig. XIII) : Pages 12-13, <i>La nouvelle île au trésor</i> , Osamu Tezuka.....	85
- (fig. XIV) : Pages 64-65 du chapitre 262 du tome 27, <i>My Hero Academia</i> , Kohei Horikoshi.....	86
- (fig. XV) : Page 92 du chapitre 281 du tome 29, <i>My Hero Academia</i> , Kohei Horikoshi.....	87
- (fig. XVI) : Page 20, <i>Uncanny Inhumans</i> , Charles Soule.....	88
- (fig. XVII) : Page 46, <i>The Killing Joke</i> , Alan Moore et Brian Bolland.....	89
- (fig. XVIII) : Page 47, <i>The Killing Joke</i> , Alan Moore et Brian Bolland.....	90
- (fig. XIX) : Page 1, <i>Les Aventures de Tintin - L'Île Noire</i> , Hergé.....	91
- (fig. XX) : Page 22, <i>Bob et Bobette</i> , Willy Vandersteen.....	92
- (fig. XXI) : Pages 464-465 du tome 2, <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto.....	93
- (fig. XXII) : Page 155, <i>Metropolis</i> , Osamu Tezuka.....	94
- (fig. XXIII) : Page 112 du chapitre 118 du tome 7, <i>Monster</i> , Naoki Urasawa.....	95
- (fig. XXIV) : Page 336 du tome 2, <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto.....	96
- (fig. XXV) : Page 342 du tome 2, <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto.....	97
- (fig. XXVI) : Page 393 du tome 2, <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto	98
- (fig. XXVII) : Page 48 du chapitre 107 du tome 13, <i>Edens Zero</i> , Hiro Mashima.....	99
- (fig. XXVIII) : Page 172 du chapitre 131 du tome 15, <i>Edens Zero</i> , Hiro Mashima.....	100
- (fig. XXIX) : Page 155 du tome 26, <i>Dragon Ball</i> , Akira Toriyama.....	101
- (fig. XXX) : Page 76 du tome 27, <i>Dragon Ball</i> , Akira Toriyama.....	102
- (fig. XXXI) : Page 37 du tome 1, <i>Joe Bar Team</i> , Bar2.....	103
- (fig. XXXII) : Pages 13-14, <i>Thor du tonnerre dans les veines - Mighty Thor</i> , Jason Aaron et Russell Dauterman.....	104
- (fig. XXXIII) : Page 77 du chapitre 62 du tome 8, <i>Blue Lock</i> , Yusuke Nomura et Muneyuki Kaneshiro.....	105
- (fig. XXXIV) : Page 546 du chapitre 74 du tome 6, <i>L'Attaque des Titans</i> , Hajime Isayama.....	106
- (fig. XXXV) : Pages 39-40 du chapitre 43, <i>L'Attaque des Titans</i> , Hajime Isayama.....	107
- (fig. XXXVI) : Pages 236-237 du chapitre 43 du tome 4, <i>L'Attaque des Titans</i> , Hajime Isayama.....	108
- (fig. XXXVII) : Pages 14-15 du chapitre 25 du tome 5, <i>One Punch Man</i> , Yusuke Murata et ONE.....	109
- (fig. XXXVIII) : Page 155 du chapitre 2 du tome 1, <i>Batman Metal</i> , Scott Snyder et Greg Capullo.....	110
- (fig. XXXIX) : Page 78, <i>Calvin et Hobbes - Debout tas de nouilles</i> , Bill Watterson.....	111

- (fig. XL) : Pages 12-13 du chapitre 117 du tome 14, <i>Blue Lock</i> , Yusuke Nomura et Muneyuki Kaneshiro.....	112
- (fig. XLI) : Page 341 du tome 2, <i>Ping Pong</i> , Taiyo Matsumoto.....	113
- (fig. XLII) : Images prises à 3 min. et 2 sec. de l'épisode 167, <i>Naruto Shippuden</i> , Studio Pierrot.....	114
- (fig. XLIII) : Image prise à 22 min. et 8 sec. de l'épisode 1049, <i>One Piece</i> , Toei Animation.....	115
- (fig. XLIV) : Pages 5-6 du chapitre 3, <i>Flash – De l'avant</i> , Brian Buccellato et Francis Manapul.....	116
- (fig. XLV) : Pages 15-16 du chapitre 5, <i>Flash – De l'avant</i> , Brian Buccellato et Francis Manapul.....	117
- (fig. XLVI) : Pages 16-17 du chapitre 191, <i>One Punch Man</i> , Yusuke Murata et ONE.....	118
- (fig. XLVII) : Pages 3-4 du chapitre 110 du tome 9, <i>Sun-Ken Rock</i> , Boichi.....	119
- (fig. XLVIII) : Page 38 du chapitre 1, <i>La Chenille</i> , Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa.....	120
- (fig. XLIX) : Page 25 du chapitre 2 du tome 1, <i>Princesse Saphir</i> , Osamu Tezuka.....	121
- (fig. L) : Page 197 du chapitre 11 du tome 2, <i>Princesse Saphir</i> , Osamu Tezuka.....	122
- (fig. LI) : Pages 40-41 du tome 1, <i>Gin no Hanabira</i> , Hideko Mizuno.....	123
- (fig. LII) : Page 25 du tome 1, <i>Candy Candy</i> , Yumiko Iragashi, Keiko Nagita et Kyōko Mizuki.....	124
- (fig. LIII) : Page 20 du chapitre 1 du tome 1, <i>Card Captor Sakura - Clear Card Arc</i> , CLAMP.....	125

Table des annexes :

- (annexe 1) : Notice biographique de Akira Toriyama :

Akira Toriyama est un mangaka né le 5 avril 1955 à Nagoya au Japon. Après le lycée spécialité art et deux ans de travail comme illustrateur dans une agence de publicité, Toriyama démissionne et décide d'envoyer des histoires courtes à des concours de manga organisés par des magazines de prépublication de manga. Il ne remporte aucun prix mais le directeur de la maison d'édition Hakusensha, Kazuhiko Torishima, voit en lui du potentiel et lui demande de travailler avec lui. Durant deux ans d'entraînement avec son éditeur, Toriyama publie plusieurs histoires courtes sans que cela ne soit concluant.

Cependant, en 1980, le succès lui sourit enfin avec son manga *Dr. Slump*. Cette série comique suit les aventures d'un professeur pervers et de son enfant robot super puissant nommé Arale. Ce manga remporte le prix Shōgakukan en 1982, l'un des prix majeurs du manga. Avec l'adaptation animée diffusée de 1981 à 1986, *Dr. Slump* connaît un rayonnement immense ; il devient une série de manga incontournable et un grand succès populaire qui abat les frontières entre les générations. Mais en 1984 et au bout de 18 tomes, Toriyama se lasse de son œuvre et décide de commencer une nouvelle série de manga. Il réalise une histoire courte qui s'appelle *Dragon Boy*, qui une fois en série longue, se nomme *Dragon Ball*. Publié de 1984 à 1995, ce manga connaît un succès sans précédent dans le milieu. 42 tomes, des animés, des jeux vidéos, des films, des figurines, des serviettes, des jeux de cartes et même des paquets de mouchoirs... *Dragon Ball* est un réel phénomène de société et est décliné de toutes les manières. C'est le plus gros manga à succès des années 1980-1990 et son aura persiste toujours aujourd'hui.

Néanmoins, la carrière de Toriyama ne se résume pas à ces deux succès. Il est aussi *cara-designer* pour de nombreux jeux vidéo ; c'est-à-dire qu'il définit et dessine l'apparence des personnages d'un univers. Il est connu pour avoir travaillé sur les jeux vidéos à succès *Dragon Quest* et *Chrono Trigger*.

Depuis *Dragon Ball*, Toriyama publie essentiellement des histoires courtes tout en supervisant les produits dérivés de ses mangas : films, séries animées et mangas.

- (annexe 2) : Notice biographique de Naoki Urasawa :

Naoki Urasawa est né le 2 janvier 1960 à Fuchū au Japon et commence à dessiner des mangas et des *yonkoma*¹ dès le plus jeune âge. Durant le collège et le lycée, il abandonne le dessin pour se concentrer sur le rock avant d'y revenir une fois à l'université. Ces deux passions sont centrales dans la vie d'Urasawa. Une fois à la recherche d'emploi, il envoie un manuscrit à la maison d'édition Shōgakukan qui lui dessert le prix du meilleur jeune mangaka en 1982. Les énormes succès de *Yawara!* de 1987 à 1993, pour lequel il reçoit le Prix Shōgakukan, et *Master Keaton* de 1988 à 1994 permettent à Urasawa de devenir un mangaka très populaire. Cependant, c'est avec ses prochaines œuvres plus matures et personnelles qu'il atteint des sommets.

En effet, les succès de *Monster* (1994-2001), pour lequel il reçoit le Grand Prix du Prix culturel Osamu Tezuka et le Prix du manga Shōgakukan, et de *20th Century Boys* (2000-2006), pour lequel il obtient le Prix du manga Kōdansha, le Prix du manga Shōgakukan, le Prix de la série au Festival d'Angoulême ainsi que le Prix Eisner, font rayonner l'art de Naoki Urasawa à l'international.

Par la suite, Urasawa reprend l'œuvre *Astro Boy* d'Osamu Tezuka afin de développer cet univers qu'il aime tant à travers un manga nommé *Pluto* publié de 2003 à 2009. Il est salué et récompensé à plusieurs reprises pour son travail. Il enchaîne ensuite de 2008 à 2016 avec un autre manga intitulé *Billy Bat* qui est lui aussi un succès et couronné de plusieurs prix. Depuis 2018, Urasawa travaille sur sa dernière série de manga *Asadora !* qui semble aussi être notable dans sa carrière.

Cependant, les grands succès d'Urasawa ne doivent pas éclipser la montagne d'œuvres qu'il a réalisé durant toute sa carrière. Nonobstant le fait qu'il ait écrit et dessiné plusieurs séries à succès en même temps, il a aussi produit une quarantaine de manga au format nouvelle tout en continuant de créer de la musique, une passion qui le suit toujours et qui est retrouvable dans ses œuvres.

Également, il produit une série documentaire, appelée *Manben*, dévoilant les manières de travailler des mangakas et possède une chaîne Youtube dans laquelle il apprend à dessiner.

1 Mangas dont l'histoire, le plus souvent humoristique, se déroule sur une page en quatre cases.

- (annexe 3) : Notice biographique de CLAMP :

CLAMP est un collectif de mangaka uniquement composé de femmes et créé dans les années 1980 au Japon. Originellement constitué d'une dizaine de membre, le groupe ne réunit que 4 autrices depuis 1991 à nos jours. Le premier succès de CLAMP se nomme *RG Veda* et voit le jour en 1990.

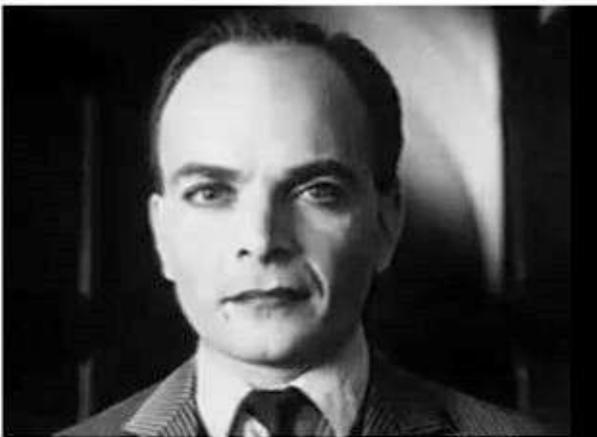
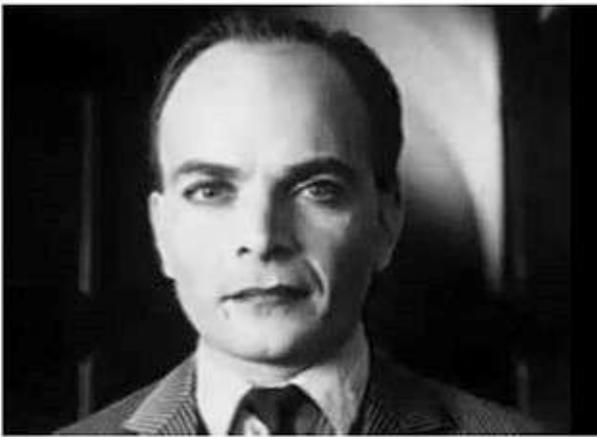
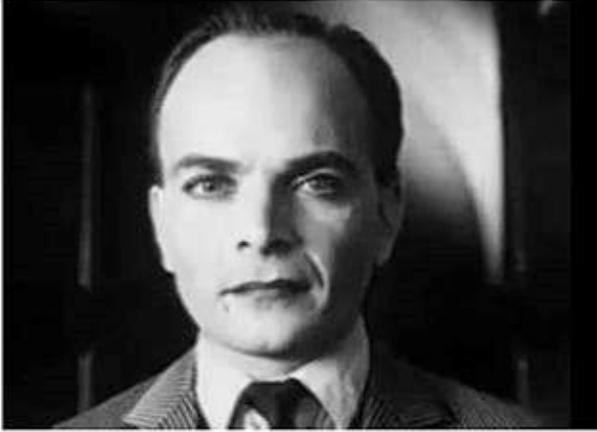
Le studio est connu pour avoir réalisé des mangas à succès et cela, peut importe le public visé. Leurs œuvres avec le plus de succès sont : *X* publié de 1992 à nos jours, *Magic Knight Rayearth* de 1994 à 1996, *Card Captor Sakura* (1996-2000) ainsi que sa suite *Card Captor Sakura Clear Card* de 2016 à nos jours, *Chobits* de 2001 à 2002, *Tsubasa - RESERVOIR CHRoNiCLE* de 2003 à 2009 et enfin *xxxHOLIC* publié de 2003 à 2011. Ce studio très prolifique surprend par son nombre de série de manga à succès durant sa carrière. Même si aucun de leurs mangas n'est un point de bascule dans le milieu du manga, les mangakas ont su marquer leur époque et définir une identité artistique CLAMP.

Cette dernière se construit grâce aux plusieurs thèmes récurrents que sont les notions de lutte contre le manichéisme et le fatalisme. En accord avec ces réflexions, les personnages sont développés de manière complexe, plus introspective et ne sont jamais unidimensionnels.

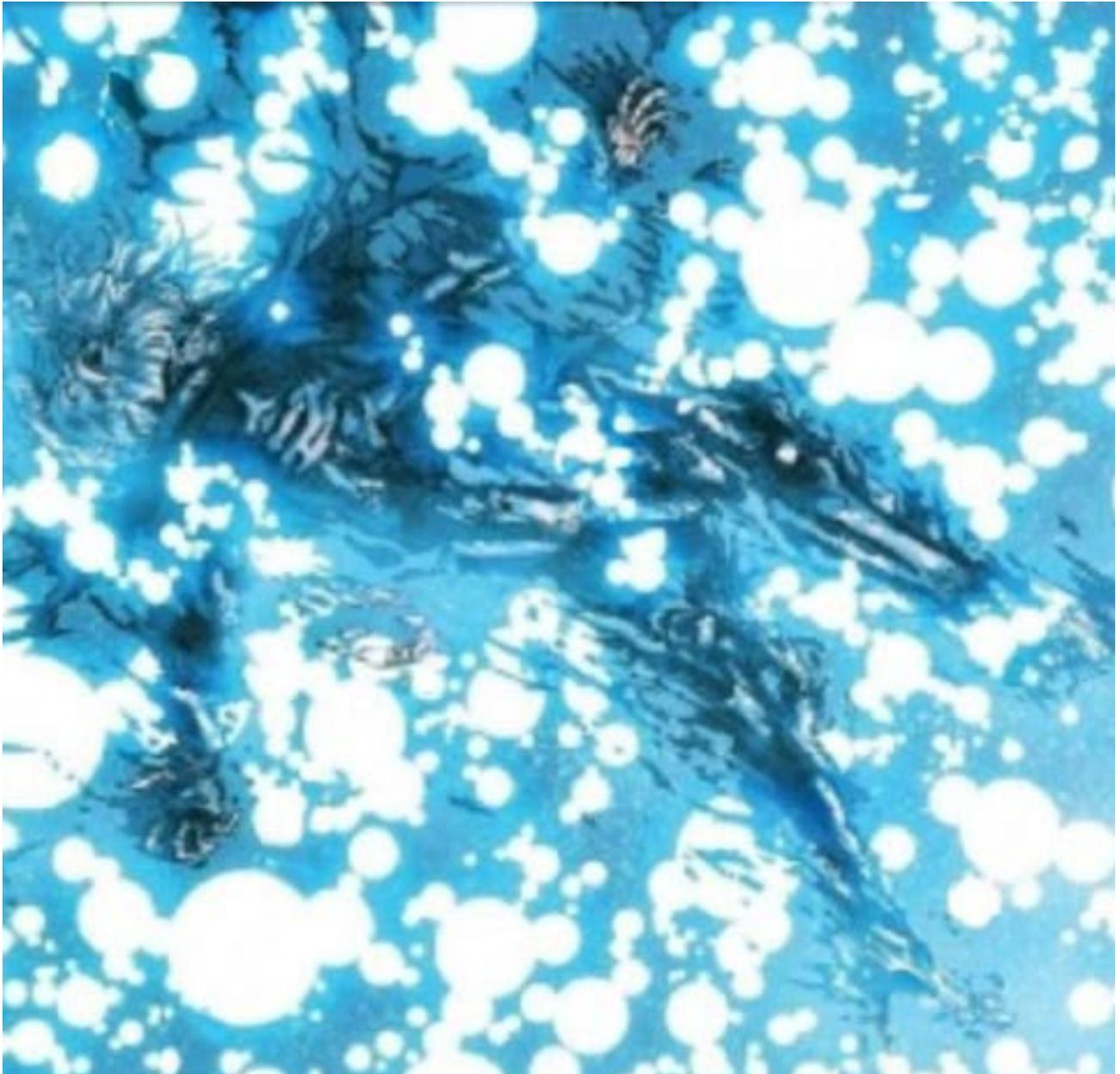
Cependant, les mangas de CLAMP ne se distinguent pas uniquement grâce à leur écriture. En effet, un manga dessiné par le studio est graphiquement reconnaissable au premier coup d'œil. Malgré les différents styles graphiques adoptés par le studio au cours de leurs séries, l'identité artistique CLAMP est présente grâce à une certaine finesse dans les traits, à l'élégance des personnages et surtout grâce aux influences de l'Art Nouveau et de l'Art Déco dans leurs dessins. Les chevelures s'enroulent, les corps sont longilignes voire androgynes, et les décors sont souvent fleuris et remplis de tiges circulaires.

Hors manga, CLAMP est aussi reconnu pour avoir conçu l'univers graphique et les *cara-designs* de l'animé *Code Geass : Lelouch of the rebellion* qui est considéré comme un succès parmi les séries d'animation, tant graphiquement que scénaristiquement.

- (annexe 4) : Exemple de l'effet Kouletchov :



- (annexe 5) : première case de la page 20 de *The Uncanny Inhumans* du recueil *All new inhumans* de 2016 modifiée par l'intelligence artificielle DALL-E-2 :



- (annexe 6) : Exemple de la règle des 180° :



Ci-dessus, la règle des 180° est respectée ; le spectateur arrive aisément à se situer dans l'espace de la scène par rapport à l'action qui est, elle aussi, facilement localisable dans l'espace



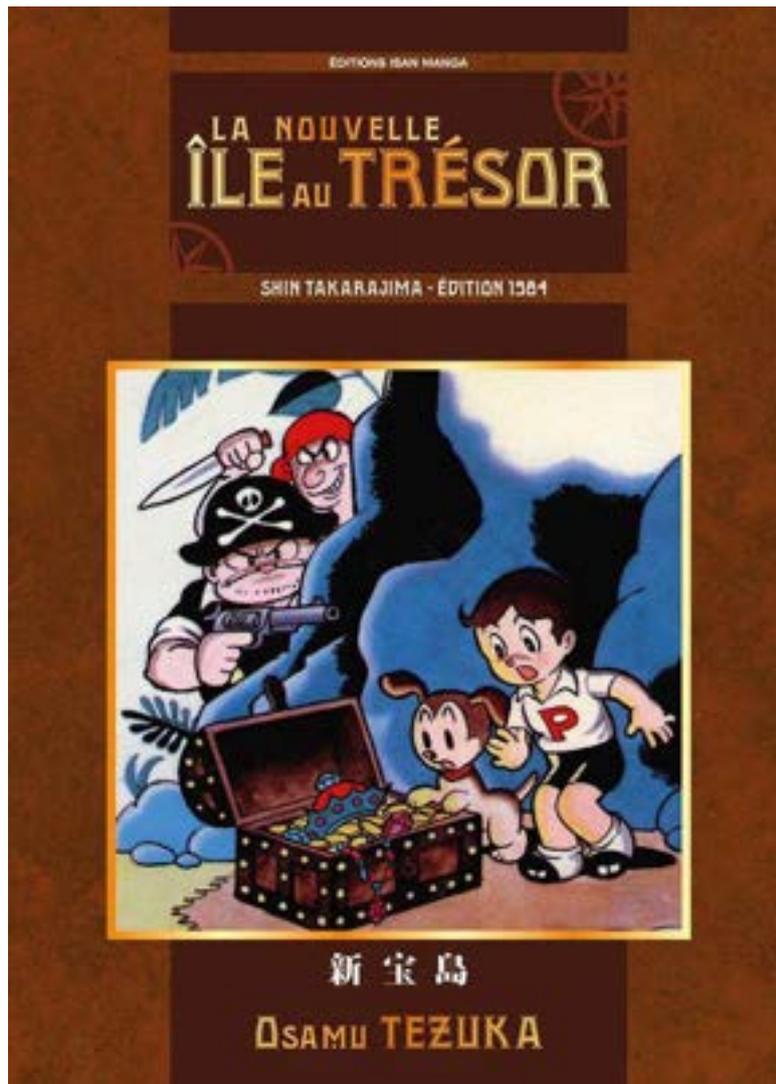
Ici, la règle des 180° est brisée ; le spectateur a plus de mal à se situer dans l'espace de la scène et l'action ne semble pas fluide, une incompréhension lors de la lecture de la séquence se crée.

- (annexe 7) : Différentes lignes convergentes créatrices de mouvement au sein de la case 5 de la page 37 du tome 1 de *Joe Bar Team* réalisé en 1990 :

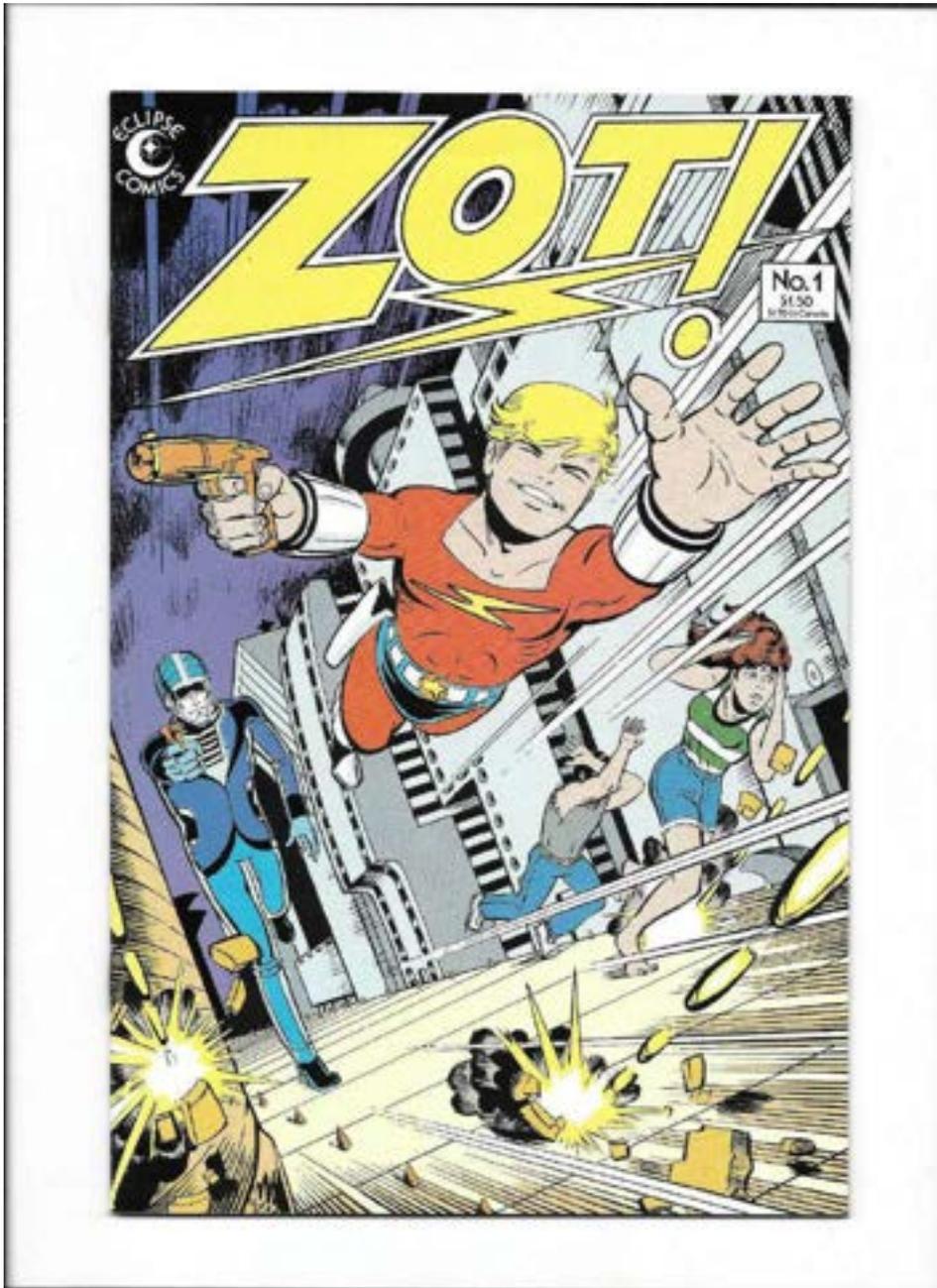


Table des illustrations :

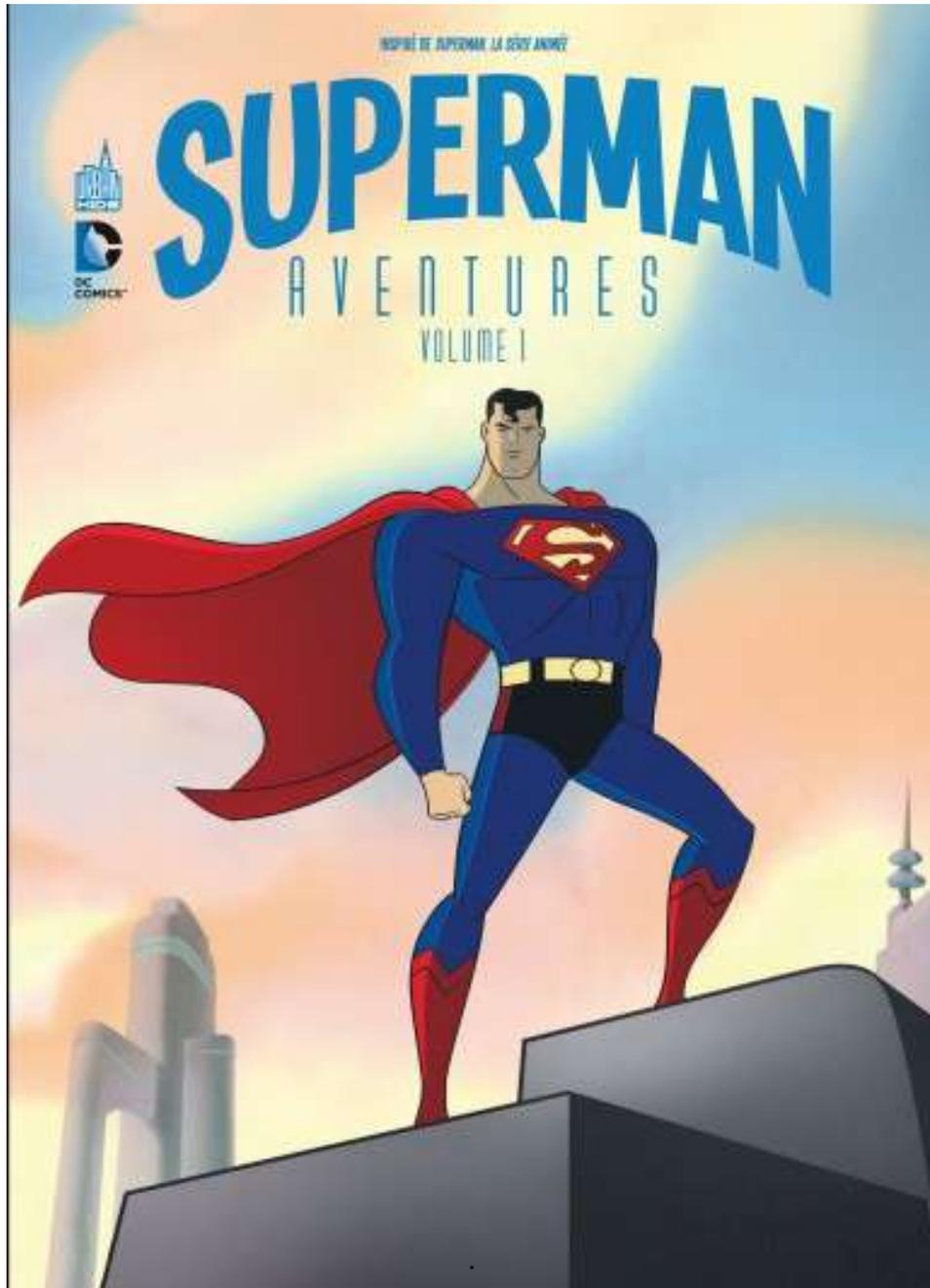
Table des illustrations non analysées :



(fig. 1) *La nouvelle île aux trésors*, Osamu Tezuka, Isan Manga, Pomponne, 2014



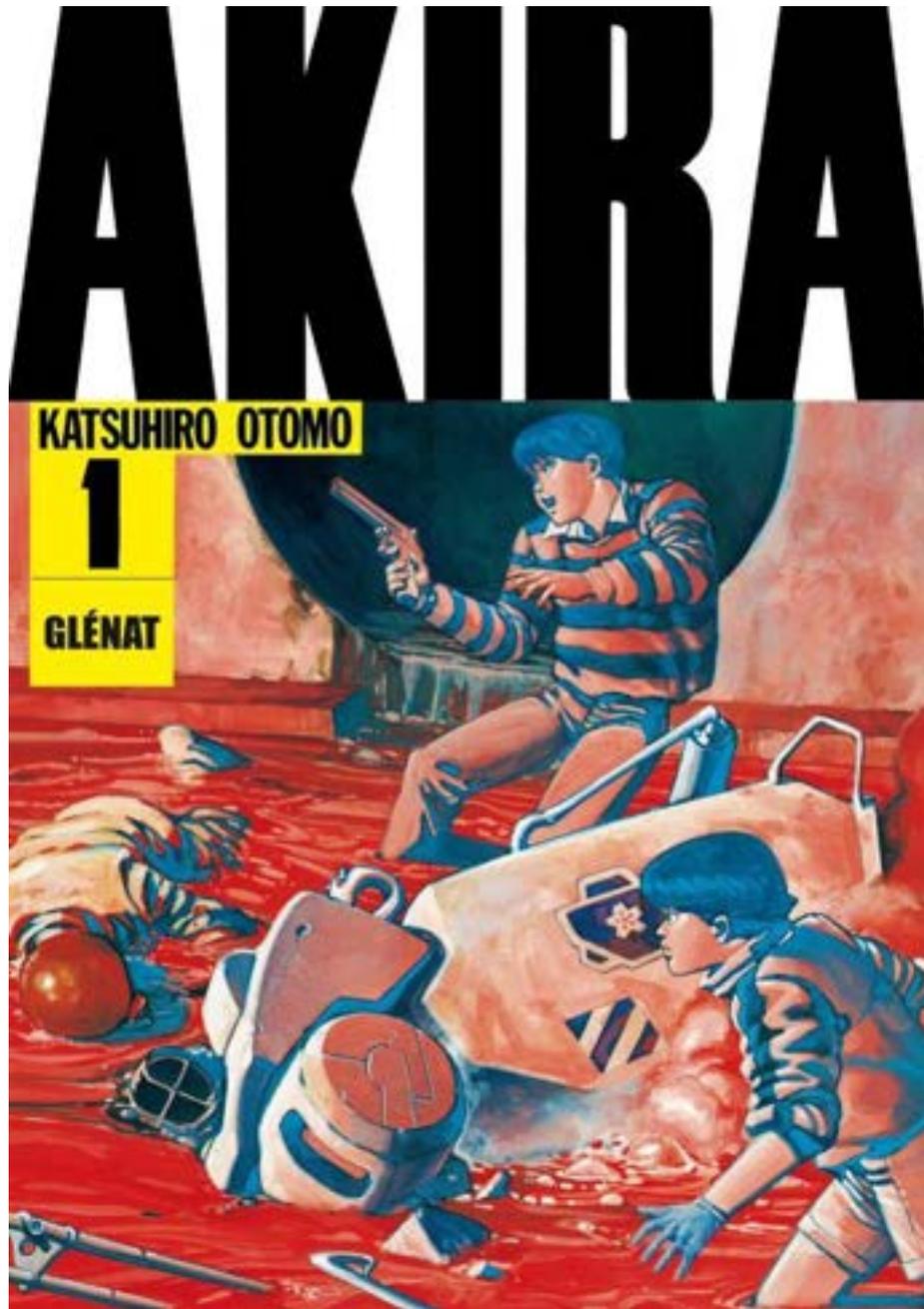
(fig. 2) *Zot!*, tome 1, Scott McCloud, Eclipse Comics, Forestville, 1984



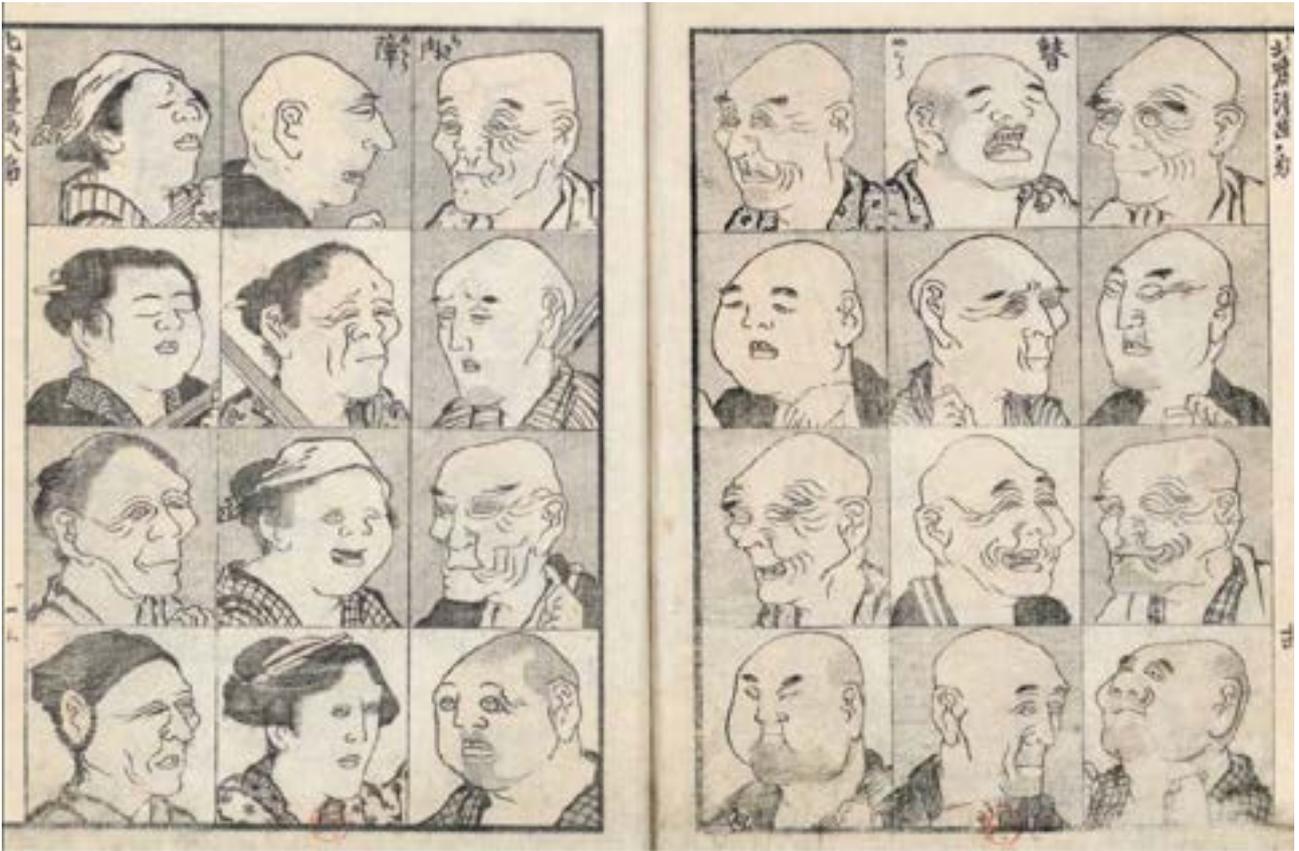
(fig. 3) *Superman Aventures*, tome 1, Scott McCloud, Urban Comics, Paris, 2016



(fig. 4) Affiche du film *Godzilla*, Ishirō Honda, 1954



(fig. 5) *Akira*, tome 3 de l'édition originale, Katsuhiro Ōtomo, Glénat, Grenoble, 2016



(fig. 6) Estampe *Physionomies de personnages amaurotiques et aveugles* issue de *Hokusai manga*, tome 5, Katsushika Hokusai, 1814, 22,7 x 15,5 cm



(fig. 7) Dōtaku, I-II^e siècle, bronze, 110,5 cm., Metropolitan Museum of Art, New York



(fig. 8) Détail du premier rouleau de *Caricatures d'animaux et d'êtres humains sur rouleau*, XII^e siècle, encre sur rouleaux de papier, h. 30 cm, Musée national de Tokyo, Tokyo, Musée national de Kyoto, Kyoto



(fig. 9) Planche issue de la page 8 du *New York Journal*, *The Yellow Kid takes a hand at golf*,
Richard Felton Outcault, 24 octobre 1897



(fig. 10) *Tagosaku to Mokubē no Tōkyō-Kenbutsu*, Rakuten Kitazawa, *Jiji Manga*, 1902



ノキナキ大ハリタフ (四) シヤチ正 ニイレオ ハスリ (三) ニダエヲヲリシ ガスリ (二) ヘマヤ ハンヤチ正 (一)
 ●ダンコビト ニロツク ●タツナニトコルスイナシアヲ ●タ井タイナ テレマヤハ ●クケカダ ニビソア

(fig. 11) Cases issues de la page 1 du tome 1 de *Shōshan no bōken*, Shōsei Oda, s. n., Tokyo, 1923

PIP AND SQUEAK

SUPPLEMENT TO THE DAILY MIRROR

No. 4 SATURDAY, NOVEMBER 5, 1921 Price

THE ADVENTURES OF PIP, SQUEAK AND WILFRED.

No. 4.—WILFRED'S GRAND FIREWORK "BENEFIT" MISFIRES.

1. For some days past the jigs have been busily collecting fireworks, and they had planned a grand "benefit" performance for tonight in Wilfred's house. They were to start with the baby rockets first and finish up with the grand Catherine wheel sent them by Jack Spans.

2. One cannot be certain, however, of anything in this world, and, thanks to a mischievous dog, the grand fireworks display started much sooner than was expected—in the morning, as a matter of fact. Pip and Squeak were much astonished when the rockets and sparks started flying.

3. The little fireworks started to crackle first in the bigger fireworks, and soon the bigger rockets were popping out blue and green stars all over the room. All at once there was a tremendous flying sound—the two great rockets had caught light! Wilfred was delighted.

4. Off went the rockets with a bang, and before the jigs had time to retreat from their astonished two moments and several yards of space west of all or east. The fire was terrific. Scattered, looking up to the great Catherine wheel, was simply rocking with laughter.

5. Whoo! Bang! Boom! Swooosh! A noise like an express train in full speed! A huge blinding flash of fire and popping stars! The great Catherine wheel had gone off! Wilfred was whirling off through the window at several hundred miles an hour. He was not smiling now.

6. When Wilfred went to his usual every evening lesson, he started up and up in the air, and I expect he thought some very things had got him at last. In any case, he was brought back some time later by a lady who found him in an apple tree! A wonderful "fall"!

Please keep PIP AND SQUEAK carefully every week for binding

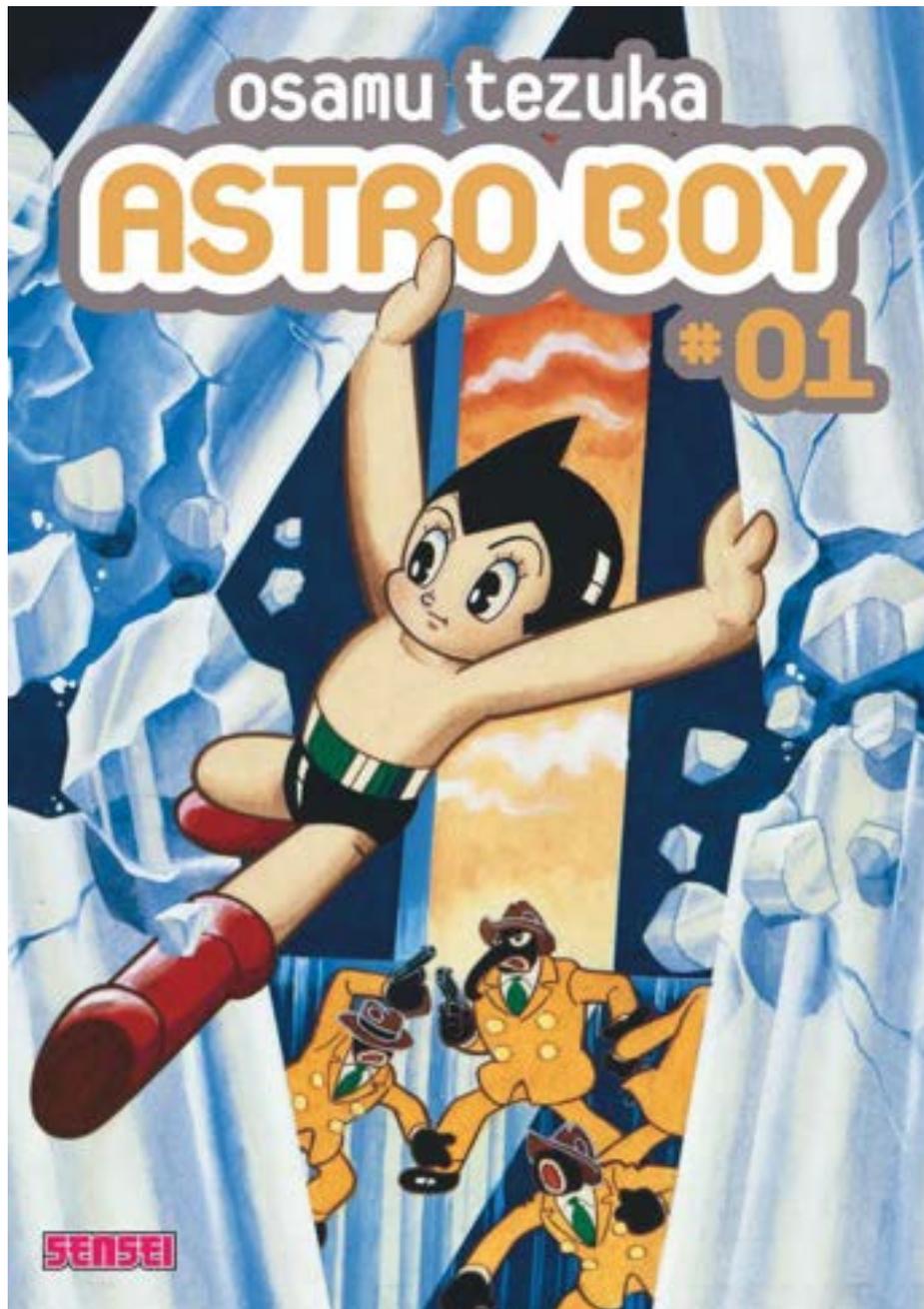
(fig. 12) *Pip, Squeak, and Wilfred*, Bertram J. Lamb et Austin Bowen Payne, supplément du *The Daily Mirror*, n°4, 5 novembre 1921



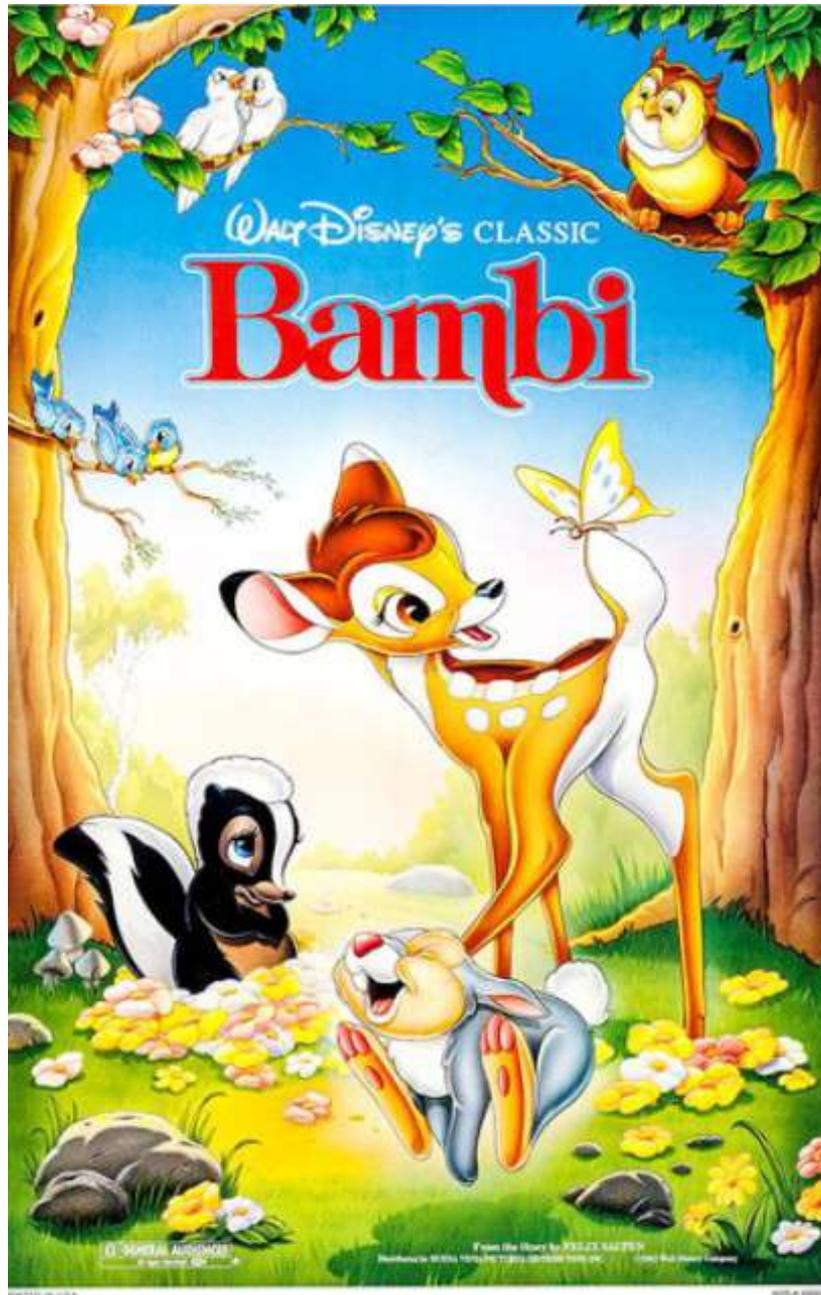
(fig. 13) Planche issue de la page 3 du chapitre 274 du tome 26 de *Hunter x Hunter*, Yoshihiro Togashi, Kana, Paris et Bruxelles, 2009



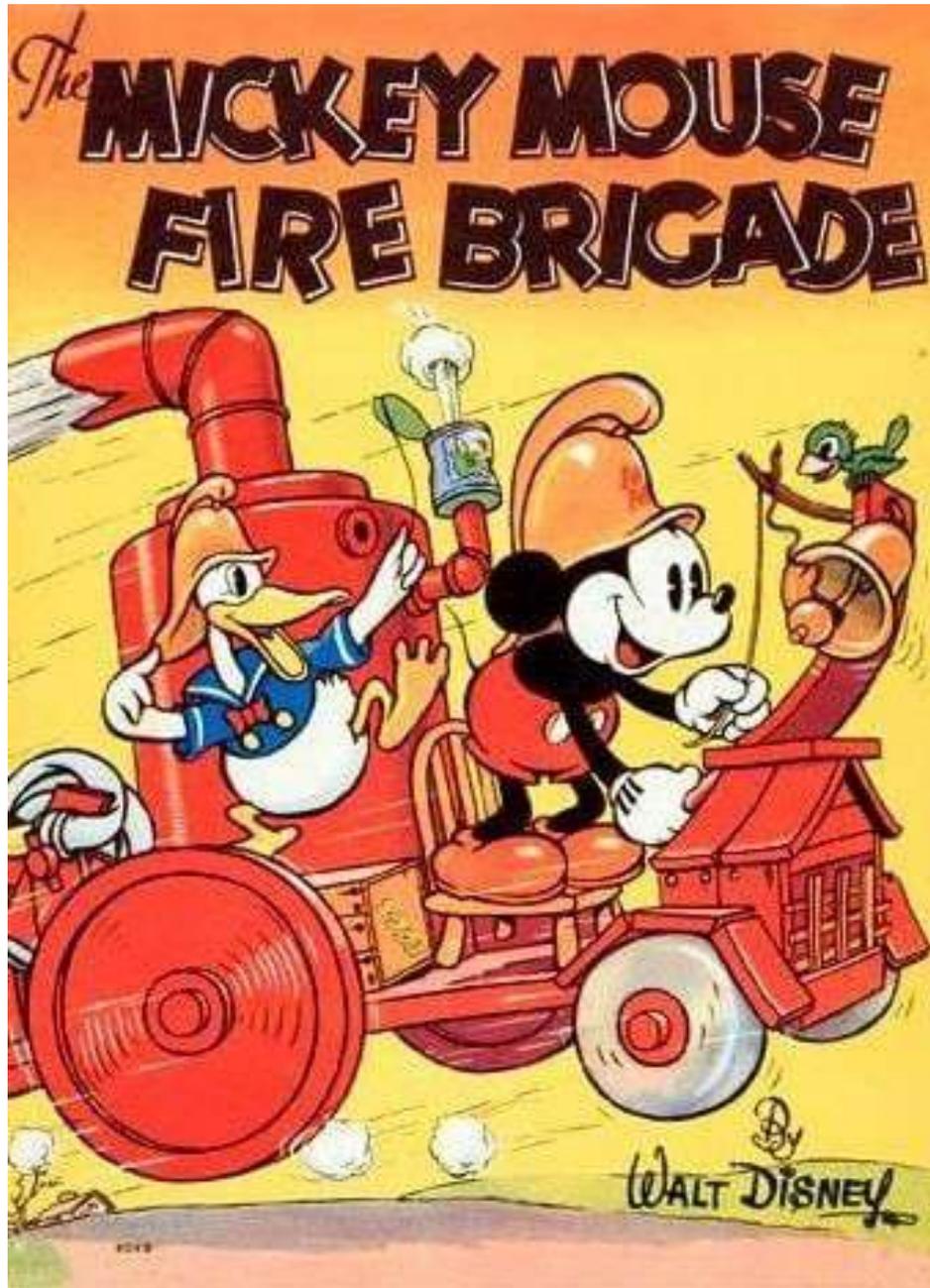
(fig. 14) Image prise à 14 min. et 52 sec. de l'épisode 116 de *Hunter x Hunter*, Madhouse, 2014



(fig. 15) *Astro Boy*, tome 1, Osamu Tezuka, Kana, Paris et Bruxelles, 2009



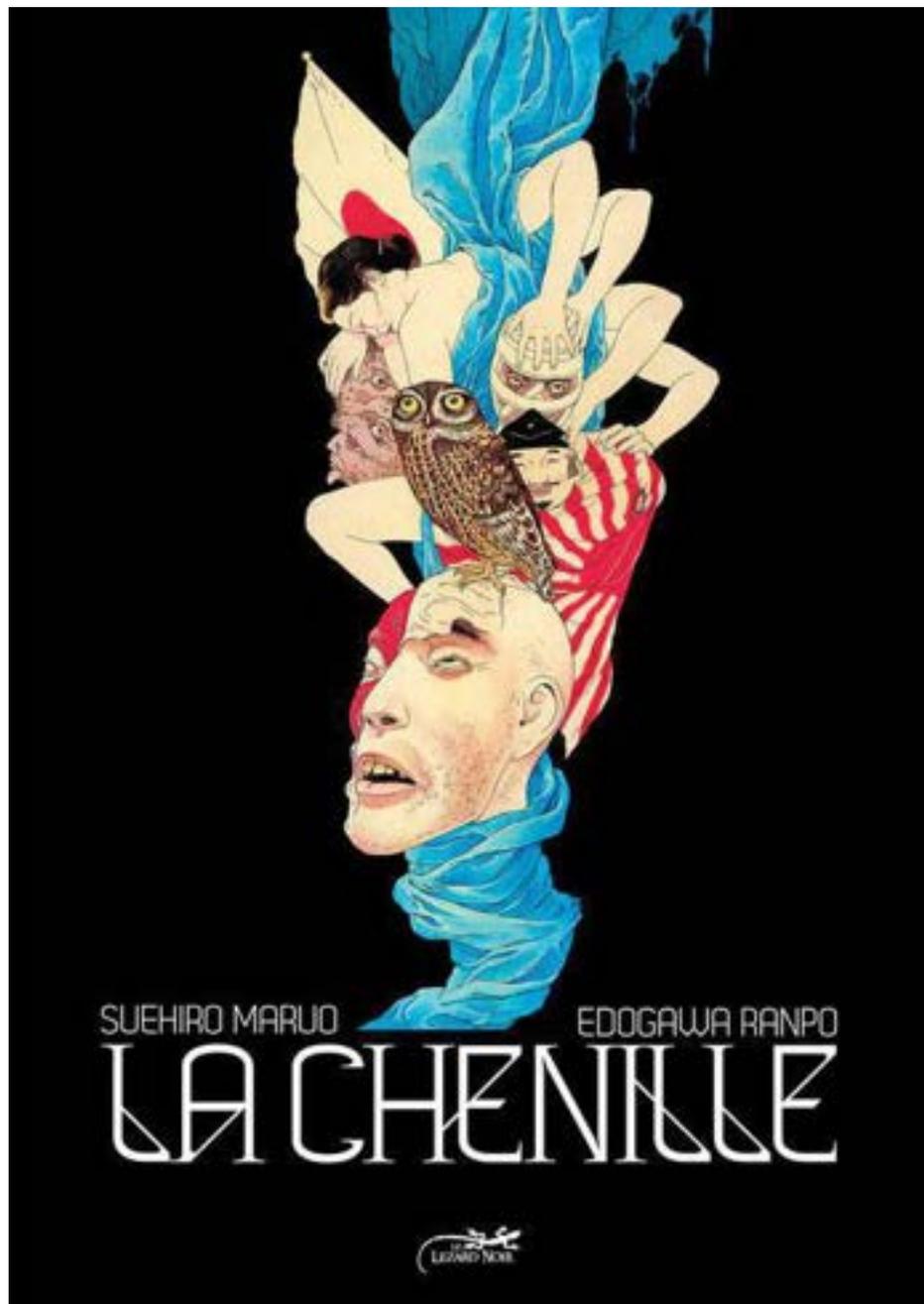
(fig. 16) Affiche du film *Bambi*, David Hand, 1942



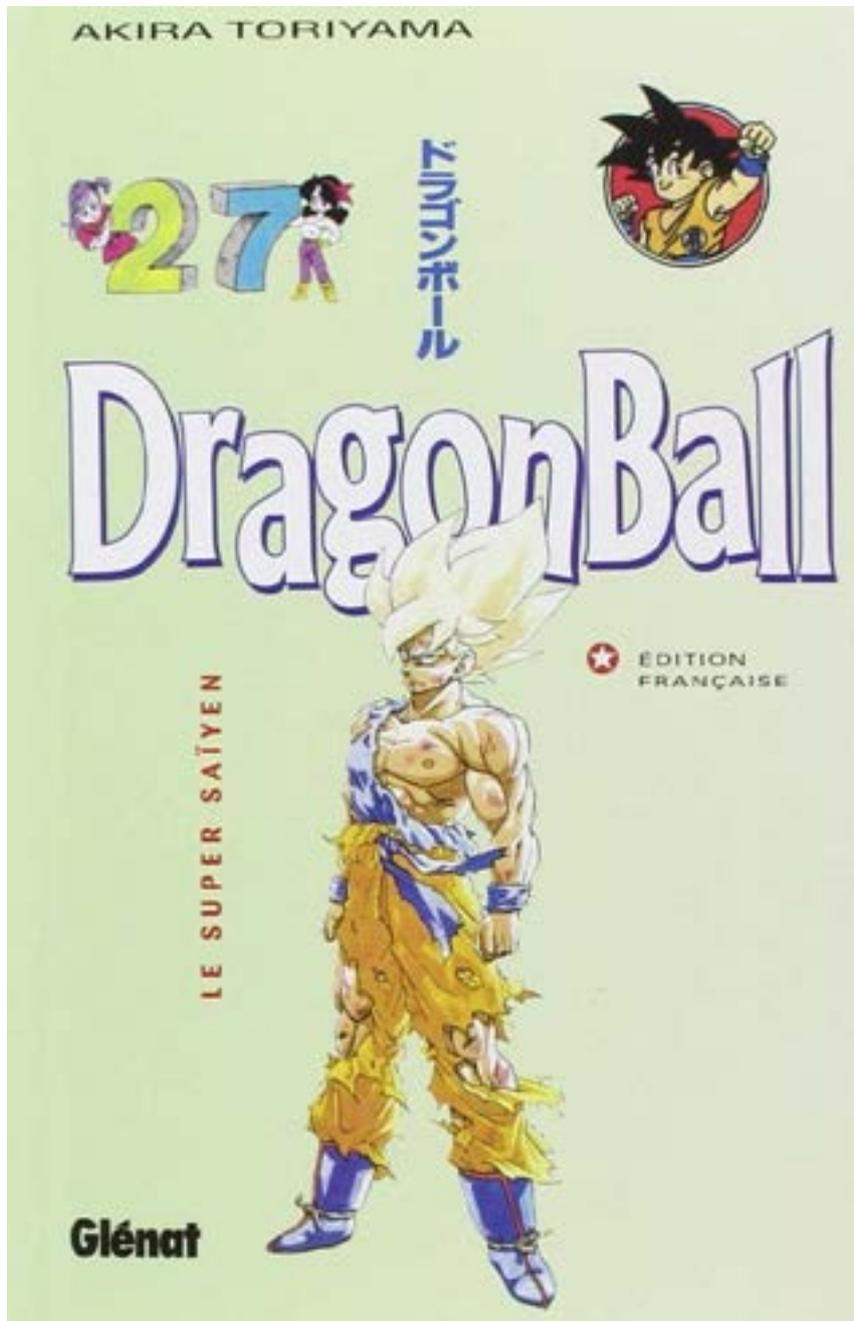
(fig. 17) Affiche du film *The Mickey Mouse Fire Brigade*, Ben Sharpsteen, 1935



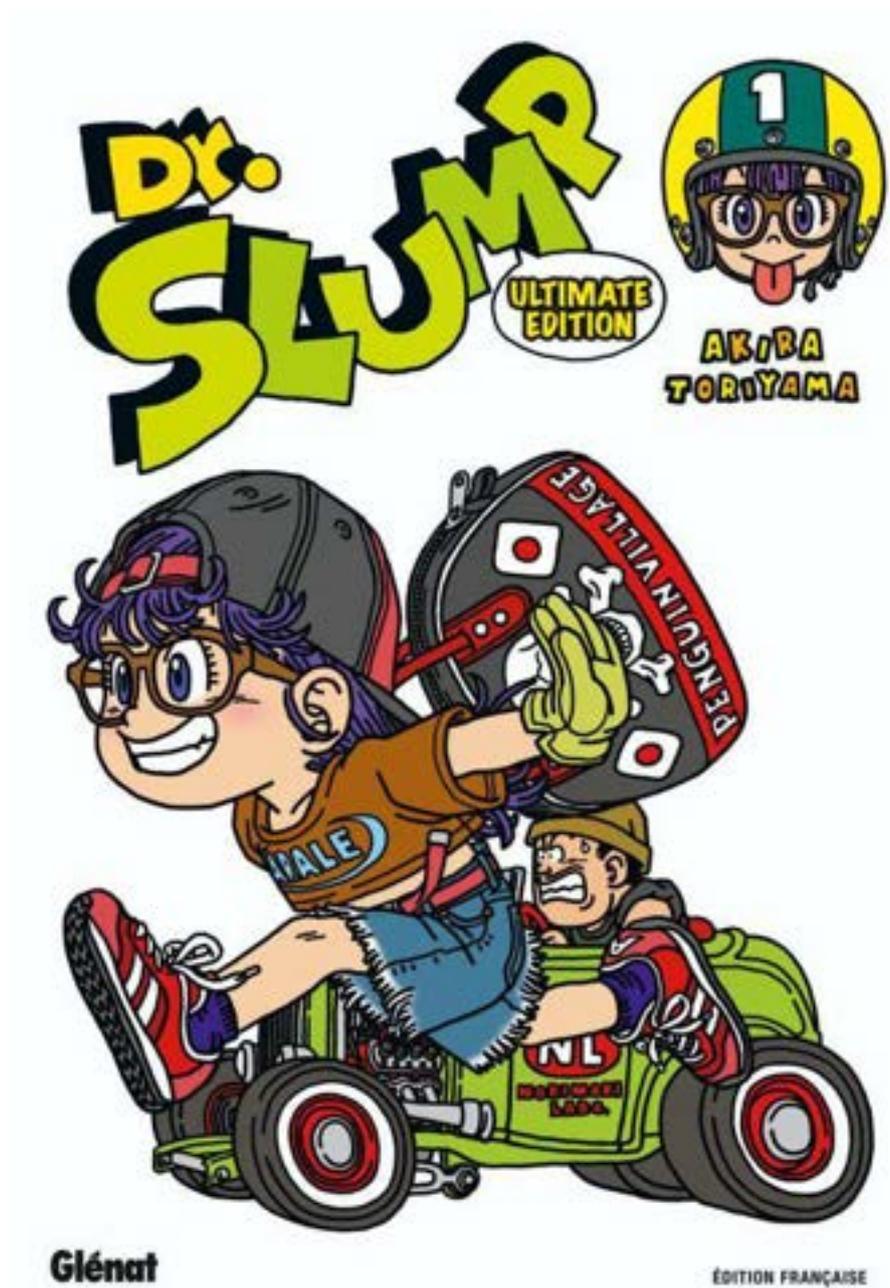
(fig. 18) Image prise à 1 min. 12 sec. de *I'd Love to Take Orders from You*, Tex Avery, 1936



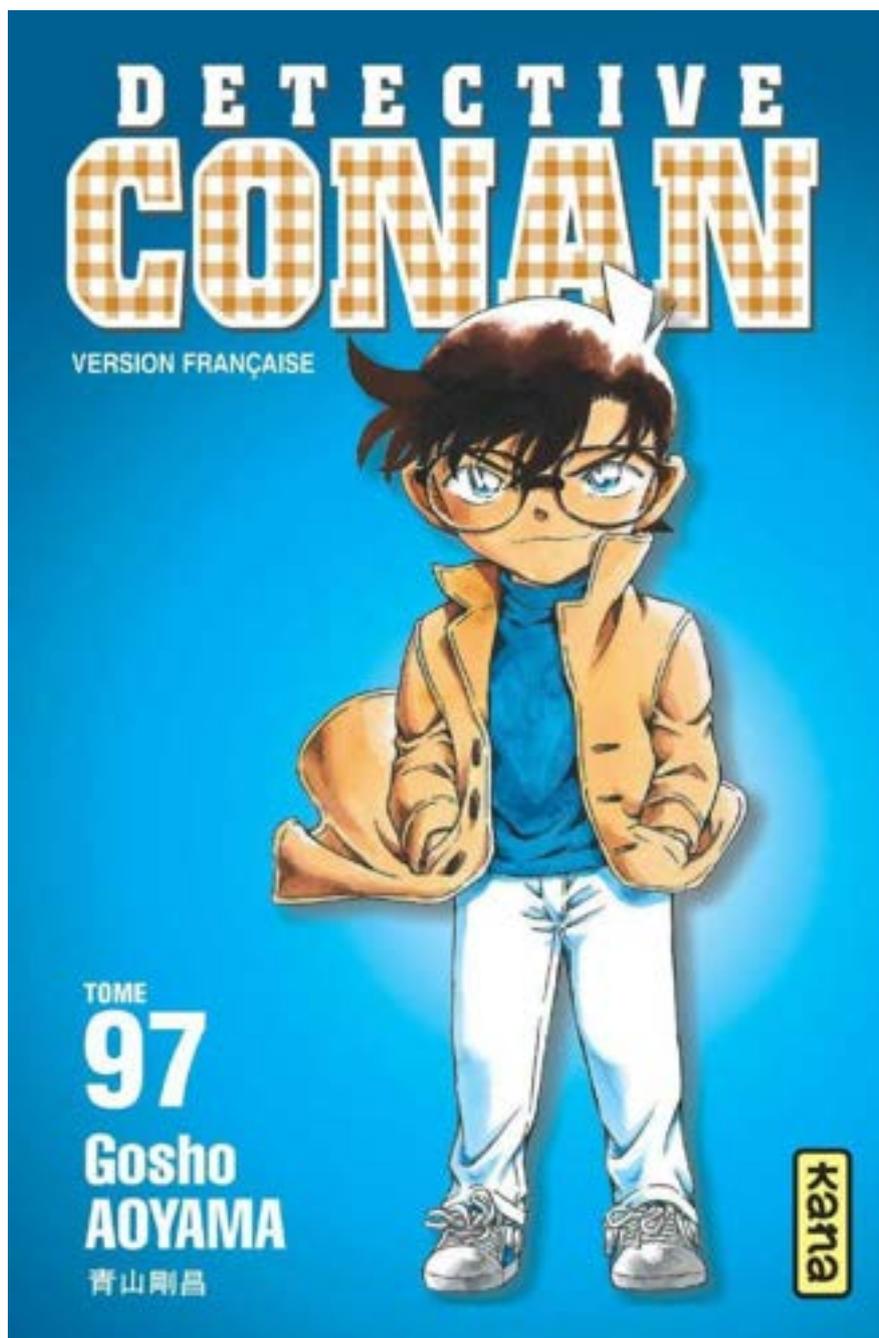
(fig. 19) *La Chenille* de la Nouvelle édition 2018, Suehiro Maruo et Edogawa Ranpo, Le Lézard Noir, Poitiers, 2018



(fig. 20) *Dragon Ball*, tome 27, Akira Toriyama, Glénat, Grenoble, 1997



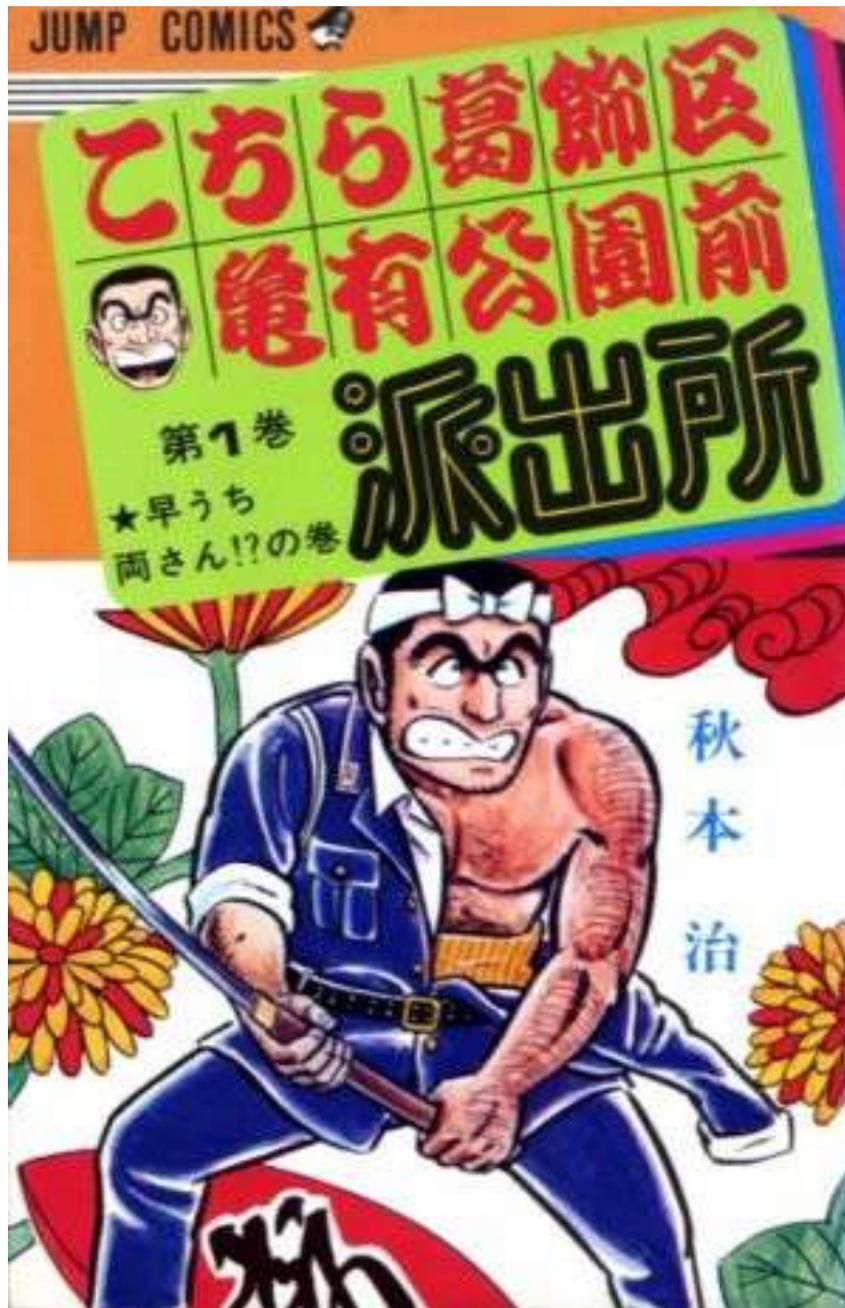
(fig. 21) *Dr. Slump*, tome 1 de la perfect édition, Akira Toriyama, Glénat, Grenoble, 2009



(fig. 22) *Détective Conan*, tome 97, Goshō Aoyama, Kana, Paris et Bruxelles, 2020



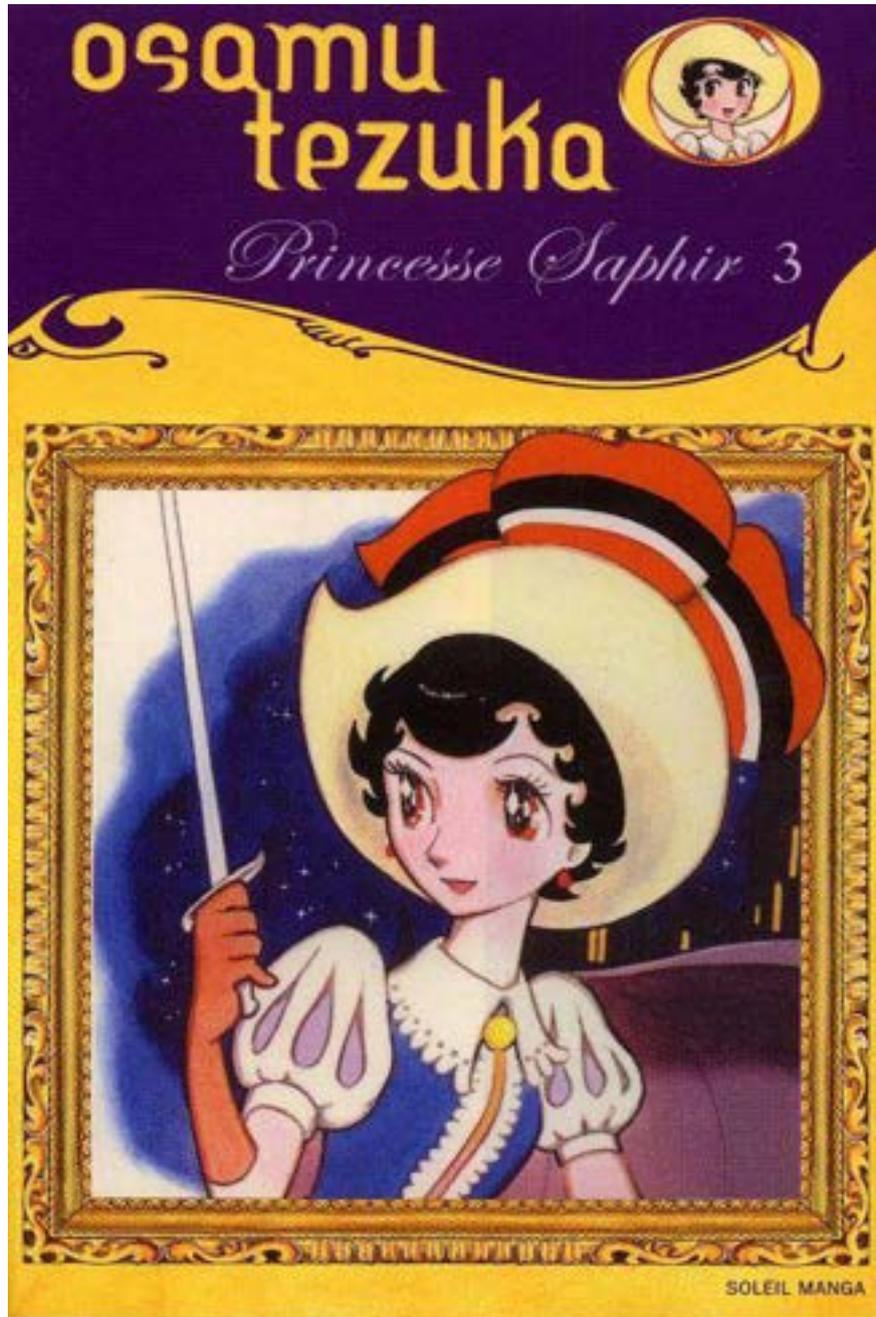
(fig. 23) *One Piece*, tome 92 de l'édition originale, Eiichiro Oda, Glénat, Grenoble, 2019



(fig. 24) *Kochira Katsushika-ku Kameari kōen mae hashutsujo*, tome 1, Osamu Akimoto, Shūeisha, Tokyo, 1976



(fig. 25) *Golgo 13*, tome 1, Takao Saito, Viz Média, San Francisco, 2006



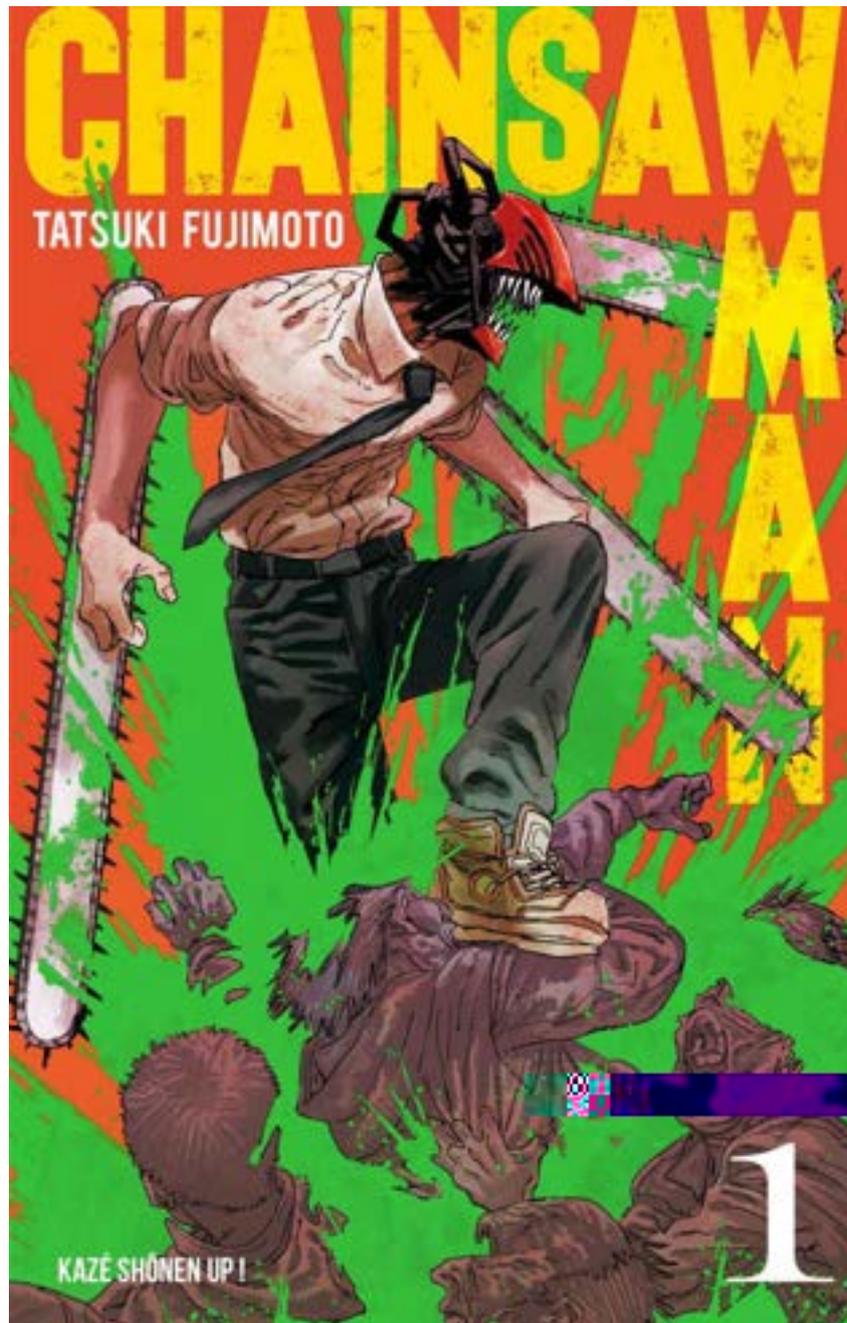
(fig. 26) *Princesse Saphir*, tome 3, Osamu Tezuka, Éditions Soleil, Toulon, 2005



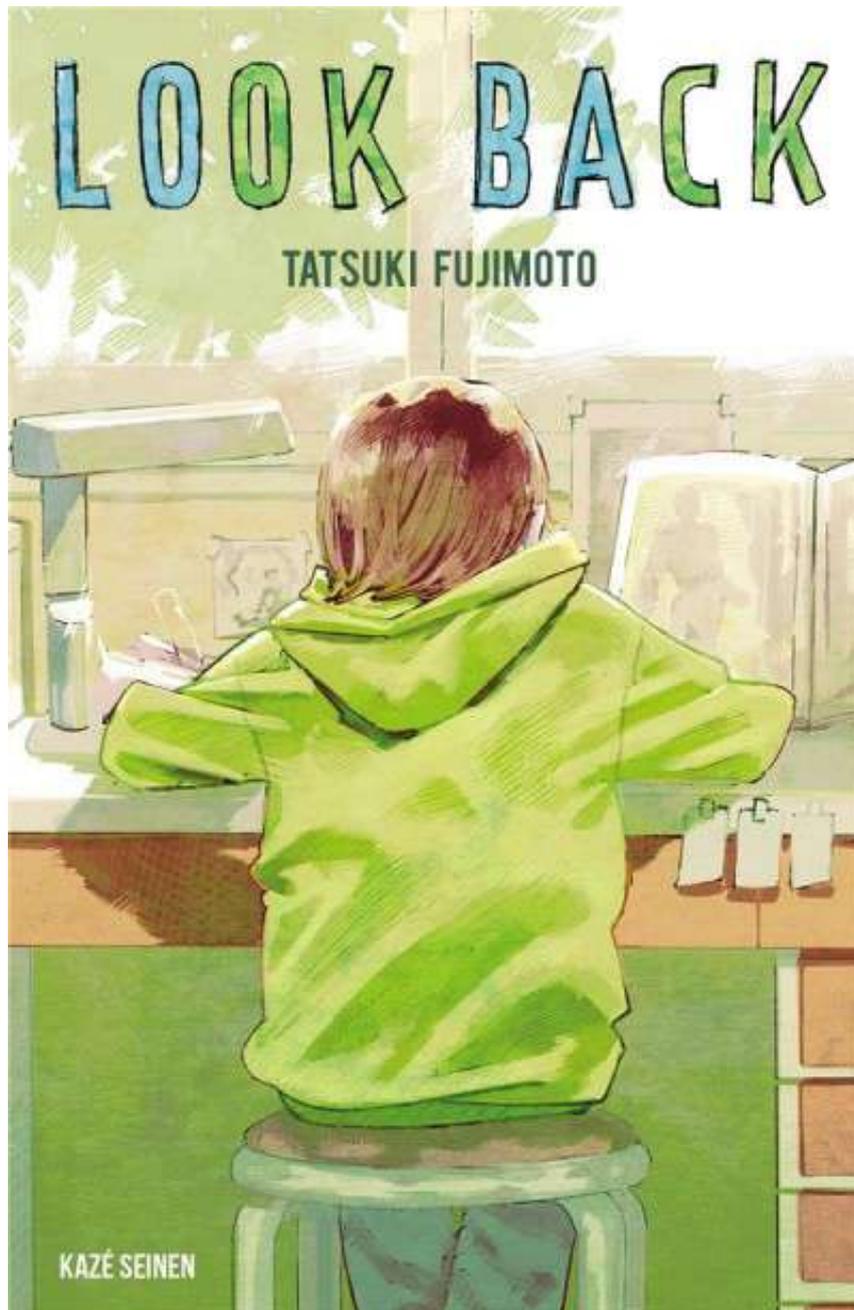
(fig. 27) *La Grande Vague de Kanagawa*, Katsushika Hokusai, 1831, estampe sur bois, 26 x 38 cm, Musée Guimet, Paris, Metropolitan Museum of Art, New York, British Museum, Londres, Bibliothèque nationale de France, Paris



(fig. 28) *Fire Punch*, tome 1 de l'édition simple, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2017



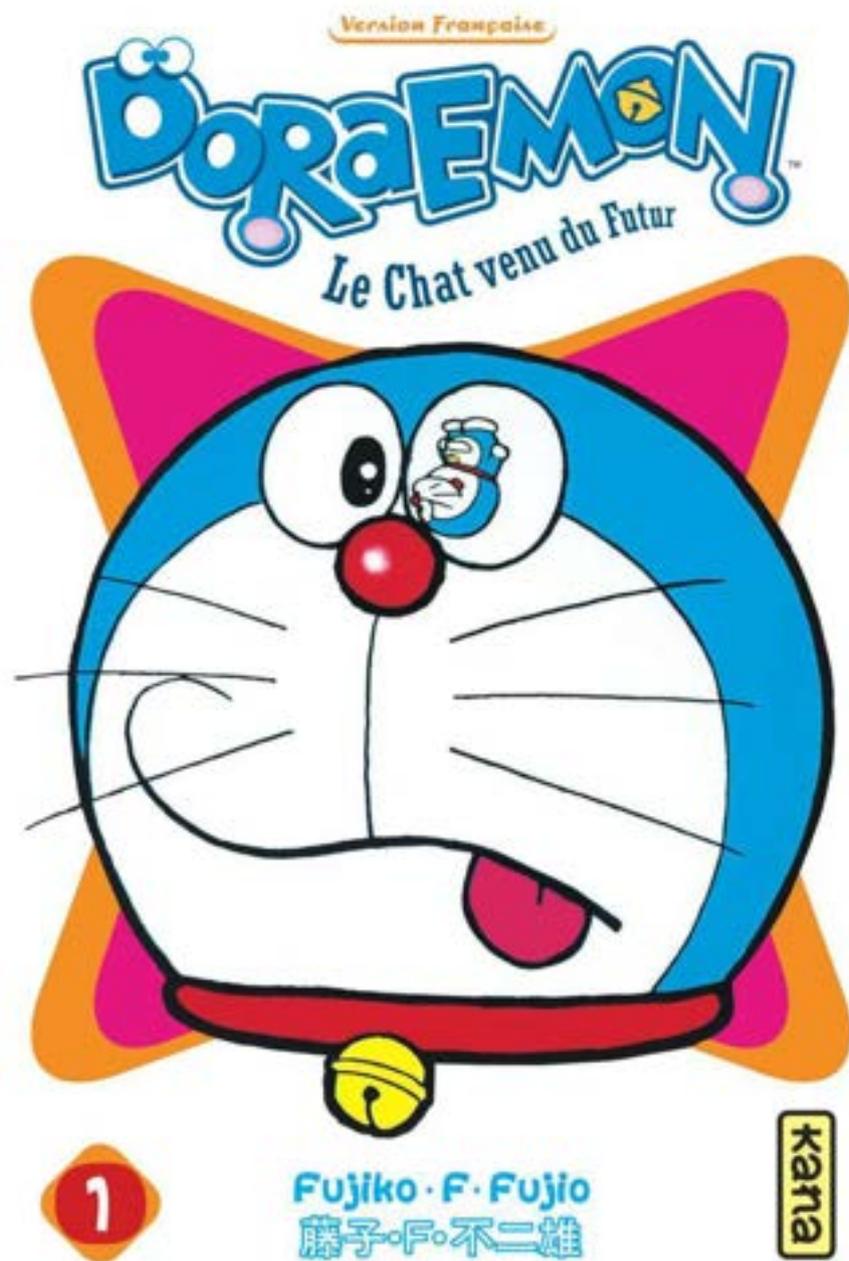
(fig. 29) *Chainsaw Man*, tome 1, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2020



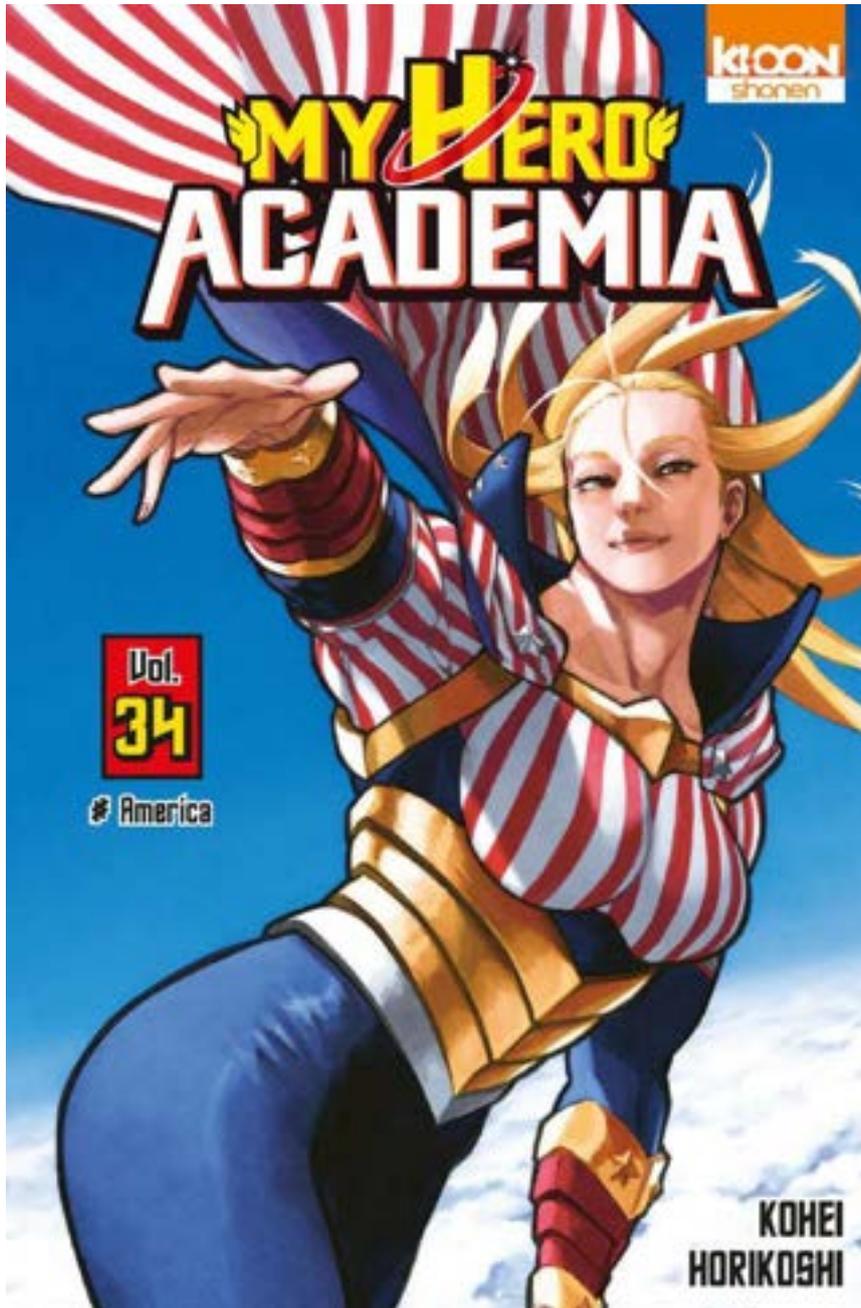
(fig. 30) *Look Back*, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2022



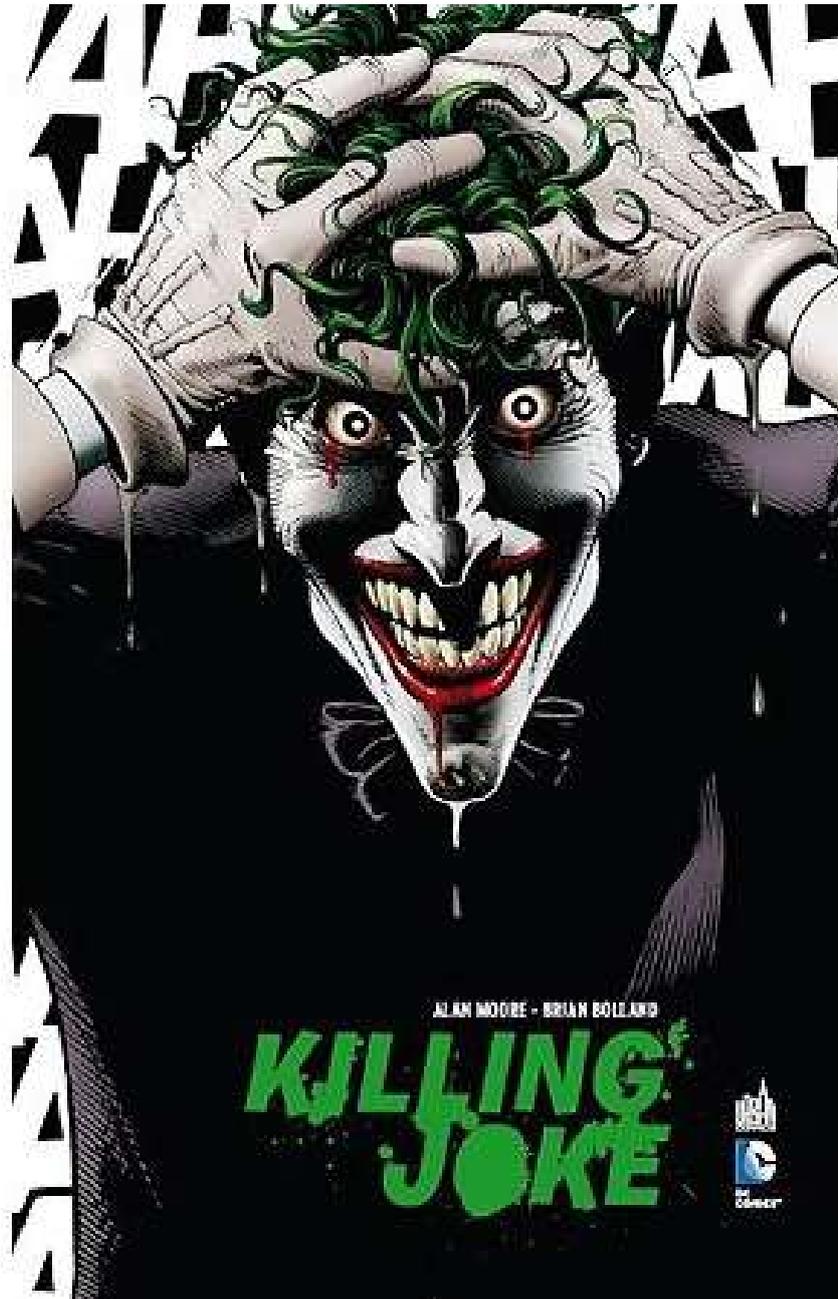
(fig. 31) Affiche du film *L'Homme à la caméra*, Dziga Vertov, 1929



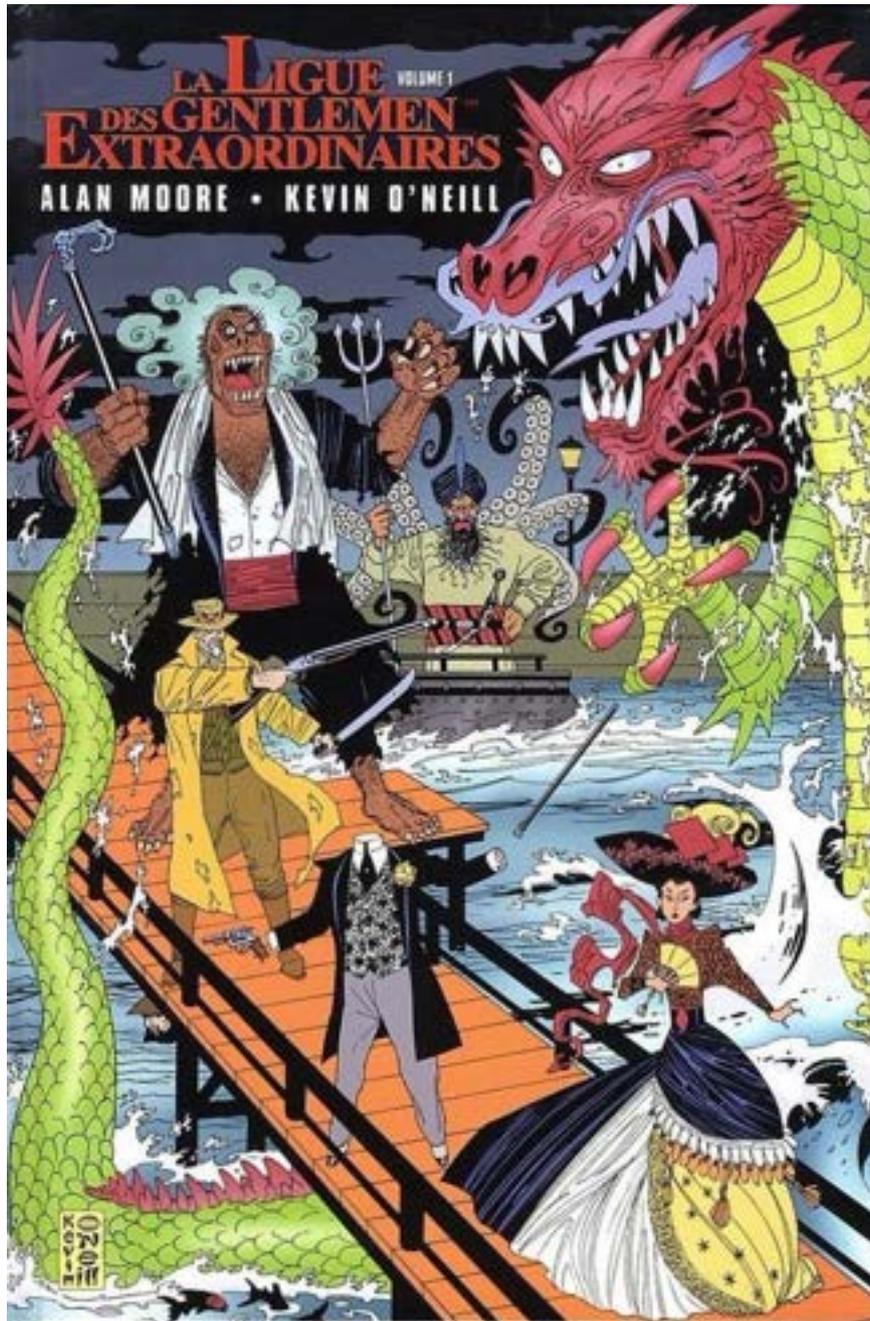
(fig. 32) *Doraemon*, tome 1, Fujiko F. Fujio, Kana, Paris et Bruxelles, 2006



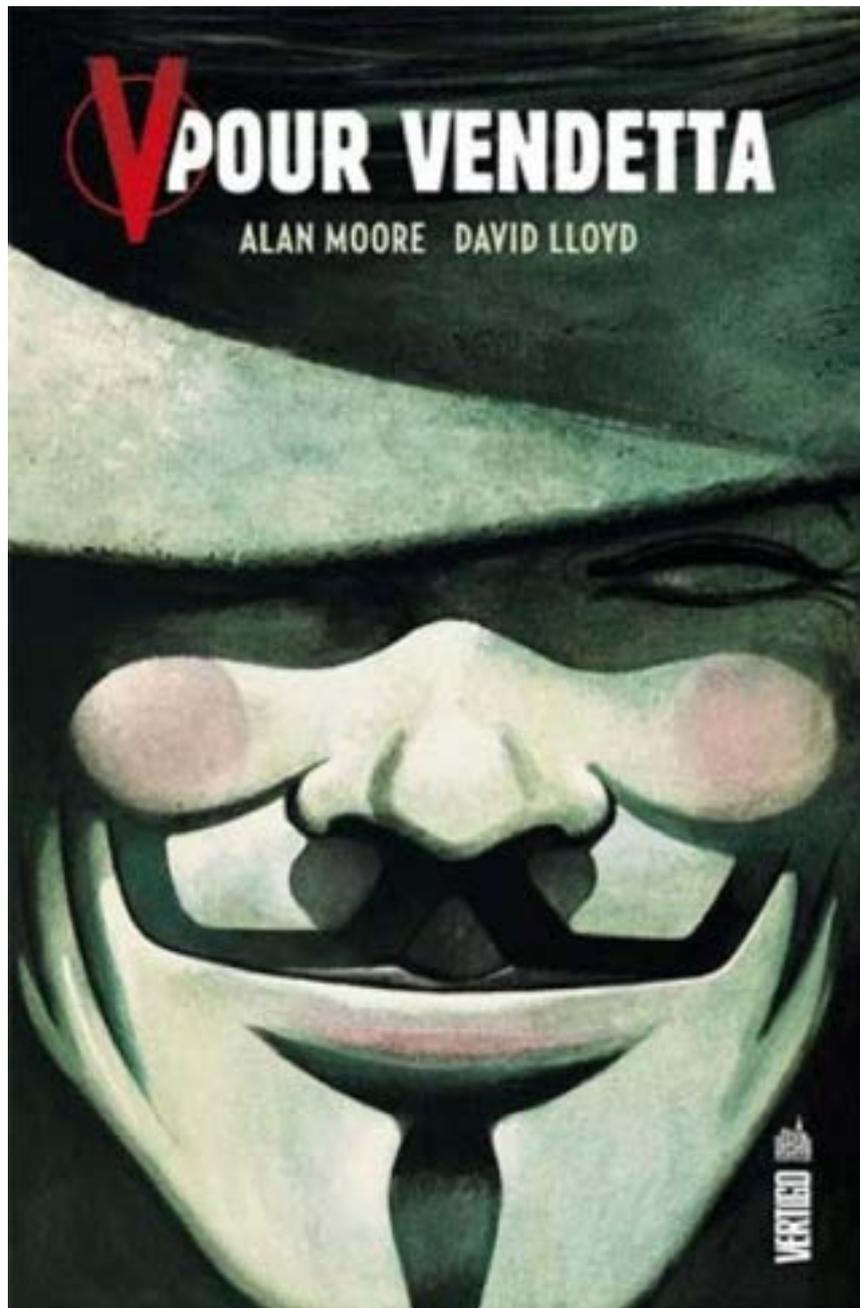
(fig. 33) *My Hero Academia*, tome 34, Kohei Horikoshi, Ki-oon, Paris, 2022



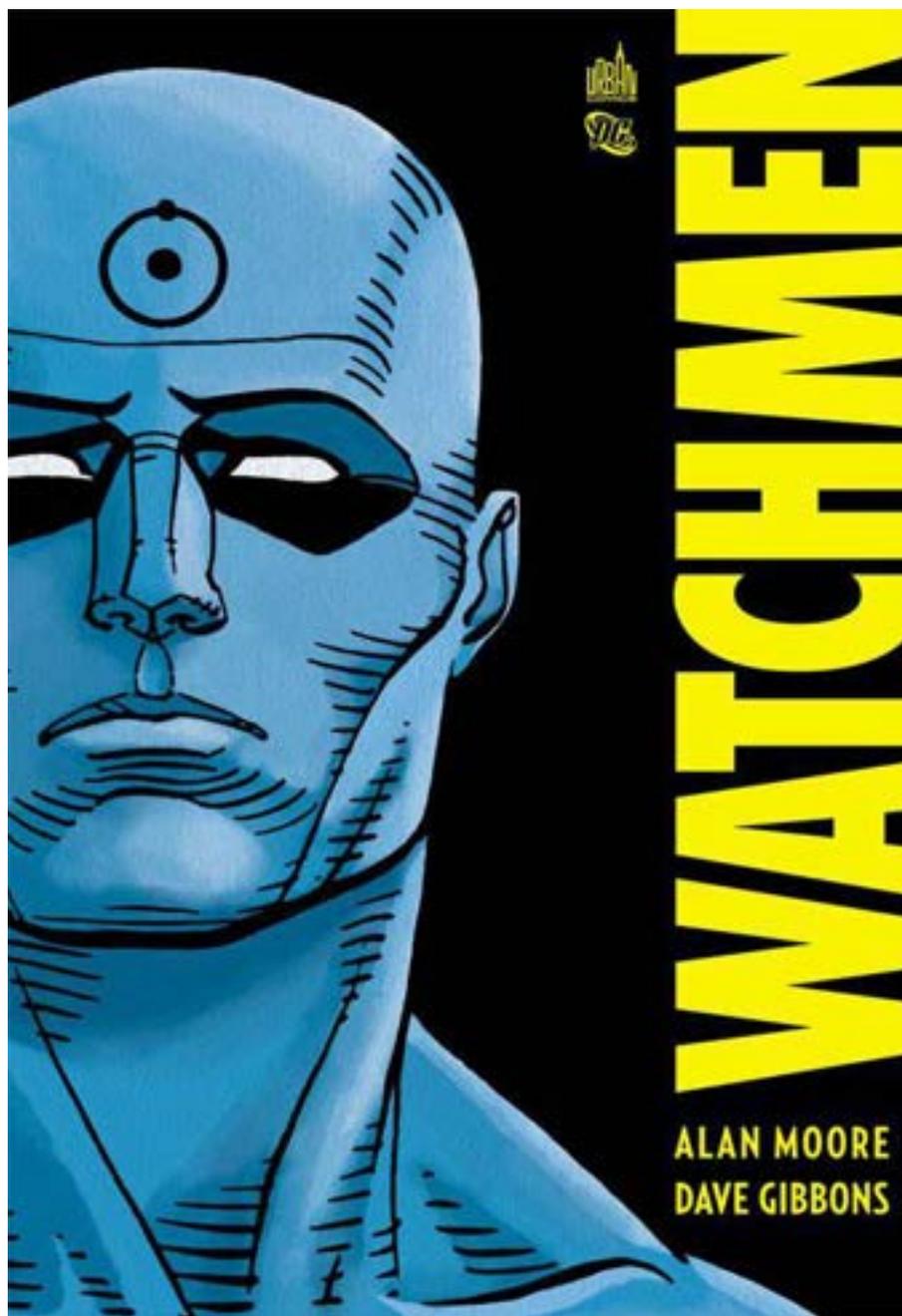
(fig. 34) *The Killing Joke*, Alan Moore et Brian Bolland, DC Comics, New York, 1988



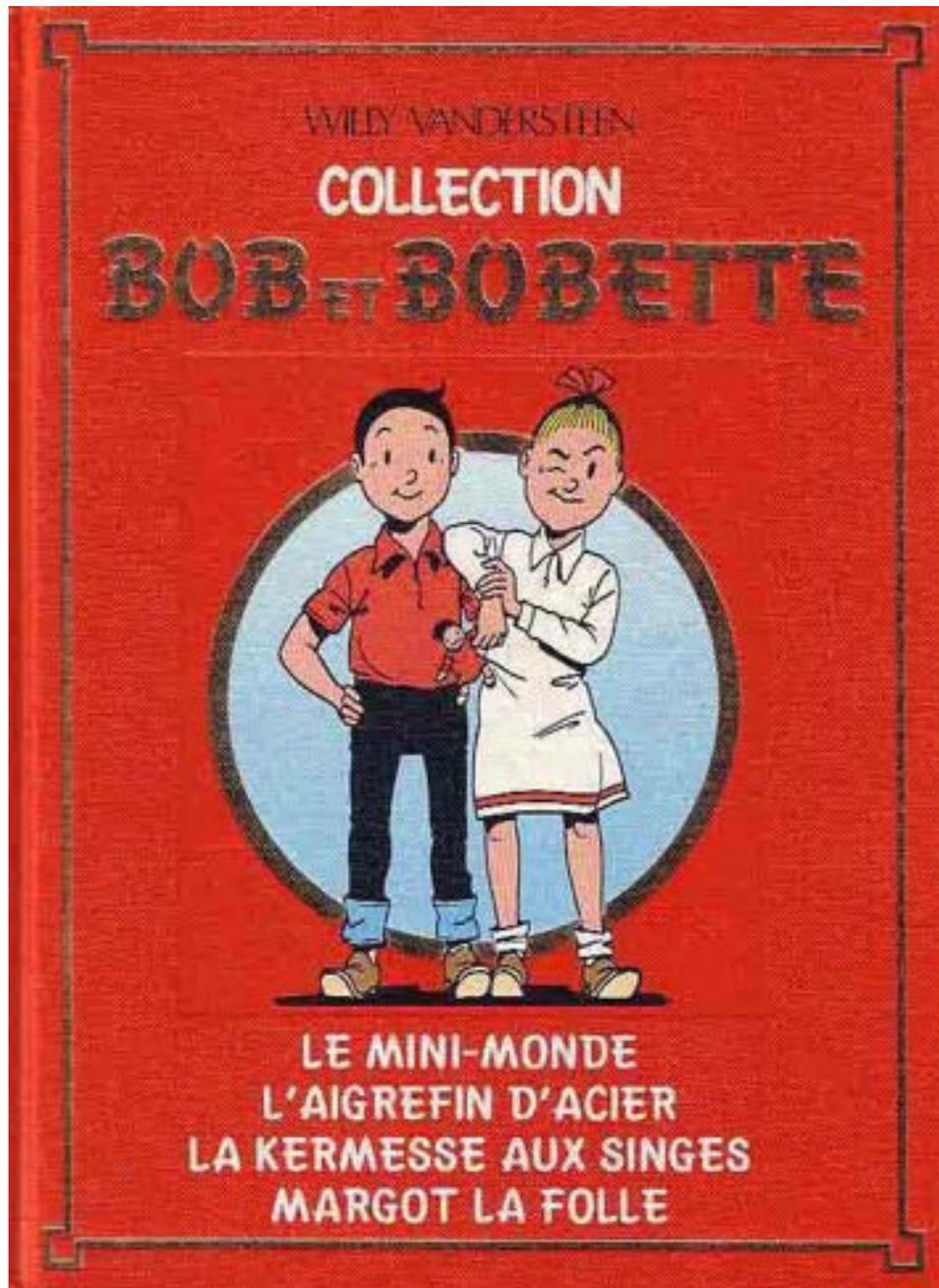
(fig. 35) *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, tome 1, Alan Moore et Kevin O'Neill, Éditions USA, Paris, 2001



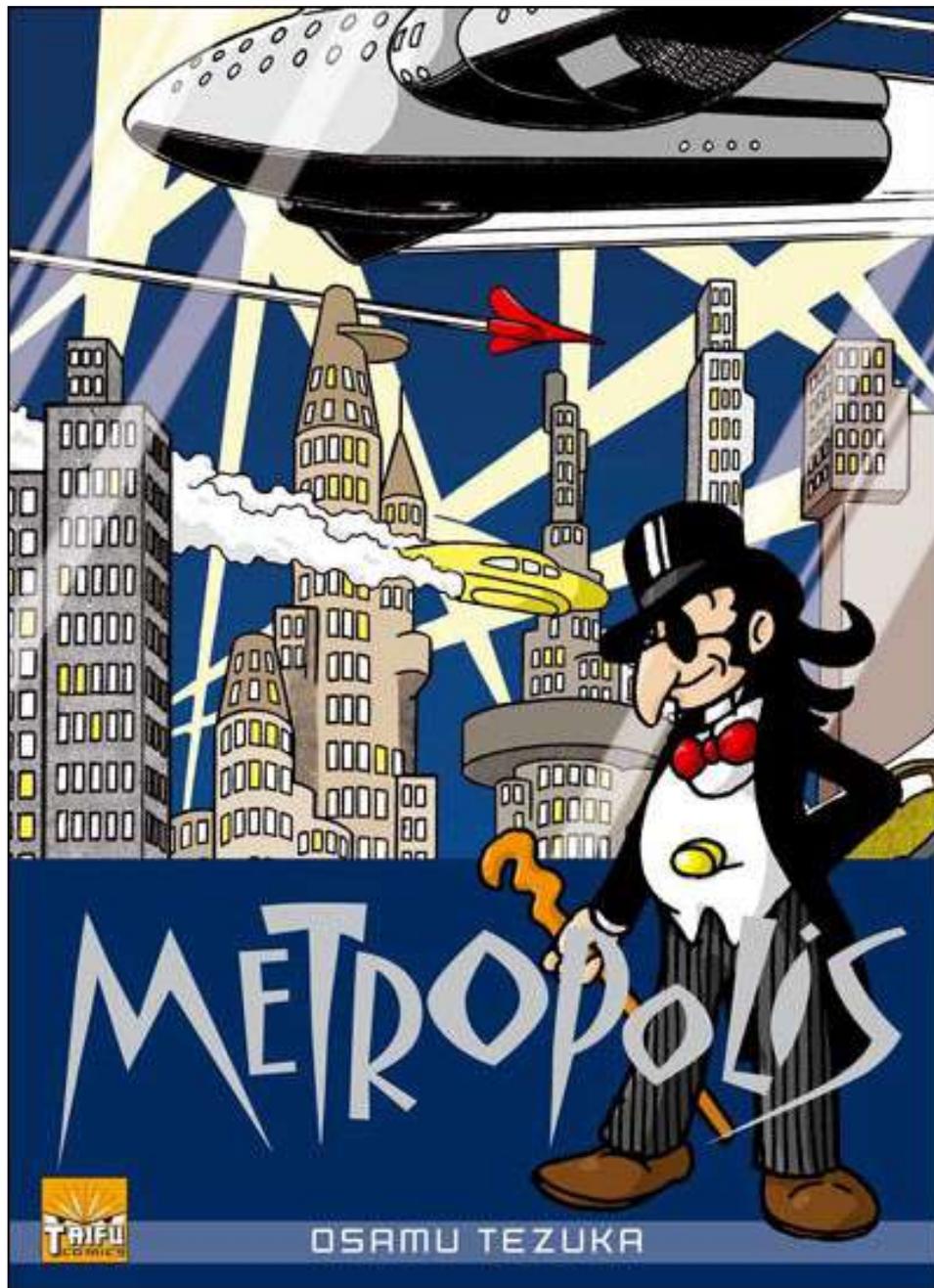
(fig. 36) *V pour Vendetta*, tome 0, Alan Moore et Lloyd David, Urban Comics, Paris, 2012



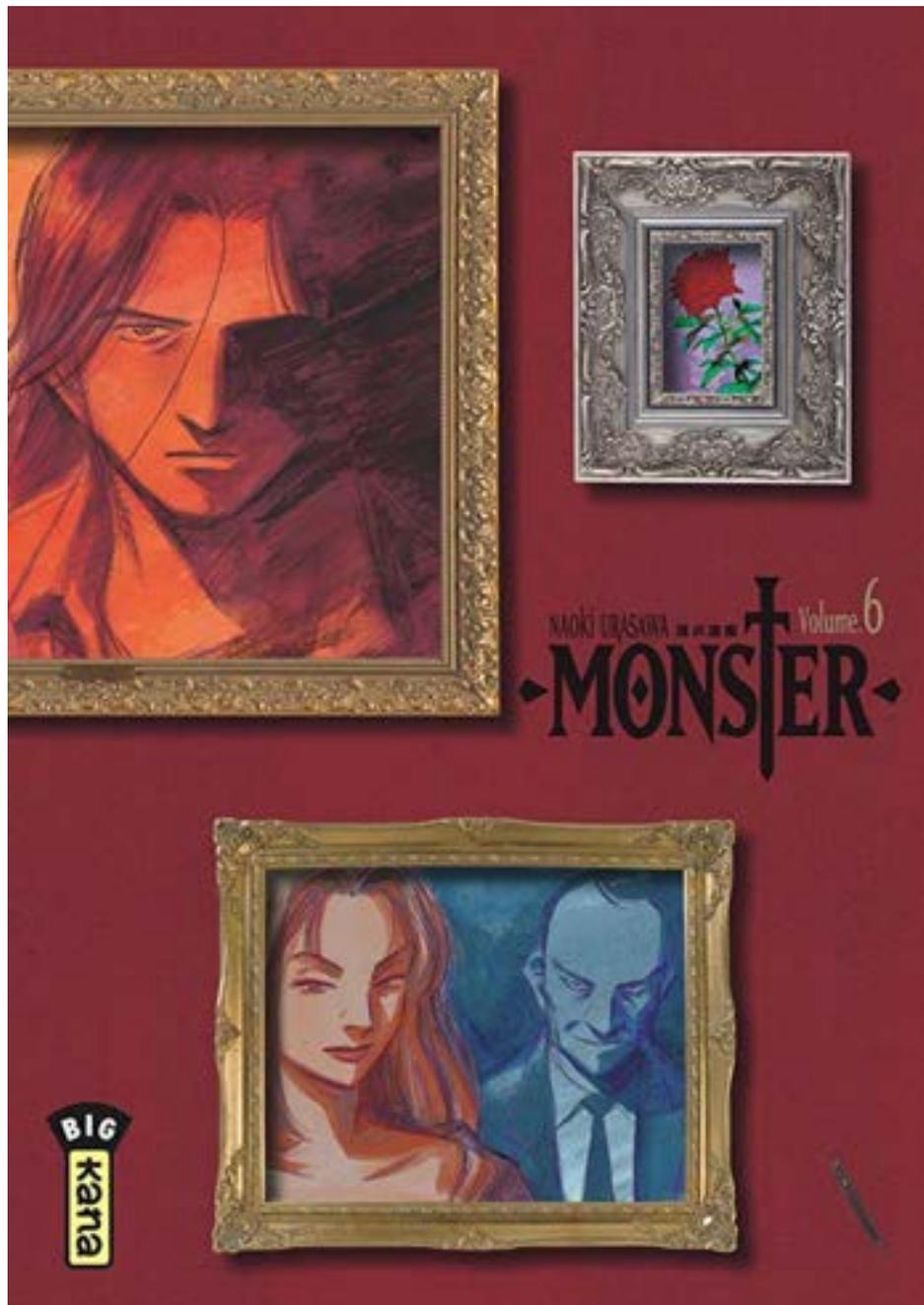
(fig. 37) *WATCHMEN*, tome 0, Alan Moore et Dave Gibbons, Urban Comics, Paris, 2012



(fig. 38) *Bob et Bobette, Le mini-monde, L'aigrefin d'acier, La Kermesse aux singes, Margot la folle*, Willy Vandersteen, Christophe Colomb, Lys-les-Lannoy, 1987



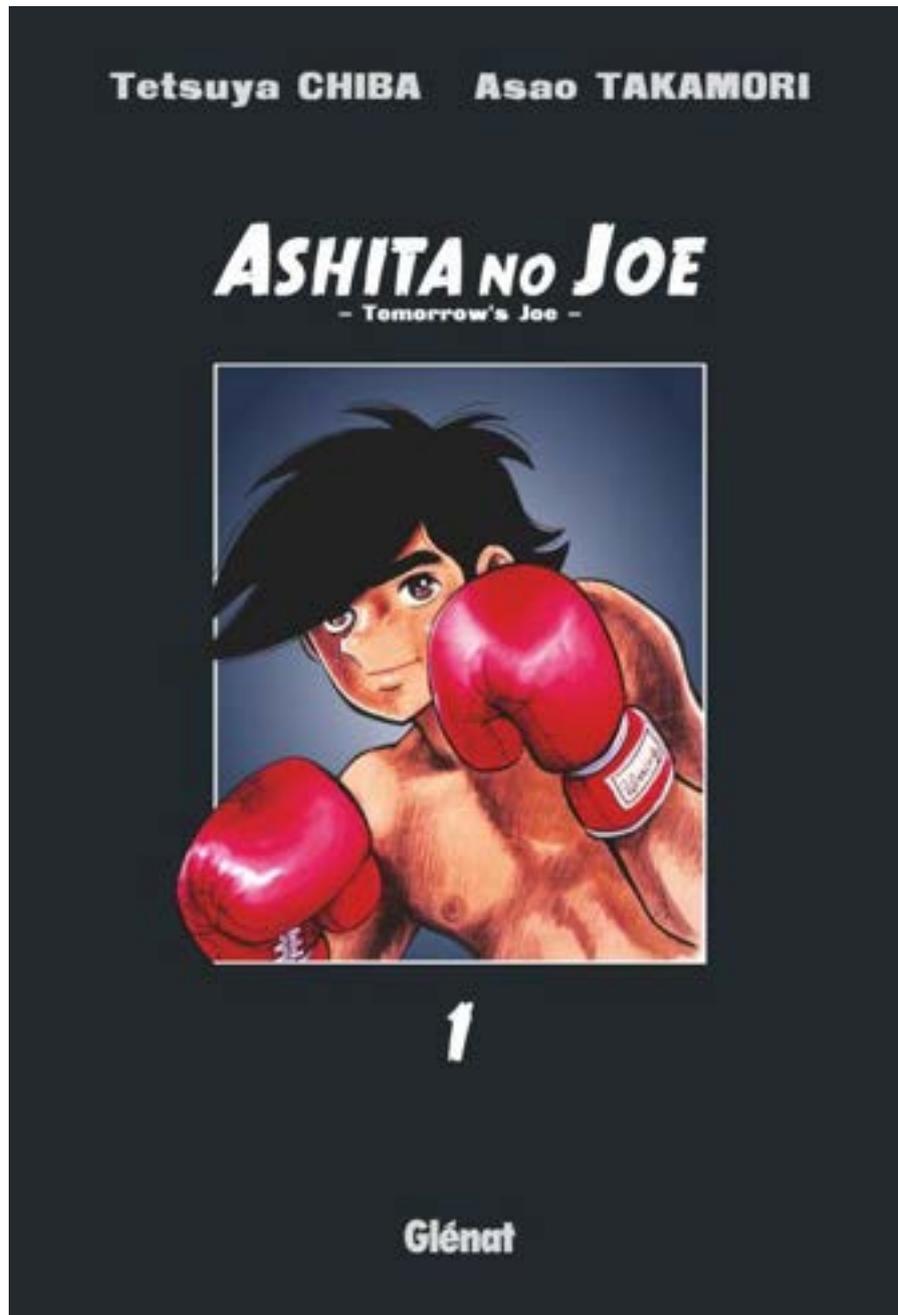
(fig. 39) *Metropolis*, Osamu Tezuka, Taifu Comics, Chennevières-sur-Marne, 2005



(fig. 40) *Monster*, tome 6 de l'édition Deluxe, Naoki Urasawa, Kana, Paris et Bruxelles, 2011



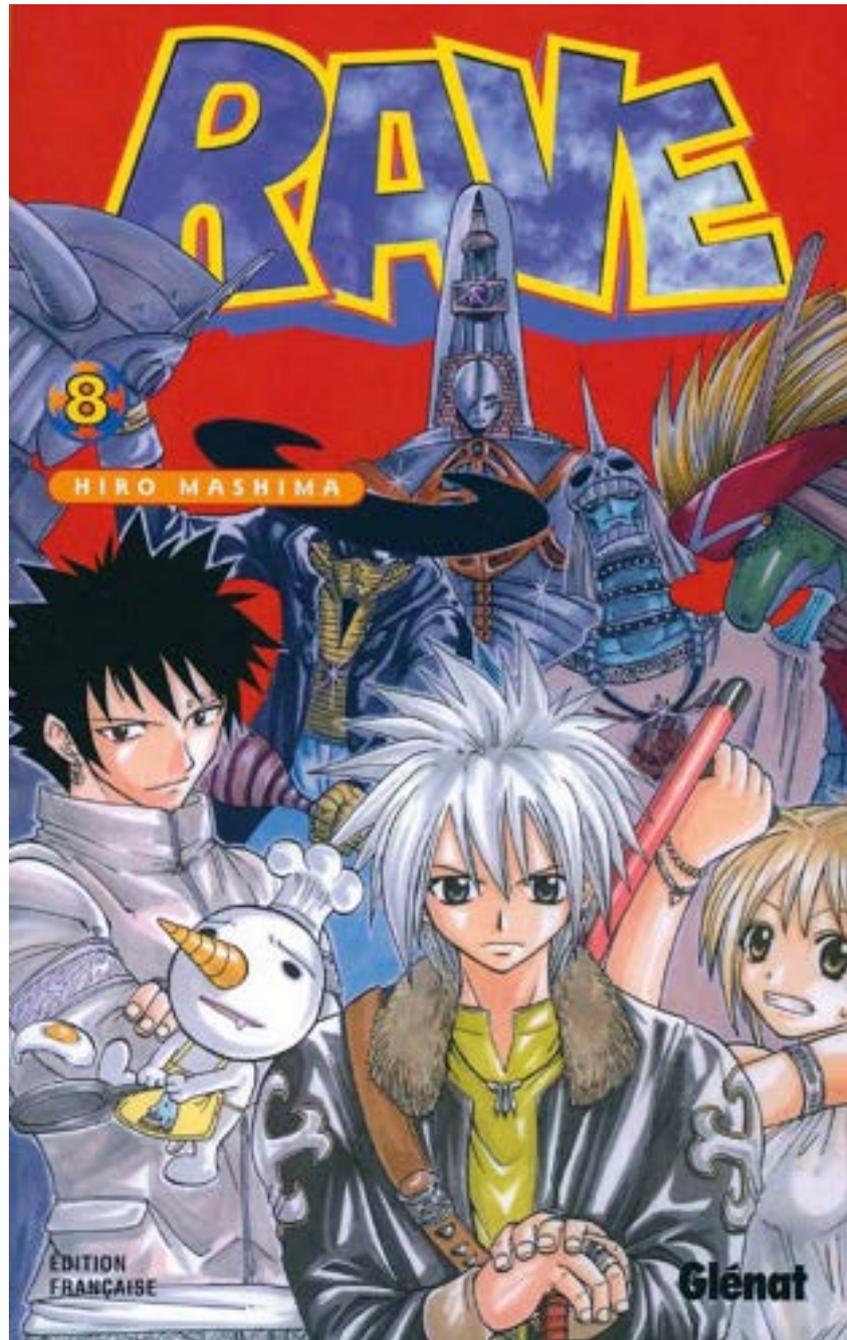
(fig. 41) *Ping Pong*, tome 2 de l'édition Prestige, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



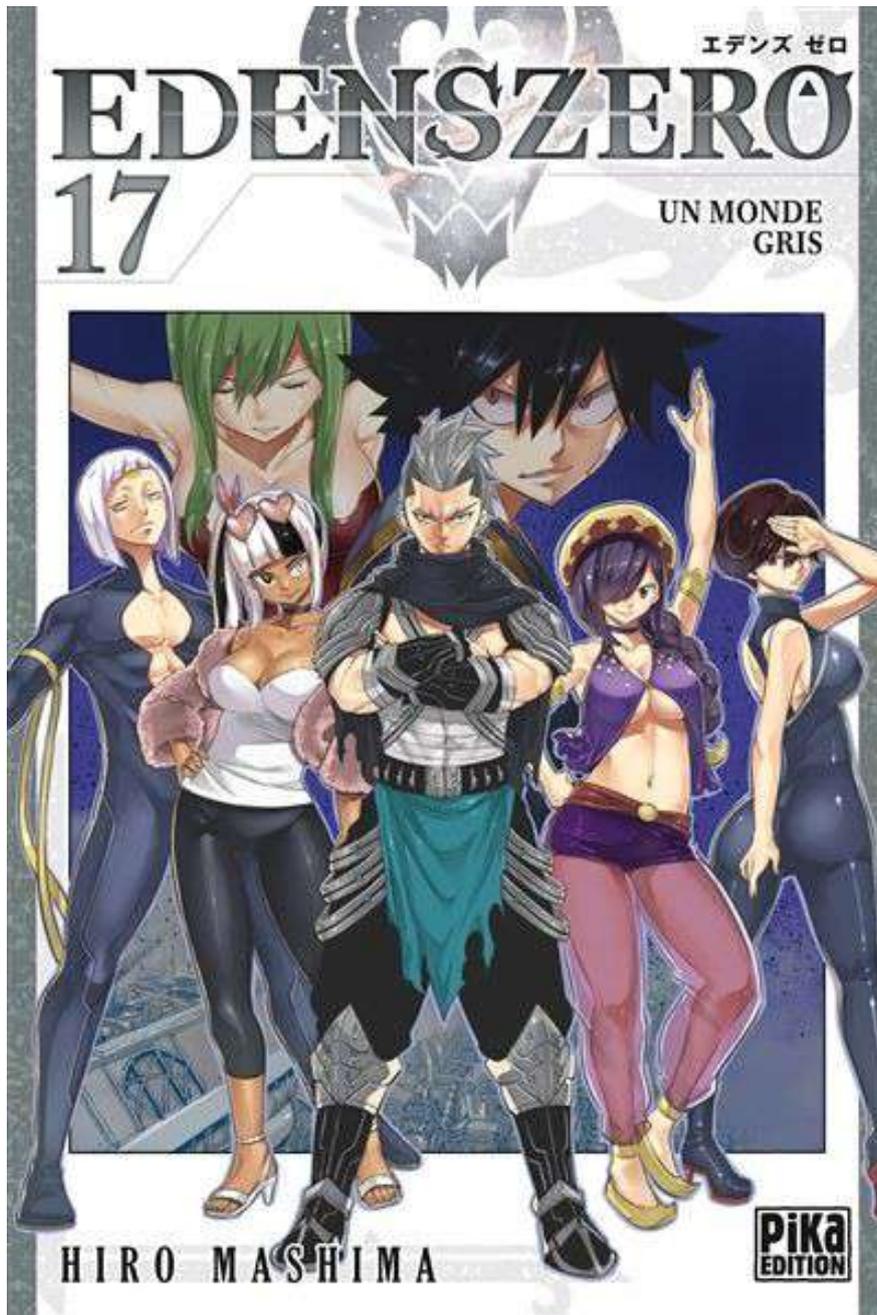
(fig. 42) *Ashita no Joe*, tome 1, Tetsuya Chiba et Asao Takamori, Glénat, Grenoble, 2010



(fig. 43) *Fairy Tail*, tome 6, Hiro Mashima, Pika Éditions, Paris, 2009



(fig. 44) *Rave*, tome 8, Hiro Mashima, Glénat, Grenoble, 2004



(fig. 45) *Edens Zero*, tome 17, Hiro Mashima, Pika Éditions, Paris, 2021



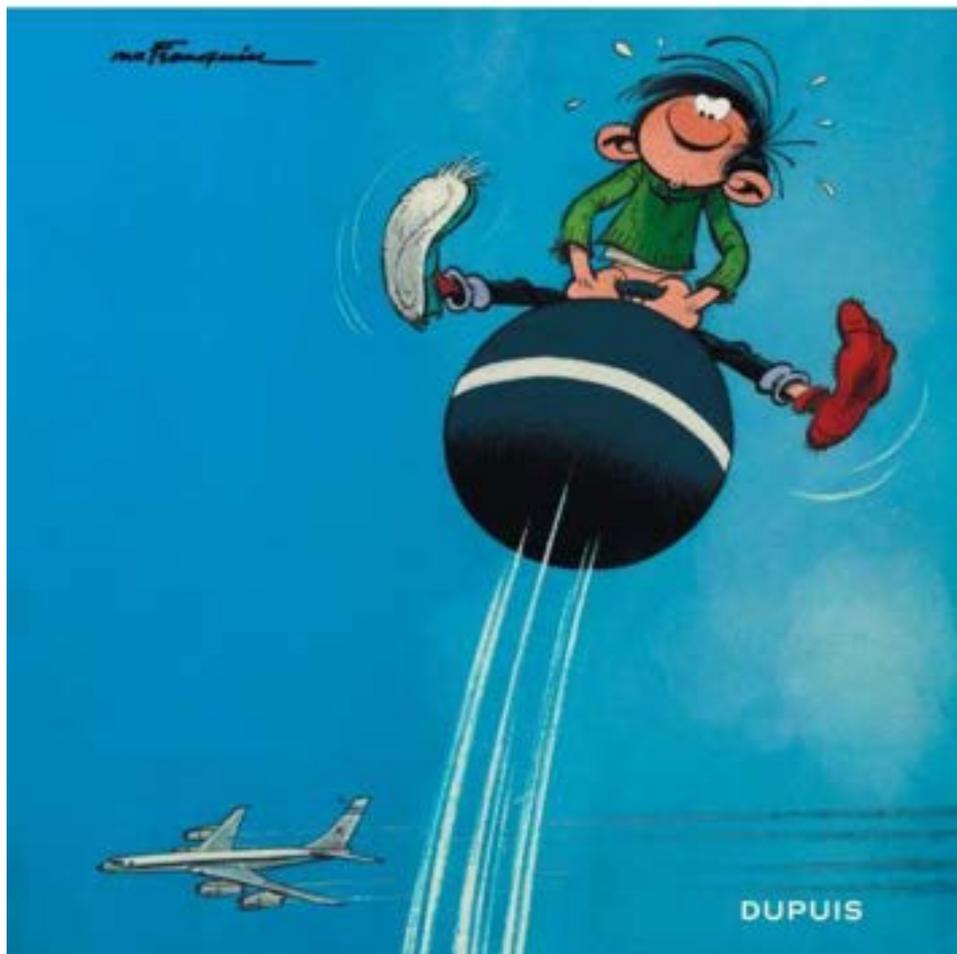
(fig. 46) Planche issue de la page 3 de *Les Amours de monsieur Vieux Bois*, Rodolphe Töpffer, s. n., s. l., 1837



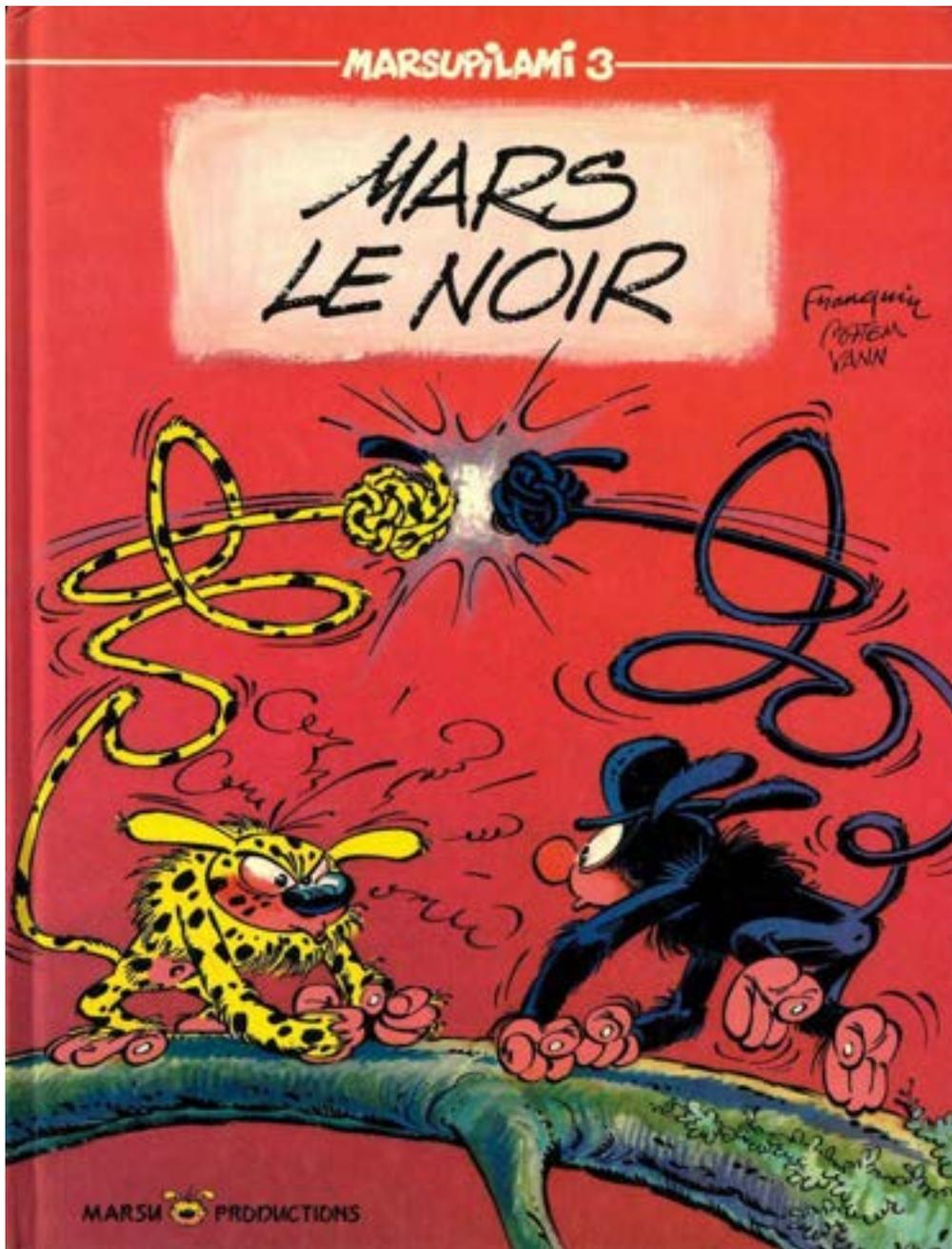
(fig. 47) Image prise à 1 h. 51 min. et 52 sec. de *Star Wars VIII - Les Derniers Jedi*, Rian Johnson, 2017

GASTON

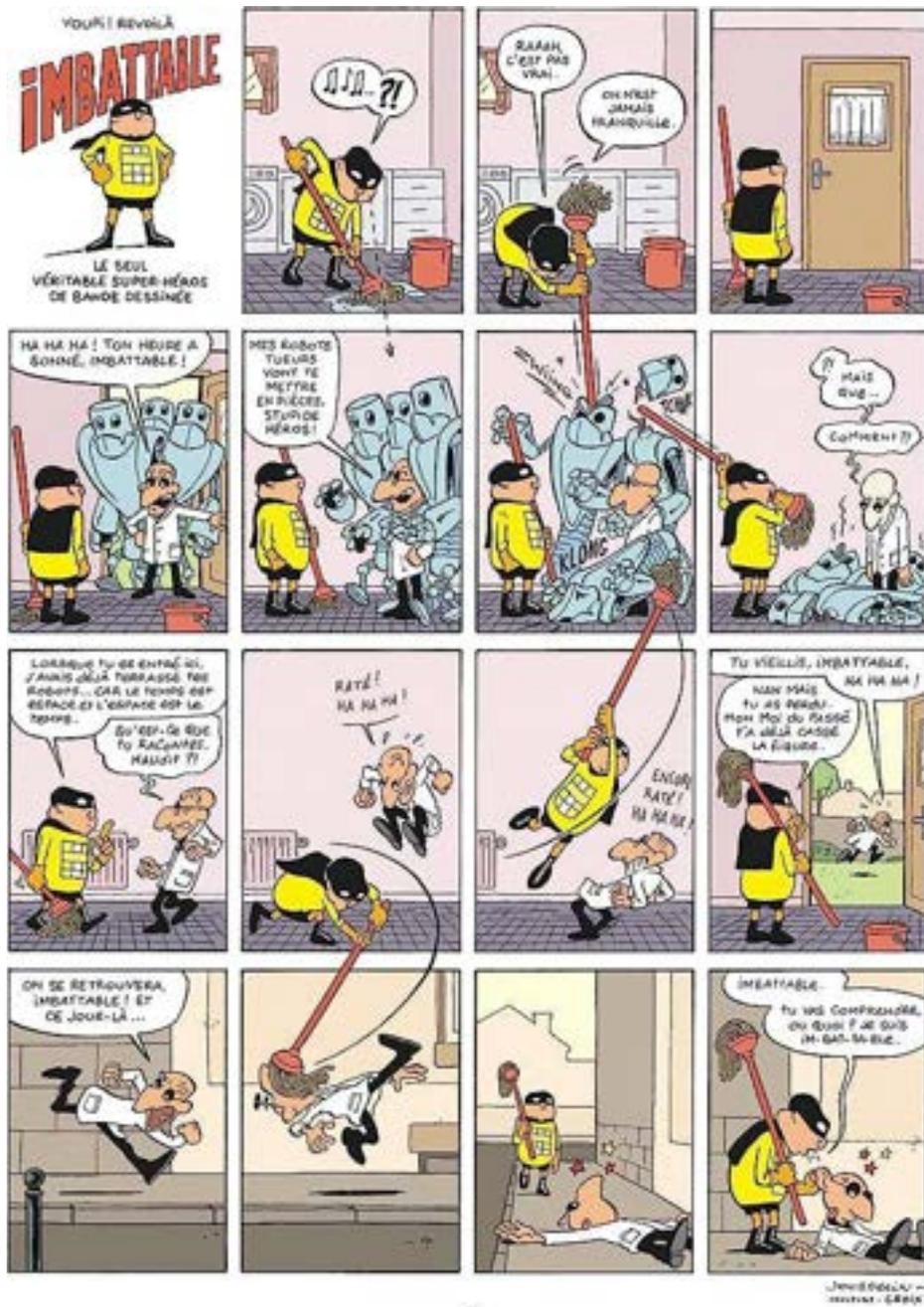
UN GAFFEUR SACHANT GAFFER



(fig. 48) *Gaston*, tome 9, Franquin, Dupuis, Marcinelle et Charleroi, 2009



(fig. 49) *Marsupilami*, tome 3, Franquin, Batem et Yann, Marsu Productions, Monaco, 1989



(fig. 50) Planche issue de la page 7 du tome 1 de *Imbattable*, Pascal Jousselin, Dupuis, Marcinelle et Charleroi, 2017



(fig. 51) Planche issue de la page 7 du chapitre 160 du tome 19 de *Berserk*, Kentarō Miura, Glénat, Grenoble, 2007



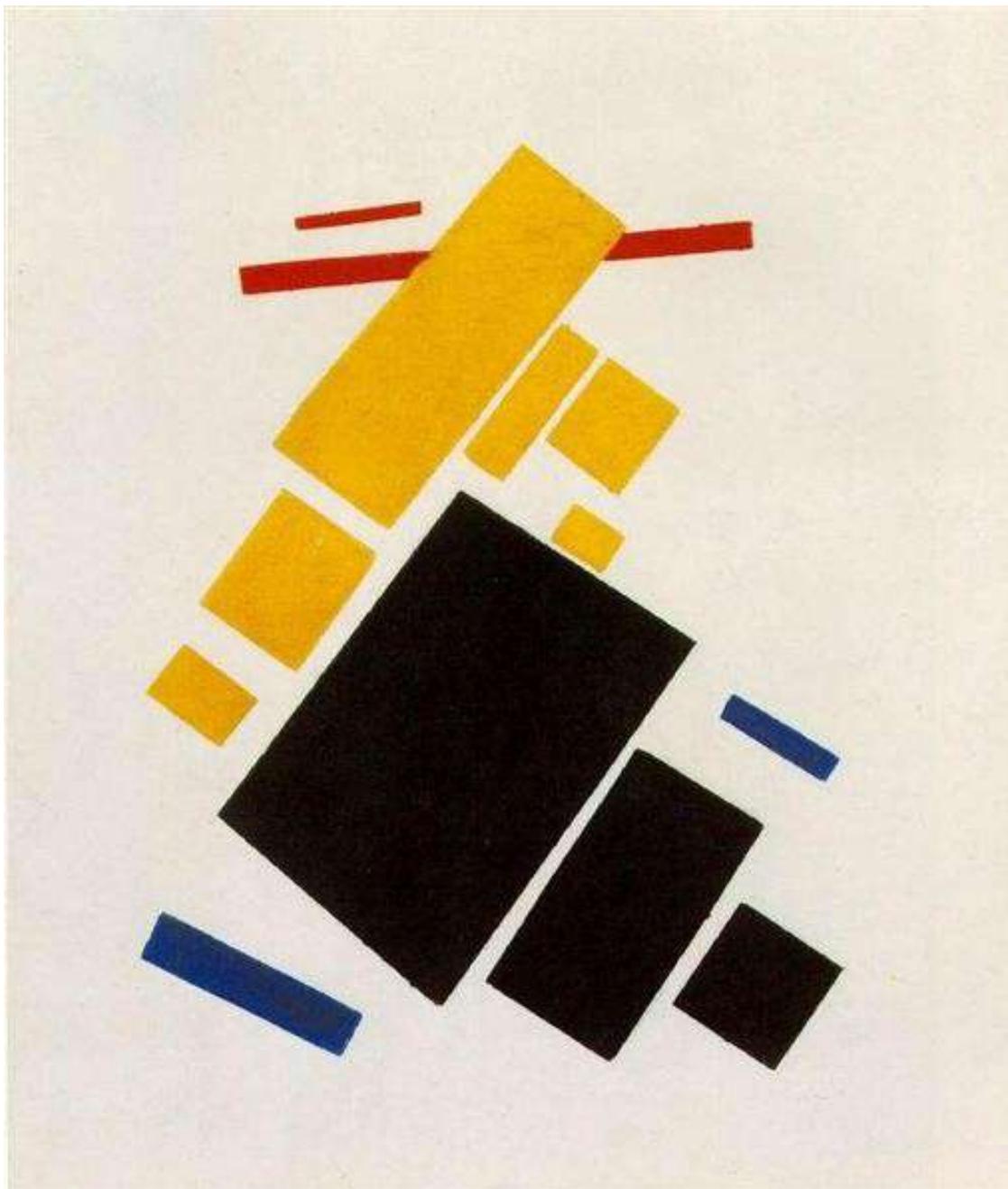
(fig. 52) Planche issue de la page 19 du tome 2 de *Salammbô Carthage*, Philippe Druillet et Gustave Flobert, Éditions Stock, Paris, 1998



(fig. 53) *L'Attaque des Titans*, tome 5 de l'édition colossale, Hajime Isayama, Pika Éditions, Paris, 2017



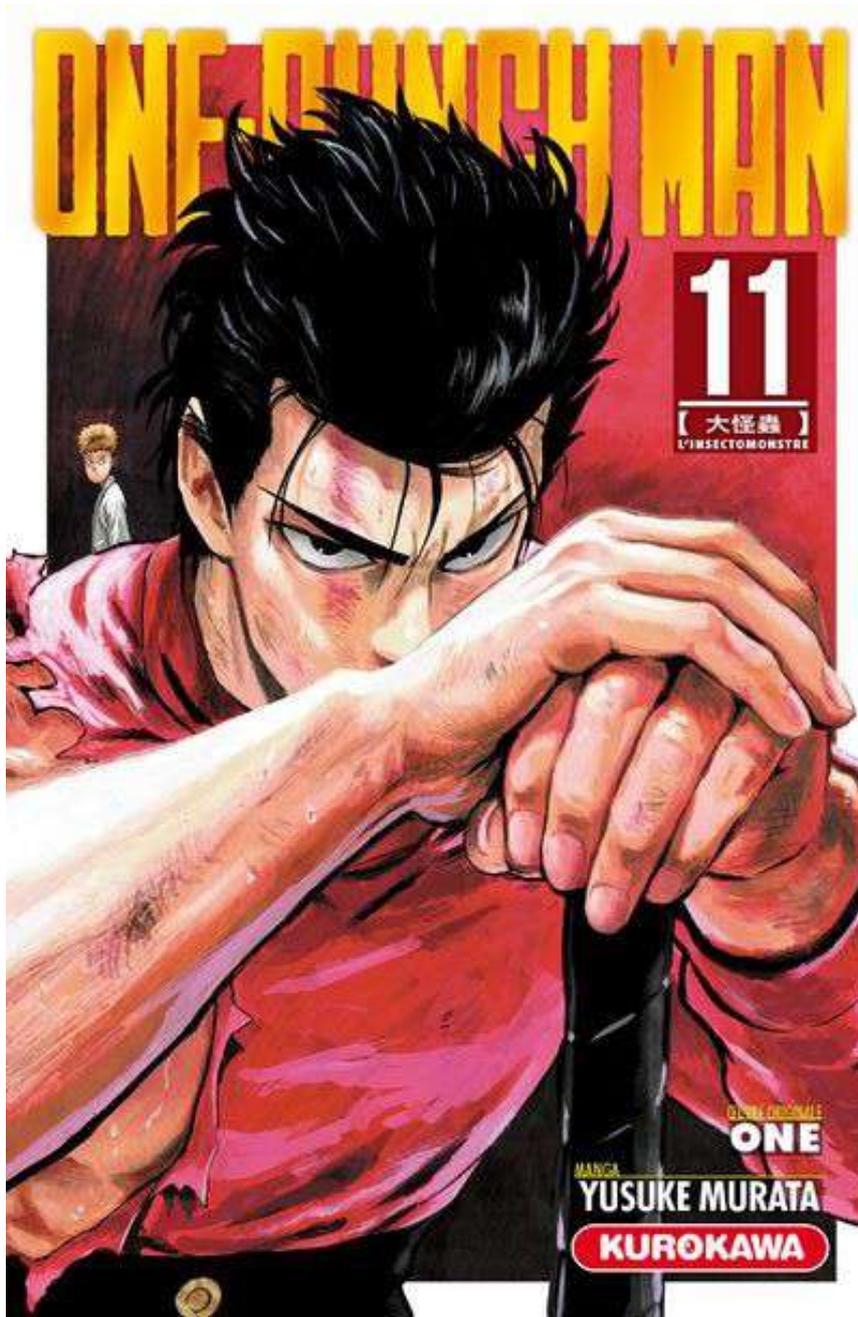
(fig. 54) Planche issue de la page 17 du chapitre 381 du tome 37 de *Hunter x Hunter*, Yoshihiro Togashi, Kana, Paris et Bruxelles, 2023



(fig. 55) *Airplane Flying*, Kazimir Malevich, 1914, huile sur toile, 58,1 x 48,3 cm, Museum of Modern Art, New York



(fig. 56) *Card Captor Sakura Clear Card Arc*, tome 5, CLAMP, Pika Éditions, Paris, 2019

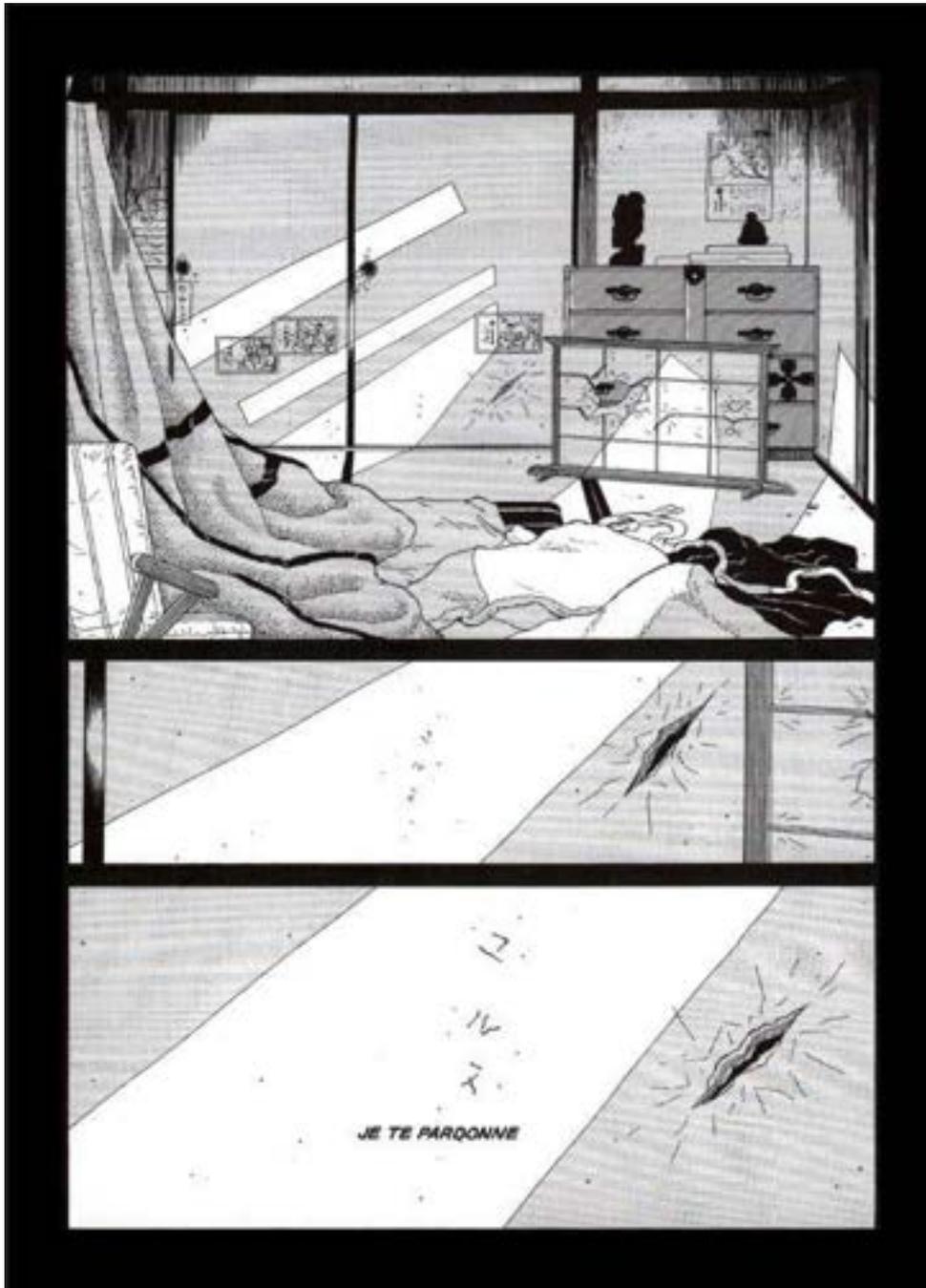


(fig. 57) *One Punch Man*, tome 11, Yusuke Murata et ONE, Kurokawa, Paris, 2018



(fig. 58) *EyeShield 21*, tome 25, Yusuke Murata et Riichiro Inagaki, Glénat, Grenoble, 2009

Table des illustrations analysées :



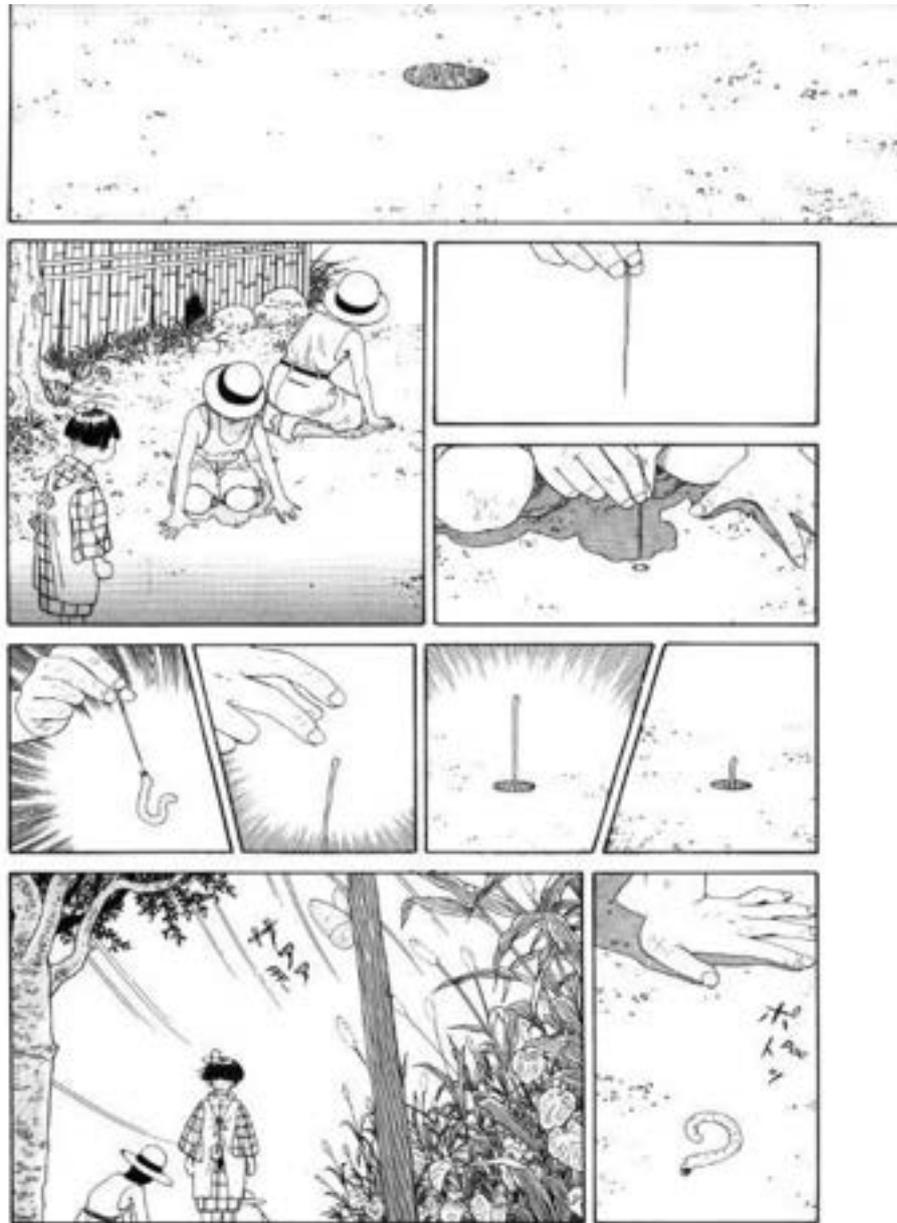
(fig. I) Planche issue de la page 9 du chapitre 1 de Nouvelle édition reliée de *La Chenille*, Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa, Le Lézard Noir, Poitiers, 2023



(fig. II) Planches issues des pages 10-11 du chapitre 1 de Nouvelle édition reliée de *La Chenille*, Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa, Le Lézard Noir, Poitiers, 2023



(fig. III) Image prise à 1 h. 17 min. et 11 sec. de *La grève*, Sergueï Eisenstein, 1925



12

(fig. IV) Planche issue de la page 12 du chapitre 1 de Nouvelle édition reliée de *La Chenille*, Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa, Le Lézard Noir, Poitiers, 2023



(fig. V) Planche issue de la page 415 du chapitre 22 du tome 3 de la *Perfect Edition* de *20th Century Boys*, Naoki Urasawa, Panini, Modène, 2020



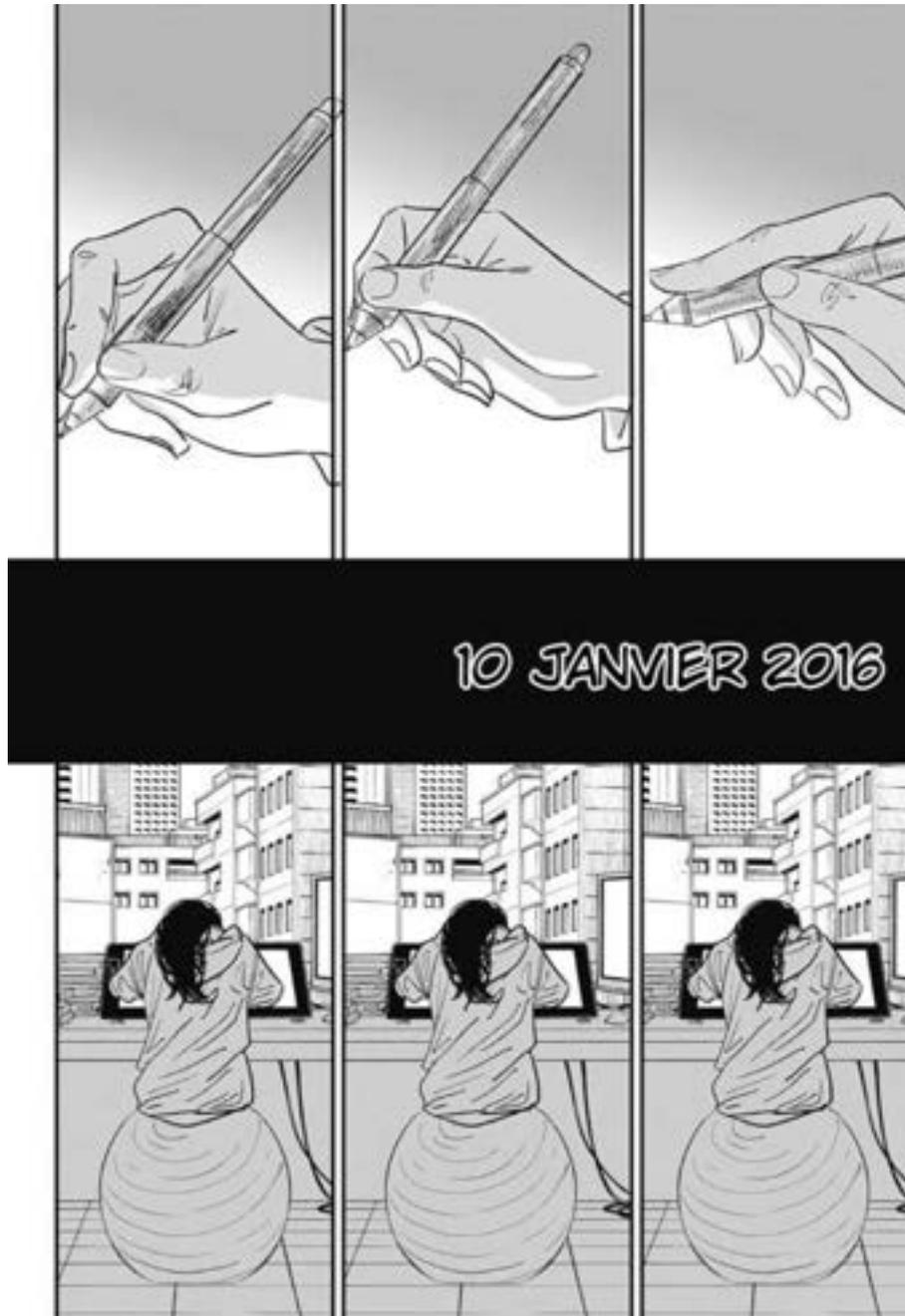
(fig. VI) Planche issue de la page 416 du chapitre 22 du tome 3 de la *Perfect Edition* de *20th Century Boys*, Naoki Urasawa, Panini, Modène, 2020



(fig. VII) Planche issue de la page 52 de *Look Back*, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2022



(fig. VIII) Planche issue de la page 53 de *Look Back*, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2022



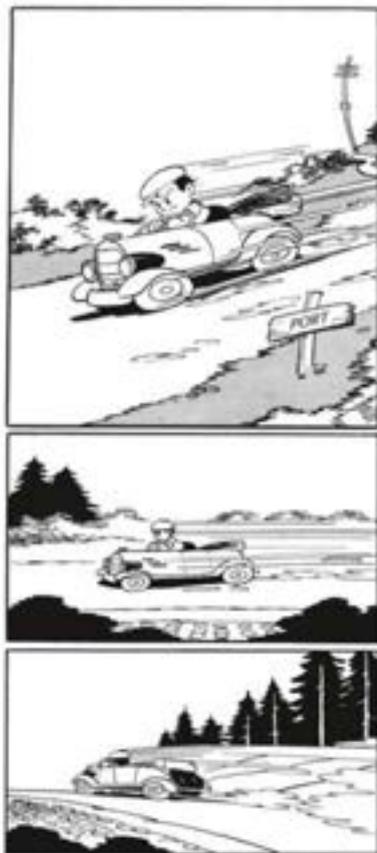
(fig. IX) Planche issue de la page 76 de *Look Back*, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2022



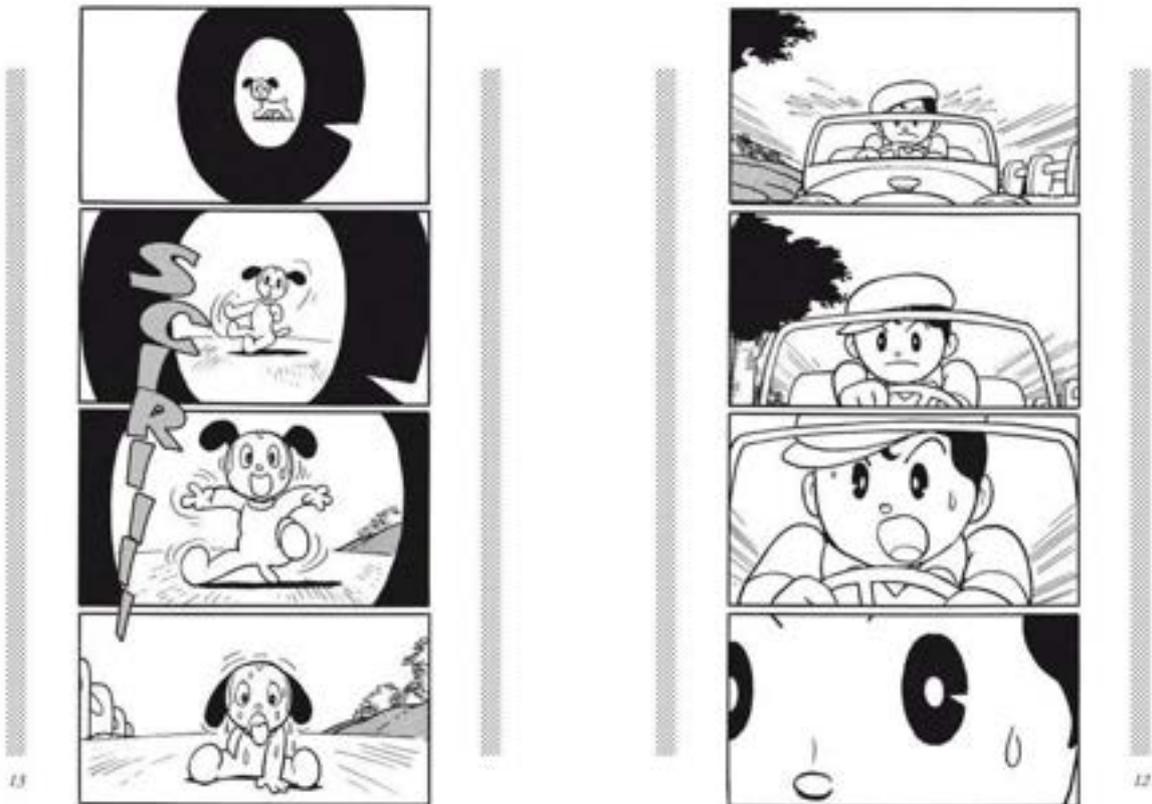
(fig. X) Planche issue de la page 77 de *Look Back*, Tatsuki Fujimoto, Kazé, Paris, 2022



(fig. XI) Planches issues des pages 32-33 du tome 7 de *Lou*, Julien Neel, Glénat, Grenoble, 2016



(fig. XII) Planches issues des pages 8-9 de *La nouvelle île au trésor*, Osamu Tezuka, Isan Manga, Paris, 2014



(fig. XIII) Planches issues des pages 12-13 de *La nouvelle île au trésor*, Osamu Tezuka, Isan Manga, Paris, 2014



(fig. XIV) Planches issues des pages 64-65 du chapitre 262 du tome 27 de *My Hero Academia*, Kohei Horikoshi, Ki-oon, Paris, 2021



(fig. XV) Planche issue de la page 92 du chapitre 281 du tome 29 de *My Hero Academia*, Kohei Horikoshi, Ki-oon, Paris, 2021



(fig. XVI) Planche issue de la page 20 de *Uncanny Inhumans*, Charles Soule, Marvel, New York, 2016

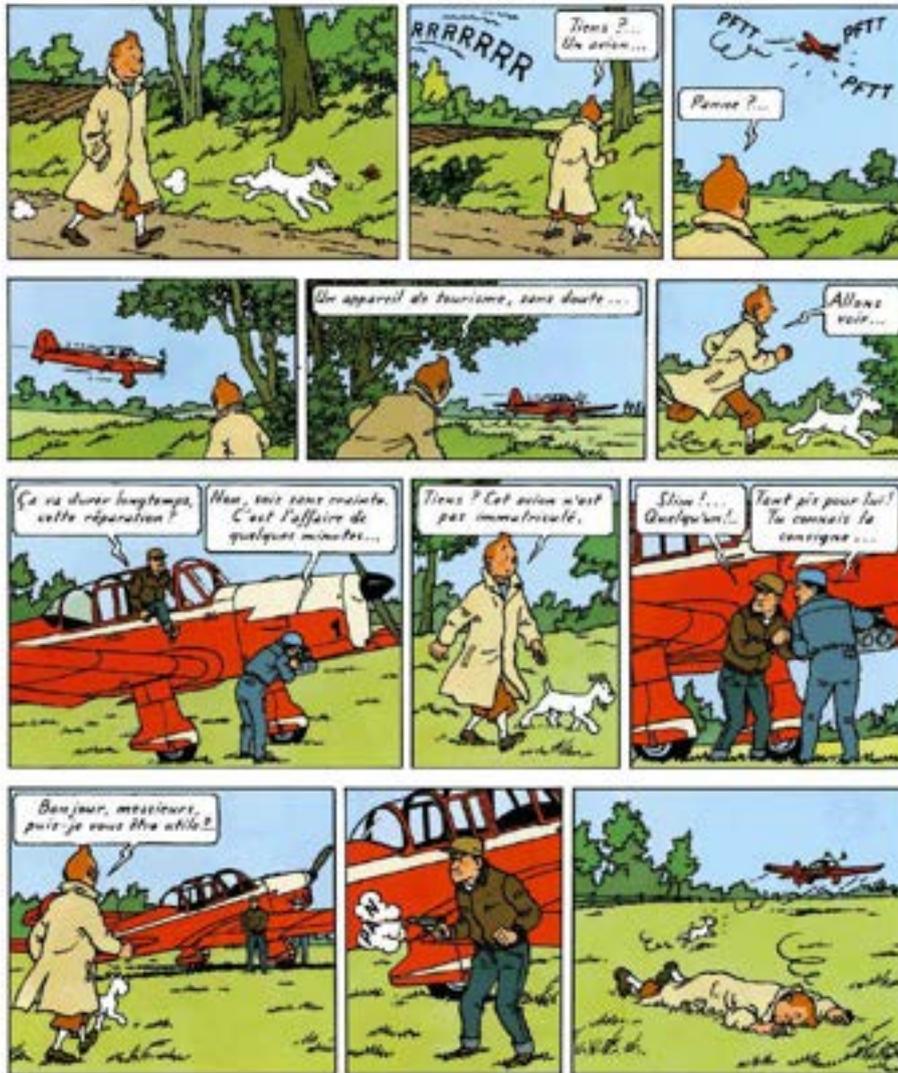


(fig. XVII) Planche issue de la page 46 de la réédition dotée d'une nouvelle mise en couleur de *The Killing Joke*, Alan Moore et Brian Bolland, Panini Comics, Modène, 2009



(fig. XVIII) Planche issue de la page 47 de la réédition dotée d'une nouvelle mise en couleur de *The Killing Joke*, Alan Moore et Brian Bolland, Panini Comics, Modène, 2009

L'ÎLE NOIRE

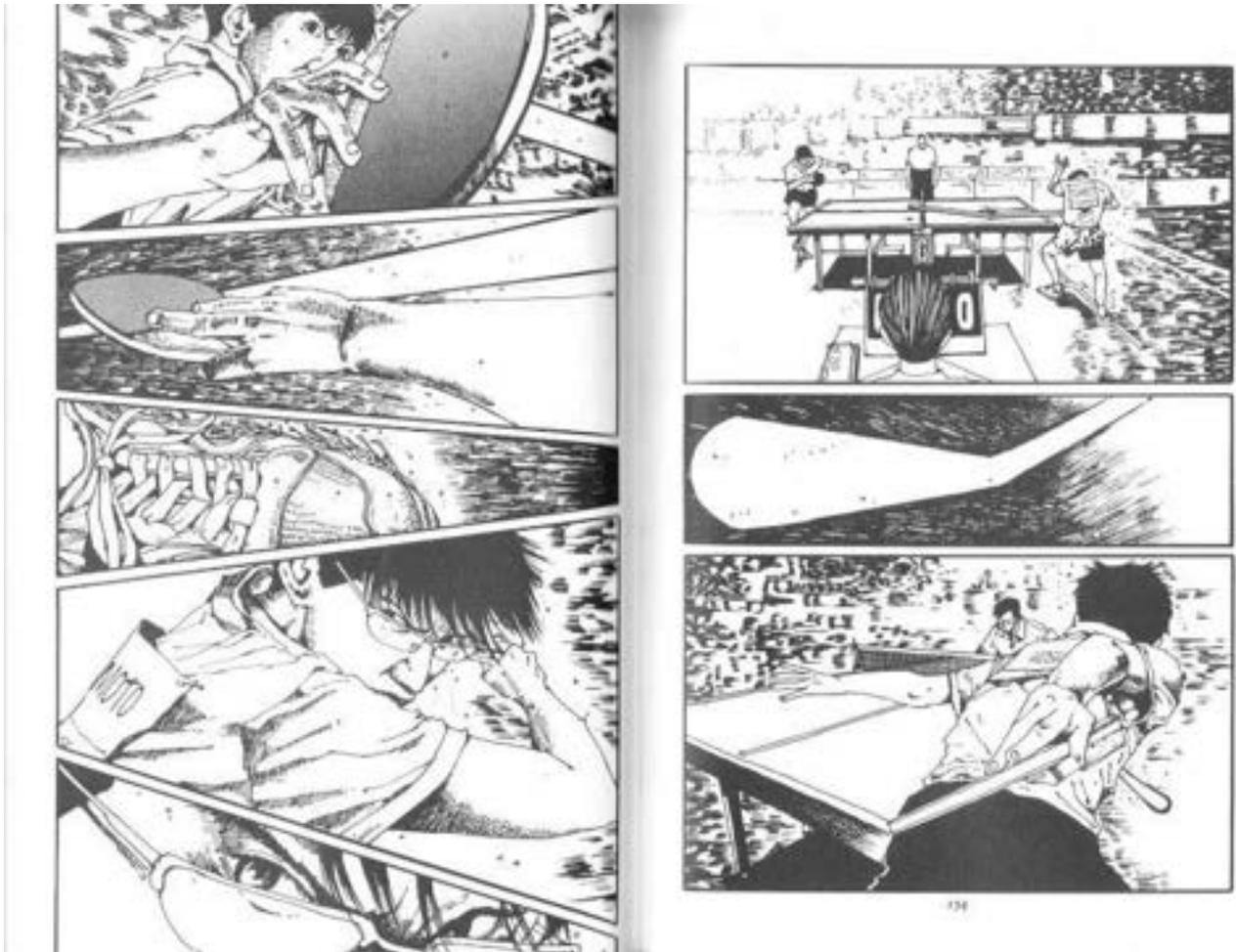


①

(fig. XIX) Planche issue de la page 1 de *Les Aventures de Tintin – L'Île Noire*, Hergé, Casterman, Bruxelles, 1966



(fig. XX) Planche issue de la page 22 de *Bob et Bobette - Margot la folle* provenant de la compilation *Bob et Bobette, Le mini-monde, L'aigrefin d'acier, La Kermesse aux singes, Margot la folle*, Willy Vandersteen, Christophe Colomb, Lys-les-Lannoy, 1987



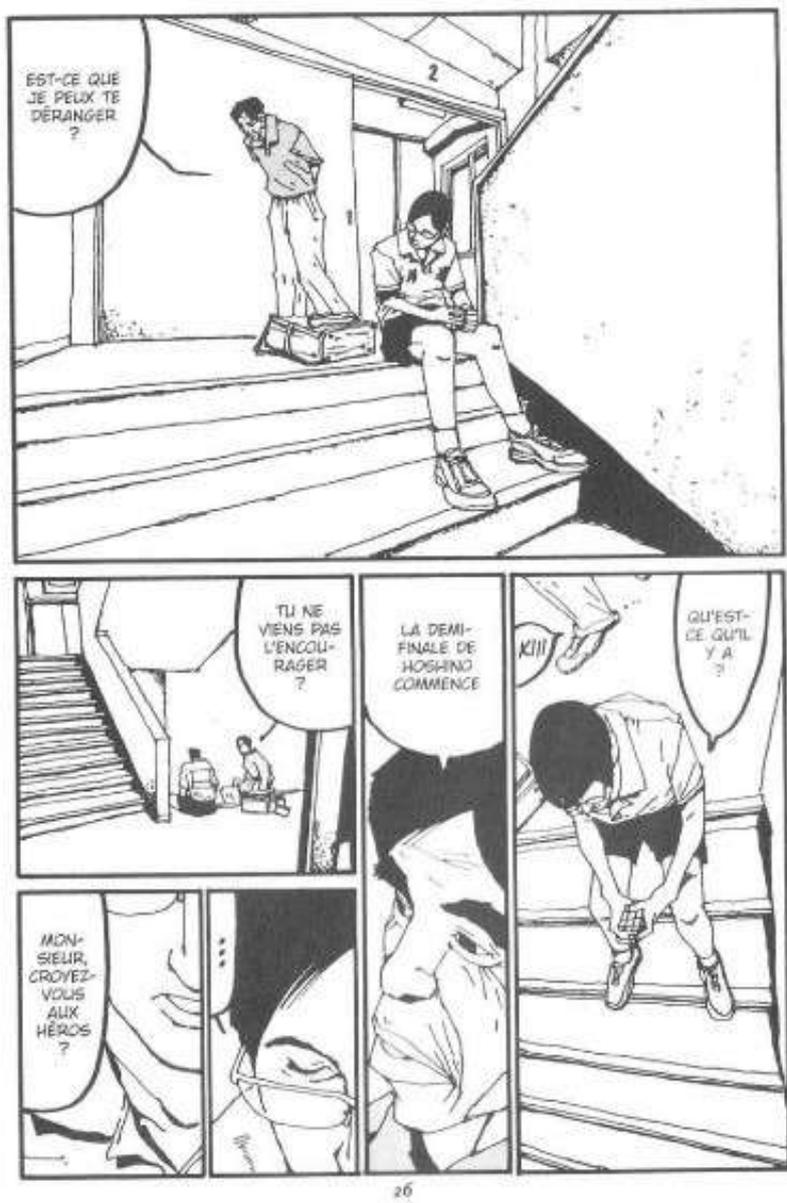
(fig. XXI) Planches issues des pages 464-465 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong*, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



(fig. XXII) Planche issue de la page 155 de *Metropolis*, Osamu Tezuka, Kōdansha, Tokyo, 1949



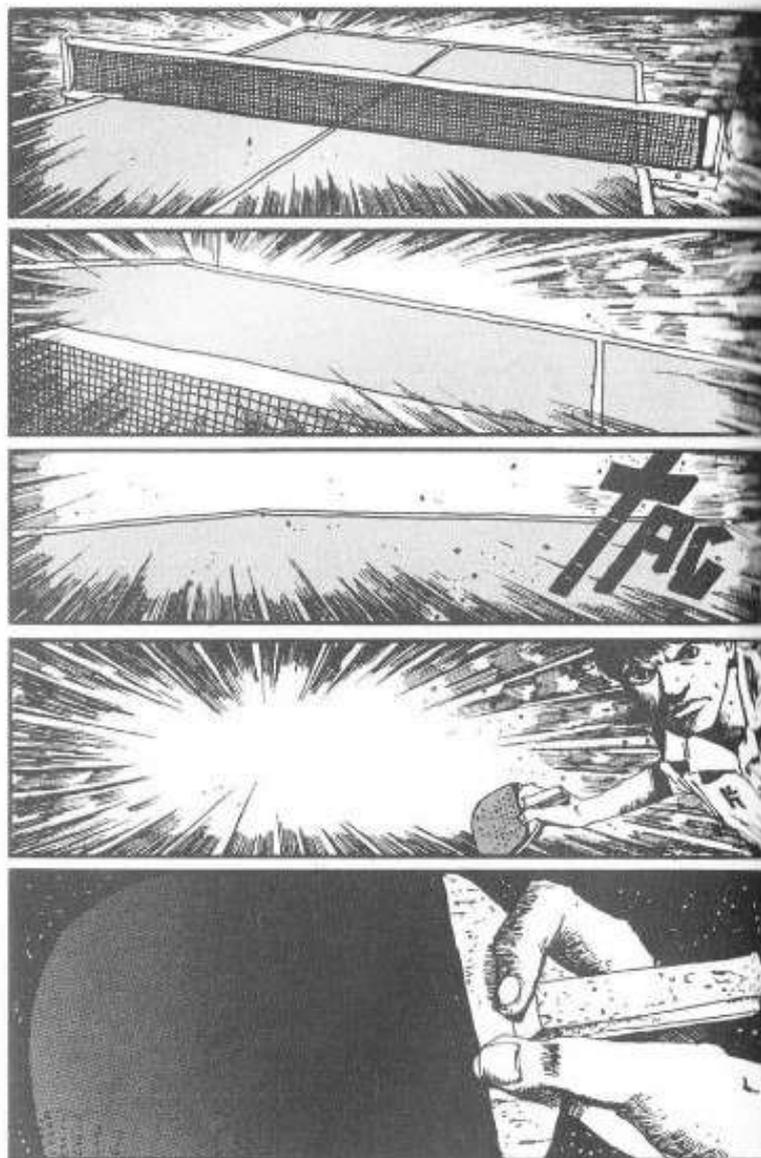
(fig. XXIII) Planche issue de la page 112 du chapitre 118 du tome 7 de l'édition Deluxe de *Monster*, Naoki Urasawa, Kana, Paris et Bruxelles, 2012



(fig. XXIV) Planche issue de la page 336 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong*, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



(fig. XXV) Planche issue de la page 342 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong*, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



83

(fig. XXVI) Planche issue de la page 393 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong*, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



(fig. XXVII) Planche issue de la page 48 du chapitre 107 du tome 13 de *Edens Zero*, Hiro Mashima, Pika Éditions, Paris, 2021



(fig. XXVIII) Planche issue de la page 172 du chapitre 131 du tome 15 de *Edens Zero*, Hiro Mashima, Pika Éditions, Paris, 2021



155

(fig. XXIX) Planche issue de la page 155 du tome 26 de l'édition simple de *Dragon Ball*, Akira Toriyama, Glénat, Grenoble, 1997



76

(fig. XXX) Planche issue de la page 76 du tome 27 de l'édition simple de *Dragon Ball*, Akira Toriyama, Glénat, Grenoble, 1997



(fig. XXXII) Planches issues des pages 13-14 de *Thor du tonnerre dans les veines - Mighty Thor* du recueil *All-new Iron Man & Avengers* édition collector, Jason Aaron et Russell Dauterman, Marvel, New York, 2016



(fig. XXXIII) Planche issue de la page 77 du chapitre 62 du tome 8 de *Blue Lock*, Yusuke Nomura et Muneyuki Kaneshiro, Pika Éditions, Paris, 2020



(fig. XXXIV) Planche issue de la page 546 du chapitre 74 du tome 6 de l'édition colossale de *L'Attaque des Titans*, Hajime Isayama, Pika Éditions, Paris, 2017



(fig. XXXV) Planches issues des pages 39-40 du chapitre 43 de *L'Attaque des Titans*, Hajime Isayama, Kōdansha, Tokyo, 2013



(fig. XXXVI) Planches issues des pages 236-237 du chapitre 43 du tome 4 de l'édition colossale de *L'Attaque des Titans*, Hajime Isayama, Pika Éditions, Paris, 2016



(fig. XXXVII) Planches issues des pages 14-15 du chapitre 25 du tome 5 de *One Punch Man*, Yusuke Murata et ONE, Kurokawa, Paris, 2016



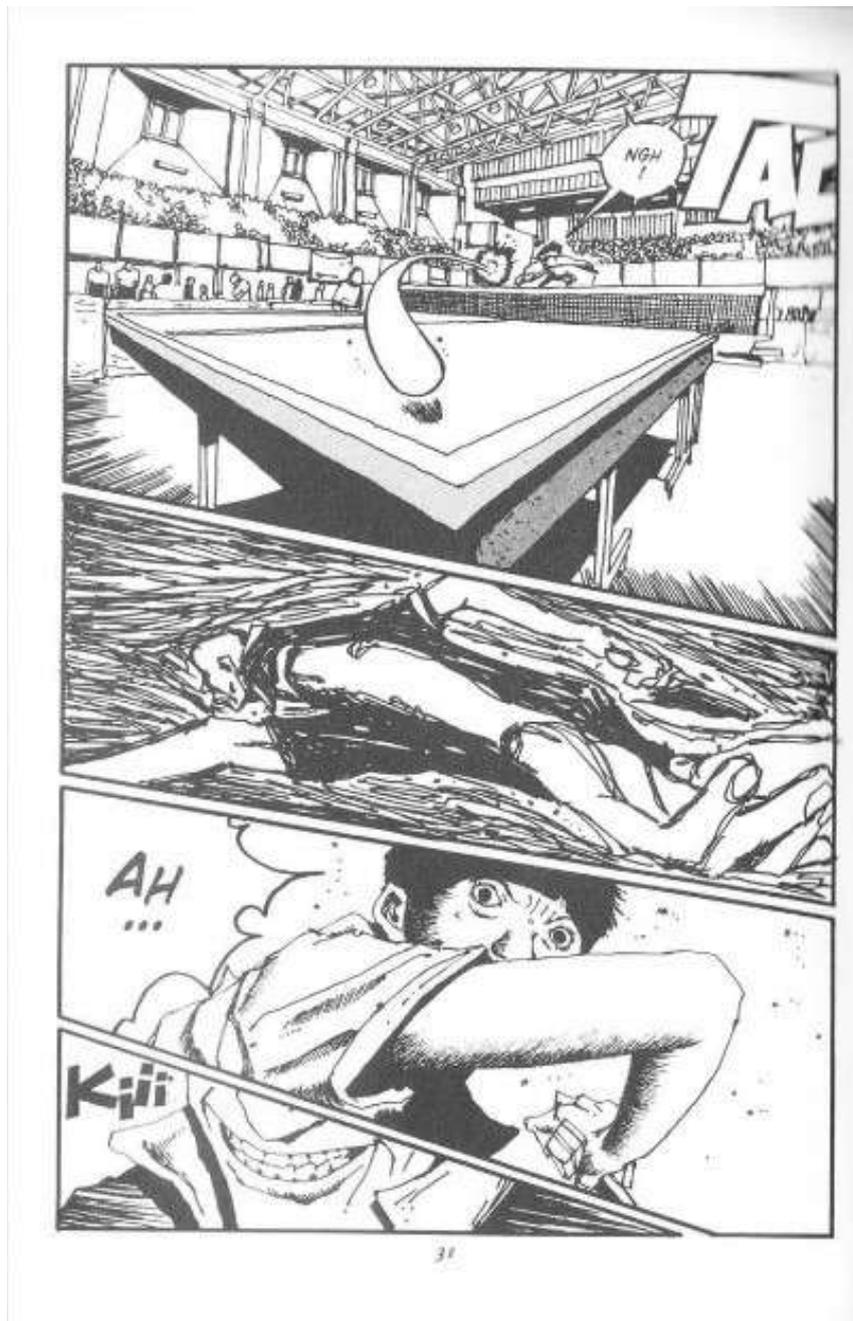
(fig. XXXVIII) Planche issue de la page 155 du chapitre 2 du tome 1 de *Batman Metal*, Scott Snyder et Greg Capullo, DC Comics, New York, 2017



(fig. XXXIX) Planche issue de la page 78 de *Calvin et Hobbes - Debout tas de nouilles* de l'intégrale numéro 4, Bill Watterson, Éditions Hors Collection, Paris, 2006



(fig. XL) Planches issues des pages 12-13 du chapitre 117 du tome 14 de *Blue Lock*, Yusuke Nomura et Muneyuki Kaneshiro, Pika Éditions, Paris, 2023



(fig. XLI) Planche issue de la page 341 du tome 2 de l'édition Prestige de *Ping Pong*, Taiyo Matsumoto, Delcourt/Tonkam, Paris, 2019



(fig. XLII) Images prises à 3 min. et 2 sec. de l'épisode 167, *Naruto Shippuden*, Studio Pierrot, Tokyo, 2010



(fig. XLIII) Image prise à 22 min. et 8 sec. de l'épisode 1049, *One Piece*, Toei Animation, Tokyo, 2023



(fig. XLIV) Planches issues des pages 5-6 du chapitre 3 de *Flash – De l'avant*, Brian Buccellato et Francis Manapul, DC Comics, New York, 2011



(fig. XLV) Planches issues des pages 15-16 du chapitre 5 de *Flash – De l'avant*, Brian Buccellato et Francis Manapul, DC Comics, New York, 2011



(fig. XLVI) Planches issues des pages 16-17 du chapitre 191 de *One Punch Man*, Yusuke Murata et ONE, Shūeisha, Tokyo, 2021



(fig. XLVII) Planches issues des pages 3-4 du chapitre 110 du tome 9 de l'édition Deluxe de *Sun-Ken Rock*, Boichi, Doki Doki, Charnay les Mâcon, 2021



(fig. XLVIII) Planche issue de la page 38 du chapitre 1 de Nouvelle édition reliée de *La Chenille*, Suehiro Maruo et Ranpo Edogawa, Le Lézard Noir, Poitiers, 2023



(fig. XLIX) Planche issue de la page 25 du chapitre 2 du tome 1 de *Princesse Saphir*, Osamu Tezuka, Éditions Soleil, Toulon, 2005



(fig. L) Planche issue de la page 197 du chapitre 11 du tome 2 de *Princesse Saphir*, Osamu Tezuka, Éditions Soleil, Toulon, 2005



(fig. LI) Planches issues des pages 40-41 du tome 1 de *Gin no Hanabira*, Hideko Mizuno, Asahi Sonorama, Tokyo, 1956



(fig. LII) Planche issue de la page 25 du tome 1 de *Candy Candy*, Yumiko Iragashi, Keiko Nagita et Kyōko Mizuki, Kōdansha France, Paris, 1993



(fig. LIII) Planche issue de la page 20 du chapitre 1 du tome 1 de *Card Captor Sakura - Clear Card Arc*, CLAMP, Pika Éditions, Paris, 2017