



## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

Valérie Cools

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

**Les mangas, ou bandes dessinées japonaises, font aujourd'hui partie de l'un des plus importants flux transculturels vers l'Occident. Cette dimension transculturelle leur permet de procurer aux lecteurs francophones une expérience de lecture particulière, que l'on peut examiner selon la perspective d'un malaise. Cependant, il ne s'agit pas uniquement d'un décentrement provoqué par la distance culturelle.**

### **Ruptures et glissements dans les mangas : les deux faces du malaise**

Les mangas, ou bandes dessinées japonaises, font aujourd'hui partie de l'un des plus importants flux transculturels vers l'Occident. Cette dimension transculturelle leur permet de procurer aux lecteurs francophones une expérience de lecture particulière, que l'on peut examiner selon la perspective d'un malaise. Cependant, comme nous allons le voir, il ne s'agit pas uniquement d'un décentrement provoqué par la distance culturelle. Ce dernier existe certes, et je l'analyserai en premier lieu : il s'agit d'un malaise culturel ressenti par le lecteur occidental, un malaise qui ne repose pas sur des idées reçues ou des *a priori* généraux ou un orientalisme irréductible, mais plutôt sur une rupture des habitudes de lecture individuelles, ainsi que l'horizon d'attente. Cependant, comme je le montrerai par la suite, ce malaise-là peut être surmonté et ce processus peut même être source de plaisir. Dans un deuxième temps, je tenterai de démontrer qu'il existe un autre type de malaise associé à la lecture de mangas, celui-là davantage lié au contenu des ouvrages, plus intime et plus difficile à surmonter : il découle de la rencontre du lecteur avec des personnages qui, comme nous le verrons, évoluent sous le signe de la métamorphose et sont de ce fait affligés d'un malaise transmis au lecteur. Entre malaise culturel et malaise personnel, nous verrons que la différence se situe dans l'existence ou l'absence d'une rupture bien définie.

Avant de commencer, il faut préciser qu'il est évidemment impossible de rassembler tous les mangas traduits dans une même catégorie. Ainsi, je me contenterai de parler des mangas populaires, qui relèvent de genres bien définis : les mangas d'action, d'apprentissage, de romance, de science-fiction. Bien que ces ouvrages soient fort différents, il est possible de les faire entrer en résonance grâce à certains traits, dont je présenterai une partie au cours de cette présentation. Le fait de me limiter à ces mangas-ci me permettra d'analyser l'expérience de lecture la plus répandue en Occident.

Malaise culturel : le plaisir de la guérison

Si les mangas provoquent un malaise, c'est avant tout parce qu'ils nous apparaissent comme différents. Peut-être le paraissent-ils moins à l'heure actuelle, étant donné qu'ils peuplent nos librairies et étagères depuis maintenant vingt ans. Cependant, il est encore possible d'isoler des caractéristiques qui distinguent clairement les mangas de la bande dessinée européenne. Ce sont ces traits distinctifs qui provoquent un premier type de malaise chez le lecteur.

Quels sont ces traits différentiels ? Le plus évident est le sens de lecture inversé des mangas, c'est-à-dire de droite à gauche : il est certain que cette particularité déstabilise. D'une part, la lecture des cases va à l'encontre de toute une vie d'habitude de lecture ; d'autre part, le sens de lecture des

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

images demeure contraire à celui des mots, ce qui crée une rupture supplémentaire à l'intérieur même de chaque case. Le lecteur ressent alors un inconfort que l'on peut qualifier de physique, car il est lié au mouvement de l'œil sur la page. Cet inconfort est accentué par le fait que la mise en page, contrairement à celle qui s'utilise habituellement en bande dessinée, est souvent irrégulière. En effet, elle varie de planche en planche, la perpendicularité et le parallélisme sont rompus, les cases se chevauchent, et il arrive que les personnages sortent des cadres des vignettes. De plus, la mise en page passe souvent d'une logique linéaire à une logique tabulaire, comme l'explique Frederik Schodt : les cases ne se contentent plus de se suivre dans une représentation linéaire des actions, mais s'agglomèrent en un tableau qui communique l'atmosphère d'une scène en même temps qu'il raconte une histoire (1983 : 89). Cette technique de mise en page était à l'origine utilisée principalement dans les *shoujo* mangas (les mangas destinés aux adolescentes), mais elle se rencontre aujourd'hui également dans d'autres genres.

Par ailleurs, les mangas contiennent souvent des symboles iconographiques dont la signification est sous-entendue au Japon, mais elle est loin d'être aussi évidente pour un lecteur occidental : un saignement de nez est synonyme d'excitation sexuelle, une croix sur le visage signifie la colère, etc. Certes, on rencontre énormément d'autres éléments culturels japonais dans le contenu même des mangas, notamment à travers la représentation de la vie quotidienne au Japon : uniformes scolaires, gastronomie typique, architecture, etc. Cependant, il s'agit d'éléments qui sont aisément déchiffrables, du moment que le lecteur est conscient de l'origine des mangas : le fait de voir des personnages manger avec des baguettes, par exemple, ne devrait pas le surprendre outre mesure, étant donné qu'il s'agit d'une caractéristique de la réalité japonaise. Je dirais même que le lecteur n'a même pas besoin de posséder une connaissance préalable de cette caractéristique : il suffit qu'il soit conscient qu'il existe des cultures différentes de la sienne et que les coutumes peuvent varier selon celles-ci. Par contre, les symboles iconographiques ne renvoient pas à un comportement réel et sont donc incompréhensibles avant que le lecteur ne les rencontre à plusieurs reprises, et qu'il en déduise une signification à partir des constantes présentes dans les différents contextes.

Parallèlement à ces éléments purement culturels, les mangas sont caractérisés par un excès général. Par « excès », j'entends un contenu dont l'expressivité dépasse les conventions acceptées en Occident (en effet, la notion d'excès est relative par définition). Cet excès passe avant tout par des ruptures stylistiques. Comme le fait remarquer Thierry Groensteen, les mangas se distinguent des autres bandes dessinées en adoptant un style non uniforme, c'est-à-dire un style qui joue sur différents registres d'expression (1999 : 53). Ainsi, selon les besoins expressifs ou le besoin de souligner un aspect du contenu narratif, un même personnage peut être représenté de manière tout à fait différente, la déformation pouvant parfois pousser jusqu'au grotesque ou à une « expressivité paroxystique » (*ibid.* : 191). Souvent, voire la plupart du temps, ces effets d'exagération sont utilisés dans un but humoristique et caricatural, voire même clownesque. Néanmoins, ces ruptures de style constituent également une rupture de l'horizon d'attente du lecteur, car on ne leur trouve pas d'équivalent dans la BD occidentale : même lorsque celle-ci tombe dans l'exagération, elle respecte un code stylistique comparativement homogène.

Cela dit, l'expressivité excessive des mangas passe aussi par d'autres procédés, qui ne sont pas nécessairement humoristiques. Par exemple, les arrière-plans des cases sont régulièrement utilisés comme un canevas sur lequel est représenté soit l'état émotionnel intérieur des personnages, soit l'atmosphère générale de l'instant. Souvent, une case se trouve insérée uniquement dans le but de montrer et souligner ce type d'ambiance ou d'information émotionnelle (McCloud 1993 : 79). De plus,

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

les émotions ainsi soulignées et accentuées sont très variées, allant de la peur à la joie, en passant par le chagrin et la détermination : elles constituent de véritables pics, de sorte que le parcours émotif des personnages (et celui du lecteur également) est en dents de scie, constitué d'une série de virages abrupts ou, si l'on peut dire, de quasi-ruptures.

Voyons à présent comment ces différences peuvent provoquer un malaise chez le lecteur. Je dirais qu'il s'agit d'un malaise qui relève d'un double décentrement. En premier lieu, il y a décentrement dans le sens d'un « déséquilibre », en ce que le lecteur a de la difficulté à situer le style des mangas et à se situer par rapport à ce dernier : face à toutes ces ruptures, il est déboussolé ; au fil de ces différents pics, il est ballotté dans tous les sens. Il s'agit d'un décentrement aussi bien visuel qu'esthétique : comme nous l'avons vu, les ruptures se situent non seulement dans le style, mais aussi dans le balayement du regard sur la page.

En deuxième lieu, le malaise relève d'une définition du décentrement qui s'inspire de celle que nous donne Henri Meschonnic et que nous pouvons transposer à ce cas-ci. En traductologie, le décentrement est défini comme « un rapport textuel entre deux textes dans deux langues-cultures », soit la distance qui existe entre un texte tel qu'écrit et lu dans sa langue et sa culture d'origine, et la traduction de ce texte dans une autre langue, pour une autre culture. Comme l'écrit Meschonnic : « Un texte est à distance : on la montre ou on la cache » (1973 : 308), et j'ajouterais qu'on la cache en tentant de la « naturaliser », de la normaliser en la rendant conforme aux attentes culturellement conditionnées. Mais dans le cas des mangas, étant donné qu'on ne peut guère « naturaliser » le graphisme, la distance qui est exprimée par ce moyen, et que je viens de mettre en évidence en évoquant les différents traits distinctifs, ne peut qu'être montrée. La rupture n'existe donc pas uniquement entre les différents registres stylistiques et expressifs à l'intérieur du récit en images, mais aussi entre l'œuvre et le lecteur, sous forme d'une distance, d'un décalage.

Cependant, c'est justement parce que cette distance est clairement présente que ce type de malaise en particulier est surmontable. En effet, ce qui apparaît en filigrane de ces différences, ruptures et excès, c'est le Japon. Même si ce pays n'existe pour le lecteur que comme une vague zone lointaine, même si le lecteur s'en fait une idée erronée, il s'agit néanmoins d'un pays réel, qui est normalement présent dans son esprit, ne serait-ce qu'à travers les éléments culturels reconnaissables mentionnés précédemment (aliments, idéogrammes, codes vestimentaires, etc.). Ainsi, le lecteur associe les différences stylistiques et visuelles au Japon, et, ce faisant, il les explique par l'origine lointaine des mangas. De cette manière, la différence et la distance s'accordent dans son esprit, ce qui crée une cohérence. Comme l'explique Edward Saïd, rappelant les travaux de Claude Lévi-Strauss, l'homme fonctionne en divisant son environnement (immédiat ou non) en catégories spatiales, dont chacune a un rôle, une fonction.

Saïd ajoute :

[...] we will appreciate how possible it is for many objects or places or times to be assigned roles and given meanings that acquire validity only after the assignments are made. This is especially true of relatively uncommon things, like foreigners, mutants, or "abnormal" behaviour. (1978 : 54)

Ainsi, sans nécessairement accuser tous les lecteurs occidentaux d'orientalisme, on peut concevoir qu'il soit néanmoins rassurant pour ces derniers de pouvoir associer une distance mentale (celle qui est ressentie face au livre que l'on tient entre ses mains) à une distance physique ou géographique (celle qui sépare le Japon du Canada, par exemple). La distance est donc concrétisée et par cela

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

même se retrouve justifiée ; le décentrement se situe toujours par rapport à un centre, même si ce dernier est méconnu.

J'avancerais qu'une fois que la distance est connue et identifiée, elle peut-être mesurée et, enfin, franchie. À partir du moment où la cause du malaise est identifiée, ce dernier peut être guéri. Il existe même, un plaisir certain à surmonter un trouble diagnostiqué, comme le suggère Susan Napier, s'inspirant des travaux de Mihaly Csikszentmihalyi : « Pleasure, then, is something that is often experienced in relation to learning about or creating new things, thereby stimulating new emotional experiences, including a sense of mastery. » (2007 : 10). Une fois qu'un décentrement est compris comme relevant d'un manque de connaissances localisé, ce manque peut être comblé, la fissure peut être colmatée. En quelque sorte, après le désarçonnement initial, la « croix sur le visage » finit par être mise dans la même catégorie que les baguettes asiatiques. Ainsi, le malaise se transforme en quête de réponse, en une enquête qui cherche à percer le sens des symboles iconographiques, soit à trouver la cohérence entre les ruptures, l'équilibre parmi les pics et les excès, jusqu'à la maîtrise (apparente, du moins) des codes que ces derniers constituent.

>>>

Le malaise de la métamorphose : un mal-être persistant

Le malaise initial, une fois reconnu comme malaise culturel, constitue un élément « positif » de l'expérience de lecture des mangas. Cependant, j'aimerais terminer cette réflexion en explorant un malaise plus ambigu, car bien persistant en tant que malaise : celui-ci n'est pas guérissable. Afin de l'examiner, il faut changer de paradigme : jusqu'à présent, j'ai principalement traité de l'aspect formel ou stylistique des mangas, mais j'en viens maintenant au contenu. L'élément que j'aimerais traiter maintenant constitue un motif récurrent dans les mangas : il s'agit de la métamorphose. En effet, de nombreuses séries, relevant de différents genres, figurent ce processus. On peut d'ailleurs classer les métamorphoses selon différentes catégories.

Pour commencer, il y a les métamorphoses temporaires et progressives. Prenons, par exemple, le jeune ninja Naruto, héros de la série éponyme de Kishimoto Masashi [1], dont le corps recèle un démon-renard qui lui donne une résistance et une énergie hors du commun se manifestant physiquement au cours de combats en transformant le corps du garçon selon différents stades (dépendamment s'il se laisse dominer par ses émotions ou pas). Il faut également mentionner Ichigo, protagoniste de la série *Bleach* de Kubo Tite : ce jeune garçon a le pouvoir de voir les fantômes et obtient celui de se transformer en shinigami (dieu de la mort), entité immatérielle dont le rôle est de protéger le monde contre les *Hollows*, des âmes corrompues. Cependant, les possibilités de métamorphoses d'Ichigo ne s'arrêtent pas là : tout d'abord, il existe différents stades à sa transformation ; de plus, il finit par pouvoir se transformer en une sorte de dérivé de *Hollow*, ce qui lui confère une force bien supérieure. Je citerai également Inu Yasha, personnage principal de la série du même nom de Takahashi Rumiko, un hanyo (mi-homme, mi-démon) qui se transforme en être humain à part entière lors de la nouvelle lune, mais dont le côté démoniaque peut aussi prendre le dessus. On pourrait aussi parler de Kenshin, de la série *Kenshin le Vagabond (Rurouni Kenshin en japonais)* de Watsuki Nobuhiro : si ce héros ne possède pas de pouvoirs surnaturels et ne se transforme pas physiquement, on peut néanmoins dire qu'il vacille entre deux identités : celle d'un gentil et inoffensif vagabond, et celle d'un assassin au regard de tueur. Ces deux aspects de sa personnalité sont clairement distingués (même si, comme nous allons le voir, la démarcation peut se

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

brouiller).

La métamorphose ne concerne pas uniquement les séries d'aventure ou de combat. Elle ne se limite pas à la catégorie progressive. On trouve en également des temporaires, tranchées et ponctuelles. Contrairement aux personnages précédents, les personnages concernés passent d'un état à l'autre de manière claire et instantanée, sans phase transitionnelle et sans entre-deux. Je citerai en exemple la série romantique *Fruits Basket* de Takaya Natsuki dans laquelle des personnages se transforment temporairement en animaux du zodiaque chinois lorsqu'ils se serrent contre une personne du sexe opposé.

Enfin, on rencontre une foule d'êtres qui ne sont pas « métamorphosants » (c'est-à-dire dotés d'un pouvoir de métamorphose et variant d'un état à un autre), mais plutôt « métamorphosés », d'où cette troisième catégorie, celle des métamorphoses achevées. Souvent, ces dernières ne sont pas organiques ou magiques telles que celles que je viens de mentionner : il s'agit des nombreux cyborgs et autres êtres mécaniquement modifiés que l'on peut croiser dans les mangas. Les exemples sont variés pouvant aller des cyborgs dont le corps entier est artificiel (par exemple Gally, héroïne de *Gunnm* de Kishiro Yukito, ou Alphonse dans *Fullmetal Alchemist* de Arakawa Hiromu), à ceux qui ont conservé un corps partiellement organique auquel des prothèses ont été greffées (tels que Vash the Stampede, protagoniste de *Trigun* de Nightow Yasuhiro, ou Edward dans *Fullmetal Alchemist*). Il est à noter que ces êtres métamorphosés peuvent devenir également métamorphosants, soit parce que leurs prothèses peuvent se modifier, soit parce qu'on leur octroie un nouveau corps au cours du récit. Mais ils demeurent métamorphosés au sens où ils ne retrouveront jamais leur corps initial.

Comment ces différentes métamorphoses sont-elles présentées ? Il est certain que la métamorphose peut être considérée comme l'expression optimale de l'identité postmoderne fluctuante : le fait de pouvoir changer de corps (qu'il s'agisse d'un changement temporaire ou non) peut être considéré comme libérateur, comme le fait de briser le carcan des limites physiques et identitaires (Napier 2001 : 115). Il existe un plaisir certain dans l'idée de pouvoir multiplier les possibilités de modes d'existence, ainsi qu'un plaisir visuel dans le fait de voir les personnages représentés sous de multiples formes, dont chacune leur confère une dimension supplémentaire : c'est un plaisir de penser Ichigo à la fois comme adolescent normal et comme dieu de la mort, de penser Inu Yasha comme humain (donc capable de sentiments comme nous) et comme démon (donc plus fort et plus endurant que nous), de penser les cyborgs comme êtres de chair et comme machines (donc plus efficaces). Comme le souligne Françoise Frontisi-Ducroux, la métamorphose est étroitement liée à l'hybridité, une hybridité qui permet aux personnages d'exister dans l'esprit du lecteur sur plusieurs plans à la fois, ce qui les rend d'autant plus riches et fascinants. La métamorphose est aussi une manière d'exprimer et d'assouvir un désir : « Désir du différent, de l'étrange, de l'étranger, de l'ailleurs ; désir de fusion avec l'autre. Attirance masculine, prêtée aux dieux aussi, pour la femme, mortelle ou déesse. Soif de savoir et de voir, envie de dépasser son sexe, sa condition sociale, son univers même » (Frontisi-Ducroux 2003 : 227).

Cependant, ce plaisir peut facilement basculer dans le malaise. C'est d'ailleurs souvent le cas : plaisir et malaise sont les deux faces de la métamorphose, l'endroit et l'envers d'une même pièce. Jusqu'à un certain point, la métamorphose peut permettre de définir les limites en les transgressant : « Pour définir le statut de l'homme il faut le confronter aux autres êtres, genres et espèces qui composent le monde » (Frontisi-Ducroux 2003 : 55-56) ; en d'autres termes, pour définir le moi, il

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

faut le confronter à l'autre. Ainsi, à travers la métamorphose, le sujet peut se confirmer en tant que tel, il peut définir ses limites subjectives. Toutefois, cela ne semble pas toujours être le cas dans les mangas mentionnés plus haut.

Quand la métamorphose est ponctuelle, qu'elle constitue un passage net entre deux états bien distincts, elle confirme effectivement la limite entre les deux, et accentue donc leur individualité respective. Cependant, dans les métamorphoses de première catégorie (soit les métamorphoses temporaires et progressives), les états sont loin d'être clairement délimités : leur métamorphose, au lieu d'être un changement instantané ne possédant que deux possibilités « A ou B », est plutôt une transition étirée, un processus graduel à l'intérieur duquel il est impossible de déterminer le point à partir duquel on peut dire que le personnage n'est plus dans son état A (humain, être compatissant), mais qu'il est passé dans son état B (démon, *Hollow*, assassin ou autre). Il n'y a pas rupture entre deux états, il y a glissement. C'est dans l'absence d'une rupture claire que naît le malaise : dans ces cas-là, la métamorphose brouille les limites, plutôt qu'elle ne les met en évidence. Elle n'est alors plus uniquement source de possibilités, source d'une hybridité productive qui multiplie les perspectives existentielles, mais source aussi d'une hybridité qui menace le sujet lui-même, en lui ôtant ses limites. En effet, les limites, si elles peuvent être contraignantes, peuvent également servir de repères identitaires ; sans elles, le personnage peut se perdre.

Ce malaise est évident chez les différents personnages que j'ai étudiés : si leurs capacités métamorphiques leur confèrent souvent des capacités physiques ou psychologiques supérieures, elles sont aussi source d'angoisse pour ces derniers. La plupart du temps, les personnages ont peur d'être « absorbés » par le processus de métamorphose, de se perdre dans leur état métamorphosé, qui est très souvent lié à la sauvagerie, à la perte de la maîtrise de soi. La métamorphose n'est donc en quelque sorte jamais vraiment complète et il ne faut pas qu'elle le soit, sous peine que le sujet soit perdu à jamais. Par exemple, il arrive à Inu Yasha de s'inquiéter de la possibilité qu'il blesse ses compagnons au cours de ses métamorphoses (Takahashi 1996, vol. 19 : 165), tandis que Naruto prend la résolution de ne plus laisser son démon intérieur contrôler ses actions, afin d'éviter un malheur similaire (Kishimoto 2002, vol. 33 : 177-182).

La métamorphose est angoissante même pour les personnages dont les différents états paraissent nettement définis, c'est-à-dire les cas de métamorphose de la deuxième catégorie. Les personnages de *Fruits Basket*, par exemple, ressentent leur pouvoir métamorphique comme une malédiction, une contrainte, plutôt que comme une multiplication de possibilités (Takaya 2002, vol. 19 : 20). Ils se sentent prisonniers d'un processus qui n'exprime justement pas qui ils sont véritablement : ils n'ont pas choisi de pouvoir se transformer en animaux et ne se sentent pas nécessairement d'affinités avec leur animal attiré. Par exemple, Hatsuharu, hanté par l'esprit du bœuf, souffre du fait que cet animal est traditionnellement associé à la stupidité (Takaya 2002, vol. 3 : 57-58). Par conséquent, les possibilités métamorphiques peuvent être tout aussi contraignantes qu'un corps unique et stable.

Enfin, les cyborgs et ceux dont la métamorphose est achevée car irréversible doivent eux aussi lutter pour ne pas être perdus, et ce, dans leur propre corps. En effet, si leurs corps sont artificiels, il est d'autant plus important pour eux de conserver les limites et la pureté de leur esprit (thématique fréquente en science-fiction) : mais comment délimiter ce qui ne se voit pas, ce qui ne peut même pas être montré par le dessin ? Alphonse (*Fullmetal Alchemist*), qui a perdu son corps et dont l'âme a été transférée dans une armure, en arrive à douter de ses propres souvenirs et se demande si sa conscience et son existence n'ont pas été créées artificiellement grâce à l'alchimie (Arakawa 2005,

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

vol. 4 : 92-93). La question du posthumain, ou même du non-humain, est d'ailleurs explorée très fréquemment dans les mangas. En général, on peut considérer que ces récits comportent une acceptation plus aisée de la symbiose entre humain et magie ou technologie. Il n'empêche que la symbiose demeure instable et que l'équilibre qu'elle nécessite peut basculer sans que l'on sache exactement à quel moment : il s'agit d'un équilibre à la fois précaire et imposé, donc doublement inconfortable.

J'aimerais, pour conclure, établir un parallèle entre cette ambivalence de la métamorphose et le concept de jouissance de Roland Barthes. La jouissance du lecteur, comme l'écrit Barthes, est un plaisir qui dérape sur l'inconfort ; un texte de jouissance est donc « celui qui met en état de perte, celui qui déconforte [...], fait vaciller les assises historiques, culturelles, psychologiques du lecteur, la consistance de ses goûts, de ses valeurs et de ses souvenirs » (Barthes 1973 : 23). Le lecteur qui s'expose à la jouissance est décrit comme une « contradiction vivante », « car il participe en même temps et contradictoirement à l'hédonisme profond de toute culture [...] et à la destruction de cette culture : il jouit de la consistance de son moi (c'est son plaisir) et recherche sa perte (c'est sa jouissance) » (*ibid.*). Il semble que Barthes parle ici d'une jouissance culturelle, c'est-à-dire d'une jouissance qui perturbe les horizons d'attente du lecteur : il parle donc plutôt du type de malaise dont j'ai parlé en premier lieu, à savoir le décentrement culturel. Cependant, je pense que ce type de jouissance, comme j'ai tenté de le montrer, finit par se transformer en plaisir. Par contre, le malaise présent chez les personnages touchés par la métamorphose peut également être pensé comme une contradiction entre l'hédonisme du sujet (un sujet polymorphe qui joue avec les limites) et sa perte, qui opère justement à travers ce jeu. Mais ce malaise-ci, demeure jouissance contradictoire et perdure en tant que tel. De plus, et ce sera mon dernier point, il est transmis des personnages au lecteur.

En effet, au contact de tous ces métamorphosants et métamorphosés, le lecteur ressent un décalage entre le plaisir qu'il éprouve à observer ces personnages en état d'hybridité et le malaise que cet état produit chez les personnages. Cela crée par entraînement un malaise chez lui, car cette hybridité métamorphique, qui paraît d'un côté si désirable, est en même temps représentée comme un fardeau : il y a, entre ces deux perspectives, ces deux faces d'un même phénomène, non pas une rupture mais une incompatibilité. On ne peut réconcilier ces deux aspects, même s'ils appartiennent au même phénomène, ou justement à cause de cela : c'est une véritable aporie entre la face et son envers, qui sont à la fois liés et opposés. La jouissance inconfortable de la métamorphose est ainsi transmise au lecteur, qui se retrouve partagé entre le désir d'envier et de plaindre les personnages : l'évasion du quotidien par l'imaginaire (permise par l'évocation des possibilités de la métamorphose) est ainsi toujours freinée. De plus, à cette dyade émotionnelle, s'ajoute une troisième pulsion : la crainte. En effet, si les personnages risquent de disparaître, cela signifie aussi que le lecteur risque de les perdre de vue : l'absence de frontière claire entre les différents états ne permet plus au lecteur de savoir avec certitude s'il s'agit toujours du même personnage ou, au contraire, d'un être « autre » qui n'a plus rien de la subjectivité précédente. C'est également par ce biais que le malaise se trouve répercuté. Même si les conventions des genres populaires font en sorte que la disparition n'aboutit pas, la menace continue de planer.

### Conclusion

Même si les deux types de malaises que j'ai abordés concernent des ruptures et des transformations (stylistiques dans un cas, physiques dans l'autre), ils sont néanmoins tout à fait opposés. L'un est un



## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

malaise qui se transforme en plaisir, tandis que l'autre est une jouissance qui multiplie les niveaux de malaise. Il serait certes intéressant, à partir de ce constat, d'aborder ce qu'entraîne à son tour la coexistence de ces deux malaises à l'intérieur d'une même œuvre : s'équilibrent-ils l'un et l'autre, ou créent-ils au contraire un malaise général encore plus grand ? Mon intuition serait d'opter pour la première hypothèse : la jouissance culturelle permet au lecteur de s'accrocher et d'avoir l'impression d'apprendre à maîtriser ce nouveau monde que lui ouvrent les mangas, tandis que le malaise persistant de la métamorphose lui procure le sentiment d'avoir toujours d'autres profondeurs à sonder. Ainsi, le malaise des mangas se ressent à la fois comme une découverte toujours renouvelée et comme un équilibre toujours précaire.

### Notes

[1] Les noms d'auteurs japonais sont écrits dans l'ordre japonais, c'est-à-dire avec le patronyme en première position.

### Corpus de mangas

Arakawa Hiromu. (2005 [2001]). *Fullmetal Alchemist*. Paris, Kurokawa.

Kishimoto Masashi. (2002 [1999]). *Naruto*. Bruxelles, Kana.

Kishiro Yukito. (2000 [1990]). *Gunm*. Grenoble, Glénat.

Kubo Tite. (2003 [2001]). *Bleach*. Grenoble, Glénat.

Nightow Yasuhiro. (2003 [1995]). *Trigun*. Milwaukee, Dark Horse Manga.

(2004 [1998]). *Trigun Maximum*. Milwaukee, Dark Horse Manga.

Takaya Natsuki. (2002 [1998]). *Fruits Basket*. Paris, Delcourt.

Watsuki Nobuhiro. (1998 [1994]). *Kenshin le Vagabond* (Rurouni Kenshin). Grenoble, Glénat.

### Bibliographie

Barthes, Roland (1973 [2002]). *Le plaisir du texte*. Paris, Éditions du Seuil.

Frontisi-Ducroux, Françoise (2003). *L'homme-cerf et la femme-araignée : Figures grecques de la métamorphose*. Paris, Gallimard, coll. « Le temps des images ».

Groensteen, Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris, Presses Universitaires de France.

McCloud, Scott. (1993 [1994]). *Understanding Comics : The Invisible Art*. New York, HarperCollins.

Meschonnic, Henri (1973). *Pour la poétique II : épistémologie de l'écriture*. Paris, Gallimard.

Napier, Susan J. (2001 [2005]). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle : Experiencing*

## 8. Ruptures et glissements dans les mangas

---

*Contemporary Japanese Animation*. New York, Palgrave Macmillan.

(2007). *From Impressionism to Anime : Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York, Palgrave Macmillan.

Saïd, Edward W. (1978). *Orientalism*. New York, Random House.

Schodt, Frederik L. (1983). *Manga ! Manga ! The World of Japanese Comics*. New York, Kodansha America.