

De la modernité dans les BD, comics et mangas numériques¹

Nakata Kentarô

Traduit du japonais par Cécile Sakai

Devenu un observateur passif de l'image en train de chuter

Couché en boule dans mon futon, en caressant de mon pouce, à un rythme régulier, l'écran de l'iPhone pour lire *Solo Leveling* (Moi, je change de niveau)², tout à coup je me suis rendu compte que je ne savais plus ce que je faisais. L'ouvrage³ auquel je contribuais alors avait pour projet initial d'appréhender le manga non pas en tant que « livre à lire », mais en tant qu'œuvre visuelle « à regarder », et ce sont ces recherches qui fondent le présent article. Or je me retrouvais comme un observateur qui « fixe » une image en train de chuter dans l'écran de son iPhone. Suzuki Masao décrit la lecture des mangas aujourd'hui comme une cohabitation entre « acteurs et observateurs », autrement dit par le fait que chacun, tout en s'immergeant dans l'image, s'observe aussi avec une certaine distance⁴. Mais, en ce qui me concerne, je me sentais très éloigné de ce modèle, car

¹ Nakata Kentarô 中田健太郎, « Dejitaru manga no naka no kindaisei » デジタルマンガのなかの近代性. Cet article est une version adaptée d'un texte publié en japonais dans *Manga media bunka ron: furêmu o koete ikiru hôhō* マンガメディア文化論 フレームを越えて生きる方法 (Approches culturelles du média manga : comment vivre en dépassant le cadre), Suzuki Masao 鈴木雅雄 et Nakata K. 中田 (dir.), Tokyo, Suiseisha, 2022, p. 319-347. Il faut préciser que le terme de « manga » utilisé ici par Nakata désigne à la fois les BD, les comics américains et les mangas japonais et plus largement asiatiques. Nous avons donc adapté la version française à chaque cas étudié. Nous donnons également, pour information et le cas échéant, les titres des traductions françaises des ouvrages cités en anglais (NdT).

² La série de webtoon coréenne *Solo Leveling* de Dubu (adaptée de la série de romans web de Chugong) traduite en japonais : *Ore dake reberu appu na ken* 俺だけレベルアップな件, produite par REDICE STUDIO, diffusée au Japon depuis 2019 (NdT).

³ Suzuki M., *Manga o miru to iu taiken: furêmu, kyaraktâ, modan âto* マンガを「見る」という体験 フレーム、キャラクター、モダン・アート (L'expérience de « regarder » le manga : cadre, personnages, art moderne), Tokyo, Suiseisha, 2014.

⁴ Suzuki M. se réfère à la thèse de l'avènement de la visualité moderne, telle qu'on la trouve décrite chez Jonathan Crary dans *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 1990. Traduit en français par Frédéric Maurin sous le titre *L'Art de l'observateur, Vision et modernité au XIX^e siècle*, Paris, Jacqueline Chambon, 1994, réédité sous le titre *Techniques de l'observateur, Vision et modernité au XIX^e siècle*,

je m'étais totalement perdu dans cette immersion : j'étais sans doute devenu un être en quelque sorte animalisé.

Solo Leveling est un webtoon coréen, au format de manga en lecture verticale, qui a rencontré un engouement sans précédent. Les lecteurs habitués du genre savent sans doute ce que c'est que fixer des images en train de chuter. Dans la figure 1, j'ai choisi de montrer une capture de cette œuvre téléchargée sur smartphone, mais elle ne permet pas, à elle seule, de faire comprendre l'action en cours. La « case » qui correspond à l'ensemble de la séquence (occupant plus de cinq fois la surface de l'écran de mon iPhone) est une image verticale de combat violent entre le héros et l'un de ses ennemis, qui peut se découper entre partie haute et partie basse. Ce que montre l'image, ce sont les effets linéaires de déplacement des protagonistes de haut en bas, et la manière dont les personnages autour se protègent des coups qui fusent du corps à corps. Cependant, rares sont sans doute les lecteurs qui arrêteraient leur regard sur cette capture d'image. Ceci, parce que la « case » correspondant à la séquence ne décrit la suite du combat qu'une fois scrollée à nouveau.

Les mises en scène qui exploitent l'extension verticale de ces « cases » sont fréquentes et intentionnelles dans les webtoons. De fait l'un des manuels de production des mangas numériques indique clairement que « dans les mangas à défilement vertical, ce sont les lecteurs qui progressent dans leur lecture grâce au scrolling, en sorte qu'un espace-temps "ma" 間 peut s'y insérer⁵ ». Le même manuel montre par un schéma (fig. 2) que le « ma » permet d'exprimer certains éléments qui relèvent de la psychologie, ou qui renvoient à l'écoulement du temps. Il semble bien que cette mise en scène, qui consiste à tenter de transférer une temporalité mesurable par le scrolling vers une continuité de l'univers de l'œuvre, ne s'accorde pas avec le fait de « regarder » un manga en s'arrêtant sur chaque case autant qu'on le souhaite. Dans un de ses ouvrages, Katô Mikirô a

Bellevaux, Éditions Dehors, 2016. Selon Suzuki, le lecteur de mangas fait cohabiter l'acteur qui s'immerge dans les « images mobiles », et l'observateur qui sait qu'en réalité c'est lui qui actionne le mouvement de l'image. Voir Suzuki M., « Shunkan wa sonzai shinai : mangateki jikan e no toi » 瞬間は存在しない マンガ的時間への問い (L'instant n'existe pas : questions sur le temps mangaesque), dans *Manga o miru to iu taiken*, op. cit., p. 57-86.

⁵ Voir Hirai Tarô 平井太朗 et Fukasaku Emi ふかさくえみ, *CLIP STUDIO PAINT PROJEX Puro ni manabu byôga tekunikku* プロに学ぶマンガ描画テクニック (Les techniques de dessin des mangas expliquées par les professionnels), Tokyo, Emu D'I Enu Corporation, 2016, p. 148. Par ailleurs, un autre ouvrage, Comité de rédaction comico (dir.), *Dejitaru manga no tekunikku 2nd update* デジタル漫画のテクニック 2nd update (Les techniques du manga numérique 2nde version), Tokyo, comico, 2016, présente toutes sortes de mises en scène de l'extension verticale dans les mangas numériques.

commenté l'image de l'avion en train de tomber dans *Cyborg 009*⁶ de la façon suivante : « ce dévissage, cette chute, se poursuit dans mon regard⁷ ». Selon lui, le fait de pouvoir s'attarder librement sur une case permet de générer ce qu'il qualifie de « temps de l'amour » propre à chaque lecteur, individuellement. Il est cependant difficile de transposer cela sur une « case » étirée verticalement (fig. 1). Car c'est le regard lui-même, chutant à une certaine vitesse, qui crée la continuité de l'image.



Fig. 1: *Dubu*, [Solo Leveling], Ore dake reberu appu na ken (adapté de la série créée par Chugong), REDICE STUDIO, vol. 32, webtoon diffusé depuis 2019 en version japonaise sur la plateforme Piccoma⁸.

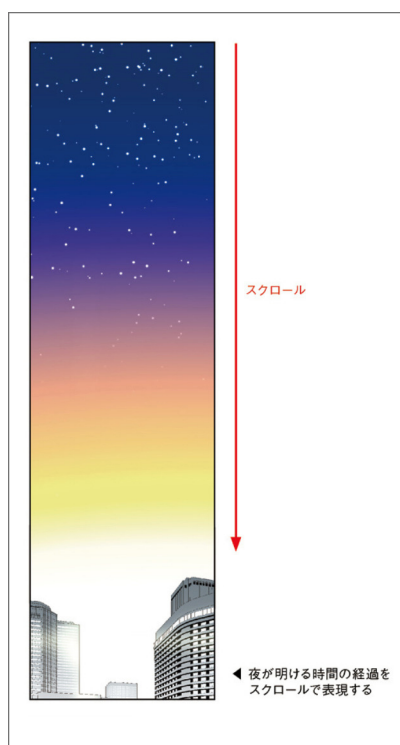


Fig. 2 : *Hirai Tarô et Fukasaku Emi*, Puro ni manabu byôga tekunikku, 2016, Tokyo, Emu Dî Enu Corporation, p. 150.

⁶ *Cyborg 009*, célèbre série de mangas de science-fiction créée par Ishinomori Shôtarô 石ノ森章太郎 (1938-1998) en 1964, puis déclinée en de multiples films d'animation, films TV, films, jeux vidéo, etc. (NdT).

⁷ Katô Mikirô 加藤幹郎, « Ai no jikan : aruiwa manga wa ika ni shite ippanteki tōgi o kyozeitsu suru no ka? » 愛の時間 あるいは漫画はいかにして一般的討議を拒絶するのか (Le temps de l'amour : ou comment le manga évacue tout débat général), dans *Hyōshō to hikyō: eiga, animēshon, manga* 表象と批評 映画・アニメーション・漫画 (Représentation et critique : cinéma, animation, manga), Tokyo, Iwanami shoten, [1987], 2010, p. 202.

⁸ Les images extraites des médias numériques n'ont pas pu être présentées en grand format.

Comme on le voit, l'expérience des webtoons apparaît comme radicalement différente de ce qui a été théorisé à partir de l'expérience de lecture des mangas, en tant que média moderne du texte et de l'image. Comment lire un webtoon ? Autrement dit, comment faut-il désormais examiner la modernité du média manga dans le contexte des mangas numériques tels les webtoons ? Comment repenser aujourd'hui la BD, les comics, le manga, en tant que médias globaux incluant le manga numérique ? C'est en prenant pour point de départ ces questions et ces doutes que je voudrais ici revenir sur les différents discours développés sur le sujet.

Les médias numériques transforment-ils les BD, comics, mangas ?

En toute sincérité, j'ai l'impression que, longtemps, je n'ai pas su comment assumer le temps que je passais à lire des mangas numériques. Étant donné que la méfiance provient le plus souvent de nos réactions primaires face aux nouveaux médias, je ne suis pas très fier de cette perception.

Cette incompréhension s'aggrave du fait qu'elle se fonde sur l'inquiétude de voir fortement évoluer les médias existants sous l'impact des nouveaux médias. Citons un court extrait de l'essai en médiologie que Régis Debray publie dès 1992 :

La B.D. a sans doute atteint ses meilleures performances au cours des dernières années. Elle a été promue en art, dotée de ses sites institutionnels, festivals et collectionneurs, concours et discours. Mais le jeu *vidéo interactif* pourrait bien demain lui porter tort. Non la déclasser, mais la dévitaliser, en la privant de ce public au premier degré qui fait vivre une forme poétique⁹.

Debray considère ici que la possibilité pour la BD de disposer de « lecteurs de premier degré » provient de leur capacité à participer et à interagir par la lecture en faisant vivre cette forme, et c'est pourquoi il craint la concurrence que vont lui livrer les jeux vidéo. Dans cette perspective, il poursuit sa réflexion sur l'idée que la BD risque une obsolescence radicale face aux riches réalités virtuelles de la vidéosphère¹⁰. Si l'on schématise sa pensée, Debray redoute que le manga ne soit remplacé, voire absorbé par le multimédia.

Debray tient là un discours qui s'inscrit dans la première période de la rencontre entre les BD et le nouvel environnement des médias numériques et multimédias. Il n'est alors pas du tout question de la numérisation, ni de la multimédiatisation des BD. De fait, c'est plus tard, en 1996, que ces problèmes seront pour la première fois traités par François Schuiten et Benoît Peeters dans *L'Aventure des*

⁹ Régis Debray, *Vie et mort de l'image*, Paris, Gallimard, [1992], 2001, p. 401. C'est l'auteur qui souligne.

¹⁰ *Ibid.*, p. 402.

*images : de la bande dessinée au multimédia*¹¹. Dans cet ouvrage, les auteurs, après avoir rappelé que depuis Rodolphe Töpffer ce sont des « formes mixtes¹² » de médias variés qui définissent la BD, établissent des liens avec la photographie et le cinéma, puis, dans la foulée, avec la problématique du multimédia.

La chose nous paraît assez claire : la bande dessinée entretient de nombreuses affinités avec le multimédia. Composite par nature, elle utilise prioritairement l'image fixe et le texte écrit, comme le font aujourd'hui le CD-Rom et les Réseaux. Tout comme le multimédia, la bande dessinée est une écriture discontinue : c'est au lecteur qu'il appartient de jeter des ponts entre les cases, c'est à lui de définir le rythme et le type de parcours. On pourrait donc dire que la bande dessinée est, par son fonctionnement, plus proche du multimédia que ne le sont le cinéma et la télévision¹³.

La démonstration semble évidente, consistant à repérer les liens entre le multimédia et les BD en réfléchissant sur leur jonction nécessaire. Néanmoins, en insistant sur l'empathie entre ces deux modalités, cette réflexion non seulement ne jugule pas la crainte que les mangas soient absorbés par les supports multimédias, mais risque même de la renforcer. Une réaction aujourd'hui largement partagée, face aux smartphones qui véhiculent une compétition acharnée entre BD et médias numériques.

Il faudrait plutôt, en vérité, rechercher comment l'on pourrait définir la spécificité des BD, en tant que médias, tout en admettant leur proximité avec le multimédia. Et l'on peut considérer que Scott McCloud, en 2000 avec *Reinventing Comics*, a été le premier à envisager sérieusement cette question et à obtenir des réponses tangibles. Dans cet ouvrage, McCloud tient compte du risque pour les médias d'être absorbés par la réalité virtuelle, tout en affirmant que c'est dans ce contexte digital que les médias plus anciens vont pouvoir se recomposer et se distribuer autrement. Par exemple, le « cinéma » et la « télévision » seraient réunis dans un média commun appelé « image en mouvement » (*moving image*), ou bien la « peinture » et le « dessin » formeraient un ensemble appelé « image fixe » (*still picture*). Ces arguments sur la recombinaison des médias présentent des points communs avec d'autres discours contemporains, comme les réflexions dans le domaine esthétique de Rosalind Krauss sur la situation post-médiatique et ses conditions, ou de Lev Manovich sur la théorie des nouveaux médias¹⁴.

¹¹ François Schuiten et Benoît Peeters, *L'Aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, 1996.

¹² *Ibid.*, p. 10.

¹³ *Ibid.*, p. 169.

¹⁴ Scott McCloud, *Reinventing Comics*, New York, Harper Collins, 2000, p. 204-242. Voir également Rosalind Krauss, *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of Post-Medium Condition*,

McCloud poursuit en affirmant que la spécificité du média comics qui pourrait être préservée dans un contexte digital repose sur le concept d'une « cartographie temporelle » (*temporal map*), qui s'ajouterait à la définition donnée dans son ouvrage inaugural, *Understanding Comics: The Invisible Art*¹⁵, d'« images picturales et autres, fixes, volontairement juxtaposées en séquences¹⁶ ». Cette cartographie temporelle désignant toutes les représentations du temps telles qu'elles sont produites par les images, elle n'est pas réservée aux BD, et inclut aussi bien les partitions de musique ou de danse, que les modèles orbitaux (fig. 3). Son approche, qui englobe aussi bien les fresques murales de la préhistoire que les BD numériques, correspond à la vision très ample de la BD qu'il développe depuis *Understanding Comics*.

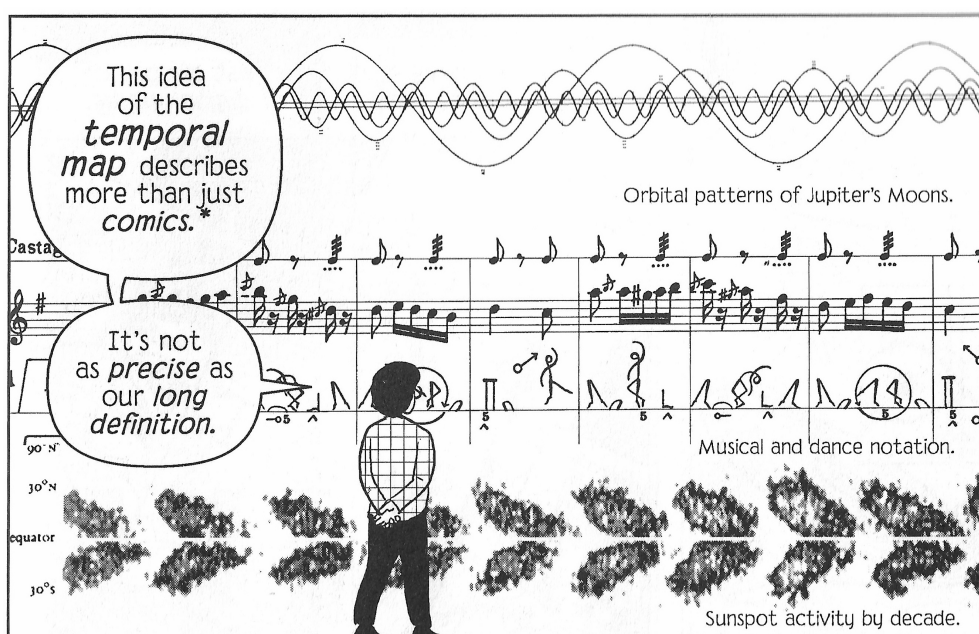


Fig. 3 : Scott McCloud, *Reinventing Comics*, New York, Harper Collins, 2000, p. 207.

Pour donner un autre exemple, l'œuvre de Balak *About Digital Comics* (2009)¹⁷ adhère elle aussi à la thèse de McCloud. Il s'agit d'une BD numérique, connue pour être l'un des premiers spécimens du format appelé plus tard en France

London, Thames & Hudson Inc., 1999 ; Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 2001.

¹⁵ S. McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, Northampton (MA), Tundra Publishing, 1993. Traduit en français par Dominique Petitfaux sous le titre *L'Art invisible. Comprendre la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 1999, rééd. 2007, Delcourt.

¹⁶ S. McCloud, *Reinventing Comics*, op. cit., p. 206.

¹⁷ Balak, *About Digital Comics*, 2009. Document en ligne consulté le 21 novembre 2024 : <<https://turbointeractive.fr/about-digital-comics/>>. Pour l'analyse de cette œuvre, je renvoie à Julien Baudry, *Cases-Pixels : Une histoire de la BD numérique en France*, Tours, Presses universitaires François-Rabelais, coll. « Iconotextes », 2018, p. 316-318. En accès libre sur OpenEdition Books.

« turbomédia » : les pages d'écran défilent au rythme des clics de la souris manipulée par le lecteur, ajoutant au fur et à mesure des éléments comme les cases et les bulles.

Dans le récit, les personnages s'engagent dans des actions de combat tout en commentant le média dans lequel ils figurent, d'où ce titre d'*About Digital Comics* (c'est donc bien une œuvre à la façon de McCloud, à la fois créative et théorique). « BUT TODAY, PAPER IS NO LONGER THE ONLY WAY TO CREATE AND READ PICTURES... / AND YET... WE STILL THINK ABOUT SEQUENTIAL STORYTELLING... / ... LIKE 100 YEARS AGO, ON PAPER ! » (Aujourd'hui, le papier n'est plus le seul moyen de créer et lire des images. / Pourtant on continue de réfléchir au storytelling séquentiel. / Comme il y a cent ans, sur le papier !), s'écrie le héros, qui malmène sans raison son double-adversaire, lequel lui rétorque que les nouveaux médias sans papier ne sont plus des comics, qu'ils risquent de tomber dans « ... One OF THIS... DIGITAL GIMMICK TRAP » (le piège des gadgets numériques). Le héros lui répond : « YOU'RE RIGHT, DIGITAL COMICS TODAY LOOK LIKE NOTHING MORE THAN FANCY GIMMICKS » (tu as raison, les comics numériques ne sont plus à présent que des gadgets compliqués), et critique la tendance à intégrer sans limites des sons et des strates de récit. Il affirme néanmoins que « les comics créent le *temps* à partir de l'*espace* !¹⁸ » (fig. 4), et que, dans la mesure où c'est toujours la main du lecteur qui crée la temporalité, ce nouveau média permet d'amplifier le storytelling.



Fig. 4 : Balak, *About Digital Comics*, Turbointeractive, 2009.

Nous avons ainsi passé en revue certains des premiers discours sur les croisements entre les BD et l'environnement multimédia et médias numériques. Toutefois les arguments de McCloud et de Balak me semblent trop généraux pour pouvoir rendre compte de la modernité du média BD au sein des BD numériques,

¹⁸ « Comics are about creating Time with Space! », texte de la case de Balak présentée en figure 4.

position que je cherche à cerner dans le présent article. Je propose donc, plutôt que de m'attacher à des définitions trop vastes, de réfléchir concrètement aux différences entre BD numériques et BD sur papier, du point de vue de leurs histoires respectives et de leurs modes d'expression.

Comment penser l'histoire des BD numériques

Bien sûr, il n'existe pas encore d'histoire générale de la BD numérique qui s'ouvrirait sur l'ensemble des régions et langues du monde. On ne peut même pas affirmer qu'il existe des œuvres fondamentales permettant de poser les bases d'une telle histoire générale reconnue par les spécialistes des pays concernés. Pour concevoir cela, il faudrait partager une conscience commune de l'environnement médiatique et des dispositifs qui ont rendu possibles les BD numériques. De ce point de vue, l'étude de Julien Baudry, que je viens de citer pour présenter l'œuvre de Balak, constitue pour moi un modèle.

Dans son ouvrage¹⁹, Baudry indique trois étapes qui se recouvrent partiellement. La première, de 1984 à 2001, voit le multimédia comme les CD-ROM et les jeux vidéo se développer sous de multiples formes. Dans ce contexte, les BD numériques tissent des liens avec le nouvel environnement médiatique (comme François Schuiten et Benoît Peeters l'ont décrit alors), et par exemple la première BD numérique originale en France, *Opération Teddy Bear* d'Édouard Lussan (1996), est considérée comme une œuvre intermédiaire entre la BD et le jeu vidéo, intégrant des éléments interactifs.

Dans la deuxième étape, de 1996 à 2009, les webtoons prennent leur essor. À l'époque, ce sont surtout des blogs individuels ou des forums qui offrent les contenus en accès libre, sans plateforme commune. C'est pourquoi chaque œuvre expérimente de nouvelles formes, induisant, selon l'auteur, une atmosphère de liberté dans la culture Web. Les turbomédias cités plus haut sont un exemple de ces nouveaux styles. Par ailleurs, les BD papier, qui se sont développées selon une logique distincte de la culture Web, vont à partir des années 2005 s'orienter aussi vers ce même univers.

Au cours de la troisième étape, qui va de 2009 jusqu'en 2017 (date de rédaction de l'ouvrage de Baudry), se mettent en place des portails web payants, comme Anuman Interactive (actuel Microids) ou Ave ! Comics, BDBuzz, etc. Cela signifie que la culture Web, qui reposait jusque-là sur l'accès libre, est peu à peu monétisée et codifiée. Les appareils mobiles comme les iPhone (2007) et les iPad (2010) vont renforcer cette codification des BD numériques à partir de leurs

¹⁹ L'ensemble de cette synthèse repose sur l'ouvrage de J. Baudry précité, notamment p. 54, p. 284-286, puis p. 124-130, p. 173-175, p. 185-188, p. 202-203 et p. 260-261.

applications. En même temps, des BD gratuites sur des blogs individuels, ainsi que la numérisation des BD papier poursuivent leur essor, en sorte qu'avec le monde des webtoons formalisés et industrialisés, trois grands courants coexistent aujourd'hui. Telle est la conclusion.

Même s'il est discutable de simplifier ainsi le travail historique précis mené par Baudry, ce cadre nous permet de partager notre perception d'une époque qui a vu fortement évoluer l'environnement des médias numériques, et de partager aussi les bases de ce schéma. Car la tripartition proposée, que l'on pourrait résumer sous les intitulés de : « période des multimédias », « période des sites et blogs individuels », « période des portails numériques et des applications », peut faire l'objet de recherches et de comparaisons avec ce qui s'est passé dans diverses zones géographiques, dans des langues différentes.

En Corée du Sud par exemple, c'est dès la fin des années 1990 que les manhwas numériques ont rencontré le succès. À l'époque, plusieurs magazines de manhwas avaient fait faillite, accélérant le mouvement vers la numérisation. De gros opérateurs comme Daum ou NAVER ont très vite proposé des plateformes en ligne, et si l'on prend en compte ce critère on peut dire qu'ils ont abordé la troisième étape dès 2003, soit avant même les États-Unis. Cependant, Daum ou NAVER ont longtemps utilisé les manhwas numériques au titre de publicités gratuites, ne passant au service tarifié qu'à partir de 2013. Dans tous les cas, c'est dans le contexte d'une supériorité écrasante des manhwas numériques sur les œuvres en papier que sont nés les webtoons, ces mangas à scroller verticalement et adaptés aux smartphones²⁰.

Qu'en est-il de la situation japonaise ? On peut dire que les mangas se sont adaptés de façon assez souple aux évolutions de l'environnement médiatique, du papier vers le numérique. De fait, durant ladite première période, le Japon a vu le succès des jeux vidéo et des films d'animation, développant la multimédiatisation des mangas (par exemple, la série des « digital comics » sur CD-ROM² motorisés PC de Hudson). Durant la deuxième période, à cause de l'usage généralisé de

²⁰ Concernant la situation en Corée du Sud, je me réfère aux études suivantes : J. Baudry et Philippe Paolucci, « La bande dessinée numérique vue d'ailleurs », dans *Bande Dessinée et Numérique*, Pascal Robert (dir.), Paris, CNRS Éditions, 2006, p. 68-75. En accès libre sur OpenEdition Books. Également Iida Ichishi 飯田一史, *Manga zasshi wa shinda. De, dōnaruno ? : Manga apuri ikō no manga bijinesu daitenkanjidai* マンガ雑誌は死んだ。で、どうなるの？ マンガアプリ以降のマンガビジネス大転換時代 (Les magazines de mangas sont morts. Et alors ? : Le grand tournant de l'industrie du manga post-création des applications), Tokyo, Seikaisha shinsho, 2018, p. 220-250 ; Pak Su-In 朴秀寅, « Kankoku no webtoon » 韓国のウェブトゥーン (Les webtoon coréens), dans *Nikkan manga kenkyū (Kokusai manga kenkyū 3 日韓漫画研究 (国際マンガ研究 3) (Recherches sur les mangas au Japon et en Corée (Recherches internationales sur le manga, vol. 3))*, Jacqueline Berndt ジャクリーヌ・ベルント, Yamanaka Chie 山中千恵, Leem Hye Jeong 任蕙貞 (dir.), Kyoto, Kyoto Seika daigaku kokusai manga kenkyū sentā, 2013, p. 227-242.

petits téléphones rudimentaires surnommés « mobiles des Galapagos » (abréviation *garakei*), c'est un format original de « mobile comics » qui s'est développé à partir des années 2000, concentrant la tension dramatique sur des écrans de dimension très réduite. Parallèlement, se déployaient des mises en scène composites, associant l'animation aux sons, aux vibrations et autres, ce qui permet de comprendre quelles étaient les conditions d'existence du manga japonais au sein du multimédia²¹. Enfin, concernant la rivalité entre les plateformes qui caractérise la troisième période, sont apparus en concurrence avec les applications coréennes comme LINE mangas, Piccoma ou comico, des modèles à capitaux japonais comme MangaOne, ou MangaBox, qui rencontrent un grand succès. Les éditeurs des formats papier ont lancé à leur tour des plateformes à partir de leurs publications, telles Gangan ONLINE (2008), Ura Sunday (2012), Shōnen Jump + (2014)²² : elles fluidifient la circulation entre le web et le papier, en facilitant les échanges avec les lecteurs, en contribuant à la recherche de nouveaux talents, etc.²³.

Les enjeux esthétiques des BD numériques 1 – les écrans

Il nous reste à examiner directement ce qui différencie les modalités expressives des BD numériques, et des BD papier. McCloud a théorisé cette question dans *Reinventing Comics* précédemment cité. Il écrit en effet que, de l'autre côté de l'écran numérique, peut se déployer une « toile infinie » (*infinite canvas*²⁴), libérée des contraintes de la page. Ce faisant, il insiste sur la pluralité des solutions pour figurer cette toile infinie sur l'écran, renvoyant à l'extériorité des médias – conformément à l'époque qui voyait l'émergence des BD numériques – et développant une théorie générale des BD. Nous voudrions ici nous arrêter sur le sens de la « toile infinie » du point de vue de la théorie des médias.

Ce qui est sous-entendu, c'est que la relation entre la case et l'écran peut ne pas être la même selon que la BD se présente au format numérique ou sur un support

²¹ Voir, pour les « mobile comic », Kim Hyo-won 金孝源 « Nihon to Kankoku ni okeru manga sangyō no hikakuron : aratana manga bijinesukōchiku ni mukete » 日本と韓国におけるマンガ産業の比較論 新たなマンガビジネス構築に向けて (Comparaison entre les industries mangas du Japon et de la Corée : vers la construction d'un nouveau business autour des mangas), thèse de doctorat de l'Université Kyoto Seika, 2015, p. 42-47.

²² Ces trois plateformes dépendent de groupes éditoriaux majeurs au Japon : respectivement pour Gangan Online ガンガン ONLINE de la société Square Enix (éditeur de jeux vidéo et de mangas), pour Ura Sunday 裏サンデー de la maison d'édition Shōgakukan publiant le magazine *Shōnen Sunday*, enfin Shōnen Jump + 少年ジャンプ+ de la maison d'édition Shūeisha, publiant le magazine *Shōnen Jump* (NdT).

²³ Concernant les diverses applications de mangas, voir Iida I., *Manga zasshi wa shinda*, op. cit., p. 20-44.

²⁴ S. McCloud, *Reinventing Comics*, op. cit., p. 222.

papier. Will Eisner²⁵ considère pour sa part que les comics numériques ont une flexibilité propre dans la distribution des cases, bien que formant un art séquentiel comme les comics sur papier. Concrètement, pour lui, l'unité qui apparaît sur l'écran numérique peut correspondre soit à une case ou une page à l'ancienne, soit à une partie de cette « toile infinie ».

Magali Boudissa, spécialiste des enjeux esthétiques dans les BD numériques, propose une réflexion encore plus détaillée sur la question des cadres dans l'écran²⁶. Selon elle, la différence est marquée entre « écrans fixes » et « écrans déroulants ».

Dans les écrans fixes, l'image change à chaque clic, ou est modifiée partiellement, en sorte que c'est bien elle qui apparaît pour être regardée et appréciée. Par ce fait, il s'agit d'un *écran tableau* – avec des images qui correspondent parfois aux cases, parfois à des pages. Les BD numériques résultant de la numérisation des œuvres sur papier reposent donc sur le principe d'un écran fixe ayant la page pour unité de base. Leurs différentes composantes changent à chaque clic, ce qui, selon Boudissa, les conduit à disposer d'une « temporalité latente » (avec des éléments du passé immergés dans la profondeur de l'écran).

Les écrans déroulants, quant à eux, sont qualifiés de *fenêtres*, qui permettent d'entrevoir grâce au scrolling des images qui se déploient sans limites (correspondant à la « toile infinie » décrite par McCloud). Concernant les directions dans lesquelles les images potentiellement infinies défilent, Boudissa distingue quatre variations : « vertical », « horizontal », « vertical et horizontal tour à tour », et « en profondeur ». Si l'on suit cette catégorisation, les webtoons coréens se basent sur des écrans déroulants « verticaux ».

Les enjeux esthétiques des BD numériques 2 – les cadres

Si j'ai fait part de quelques doutes et questionnements au début de cet article, il me semble que l'on peut désormais les comprendre de façon plus objective. Les webtoons disposent d'un écran déroulant d'axe vertical qui permet d'entrevoir la toile infinie. Durant ladite troisième période ils ont été codifiés, de sorte qu'ils ont produit des grammaires systématiques et des techniques de mises en scène, distinctes des mangas sur papier.

²⁵ Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, New York, W. W. Norton & Company, (première édition 1985), 2008. Voir le nouveau chapitre dans la deuxième édition augmentée, p. 170-171. Traduit en français par Éric Gratien sous le titre *La Bande dessinée, art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1997.

²⁶ La synthèse qui suit se fonde sur l'article de Magali Boudissa, « Typologie des bandes dessinées numériques », dans *Bande Dessinée et Numérique*, *op. cit.*, p. 79-99.

Cependant, l'expérience des webtoons est-elle vraiment différente de celle des mangas papier ? Dans son article « Le fantôme du manga²⁷ », Ôsaki Satoshi développe une réflexion importante pour comprendre les relations entre ces deux sortes d'expériences liées à deux types distincts d'écran. Ôsaki utilise la thèse d'Itô Gô sur l'« instabilité du cadre²⁸ » pour affirmer qu'il y a, au cœur de l'expérience de lecture du manga papier, « une circulation du cadre entre papier et case ». Et Ôsaki qualifie de « fantômes des mangas » ces « réminiscences de l'expérience médiatique » des supports papier qui nous hantent dans la lecture des mangas numériques. Cette expérience, toutefois, ne peut être vécue dans le cas des webtoons, qui « ne disposent pas des deux pôles : case et papier », de sorte que le lecteur se retrouve en quelque sorte en état de « suspension par rapport au cadre ». Et c'est précisément cet état qui provoque un « malaise », lequel crée « la force qui pousse le lecteur à toujours progresser dans la lecture des webtoons », sans jamais s'arrêter.

Cette analyse me semble bien expliciter l'expérience que j'ai relatée au début de cet article, quand je contemplais « l'image en train de chuter ». Comme on le voit avec la figure 1, je ressentais un « malaise » devant cet écran dont on ne peut fixer le cadre, et c'est pourquoi je continuais de scroller, sans pouvoir m'arrêter.

Néanmoins, on peut se demander s'il n'existe pas des instants qui permettent de repositionner le cadre, en ayant stoppé les doigts qui déroulent un webtoon. À cet égard, un article de Yang Xinya et Itô Gô, « Comment la "page" s'est-elle déconstruite ?²⁹ », suggère des pistes intéressantes de réflexion. Cet essai qui compare les *jôman* (abréviation en chinois *Tiaoman*, écrans déroulants d'axe vertical) et les *péjjiman* (abréviation en chinois *Yeman*, écrans fixes ayant pour unité la page, comme pour les mangas sur papier) en explorant le lexique chinois, touche à de nombreux sujets, incluant des démonstrations à partir d'œuvres de Yang Xinya. Ce qui est particulièrement intéressant, c'est la deuxième partie, qui, pour commenter la structure des cadres dans le format *jôman*, déconstruit le

²⁷ Nous renvoyons à l'article d'Ôsaki Satoshi 大崎智史, « Manga no gôsuto : manga no atarashii seitaikei o megutte » マンガのゴースト マンガの新しい生態系をめぐって (Le fantôme du manga : à propos de la nouvelle physionomie du manga); Maekawa Osamu 前川修 et Okumura Hiroshi 奥村弘 (dir.), *Manga/manga/manga : Jinbungaku no shiten kara* マンガ/漫画/MANGA 人文学の視点から (Manga/manga/manga : Du point de vue des sciences humaines), Kôbe, Kôbe daigaku shuppankai, 2020, p. 249 et p. 254-255.

²⁸ Cette thèse s'inscrit parmi les thématiques importantes actuellement traitées dans les recherches japonaises sur les mangas. Voir Itô Gô 伊藤剛, *Tezuka izu deddo : Hirakareta manga hyôgenron e* テヅカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ (Tezuka is dead : vers une esthétique ouverte du manga), Tokyo, Seikaisha shinsho, [2005], 2014, p. 241-245.

²⁹ Yang Xinya (Yô Kîya) 楊焮雅 et Itô G. 伊藤, « "Pêji" wa ika ni shite kaitaishitaka » 「ページ」はいかにして解体したか (Comment la « page » s'est-elle déconstruite ?), *Geijutsu sekai*, Tokyo kôgei daigaku geijutsu gakubu kiyô, vol. 27, 2021.

modèle de définition précédemment proposé par Itô Gô. Comment faut-il penser la « page », à l'existence évidente dans les *pejiman*, dans les *jôman* ?

Pour répondre à cette question, les auteurs de l'article citent les expérimentations du psychologue Ômori Takahide, qui analyse le parcours du regard dans la lecture des mangas. Il met en évidence l'existence chez les lecteurs d'une cognition préalable sur leur vision périphérique. Ces lecteurs passent d'une image à une autre, puis « figent » leur regard, pour prendre connaissance par anticipation de l'environnement qui permet de compléter la signification de l'ensemble. Par la suite, les auteurs de l'article proposent de « redéfinir la "page" comme espace fini³⁰ ». Autrement dit, ils essaient de suggérer, de façon plus large, que l'unité physique de la page correspond à un point d'ancrage du regard (lequel correspondrait aussi à la notion de « *strip* » utilisée jusqu'alors). Ainsi, en redéfinissant le concept de « page » dans les mangas numériques, il est possible de superposer à l'expérience *jôman* celle de la *pejiman* qui consiste à aller et venir en zigzag de cases en cases. Cette réflexion permet de libérer la lecture en scrolling vertical de la contemplation passive de l'image d'une chute.

De fait, quand on « fige » son regard au cours d'une lecture déroulante, il est possible de découvrir un point d'ancrage qui renvoie à la « page ». Cela est parfois dû à une mise en scène intentionnelle. Ainsi, ce que l'on voit en figure 5 est une scène d'un des principaux webtoons japonais, le populaire ReLIFE (créé par Yayoiso, 2013-2018 chez comico) (fig. 5). Dans cette scène, le héros, voulant empêcher une camarade de sortir son téléphone portable devant la salle des professeurs, serre par mégarde sa main. Ces mouvements enchaînés sont décrits de façon dynamique et rapide, grâce à la juxtaposition de deux cases. Mais dans la version éditée au format papier (vol. 1, 2014, p. 150-151), ces deux cases sont séparées de façon définitive, la première placée à la fin de la page de droite, la seconde au début de la page de gauche. C'est un exemple qui contredit les idées reçues sur le webtoon, selon lesquelles les cases seraient indépendantes et reliées mécaniquement par le scrolling. D'une certaine façon, ce sont les webtoons, éloignés des contraintes de la page papier, qui reconstituent de façon efficace la « page » et mettent en scène une autre cohérence du lien entre les cases.

³⁰ *ibid.*, p. 34.



Fig. 5 : *Yayoiso, ReLIFE, Comico, vol. 18, série 2013-2018, 2014, Tokyo.*

Bien sûr, chaque cas doit être examiné de près, et dépasse en ce sens l'objectif plus général de mon étude sur les médias. Mais il est clair désormais qu'au sein des webtoons on peut accéder à une expérience de manga véritablement moderne. Car c'est la « page » sans restriction physique qui se trouve placée au premier plan, un peu comme s'il s'agissait de tester la modernité du manga sous de nouvelles conditions. C'est pourquoi j'aurais dû, au lieu de contempler l'image chutant dans l'écran, m'interrompre parfois de scroller. Ou bien, j'aurais dû, au lieu de progresser d'une traite de façon machinale, prévoir des moments pour « figer » mon regard. Peut-être alors aurais-je pu découvrir, sans tomber dans la nostalgie, une expérience de manga différente de celle du support papier, celle d'une modernité particulière présente dans l'écran ? Dans les mangas numériques, il peut donc exister des points d'ancrage du regard, qui renouvellent la signification du lien entre les cases. Peut-être la modernité du manga s'éprouve-t-elle dans ces conditions nouvelles.