

Le sémioticien : « Lire de droite à gauche, c'est un enrichissement »

Les mangas se lisent de droite à gauche, comme la langue japonaise. Cela induit-il une modification de la vision et de la pensée de ceux qui, habitués à lire de gauche à droite, se lancent dans un autre système de lecture ? On pourrait le craindre, peut-être. Jean-Marie Klinkenberg, professeur émérite de sémiotique à l'ULiège, ne le croit pas du tout. Pour lui, l'œil et le cerveau sont bien équipés pour envisager tous les systèmes.

Lire de droite à gauche, c'est contraire à notre pratique.

Le japonais s'écrit de haut en bas et de droite à gauche. Le manga provient de cette disposition traditionnelle. Est-il plus utile de lire de gauche à droite ou de droite à gauche ? En ligne ou en colonnes ? Toutes les écritures existent. Aujourd'hui, la majorité des écritures se lisent de gauche à droite mais de très grandes langues se lisent de droite à gauche : l'arabe, l'hé-

breu, le persan. L'esprit humain n'est pas fait pour lire dans une direction plutôt qu'une autre. En fait, ce que nous percevons, c'est l'espace. L'œil est un organe extrêmement puissant. Il peut traiter dix millions de fois plus d'informations que l'oreille. Du coup, au volant vous pouvez à la fois lire une publicité et les panneaux au bord de la route, et surveiller un petit garçon qui risque de traverser. Nous percevons des blocs. Une fois que vous avez appris à lire, vous lisez des blocs. C'est vrai que le système du manga est inattendu pour nous, il est contre-intuitif puisque nous sommes habitués à tout faire de gauche à droite, même au cinéma où, comme me disait un monteur, il vaut mieux filmer les charges de cavalerie de gauche à droite plutôt que l'inverse. Mais nous sommes câblés pour voir des ensembles et donc ce n'est pas très difficile. L'œil s'adapte donc. Quand le manga est

arrivé, certains éditeurs ont essayé de retourner les images. Mais cela provoquait des incohérences. Aujourd'hui, la plupart des éditeurs ont adopté le système japonais, où on doit quand même un peu circuler sur la page. C'est nouveau, mais ce n'est pas bouleversant. Quand nous regardons un tableau, nous sommes habitués à circuler, nous ne lisons pas Piero della Francesca ou Magritte en se disant on va commencer en haut à gauche. On est attiré par des masses. Ici, c'est une nouvelle disposition. Les Japonais d'ailleurs utilisent deux systèmes. Les journaux continuent à être globalement de droite à gauche et en colonnes. Mais un livre scientifique sera écrit de gauche à droite en lignes et plus en colonnes. Il y a même des écritures, on trouve ça en grec ancien par exemple, qui ont utilisé le boustrophédon : première ligne de gauche à droite, seconde ligne de droite à gauche, et

l'orientation des caractères change. On suit en fait le sillon tracé par un bœuf, c'est l'origine du mot, ou un tracteur. Dans l'égyptien ancien, il faut voir vers quel côté les personnages, humains ou animaux, regardent : s'ils regardent à droite, il faut lire de droite à gauche et l'inverse. Notre cerveau est capable d'envisager tous ces phénomènes.

Mais cela induit-il de nouvelles manières de penser ?

Je ne le pense pas. Je dirais même que c'est un enrichissement parce que ça apprend des stratégies pour se mouvoir dans l'espace, c'est d'une grande plasticité. La première fois qu'on en lit, on va buter, mais on s'y habitue vite. L'œil peut traiter beaucoup d'informations spatiales simultanément. Notre système rétine-cortex est bien équipé pour envisager tous les systèmes de spatialité. C'est comme apprendre une langue étrangère, ça ne cause pas de dommage.

JEAN-CLAUDE VANTROYEN



Pour Jean-Marie Klinkenberg (ULiège), l'œil et le cerveau sont bien équipés pour envisager tous les systèmes. © DR.

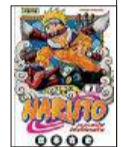
Les 10 meilleures ventes en 2021



1. Astérix et le griffon

Vol.39
Ferréol Conrad

1.547.576



2. Naruto

Vol.1
Kishimoto, Masashi

274.975



3. Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba

Vol.1
Gotouge, Koyoharu

254.649



4. Naruto

Vol. 2
Kishimoto, Masashi

230.104



5. One piece : édition originale. Romance Dawn à l'aube d'une grande aventure

Vol.1
Oda, Eiichiro

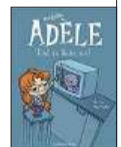
223.388



6. Blake et Mortimer : Le Dernier Espadon

Vol.28
Van Hamme, Berserik,
Van Dongen

211.739



7. Mortelle Adèle

Vol.1. Tout ça finira mal
Mr Tan

211.547



8. Demon Slayer Kimetsu no Yaiba

Vol.2
Gotouge, Koyoharu

207.487



9. My Hero Academia

Vol.1
Izuku Midoriya : les origines
Horikoshi, Kohei

206.943



10. Naruto

Vol.3
Kishimoto, Masashi

203.222

Pour tous les âges et tous les publics



© DR.



© DR.

« Death Note » de Tsugumi Oba et Takeshi Obata

Un mystérieux cahier noir, le « Death Note » est le héros de cette série pour ados en 13 volumes. Le livre a appartenu au Ryûk, le dieu de la mort, et il a le pouvoir de tuer les criminels, dont les noms lui sont confiés.

« Monster » de Naoki Urasawa

Ce manga réaliste pour adulte en 18 tomes est un thriller terrifiant, dont le héros, un neurochirurgien, est confronté à la folie manipulatrice et eugéniste d'un « monstre » néonazi.



© DR.

« Slam Dunk » de Takehiko Inoue

Référence absolue dans le domaine du manga sportif, Slam Dunk est une série en 31 volumes, inspirée par la vie du basketteur noir américain Dennis Rodman, cinq fois champion de NBA, un défenseur de génie mais aussi une star de la télé-réalité. Entre sport et romance, ce manga s'est vendu à plus de 120 millions d'exemplaires au Japon.



© DR.

« Beck » de Harold Sakuishi

Série en 34 tomes destinée aux amateurs de rock, Beck explore le monde du show-bizz de l'intérieur, au travers de la carrière d'un groupe dont la trajectoire rappelle celle des Red Hot Chili Peppers. On y croise John Lennon, Freddie Mercury, Sid Vicious, Kurt Cobain... C'est très référencé et ça déchire comme une Stratocaster.



© DR.

« Orange » de Ichigo Takano

Ce « shojo » pour jeunes filles en six volumes a été adapté au cinéma. Son héroïne, Naho, une jeune étudiante de 16 ans, vit un retour vers le futur. Elle reçoit des lettres d'elle-même, écrites dix ans plus tard, pour la mettre en garde contre ses actes. La série aborde avec profondeur et délicatesse les thèmes de la mélancolie adolescente et de la tentation du suicide. DA.CV.

l'histoire

A la conquête de la galaxie

DA.CV.

Le manga a son génie fondateur, auteur culte d'Astro Boy, des Trois Adolfs ou du Roi Léo, pillé par les studios Disney dans Le Roi Lion. Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, Tezuka a inventé le découpage cinématographique et le graphisme original des mangas, où le réalisme et la caricature s'épousent dans l'émotion du trait. Il faut pourtant attendre les années 1980 pour voir percer le manga en France et en Belgique, sous la plume cyberpunk de Katsuhiro Otomo, avec Akira. Albatros, le corsaire de l'espace de Leiji Matsumoto, et Ghost in the shell, le cyborg féminin de Mamoru Oshii, s'engouffrent dans la brèche. Sur le petit écran, le Club Dorothee fait la promo de Goldorak, Capitaine Flam, Candy et des Chevaliers du Zodiaque... Mais cette vogue tétanise les parents. Futurisme sombre, héros sans morale et héroïnes fantasmées n'ont pas bonne presse.

Les jeunes apprécient, au contraire, ces personnages souvent marginaux, qui n'ont rien d'exemplaire, n'ont pas de bonnes notes à l'école ni de super-pouvoirs, et parlent d'amour ou d'amitié plutôt que d'héroïsme. Les mangas leur plaisent d'autant plus qu'ils coûtent deux à trois fois moins cher que les bandes dessinées, qu'il faut rarement attendre la suite plus de deux ou trois mois, et que les adultes s'avèrent incapables de comprendre leurs sens de lecture inversés...

Un rythme effréné

Au Japon la production de manga obéit à une logique industrielle et commerciale très éloignée des règles de l'édition en vigueur chez nous. Les univers et les personnages sont créés sur mesure, pour des publics ciblés en fonction de l'âge, du sexe, des hobbies, de la profession des lecteurs. Les différents tomes d'une série paraissent à un rythme effréné et se poursuivent aussi longtemps que le public en redemande. Pour tenir les délais, les mangakas s'entraident d'une foule d'assistants et de collaborateurs anonymes, rémunérés au lance-pierre. Les éditeurs possèdent la plupart du temps les droits sur les héros, ce qui leur permet de développer, en parallèle, des séries animées ou des adaptations télévisées qui boostent leurs univers.

Dans les années 2000, le manga est entré dans une nouvelle ère avec des chiffres de croissance de 30 % par an sur la France. A l'opposé des festivals où les collectionneurs chassent la dédicace et les experts débattent du 9^e Art, les salons de mangas ouvrent les portes d'un monde nouveau aux amateurs de bande dessinée. Japan Expo, Made in Asia, Paris Manga, Japan Haru, Japan Addict, Japan Geek... voient communier des millions de fans. Ils se déguisent pour les cosplay, s'éclatent aux concerts de J-Pop, découvrent les arts martiaux, font partager aux parents et aux grands-parents les plaisirs de la gastronomie, la richesse de la culture japonaise.

A l'aube du XXI^e siècle, la France devient le deuxième plus grand consommateur de mangas au monde. En 2020, Netflix porte le coup de grâce, en diffusant massivement les innombrables séries animées de ces héros devenus cultes. La Belgique, pays fondateur de la bande dessinée en Europe, cède à son tour à la magie et au fantasme.