

**REPUBLIQUE ALGERIENNE DEMOCRATIQUE ET POPULAIRE**  
**Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique**

**Université Aboubakr Belkaïd – Tlemcen –**



**Faculté des lettres et des langues étrangères**

**Département de français**

**Thème :**

**La bande dessinée et le manga comme outils de transculturalité**

Mémoire de fin de cursus élaboré en vue de l'obtention du diplôme de master

Spécialité : Littérature et civilisation

**Présenté par :**  
TORCHAOUI Ibrahim  
ZITOUNI Abdallah Khalil

**sous la direction de :**  
M. BENMANSOUR H.R

**Membres du jury :**

Hakkak Houria  
Benmansour Hacene Ryad  
Bemmoussat Amel

Année universitaire : 2022/2023

## **Remerciements**

Nos remerciements vont tout particulièrement à M. BENMANSOUR H.R pour la qualité de son encadrement, sa disponibilité et son soutien.

Nous remercions les membres du jury qui ont bien voulu porter attention à notre travail.

Merci à nos familles, aux ami(e)s et aux collègues qui nous ont soutenus à chaque étape de notre thèse.

# Sommaire

<b>Introduction</b> .....	
<b>Chapitre I : L'univers de la Bande dessinée et du Manga</b> .....	
1. Définition générale de la Bande dessinée .....	
2. Définition générale du Manga .....	
<b>Chapitre II : Des planches au grand écran : l'adaptation animé et cinématographique de la bande dessinée et du manga</b> .....	
1. L'adaptation de la bande dessinée en dessin animé .....	
2. L'adaptation de la bande dessinée au film cinématographique .....	
3. Comparaison entre l'adaptation en dessin animé et en film cinématographique .....	
4. Implications pour l'industrie de la bande dessinée .....	
5. La BD au musée : l'adaptation en exposition .....	
6. L'animation japonaise .....	
<b>Chapitre 3 : La mise en scène culturelle</b> .....	
1. Les bandes dessinées et les mangas comme outil de transculturalité .....	
2. L'interactivité .....	
3. La lexiculture .....	
4. Les médias .....	
5. Les TIC .....	
6. Contexte et enjeux de l'interculturalité dans <i>Astérix et Obélix</i> , <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> ....	
7. L'ouverture du manga au monde occidental .....	
8. Le mélange culturel dans le manga .....	
9. Les références culturelles, historiques et mythologiques .....	
<b>Conclusion</b> .....	
<b>Bibliographie</b> .....	
<b>Tables des matières</b> .....	
<b>Résumé</b> .....	

# Introduction

La bande dessinée et le manga sont des formes d'expression artistique qui ont conquis un public mondial et ont suscité un intérêt croissant au fil des décennies. Originaires de cultures différentes, la bande dessinée occidentale et le manga japonais se sont développés de manière distincte, mais partagent un point commun essentiel : ils ont la capacité de transcender les frontières culturelles et de servir de médiums puissants pour la transmission d'idées, d'histoires et de valeurs.

La bande dessinée est un art, un objet de plaisir, de divertissement mais c'est aussi un média. Eric Dacheux dit que la bande dessinée est « un support de communication aux caractéristiques techniques spécifiques et une industrie culturelle particulière »<sup>1</sup>.

Ce mémoire se propose d'explorer le rôle de la bande dessinée et des mangas en tant qu'outils interculturels, mettant l'accent sur leur capacité à transmettre une culture. En examinant leur évolution historique, leurs caractéristiques narratives et leurs modes de représentation visuelle, nous chercherons à comprendre comment ces formes d'art peuvent être utilisées pour raconter des histoires qui reflètent et préservent la richesse des cultures d'origine.

Le premier chapitre est consacré aux bases de notre étude en présentant un aperçu général de la bande dessinée et du manga. Nous examinerons leurs origines respectives, leurs caractéristiques stylistiques distinctives et leurs impacts sur la société contemporaine. En étudiant leur popularité croissante à l'échelle mondiale, dans ce chapitre nous nous appuyons sur l'approche formaliste qui met l'accent sur les aspects formels et structurels d'une œuvre littéraire. Les formalistes accordent une importance primordiale aux éléments intrinsèques d'un texte, tels que le langage, le style, la structure, les motifs récurrents et les dispositifs littéraires utilisés.

Le deuxième chapitre se concentrera sur le processus d'adaptation, un phénomène répandu dans le monde de la bande dessinée et des mangas. Nous analyserons comment ces œuvres sont adaptées d'un support à un autre, tels que les films, les séries télévisées, et les dessins animés, en étudiant les défis créatifs et culturels auxquels les artistes et les réalisateurs sont confrontés, en mettant en lumière les questions de fidélité à l'œuvre originale et d'interprétation culturelle. L'approche sur laquelle est fondé le deuxième chapitre est l'adaptation littéraire, une approche

---

<sup>1</sup> Eric Dacheux, « Introduction générale », in Hermès n°54, « La bande dessinée : Art reconnu, média méconnu », Paris, CNRS Editions, 2009, p.11.

spécifique qui se concentre sur la transformation d'une œuvre littéraire, telle qu'un roman, une pièce de théâtre ou une bande dessinée, en une forme narrative différente, comme un film, une série télévisée ou une pièce de théâtre. Cette approche examine les choix artistiques et les défis auxquels sont confrontés les adaptateurs lorsqu'ils transposent une œuvre d'un médium à un autre.

Le troisième chapitre abordera la notion d'interculturalité dans la bande dessinée et les mangas. Nous explorerons comment ces formes d'art peuvent servir de ponts culturels en présentant des histoires, des personnages et des thèmes qui transcendent les frontières nationales. Nous analyserons comment les artistes et les auteurs utilisent des éléments culturels spécifiques pour enrichir leurs récits et promouvoir une compréhension mutuelle entre les cultures. Nous examinerons également les réactions et les réceptions de ces œuvres dans différents contextes culturels, en mettant en évidence leur impact sur la perception de la diversité culturelle. L'approche littéraire transculturelle est une perspective qui examine les œuvres littéraires à travers le prisme des échanges et des interactions entre différentes cultures. Elle met l'accent sur la façon dont les œuvres littéraires transcendent les frontières culturelles, les langues et les traditions, et comment elles reflètent les influences mutuelles et les échanges entre différentes sociétés.

En conclusion, ce mémoire explorera la capacité unique de la bande dessinée et des mangas à servir d'outils interculturels, permettant la transmission et l'appréciation des cultures à travers le monde. En étudiant leur évolution, leur adaptation et leur interculturalité, nous espérons jeter un éclairage sur l'importance de ces formes d'art en tant que véhicules de communication interculturelle. En comprenant comment la bande dessinée et les mangas peuvent transcender les frontières culturelles, nous sommes en mesure d'apprécier leur contribution à la promotion de la diversité culturelle et à la création de ponts entre les peuples.

L'objectif de ce mémoire est de mettre en évidence l'importance de la bande dessinée et du manga dans la transmission d'une culture étrangère, et à éveiller chez les lecteurs une conscience face à l'importance de l'apprentissage d'une culture étrangère de manière simple, amusante et efficace. Espérons que cette étude contribuera à une meilleure compréhension de la façon dont la bande dessinée peut être utilisée pour favoriser l'apprentissage interculturel.

Ce mémoire s'appuiera sur une variété de sources, notamment des études académiques, des travaux critiques et des exemples concrets d'œuvres de bande dessinée et de mangas. L'analyse approfondie de ces sources nous permettra de formuler des observations et des conclusions éclairantes sur le rôle de ces médiums dans la transmission de la culture.

Ce qui nous a encouragés à réaliser cette thèse, c'est que la bande dessinée occupe une partie importante dans notre vie, que ce soit en tant qu'enfants ou adultes, et de montrer la valeur de la bande dessinée dans le domaine scientifique loin d'être juste un simple moyen de divertissement.

Il convient de noter que ce mémoire se concentre principalement sur la bande dessinée et les mangas en tant qu'outils interculturels pour transmettre une culture, et non pas sur leur valeur esthétique ou sur d'autres aspects spécifiques de ces formes d'art. Bien que la dimension esthétique soit indissociable de ces médiums, notre objectif principal ici est d'examiner comment ils servent de véhicules culturels.

- Comment la bande dessinée et le manga contribuent-ils à l'enrichissement culturel du lecteur ?

En explorant le monde fascinant de la bande dessinée et des mangas en tant qu'outils interculturels, nous espérons non seulement élargir notre compréhension de ces formes d'art, mais aussi mettre en évidence leur potentiel pour promouvoir le dialogue interculturel, renforcer les liens entre les peuples et favoriser une meilleure compréhension de la diversité culturelle.

Prêt à entamer cette exploration captivante, nous plongeons dans les pages de la bande dessinée et des mangas, prêts à découvrir les multiples facettes de leur pouvoir interculturel.

# **Chapitre I**

**L'univers de la Bande dessinée et du Manga**



La bande dessinée, souvent considérée comme un genre littéraire mineur, est pourtant une forme d'expression artistique riche et variée qui a une longue histoire. Les mangas japonais et les bandes dessinées, ont conquis un large public dans le monde entier grâce à leur originalité, leur créativité et leur capacité à raconter des histoires captivantes.

La bande dessinée est souvent associée à des classiques tels que *Tintin*, *Astérix* ou encore *Lucky Luke*. Les premiers exemples de bandes dessinées modernes datent des années 1900, mais c'est dans les années 1940 que le genre a vraiment pris son envol avec des œuvres telles que *Les Aventures de Tintin d'Hergé et Spirou* et *Fantasio de Franquin*. Depuis lors, la bande dessinée française a évolué en explorant de nouveaux thèmes et en expérimentant de nouveaux styles graphiques, ce qui a permis à des œuvres telles que *Les Cités obscures* de François Schuiten et Benoît Peeters ou *Persepolis* de Marjane Satrapi de connaître un succès international.

Au Japon, la bande dessinée est connue sous le nom de manga, qui signifie simplement « image dérisoire ». Les mangas ont une longue histoire remontant aux estampes japonaises du XVIII<sup>e</sup> siècle, mais c'est dans les années 1950 que le genre a commencé à se développer en tant que forme de bande dessinée distincte. Le manga a rapidement gagné en popularité au Japon grâce à des œuvres comme *Astro Boy* d'Osamu Tezuka et a commencé à se faire connaître à l'étranger dans les années 1980 avec des titres tels que *Akira* de Katsuhiro Otomo et *Dragon Ball* de Akira Toriyama. Depuis lors, les mangas ont conquis un public fidèle dans le monde entier grâce à leur grande diversité de genres et de styles graphiques, allant de la comédie romantique au drame historique, en passant par l'action, la science-fiction et le fantastique. Des séries telles que *One Piece* d'Eiichirō Oda et *Naruto* de Masashi Kishimoto sont devenues des phénomènes de la culture populaire, attirant des fans de tous âges et de tous horizons.

La culture Otaku, notion japonaise qui désigne les passionnés d'animés et mangas, est un phénomène à part entière. Le mot "otaku", intraduisible, peut prendre différentes sens selon le contexte. Étymologiquement, le mot "manga" signifie "dessin comique", et a été inventé par Hokusai. Dans son pays d'origine, la culture Otaku est souvent associée à une connotation négative, décrivant une personne fanatique d'animés et de mangas, qui s'enferme chez elle et rejette les relations humaines. Alors que, dans d'autres pays, ce concept est différent, décrivant simplement les fans de mangas et d'animés, sans aucune connotation négative.

## 1. Définition générale de la Bande dessinée

La bande dessinée (BD) est une forme d'art narrative qui utilise des images et des textes pour raconter des histoires. Les BD sont connues pour leur capacité à captiver les lecteurs grâce à leur combinaison unique de dessins et de mots, et sont appréciées par des millions de fans dans le monde entier.

Les BD ont une longue histoire qui remonte au 19<sup>ème</sup> siècle en Europe, avec des personnages emblématiques tels que *Lucky Luke* (figure 1) et *Astérix* (figure 2). Au fil du temps, les BD ont évolué et se sont diversifiées pour inclure une grande variété de genres et de styles, allant des super-héros aux récits d'aventure, en passant par les romans graphiques et les comédies.



**Figure 1**



**Figure 2**

Les BD sont souvent considérées comme une forme de narration visuelle, qui permet aux artistes de raconter des histoires à travers des images et des dessins. Les BD peuvent également utiliser des techniques telles que les dialogues, les narrations, les onomatopées et les effets sonores pour donner vie à l'histoire.

En fin de compte, les BD sont une forme d'art dynamique et en constante évolution qui continue de captiver les lecteurs de tous âges. Les BD sont appréciées pour leur capacité à raconter des

histoires fascinantes, à explorer des thèmes importants et à offrir une échappatoire de la réalité quotidienne.

Aujourd'hui, la bande dessinée est un art vivant et en constante évolution, avec une grande diversité de styles, de genres et de formats. Elle est devenue un moyen important pour les auteurs de s'exprimer et de raconter des histoires, ainsi qu'un élément important de la culture populaire dans le monde entier.

### **1.1. Histoire de la bande dessinée dans le monde**

La bande dessinée a une histoire riche et complexe qui remonte à des milliers d'années. Les premières formes de bandes dessinées peuvent être retracées dans les hiéroglyphes égyptiens<sup>2</sup> et les frises grecques, qui utilisaient des images et des textes pour raconter des histoires.

Cependant, la bande dessinée moderne telle que nous la connaissons aujourd'hui a émergé au XIXe siècle avec la popularité des caricatures et des satires politiques dans les journaux. Ces images humoristiques ont évolué vers des histoires plus longues, souvent publiées sous forme de livres ou de magazines.

En Europe, les bandes dessinées ont connu une grande popularité au début du XXe siècle, avec des publications telles que "*Le Petit Vingtième*", qui a publié des séries telles que "*Tintin*" d'Hergé. En Belgique, la bande dessinée est devenue une partie importante de la culture populaire, avec des artistes tels que Franquin ("*Spirou et Fantasio*") et Morris ("*Lucky Luke*").

Aux États-Unis, les bandes dessinées ont également connu un succès immense, avec des personnages emblématiques tels que *Superman*, *Batman* et *Spider-Man*. Les bandes dessinées américaines ont souvent été publiées sous forme de comics, des magazines bon marché qui ont été vendus dans des kiosques et des épiceries.

Aujourd'hui, la bande dessinée continue d'évoluer et d'influencer la culture populaire dans le monde entier. Les mangas japonais ont une présence mondiale significative, tandis que la bande dessinée américaine reste un élément important de la culture populaire américaine. En Europe,

---

<sup>2</sup> L'écriture hiéroglyphique est apparue vers 3200-3150 av. J.-C. et utilisée jusqu'au IV<sup>e</sup> siècle ap. J.-C. En parallèle de cette écriture à caractère sacré et monumental.

la bande dessinée a vu une augmentation de la reconnaissance culturelle ces dernières années, avec des festivals et des musées dédiés à cet art.

## **1.2. Les premières formes de bandes dessinées**

Les premières formes de bandes dessinées remontent à plusieurs siècles. Au fil du temps, différents types de récits visuels ont évolué pour donner naissance à ce que nous connaissons aujourd'hui sous le nom de bande dessinée.

L'une des premières formes de narration visuelle qui se rapproche de la bande dessinée moderne est la "série narrative". Ces séries se composaient de plusieurs images qui racontaient une histoire en séquences. Un exemple célèbre est *la Tapisserie de Bayeux*, datant du XI<sup>e</sup> siècle, qui illustre la conquête normande de l'Angleterre.

Au XIX<sup>e</sup> siècle, des formes plus proches de la bande dessinée contemporaine ont commencé à émerger. En France, des artistes comme Rodolphe Töpffer ont réalisé des histoires illustrées sous forme de planches avec des séquences d'images accompagnées de textes. Töpffer est souvent considéré comme l'un des pionniers de la bande dessinée, avec des œuvres telles que "*Histoire de M. Vieux Bois*" et "*Histoire de Monsieur Cryptogame*".

Cependant, c'est au début du XX<sup>e</sup> siècle que la bande dessinée telle que nous la connaissons a pris son essor. En 1896, le journal américain *New York World* a publié la première bande dessinée en série, "*The Yellow Kid*" de Richard F. Outcault. Cette bande dessinée mettait en scène un personnage récurrent dans des histoires courtes, marquant ainsi le début de la bande dessinée séquentielle.

En parallèle, d'autres pays ont également développé leurs propres formes de bandes dessinées. Par exemple, le Japon a une longue tradition de narration visuelle appelée "manga". Les premiers mangas modernes ont commencé à apparaître au début du XX<sup>e</sup> siècle, avec des œuvres telles que "*Shin Takarajima*" de Kitazawa Rakuten.

Au fil des décennies, la bande dessinée s'est diversifiée et a évolué dans le monde entier, adoptant différents styles artistiques, genres narratifs et supports de publication. Des icônes de la bande dessinée telles que *Tintin*, *Astérix*, *Superman* et *Batman* ont également vu le jour et ont contribué à populariser le médium.

En résumé, les premières formes de bandes dessinées remontent à des siècles, avec des exemples tels que *la Tapisserie de Bayeux*. Cependant, c'est au XIXe et au début du XXe siècle que des artistes comme Töpffer et Outcault ont jeté les bases de la bande dessinée moderne, ouvrant la voie à son évolution continue à travers le monde.

### **1.3. L'importance de la bande dessinée dans la culture populaire**

La bande dessinée occupe une place importante dans la culture populaire depuis son émergence. Elle a influencé de nombreux domaines artistiques et a façonné notre façon de consommer et de comprendre les récits visuels.

Tout d'abord, la bande dessinée a joué un rôle majeur dans l'industrie du divertissement. Les personnages emblématiques de bandes dessinées, tels que *Superman*, *Batman*, *Spider-Man* et *Astérix*, sont devenus des icônes de la culture populaire. Leurs aventures ont été adaptées dans des films à succès, des séries télévisées, des jeux vidéo et des produits dérivés. La popularité de ces adaptations témoigne de l'impact durable de la bande dessinée sur le grand public.

En outre, la bande dessinée a été un terrain fertile pour l'expérimentation artistique et l'innovation narrative. Les artistes de bande dessinée ont repoussé les limites de la narration visuelle, en utilisant des styles graphiques variés, des techniques d'encre et de coloration uniques, et en explorant des thèmes et des genres divers. Certains ont même utilisé la bande dessinée comme moyen d'expression politique ou social, abordant des questions telles que les inégalités, les droits de l'homme et l'environnement.

La bande dessinée a également joué un rôle dans la diffusion de la culture et de la littérature. De nombreux albums de bande dessinée ont adapté des œuvres littéraires classiques, permettant ainsi à un public plus large d'y accéder. Par exemple, des adaptations de romans tels que *Les Misérables* de Victor Hugo ou *L'Odyssée d'Homère* ont été réalisées en bande dessinée, offrant une nouvelle expérience de lecture visuelle.

Enfin, la bande dessinée a contribué à la création de communautés de fans et de rassemblements à travers le monde. Les festivals de bande dessinée, les conventions et les rencontres d'auteurs sont des occasions pour les amateurs de se réunir, d'échanger des idées, de partager leurs collections et de célébrer leur passion commune. Ces événements ont créé un sentiment d'appartenance et ont favorisé la diffusion de la bande dessinée dans la société.

#### 1.4. Périodes clés et mouvements artistiques

La bande dessinée a connu différentes périodes clés et a été influencée par divers mouvements artistiques au fil de son évolution. Ces périodes et mouvements ont contribué à façonner la bande dessinée telle que nous la connaissons aujourd'hui, en introduisant de nouvelles techniques artistiques, en explorant des thèmes spécifiques et en repoussant les limites du médium.

Les débuts de la bande dessinée moderne : Au début du XXe siècle, des artistes comme Winsor McCay et George Herriman ont créé des bandes dessinées qui ont posé les bases du langage visuel de la bande dessinée. Des œuvres telles que "*Little Nemo in Slumberland*" de McCay ont utilisé des compositions innovantes, des perspectives dynamiques et des scénarios imaginatifs. Ces premières expérimentations ont ouvert la voie à de nouvelles possibilités artistiques.

L'âge d'or de la bande dessinée : Dans les années 1930 et 1940, la bande dessinée a connu une période de popularité sans précédent, notamment grâce à l'émergence de super-héros tels que *Superman*, *Batman* et *Wonder Woman*. Cette période, connue sous le nom d'âge d'or de la bande dessinée, a été marquée par des récits d'action, d'aventure et de justice, ainsi que par l'utilisation de couleurs vives et de compositions dynamiques.

L'underground et la bande dessinée alternative : Dans les années 1960 et 1970, des mouvements de contre-culture ont émergé, donnant naissance à la bande dessinée underground et alternative. Des artistes tels que Robert Crumb, Gilbert Shelton et Art Spiegelman ont exploré des thèmes plus subversifs, abordant des sujets politiques, sociaux et personnels. Ces œuvres ont souvent été publiées de manière indépendante et ont remis en question les conventions traditionnelles de la bande dessinée.

La bande dessinée franco-belge : En Europe, notamment en France et en Belgique, la bande dessinée a développé un style distinct et a connu une reconnaissance artistique plus large. Des séries emblématiques telles que "*Tintin*" d'Hergé, "*Astérix*" de René Goscinny et Albert Uderzo, et "*Valérian et Laureline*" de Pierre Christin et Jean-Claude Mézières ont contribué à la renommée internationale de la bande dessinée franco-belge. Ces œuvres ont souvent été caractérisées par un souci du détail artistique, une utilisation de la couleur et une narration sophistiquée.

La bande dessinée contemporaine : Au cours des dernières décennies, la bande dessinée a continué à se diversifier et à s'expérimenter dans de nouveaux territoires. Des mouvements tels que la bande dessinée indépendante, la bande dessinée autobiographique et la bande dessinée

web ont gagné en popularité. Des auteurs tels que Alison Bechdel, Marjane Satrapi et Raina Telgemeier ont apporté.

## 2. Définition générale du Manga

Les mangas sont des bandes dessinées du Japon qui ont des caractéristiques différentes. La plupart du temps, c'est en noir et blanc, en utilisant du papier recyclé, l'image n'est pas aussi statique que dans les BD occidentaux, le mouvement et les émotions des personnages sont importants, les grands yeux mettent en valeur les expressions faciales et le niveau de langage aussi, puisque le manga a beaucoup d'onomatopées pour décrire les actions et les pensées du personnage. (Voir figure 3)



Figure 3

Les mangas comprenaient tout, de la poésie au contenu sexuel, et les succès sont devenus des "animes".

C'est aussi un phénomène de la culture populaire : 40% des livres achetés au Japon sont des mangas. Il existe différents types de mangas comme le Shonen, qui s'adresse principalement aux jeunes garçons, mais il y en a pour tous les goûts car il y a de l'action, de l'aventure, de la

science-fiction, de la vie scolaire et de l'amitié. Les exemples sont *Naruto*, *Dragon ball*, *One piece*.

Le shôjo, initialement destiné aux jeunes filles, est désormais ouvert à tous les publics. Les sujets abordés sont la romance, les relations amoureuses ou l'amitié basée sur la confiance comme *Kaguya sama*, *Nana*, *Lady oscar* etc...

Seinen est généralement destiné à un public masculin adulte. Les œuvres de ce genre ont tendance à présenter des intrigues complexes, une exploration approfondie des personnages et des thèmes plus matures et sérieux, tels que la guerre, les scènes sanglantes, la politique, la vie professionnelle, les relations amoureuses et le sexe.

Au contraire du shonen, qui se concentre généralement sur le combat et l'aventure, le manga seinen a tendance à se concentrer davantage sur la psychologie et les relations entre les personnages, ainsi que sur des problèmes sociaux et culturels plus larges.

## **2.1. Histoire du manga**

Le manga a traditionnellement été une forme d'expression liée à des événements sociaux, mais aujourd'hui, elle est devenue une réponse à la recherche d'identité et une manière d'imiter ou de se différencier des autres.

Les mangas sont très anciens car ils datent de la période Edo, grâce à Toba, quand c'étaient des mangas au crayon et des visages d'animaux. Au XVIIème siècle, Hishikawa a créé des *ukiyo-e*, des dessins qui peut être colorier par les gens.

Au XXème siècle, Rakuten Kitazawa crée le premier magazine manga japonais (*Tôkyô Puck*). Ainsi, les premiers magazines de manga tels que nous les connaissons actuellement ont commencé à cette époque. Puis, quelques grands dessinateurs sont montés sur scène :

Osamu Tezuka est le premier auteur à créer de véritables histoires avec une dramaturgie comme par exemple '*Astro, le Robot*' (voir figure 4) qui est un réel phénomène de la société japonaise, et dont la silhouette est reconnue dans le monde chez les fans de mangas comme une légende du style visuel du manga japonaise.





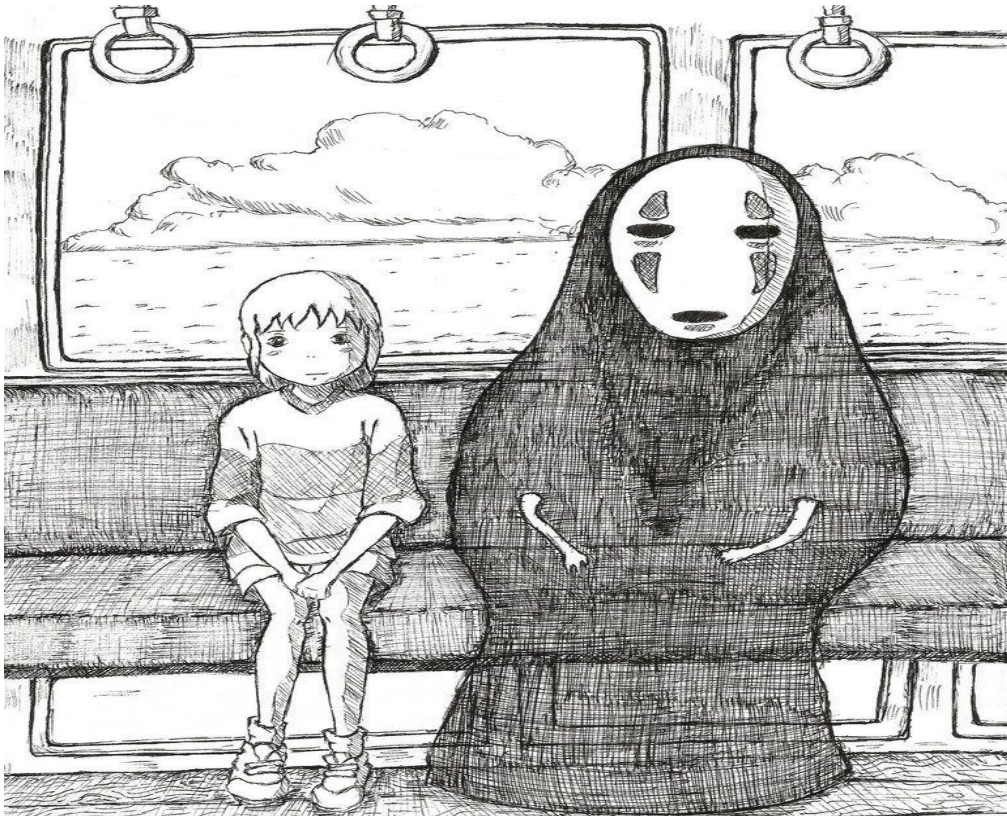
Figure 4

- Naoki Urazawa, auteur majeur de mangas contemporains, possède à la fois des talents de comique et de dessinateur et qui se distingue par son traitement des thèmes psychologiques et philosophiques. Le manga ‘*Monster : The Perfect Edition, Vol. 1*’ a apporté les premiers succès pour Urazawa (Voir figure5).



Figure 5

- Hayao Miyazaki défend l'idée qu'un esprit se cache dans chaque élément naturel. Le manga "*Spirited away*" (voir figure 6) est devenue l'emblème des écologistes japonais, et un classique dans le manga japonais.



**Figure 6**

L'essor des mangas a eu surtout lieu lors de la Seconde Guerre mondiale et ils font référence à quelques visions du monde, aux valeurs éthiques, aux problèmes de société, aux problèmes générés par la vie moderne et les maladies.

- L'icône du seinen c'est bien *Berserk*, Situé dans un monde de dark fantasy inspiré de l'Europe médiévale, l'histoire est centrée sur les personnages de Guts, un mercenaire solitaire et ces aventures. (Voir Figure 7)





Figure 7

## 2.2. Comment commencer à lire un Manga

Lire des mangas pour la première fois n'est pas facile car vous n'avez jamais touché de manga entre vos mains. Il existe de nombreux genres, des types spécifiques de mangas et des codes de lecture spécifiques à retenir.

Il existe plusieurs types de mangas qui correspondent à des objectifs commerciaux, et sont notamment dépendants de la maison d'édition qui les édite. Cela peut vous donner une première idée des thèmes abordés dans ces histoires<sup>3</sup> :

- *Shonen*, des mangas pour des jeunes adolescents (principalement aventure et action),
- *Shojo*, des mangas pour des jeunes filles (principalement romance et *school life*),

---

<sup>3</sup> Voir Mathieu « Japon : Tout Savoir sur la Culture Manga »,  
URL : <https://www.superprof.fr/blog/mangas-japonais-soleil-levant/> (consulté le 27/03/2023)

- *Seinen*, des mangas pour des jeunes adultes (principalement drame, thriller, horreur et science-fiction),
- *Kodomo*, des mangas pour des enfants (principalement comique et aventure).

Quand on veut lire des mangas, la première chose à intégrer est un sens de lecture différent de l'Occident tel que nous le connaissons. En fait, celui-ci suit le sens de l'écriture japonaise, de droite à gauche et de haut en bas. Il faut donc lire la page de droite avant de lire la page de gauche.

De même, sur une page de manga, la vignette du haut doit être lue en premier, puis la vignette de gauche sur le même plan, puis la vignette du bas et enfin la vignette du bas à gauche. Cela semble compliqué, mais ce n'est pas le cas, et on s'y habitue rapidement.

Il est également important de comprendre la signification d'arrière-plan derrière les vignettes. S'il est normalement blanc, il peut aussi être noir : dans ce cas l'action se déroule dans le passé, dans le cadre du souvenir ou du flashback. Un fond de transition, un dégradé entre le blanc et le noir, signifie notre passage du présent au passé et vice versa.

Les expressions faciales des personnages peuvent également être difficiles à comprendre, car elles correspondent aux codes graphiques japonais. Ainsi, les rougissements, les soupirs, les saignements de nez, la gêne ou les expressions de colère sont des éléments récurrents dans tous les Mangas.

Les bruitages et onomatopées sont aussi représentées sur la page, signifiant les bruits importants, les cris, les rires, etc.

### **2.3. La communauté « Otaku »**

Aujourd'hui, la communauté « otaku »<sup>4</sup> est intergénérationnelle, grâce à de nombreuses références diffusées depuis plus de 50 ans. Cette communauté s'est d'abord démocratisée sur Internet. Ces forums ont ainsi permis à l'anime japonais de se répandre dans le monde et aux membres de la communauté de communiquer.

---

<sup>4</sup> « Otaku » notion japonaise qui désigne les passionnés d'animés et mangas.

Cette communauté a créé son propre code de communication visuelle, réalisé principalement sur Internet mais aussi à travers des centaines d'événements et de conférences à travers le monde qui célèbrent la culture anime. Au cours de ces sessions, vous pourrez participer à des concours de cosplay (costumes pour personnages d'anime), à des concerts de groupe mettant en vedette des anime centrés sur la culture japonaise.

Avec les écrivains et les artistes de cette communauté, nous avons une idée de première main de l'impact que l'animation japonaise peut avoir, à la fois graphique et moral. Une œuvre comme Matrix, en particulier, est profondément dystopique et futuriste, inspirée de titres cyberpunk comme Akira.

Aujourd'hui, l'anime est entré dans la culture, et certains personnages sont devenus emblématiques et même utilisés dans la communication pour les grands événements comme les JO, tandis que des personnages emblématiques comme Son Goku ou Luffy deviennent les mascottes de l'événement.

#### **2.4. L'impact du manga sur les plans économique et culturel**

Le manga occupe une place prépondérante dans l'édition japonaise, représentant plus de 25% de tous les documents publiés dans le pays. Il y en a pour tous les goûts, disponibles auprès d'un très large éventail de détaillants et de boutiques en ligne. Comme l'a expliqué M. Teiji Hayashi, ancien directeur de la Division de la planification de la diplomatie publique, "le manga a des adeptes de tous les horizons, des enfants aux personnes âgées, en raison de son caractère clair. Intrigue et personnages humanistes". Cela explique pourquoi ils sont souvent utilisés non seulement à des fins de divertissement, mais aussi pour fournir des explications simples sur des sujets complexes tels que les sciences naturelles, l'histoire ou les questions sociales.

Un manga avec un grand succès à un impact considérable. Beaucoup d'entre eux ont été adaptés en livres, émissions de télévision, anime, objets de collection ou jeux vidéo. La quasi-totalité de la production culturelle de masse du Japon trouve ses racines dans cette machine industrielle, le manga, qui représente la pierre angulaire de l'économie et de la culture japonaises.

Le style artistiquement et thématiquement captivant du manga a transcendé les barrières culturelles, laissant une marque profonde et durable sur le public du monde entier. En tant que porte d'entrée de la culture japonaise, le manga a un énorme succès dans le monde entier et

suscite l'intérêt pour la culture japonaise. D'un point de vue économique et social, il reste l'une des exportations les plus rentables et a aidé le Japon à devenir l'un des plus grands exportateurs de biens culturels.

L'Amérique du Nord est l'un des plus grands marchés du manga à l'étranger, avec une valeur estimée à 300 millions de dollars au début de 2011. D'autres marchés importants existent également dans de nombreux pays européens et asiatiques. Lancée en 1996, la série *Dragon Ball* est sans doute l'une des mangas d'exportation les plus lucratives, rapportant plus de 150 milliards de dollars.

# **Chapitre II**

**Des planches au grand écran : l'adaptation animé et cinématographique de la bande dessinée et du manga**

La bande dessinée est un support pédagogique attractif et efficace pour l'apprentissage d'une langue étrangère. Dans la première partie de ce mémoire, nous avons étudié les différentes façons d'utiliser la bande dessinée dans l'apprentissage d'une langue étrangère, en analysant les avantages et les limites de cette méthode d'enseignement.

Cependant, la bande dessinée peut aussi être adaptée en dessin animé ou en film cinématographique pour toucher un public plus large et atteindre des objectifs différents. Dans cette deuxième partie, nous allons examiner l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique, en analysant les techniques utilisées et les avantages et les inconvénients de chaque méthode.

Notre problématique est de comprendre comment l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique peut influencer l'apprentissage d'une langue étrangère. Nous chercherons à répondre aux questions suivantes :

Quelles sont les techniques d'adaptation utilisées en dessin animé et en film cinématographique pour transmettre les éléments linguistiques et culturels d'une bande dessinée ?

Quels sont les avantages et les inconvénients de l'adaptation en dessin animé et en film cinématographique par rapport à l'utilisation de la bande dessinée originale pour l'apprentissage d'une langue étrangère ?

Comment ces techniques d'adaptation peuvent-elles influencer l'apprentissage d'une langue étrangère à travers la bande dessinée ?

Nous espérons que cette deuxième partie nous permettra de mieux comprendre les implications de l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique pour l'apprentissage d'une langue étrangère.

## **1. L'adaptation de la bande dessinée en dessin animé**

Le dessin animé est une forme d'adaptation populaire de la bande dessinée. Il peut s'agir d'une adaptation fidèle à l'original ou d'une adaptation libre qui prend des libertés avec l'histoire et les personnages de la bande dessinée. Dans ce chapitre, nous allons examiner les différentes techniques d'adaptation utilisées en dessin animé, analyser quelques exemples d'adaptation et discuter des avantages et des inconvénients de cette méthode d'adaptation.



## **1.1. Les différentes techniques d'adaptation utilisées en dessin animé**

La transposition directe : cette technique consiste à transposer la bande dessinée en dessin animé en utilisant les mêmes éléments visuels et narratifs. Les images de la bande dessinée sont animées et les dialogues sont adaptés pour être compréhensibles à un public plus large.

L'adaptation libre : cette technique prend des libertés avec l'histoire et les personnages de la bande dessinée pour créer une histoire originale en utilisant les éléments de la bande dessinée comme point de départ. Les personnages peuvent être modifiés ou de nouveaux personnages peuvent être introduits pour donner une nouvelle dynamique à l'histoire.

## **1.2. Analyse de l'adaptation de quelques bandes dessinées en dessin animé**

Tintin : *Les Aventures de Tintin*, réalisé par Steven Spielberg, est une adaptation fidèle de la bande dessinée d'Hergé. Le dessin animé utilise des images et des dialogues tirés directement de la bande dessinée pour recréer l'histoire de Tintin.

Astérix : *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, réalisé par Alain Chabat, est une adaptation libre de la bande dessinée d'Uderzo et Goscinny. Le film utilise les personnages et les éléments de l'histoire de la bande dessinée pour créer une nouvelle histoire originale.

## **1.3. Les avantages et les inconvénients de l'adaptation en dessin animé**

- **Avantages**

Le dessin animé peut atteindre un public plus large que la bande dessinée, ce qui peut aider à promouvoir l'apprentissage de la langue étrangère.

Les images animées et les dialogues parlés peuvent aider les apprenants à mieux comprendre les éléments linguistiques et culturels de la bande dessinée.

- **Inconvénients**

L'adaptation en dessin animé peut perdre certains éléments visuels ou narratifs de la bande dessinée originale.

Les adaptations libres peuvent prendre trop de libertés avec l'histoire et les personnages de la bande dessinée, ce qui peut dénaturer l'œuvre originale.

En résumé, l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé offre une manière attrayante d'utiliser la bande dessinée pour l'apprentissage d'une langue étrangère. Les différentes

techniques d'adaptation ont des avantages et des inconvénients qu'il faut prendre en compte lors de l'analyse d'une adaptation spéciale

## **2. L'adaptation de la bande dessinée au film cinématographique**

L'adaptation d'une bande dessinée au film cinématographique est également une pratique courante dans l'industrie du cinéma. Les cinéastes ont développé plusieurs techniques pour adapter les bandes dessinées au film cinématographique.

### **2.1. Techniques d'adaptation au film cinématographique**

L'adaptation d'une bande dessinée au film cinématographique implique souvent des techniques de mise en scène et de direction d'acteurs pour donner vie aux personnages de la bande dessinée. Les cinéastes utilisent souvent des effets spéciaux pour recréer les éléments fantastiques ou les actions impossibles de la bande dessinée.

Parfois, les cinéastes choisissent de créer une adaptation fidèle à la bande dessinée originale, en recréant les personnages, les décors et les événements de l'histoire. Dans d'autres cas, les cinéastes prennent des libertés créatives en modifiant l'histoire ou en changeant certains éléments de la bande dessinée originale pour s'adapter à la structure narrative du film.

### **2.2. Analyse de l'adaptation de quelques œuvres au film cinématographique**

L'adaptation de la bande dessinée "*Watchmen*" de Alan Moore au film cinématographique a été bien accueillie par les fans de la bande dessinée et les critiques. Le réalisateur Zack Snyder a réussi à recréer l'atmosphère sombre et dystopique de l'œuvre originale tout en y ajoutant sa propre vision créative.

En revanche, l'adaptation de la bande dessinée "*Green Lantern*" a été critiquée pour sa faiblesse dans la réalisation des personnages et de l'intrigue. Le film a pris des libertés créatives par rapport à la bande dessinée originale, ce qui a été mal perçu par les fans.

### **2.3. Les avantages et les inconvénients de l'adaptation au film cinématographique**

L'adaptation au film cinématographique permet de donner vie aux personnages de la bande dessinée et de créer une expérience immersive pour les spectateurs. Les effets spéciaux peuvent être utilisés pour recréer des éléments fantastiques ou des actions impossibles de la bande dessinée. Cependant, les cinéastes peuvent prendre des libertés créatives qui peuvent ne pas plaire aux fans de la bande dessinée. De plus, certains films peuvent être critiqués pour leur éloignement par rapport à l'œuvre originale.

### **3. Comparaison entre l'adaptation en dessin animé et en film cinématographique**

Bien que l'adaptation d'une bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique partagent des similitudes, il y a des différences importantes entre les deux techniques.

- **Techniques d'adaptation**

La principale différence entre les deux techniques d'adaptation est la façon dont les personnages sont animés. En dessin animé, les personnages sont dessinés à la main ou créés en utilisant des logiciels d'animation, tandis qu'en film cinématographique, les personnages sont généralement interprétés par des acteurs en chair et en os. Les effets spéciaux peuvent également être utilisés dans les deux techniques, mais ils ont souvent un aspect différent dans les dessins animés par rapport aux films cinématographiques.

- **Avantages et inconvénients**

L'adaptation en dessin animé a souvent un aspect plus fidèle à la bande dessinée originale, car les dessins animés peuvent recréer l'apparence des personnages et des décors de la bande dessinée originale plus facilement que les films cinématographiques. Les dessins animés sont également souvent moins coûteux à produire que les films cinématographiques. Cependant, les dessins animés peuvent manquer de l'aspect réaliste et de l'émotion que les acteurs peuvent apporter à une adaptation cinématographique.

En revanche, l'adaptation en film cinématographique peut donner vie aux personnages de la bande dessinée d'une manière plus réaliste et immersive. Les acteurs peuvent ajouter une dimension émotionnelle aux personnages qui peut manquer dans les dessins animés. Cependant,

les films cinématographiques peuvent être plus coûteux à produire que les dessins animés, et les cinéastes peuvent prendre des libertés créatives qui peuvent ne pas plaire aux fans de la bande dessinée originale.

#### **4. Implications pour l'industrie de la bande dessinée**

L'adaptation de bandes dessinées en dessins animés et en films cinématographiques est une pratique courante dans l'industrie de la bande dessinée. Les adaptations peuvent permettre aux bandes dessinées d'atteindre un public plus large et de se faire connaître auprès de personnes qui ne lisent pas habituellement de bandes dessinées.

Cependant, l'adaptation peut également entraîner une modification de l'œuvre originale, ce qui peut ne pas plaire aux fans de la bande dessinée. Les adaptations peuvent également donner lieu à des débats sur la propriété intellectuelle et les droits d'auteur, en particulier si les cinéastes prennent des libertés créatives importantes par rapport à l'œuvre originale.

En fin de compte, les adaptations de bandes dessinées en dessins animés ou en films cinématographiques peuvent être bénéfiques pour l'industrie de la bande dessinée, mais doivent être faites avec soin pour éviter de dénaturer l'œuvre originale et d'aliéner les fans de la bande dessinée.

#### **5. La BD au musée : l'adaptation en exposition**

L'adaptation des bandes dessinées en exposition est un sujet intéressant à explorer car cela permet de mettre en valeur cet art sous une forme différente de sa présentation traditionnelle dans les livres ou les magazines. En effet, la mise en scène d'une exposition permet de donner vie aux personnages et aux histoires, en les présentant dans un cadre spécifique et en les associant à d'autres objets et artefacts. Cela permet également de donner une nouvelle dimension aux bandes dessinées en les intégrant à une démarche culturelle plus large, qui met en valeur l'art graphique, la narration, l'histoire ou encore la sociologie. De plus, les expositions de BD ont le pouvoir de toucher un public différent de celui qui lit habituellement des bandes dessinées, en attirant notamment des visiteurs qui sont amateurs d'art contemporain, de design ou de culture populaire. Enfin, les expositions de BD sont souvent des événements éphémères

qui donnent l'occasion de découvrir des œuvres inédites, des éditions rares ou des objets collectors.

C'est pourquoi, nous allons explorer les différentes formes d'exposition de la BD, les enjeux liés à l'exposition de cet art, les étapes de préparation d'une exposition, ainsi que plusieurs exemples d'expositions de BD ayant eu lieu dans des musées.

### **5.1. Les différentes formes d'exposition de la BD**

Expositions thématiques : ce type d'exposition met en avant un thème particulier lié à la BD, comme par exemple l'exposition "La BD s'expose : 70 ans d'art graphique" au Centre Pompidou à Paris en 2019. Cette exposition présentait une sélection d'œuvres marquantes de l'histoire de la BD, du journal Spirou aux mangas en passant par la bande dessinée underground.

Expositions d'œuvres d'un auteur en particulier : ces expositions mettent en avant le travail d'un artiste de la bande dessinée, en présentant une sélection de ses œuvres et en mettant en lumière sa démarche artistique. Un exemple récent est l'exposition "*Tardi et la Grande Guerre*" au musée des Invalides à Paris en 2018, qui présentait les planches originales de l'album "*C'était la guerre des tranchées*" de Jacques Tardi.

Expositions interactives : ces expositions proposent des dispositifs interactifs pour permettre aux visiteurs de s'immerger dans l'univers d'une bande dessinée. Par exemple, l'exposition "*Astérix à la BnF*" en 2013 proposait un parcours de visite ludique avec des jeux, des animations et des ateliers pour découvrir l'univers de la célèbre bande dessinée d'Uderzo et Goscinny.

Expositions sur la bande dessinée et l'art contemporain : certaines expositions cherchent à croiser les univers de la BD et de l'art contemporain, en présentant des artistes qui se sont inspirés de la bande dessinée ou qui ont utilisé des codes de la BD dans leur travail. L'exposition "KRAZY ! Les dessins déjantés de Keith Haring" à la Fondation Cartier à Paris en 2020 proposait une sélection de dessins de Keith Haring qui rendent hommage à l'univers de la BD. Ces exemples montrent la diversité des formes d'exposition de la BD en France, qui peuvent s'adresser à un public large et varié, du fan de BD averti au simple curieux.

## 5.2. La préparation de l'exposition

- **Sélection des œuvres** : la première étape consiste à choisir les œuvres qui seront exposées. Cela peut se faire en collaboration avec l'auteur ou l'éditeur, en fonction de la thématique de l'exposition ou en fonction des choix du commissaire d'exposition. Il est important de sélectionner des œuvres variées pour présenter un panorama de la bande dessinée, mais aussi des pièces rares ou inédites pour attirer les visiteurs.
- **Scénographie** : la scénographie est la mise en espace des œuvres dans l'exposition. Pour une exposition de BD, il est important de créer une ambiance qui rappelle l'univers de la bande dessinée, tout en permettant une lecture claire et cohérente des œuvres exposées. La scénographie peut inclure des éléments décoratifs, des dispositifs multimédias ou des espaces thématiques.
- **Accrochage** : l'accrochage des œuvres est une étape cruciale pour une exposition de BD. Les planches originales doivent être manipulées avec précaution et accrochées de manière sécurisée pour éviter tout risque de dégradation. Il est important de respecter l'ordre de lecture des planches et de les mettre en valeur pour qu'elles soient facilement lisibles par les visiteurs.
- **Médiation** : la médiation de l'exposition consiste à proposer des éléments d'information et de compréhension pour guider les visiteurs dans leur découverte de l'exposition. Cela peut inclure des textes explicatifs, des interviews de l'auteur, des ateliers pratiques ou des dispositifs interactifs. La médiation est essentielle pour permettre au public de mieux appréhender la bande dessinée et d'en découvrir les spécificités.
- **Communication** : la communication est l'étape qui permet de faire connaître l'exposition au public. Elle peut inclure la réalisation d'affiches, de flyers, de communiqués de presse ou la mise en place d'une campagne de publicité. La communication doit s'adapter au public visé et aux objectifs de l'exposition.

Les spécificités de l'exposition de BD résident notamment dans la manipulation délicate des planches originales, qui doivent être préservées de toute détérioration, ainsi que dans la création d'une scénographie qui rende hommage à l'univers graphique de la bande dessinée tout en permettant une lecture claire et accessible pour les visiteurs. La médiation est également essentielle pour aider les visiteurs à appréhender les spécificités de la bande dessinée et en découvrir toutes les subtilités.

### **5.3. Les enjeux de l'exposition de BD**

L'exposition de BD peut représenter des enjeux importants tant du point de vue de l'institution culturelle que des auteurs et des éditeurs :

Du point de vue de l'institution culturelle, l'exposition de BD peut avoir plusieurs enjeux. Tout d'abord, elle permet de valoriser une forme d'art populaire et souvent mal considérée, en mettant en avant le talent des auteurs et la richesse des univers graphiques proposés. L'exposition de BD peut également permettre de toucher un public plus large que celui habituellement attiré par les musées et les expositions, notamment les jeunes et les amateurs de BD. Enfin, l'exposition de BD peut contribuer à la transmission d'un patrimoine culturel en permettant aux visiteurs de découvrir l'évolution de la BD à travers le temps et les œuvres de différents auteurs.

Du point de vue des auteurs et des éditeurs, l'exposition de BD représente également des enjeux importants. Tout d'abord, elle permet de valoriser l'œuvre de l'auteur en lui offrant une visibilité accrue et en permettant aux visiteurs de découvrir son univers graphique et narratif. L'exposition peut également contribuer à la reconnaissance de l'auteur par les institutions culturelles et le grand public. Enfin, l'exposition de BD peut avoir des retombées économiques pour l'auteur et l'éditeur en favorisant la vente de livres et la notoriété de la maison d'édition.

En somme, l'exposition de BD représente un enjeu de valorisation de l'art de la BD et de transmission d'un patrimoine culturel, tout en offrant une visibilité accrue et des retombées économiques pour les auteurs et les éditeurs. Elle permet également de toucher un public plus large et de contribuer à la reconnaissance de la BD en tant que forme d'art à part entière.

### **5.4. Les exemples d'expositions de BD**

*"Tintin, Hergé et les trains"* - Musée des chemins de fer de Saint-Ghislain (Belgique) : Cette exposition, qui a eu lieu en 2019, était consacrée aux trains dans l'œuvre d'Hergé. Elle présentait des planches originales, des objets de collection, des modèles réduits, des affiches de cinéma et des films d'animation. La scénographie de l'exposition reproduisait l'ambiance des gares et des trains, avec des effets sonores et lumineux. L'exposition a rencontré un grand succès auprès des amateurs de Tintin et des trains, avec plus de 25 000 visiteurs en quelques mois.

"*Astérix et la Transitalique*" - Musée Maillol (Paris) : Cette exposition, qui a eu lieu en 2017, était consacrée à la bande dessinée "*Astérix et la Transitalique*" de Jean-Yves Ferri et Didier Conrad. Elle présentait des planches originales, des croquis, des dessins préparatoires et des objets de collection. La scénographie de l'exposition reproduisait l'univers graphique de la BD, avec des couleurs vives et des décors en trompe-l'œil. L'exposition a attiré un public familial et a été appréciée pour son côté ludique et pédagogique.

"*La BD s'expose*" - Musée de la Bande Dessinée (Angoulême) : Cette exposition permanente présente l'histoire de la bande dessinée à travers des planches originales, des objets de collection, des maquettes et des outils de travail. La scénographie de l'exposition est sobre et met en valeur les œuvres exposées. L'exposition est très appréciée des visiteurs pour son contenu riche et varié, ainsi que pour sa mise en scène sobre et efficace.

Ces exemples montrent la diversité des concepts d'expositions de BD, allant de l'exposition thématique à l'exposition consacrée à une œuvre en particulier en passant par l'exposition permanente. Les scénographies sont également très variées, allant de la reproduction de l'univers graphique de la BD à une mise en scène sobre et efficace mettant en valeur les œuvres exposées. Les réactions du public sont généralement très positives, avec un grand intérêt pour la découverte de l'univers graphique et narratif des BD exposées.

La conclusion sur l'adaptation des bandes dessinées en exposition met en évidence l'importance de cette pratique dans la valorisation de cet art auprès du grand public. Nous avons vu que les expositions de BD peuvent prendre différentes formes, allant des expositions thématiques aux expositions dédiées à un auteur en particulier, en passant par des expositions interactives.

La préparation d'une exposition de BD implique une sélection minutieuse des œuvres, la conception d'une scénographie adaptée et la mise en place d'une médiation pertinente pour les visiteurs. Nous avons souligné les spécificités de l'exposition de BD par rapport à d'autres formes d'expositions, notamment la nécessité de mettre en avant la narration visuelle propre à la BD.

Les enjeux de l'exposition de BD ont été abordés, tant du point de vue de l'institution culturelle que du point de vue des auteurs et des éditeurs. Nous avons vu que l'exposition de BD permet de valoriser l'œuvre des auteurs, de populariser cet art auprès du grand public et de transmettre un patrimoine culturel.



Enfin, nous avons présenté plusieurs exemples d'expositions de BD, en détaillant le concept de chaque exposition, les œuvres présentées, la scénographie et les réactions du public. Ces exemples ont permis de mettre en lumière la diversité des expositions de BD et leur potentiel à susciter l'intérêt et l'enthousiasme des visiteurs.

En somme, l'exposition de BD est un moyen privilégié de mettre en valeur cet art auprès du grand public, de transmettre un patrimoine culturel et de rendre hommage aux auteurs et à leur travail. Elle offre également aux visiteurs une expérience de médiation unique, mêlant narration visuelle, esthétique et pédagogie.

## **6. L'animation japonaise**

Le manga et l'animation japonaise ont en effet des racines profondes dans la culture visuelle et artistique du Japon. Depuis des siècles, la peinture et l'estampe ont été des moyens d'expression artistique privilégiés dans la culture japonaise. Les rouleaux de peinture emaki, qui étaient souvent utilisés pour raconter des histoires, ont été une source d'inspiration pour les mangas et les dessins animés, qui ont développé des techniques de narration visuelle similaires.

Les mangas ont émergé au Japon dans les années 1940 et ont connu une popularité croissante dans les décennies suivantes. Leur style distinctif, caractérisé par des traits de crayon expressifs et des images dynamiques, a influencé la culture populaire japonaise et a inspiré de nombreux dessins animés.

Les dessins animés japonais, également connus sous le nom d'anime, ont également des racines dans la culture visuelle japonaise. Les premiers dessins animés japonais ont été créés dans les années 1910 et étaient souvent des adaptations de contes populaires ou de bandes dessinées. Au fil des décennies, l'anime s'est devenu un genre distinctif avec des styles visuels et des thèmes qui lui sont propres.

Aujourd'hui, le manga et l'animation japonaise sont des industries importantes au Japon et dans le monde entier. Leur influence peut être vue dans la culture populaire mondiale, notamment dans les jeux vidéo, les films d'action en direct et la mode.

En fin de compte, comprendre les enjeux visuels et narratifs de l'animation japonaise nécessite une compréhension de son contexte culturel et artistique. En regardant l'histoire de l'art visuel japonais et en examinant les racines des mangas et des dessins animés, on peut mieux comprendre les techniques narratives et les styles visuels qui ont influencé ce genre unique.

### **6.1. Le cinéma d'animation japonais : histoire et spécificité**

Le cinéma d'animation japonais, également connu sous le nom d'anime, est devenu célèbre dans le monde entier pour ses histoires captivantes, ses personnages mémorables et ses styles de dessin distinctifs. L'histoire de l'animation japonaise remonte aux années 1910, lorsque les premiers dessins animés japonais ont été créés. Cependant, le véritable essor de l'animation japonaise a eu lieu dans les années 1960, lorsque des sociétés de production telles que Toei Animation et Mushi Production ont commencé à produire des dessins animés pour la télévision.

L'animation japonaise a connu un immense succès dans les années 1980 et 1990, avec des séries télévisées telles que "*Dragon Ball*", "*Sailor Moon*" et "*Neon Genesis Evangelion*". Depuis lors, l'animation japonaise a continué de gagner en popularité à travers le monde, avec des séries télévisées et des films tels que "*One Piece*", "*Naruto*", "*Your Name*" et "*Demon Slayer*". La spécificité de l'animation japonaise réside dans son style de dessin distinctif, qui est souvent caractérisé par des yeux grands et expressifs, une utilisation intensive de la couleur, et des mouvements fluides et rapides. Les histoires abordent souvent des thèmes complexes tels que la philosophie, la psychologie et la politique, tout en présentant des personnages multidimensionnels et souvent ambigus. Les genres populaires dans l'animation japonaise comprennent le shonen (destiné aux garçons adolescents), le shojo (destiné aux filles adolescents), le seinen (destiné aux jeunes adultes) et le josei (destiné aux femmes adultes).

En conclusion, le cinéma d'animation japonais est riche en histoire et en spécificité, avec un style de dessin distinctif et des histoires complexes qui ont captivé des millions de personnes à travers le monde.

### **6.2. De l'image au dessin animé**

Les premiers dessins animés connus remontent à la fin du XIXe siècle, avec des pionniers tels que Émile Reynaud en France et J. Stuart Blackton aux États-Unis. Cependant, c'est avec

l'arrivée du cinéma sonore dans les années 1920 que le dessin animé a vraiment commencé à prendre son envol. Les studios Disney ont alors créé des personnages légendaires tels que Mickey Mouse, Donald Duck et bien d'autres, qui ont conquis les cœurs du public dans le monde entier.

Au fil des années, de nouvelles techniques ont été développées pour rendre les dessins animés plus réalistes et plus dynamiques. Des studios tels que Pixar ont introduit l'animation en 3D, permettant de créer des personnages et des environnements incroyablement détaillés et réalistes. Les dessins animés ont également évolué pour devenir plus diversifiés, abordant des thèmes tels que la diversité culturelle, les enjeux sociaux et environnementaux.

En plus du cinéma, les dessins animés sont également présents à la télévision et sur internet, offrant une multitude de formats et de styles différents. Que ce soit en animation traditionnelle, en 3D ou en stop-motion, le dessin animé reste une forme d'art populaire et accessible à tous les publics, captivant les spectateurs de tous âges.

### **6.3. Les animes dans l'univers des séries**

Comme le manga sur lequel elles sont basées, les séries animées ont connu un énorme succès ces dernières années. Entre facilité d'accès et variation du public. La popularité du manga a conduit à leur adaptation en anime. Et vice versa, car l'acquisition d'anime est devenue beaucoup plus facile ces dernières années. *Demon Slayer*, *Attack on Titan*, *Jujutsu Kaisen* ... toutes ces séries de mangas et bien d'autres ont explosé en ventes lorsque leurs adaptations animées sont sorties. Aujourd'hui, les adaptations en série sont décisives pour la popularité d'un titre, car c'est là que la plupart du public va en premier.

L'accessibilité de l'anime joue également un rôle dans sa nouvelle popularité. Alors que les premiers fans du genre devaient se tourner vers des formats physiques (DVD ou VHS) pour des titres plus premium, les téléspectateurs d'aujourd'hui peuvent accéder à presque tout en quelques clics. Les plateformes de streaming ont rapidement senti le marché et ont commencé à produire des adaptations d'anime.

Par exemple, Netflix, s'est vite rendu compte qu'elles étaient beaucoup moins chères à produire que les séries américaines, même si elles avaient souvent autant de succès, voire plus de succès. Beaucoup de Netflix Original sont des anime : *Yasuke*, *Valkyrie Apocalypse* et *Seven Deadly Sins* ... De nombreuses séries classiques et cultes sont également présentes sur la plateforme,

de quoi attirer et séduire les fans. Il y a des titres comme *One Piece*, *Bleach*, *Vinland Saga* ou *Naruto*. Aujourd'hui, il est presque trop facile d'être un fan d'anime. Par conséquent, le public est préoccupé par ce contenu omniprésent.

En plus de cela, il existe plusieurs plateformes dédiées à l'anime, telles que Hidive, DNA et même Funimation. Leur référencement a également profondément changé la façon dont l'animation japonaise est consommée. Ils proposent des diffusions simultanées, permettant de regarder les épisodes dans les 24 heures suivant leur sortie au Japon. Crunchyroll, leader du marché, compte plus de 3 millions d'abonnés, et DNA et Wakanim comptent plus de 2 millions d'abonnés dans le monde avant de fusionner en mars 2022.

Pour comprendre les booms de l'anime, il suffit de regarder leur effet sur les ventes de mangas. Gege Akutami, auteur de *Jujutsu Kaisen*, a expliqué qu'avant que son anime n'arrive sur Netflix, le manga ne se vendait en moyenne qu'à 1 400 exemplaires par an. Pourtant, en 2020, la série s'est vendue à plus de 900 000 d'exemplaires.

## **7. Conclusion**

En conclusion l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique est un sujet complexe qui soulève de nombreuses questions et problématiques. Nous avons analysé les différences dans les techniques d'adaptation utilisées pour chaque méthode ainsi que les avantages et les inconvénients de chaque approche.

Nous avons constaté que l'adaptation en dessin animé permet souvent une plus grande fidélité à l'œuvre originale, grâce à l'utilisation de l'animation pour capturer les visuels et les personnages de la bande dessinée. En revanche, l'adaptation en film cinématographique offre souvent une plus grande liberté artistique, mais peut nécessiter des modifications importantes de l'histoire et des personnages pour s'adapter au format cinématographique.

Ces différences ont des implications pour l'industrie de la bande dessinée, en particulier en ce qui concerne la distribution et la popularité de la bande dessinée elle-même. Les adaptations de dessin animé et de film peuvent attirer un public plus large, ce qui peut aider à promouvoir les œuvres originales de la bande dessinée et à augmenter leur visibilité.

Cependant, il convient de noter que cette étude n'a pas abordé tous les aspects de l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique, et que d'autres recherches sont nécessaires pour explorer plus en profondeur ce sujet.

En somme, l'adaptation de la bande dessinée en dessin animé et en film cinématographique est un domaine en constante évolution, qui offre de nombreuses opportunités pour les créateurs et les fans de la bande dessinée, ainsi que pour les apprenants de langues étrangères qui cherchent à améliorer leur compréhension de la culture et de la langue étrangère.

# **Chapitre III**

## **La mise en scène culturelle**

## **1. Les bandes dessinées et les mangas comme outil de transculturalité**

Les bandes dessinées et les mangas sont des formes d'art visuel populaires qui peuvent servir d'outils efficaces pour la transculturalité.

En effet, ces formes d'art peuvent aider les lecteurs à comprendre les thèmes et les problèmes sociaux, ainsi que les différences culturelles. Par exemple, les mangas japonais ont été initialement créés en tant que médias d'information pour les jeunes, mais ils ont depuis évolué pour inclure des histoires qui abordent divers aspects de la société, tels que la politique, la religion, l'économie et les relations interpersonnelles.

Les bandes dessinées et les mangas sont donc des outils puissants pour transmettre des idées et des valeurs, ainsi que pour faciliter la compréhension et la communication entre les cultures.

Une approche intéressante de l'étude de la transculturalité dans les bandes dessinées et les mangas est l'approche transmédiate. Cette approche considère ces formes d'art comme faisant partie d'un environnement culturel plus large, avec des liens étroits avec d'autres formes d'art telles que le cinéma, l'animation et les jeux vidéo. Selon cette approche, la production de mangas est étroitement liée à la culture japonaise et à son histoire, ainsi qu'à l'impact de cette culture sur les autres cultures à travers le monde.

Les mangas sont donc le reflet de la culture japonaise dans son ensemble et d'autres différentes cultures, avec des thèmes et des motifs qui reflètent les valeurs, les préoccupations et les idéaux de cette culture. En effet, la diffusion massive des mangas dans le monde entier est la dernière étape de la réception de la culture japonaise dans le monde, comme l'a souligné Jean-Marie Bouissou. Les mangas et les animés sont un moyen important de mettre en lumière la culture japonaise en informant les lecteurs sur le pays et sa population, mais ils ouvrent également sur des perspectives plus larges sur les questions de société

## **2. L'interactivité**

Le processus d'enseignement est appelé à s'améliorer avec l'interaction. Cette dernière est comprise comme la participation aux réseaux ou aux relations que les apprenants entretiennent. Une définition générale est donnée par Pierre Lévy dans le livre de Cibercultura : *La cultura de la sociedad digital* (Lévy, 2007, p. 93) en donne la définition suivante "... la participation active du bénéficiaire d'une transaction d'information...". Par conséquent, le développement de cette interactivité est vital pour l'acquisition d'une langue étrangère.

Cette thèse vise à renforcer et à fixer les connaissances culturelles dans une langue/culture étrangère à travers différentes séries d'animation et goûts personnels. A noter que la plupart des anime sont très fréquemment sous-titrés en anglais, français ou arabe. Par conséquent, les apprenants peuvent mémoriser plus facilement du vocabulaire ou des idiomes.

### **3. La lexiculture**

La lexiculture est le résultat de la combinaison de deux formes : lexicque et culture. Le lexicque est compris comme un ensemble de mots, qui comprend une langue et une culture, comme un ensemble d'expressions qui expriment la vie des gens. En apprentissage, il s'agit d'intégrer plus d'enseignement culturel dans l'enseignement de la langue car selon Gallison (1988) il y a un problème de l'intégration de l'enseignement de la langue à l'enseignement de la culture quand l'apprentissage des langues est important et indispensable pour les individus puisque leur permettant d'être capables de communiquer, d'être en contact avec l'autre.

Porcher (2004) fait référence à qu'avec l'approche communicative, on peut apprendre les cultures, en établissant des rapports entre la langue et la réalité sociale, tant privilégiant le sens et en faisant appréhender les phénomènes complexes telles que la réalité sociale et culturelle d'une communauté linguistique et assurer la participation et l'implication actives des apprenants en profitant des relations entre une langue et une culture.

### **4. Les médias**

Selon Barthélemy (2007), les médias sont indispensables pour diffuser une langue, ils font de leurs utilisateurs des membres d'une même "tribu". Le téléphone, la radio, la télévision et l'informatique ont un impact dans l'apprentissage de la langue et de la culture.

- **L'ordinateur multimédia :**

L'ordinateur multimédia Ce médium est également un élément essentiel, car il permet d'interagir avec le monde informatique et améliore les compétences écrites. C'est un élément attrayant et approprié de l'apprentissage des langues, en particulier de l'apprentissage autonome. Selon Christine Tagliante (2006), les outils multimédias sont l'ouverture vers la communication interactive offertes à tous et la possibilité de collecter des informations en temps réel. C'est un outil par lequel les gens peuvent rechercher autant que possible pour publier ou partager des



informations qui les intéressent. Dans notre cas, la lecture de manga est un moyen de communication alternatif dans le monde.

- **La télévision :**

La télévision Pour cette étude, joue un rôle très important puisqu'elle est le point de contact avec des programmes tels que l'anime, qui sont soit adaptés dans la langue maternelle, soit sous-titrés. C'est pourquoi la télévision est un mélange d'authenticité linguistique et culturelle, permettant la diversité des publics et des situations de communication.

## **5. Les TIC**

Selon François Mangenot (2006), les TIC représentent l'ensemble Pour le traitement et la transmission d'informations, notamment Informatique, Internet et Télécommunications. Toute technologie utilisée Les pratiques pédagogiques peut être améliorées autour des outils informatiques. En outre, les TIC sont une ressource nécessaire pour manipuler l'informations, en particulier les ordinateurs, les programmes et les réseaux sont important pour La transformation, la gestion, le transfert et la recherche.

Mohamed A. Touré (2002) affirme que la typologie d'usage des TIC L'éducation, proposée par divers auteurs depuis le début des années 1980. 7 Les catégories identifiées (voir Tableau) peuvent être divisées en deux axes Principal :

Typologie centrée sur les comportements d'enseignement/apprentissage Une ou plusieurs variables utilisées comme taxonomie définissent Les situations d'enseignement, c'est-à-dire celles qui intègrent l'utilisation des TIC Selon la stratégie pédagogique et/ou le type de connaissances les TIC pour fournir un soutien ; ou combiner les TIC avec Étapes spécifiques du processus d'enseignement.

La typologie centrée sur l'apprenant est son système La classification est basée sur différentes manières d'utiliser les TIC soutenir les activités d'apprentissage, c'est-à-dire celles qui TIC selon ces technologies et fonctions cognitives de ces technologies Classer les TIC selon le stade du processus d'apprentissage ou Les étapes du traitement humain de l'information.

Catégories	Fonctions
1. Les outils de traitement des textes	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les traitements de texte</li> <li>• Les correcteurs orthographiques</li> </ul>
2. Les logiciels éducatifs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les logiciels de résolution de problèmes</li> <li>• Les tutoriels</li> <li>• Les exercices</li> </ul>
3. Les outils d'analyse et d'information	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les bases de données</li> <li>• Les tableurs</li> <li>• La calculette</li> <li>• Les programmes statistiques</li> <li>• Les logiciels de création de graphiques</li> </ul>
4. Les jeux et simulations	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les micromondes</li> <li>• Les simulations</li> <li>• Les jeux éducatifs et de divertissement</li> </ul>
5. Les outils graphiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les logiciels de création de réalisations graphiques.</li> <li>• Les logiciels de dessin</li> <li>• Les logiciels d'édition</li> <li>• Les logiciels de composition musicale</li> </ul>
6. Les outils de communication	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les bases de données en ligne</li> <li>• Les services en ligne</li> <li>• La correspondance via le courriel</li> <li>• L'utilisation du Skype</li> <li>• Utilitaires</li> </ul>
7. Les multimédias	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Les vidéodisques</li> <li>• La robotique</li> </ul>

**Tableau. Répartition des fonctions des TIC selon sept catégories par Mohamed Touré (2002)**

## 5.1. Les TICE

D'après le Dictionnaire du « *français langue étrangère seconde* » (2003), TICE est l'acronyme de Technologies d'information et communication pédagogiques. TICE Utilise un groupe pour la production, le traitement, le stockage, Échanger, trier, trouver et lire des documents numériques dans le but d'enseigner, apprendre et mener à la transformation Relation enseignant-élève. S'ils représentent des outils de la classe et étudiants, qui apportent également une aide pédagogique précieuse au service Apprenez et soutenez la pratique de votre professeur professionnel. Il convient de souligner ici qu'en aucun cas la profession l'enseignant disparaît comme certains le croient, il guide Toujours, le nœud de la relation entre l'enseignant, la connaissance et l'apprenant.

Charles de Margerie (1981) a noté que TICE est une base de données et un référentiel d'informations (textes, images, vidéo), qui peut servir de support de cours et d'illustrations ou les enseignants peuvent servir de source d'information pour les élèves. C'est un outil de travail personnel (laboratoire personnel) adapté au niveau des apprenants, leurs objectifs et les modalités de travail en groupe, et communiquer.

## 6. Contexte et enjeux de l'interculturalité dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin et Lucky Luke* :

Les bandes dessinées françaises, notamment *Astérix et Obélix*, *Tintin* et *Lucky Luke*, ont souvent été critiquées pour leur représentation stéréotypée de cultures et de peuples étrangers. Cependant, ces bandes dessinées ont également été reconnues pour leur capacité à aborder des thèmes universels tels que l'interculturalité, la tolérance et la compréhension mutuelle. Ainsi, l'objectif de cette étude est d'explorer la manière dont *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin* et *Lucky Luke* explorent les thèmes de l'interculturalité et comment ces bandes dessinées représentent l'altérité culturelle.

### 6.1. Les thèmes de l'interculturalité dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin* et *Lucky Luke*

Cette problématique nous permettra d'examiner comment ces bandes dessinées représentent l'autre culturel, comment elles construisent les stéréotypes culturels et comment elles montrent les échanges culturels entre différentes cultures. Nous examinerons également les enjeux liés à

la représentation de l'altérité culturelle dans ces bandes dessinées, notamment la question de l'authenticité culturelle, la représentativité et la diversité culturelle.

#### **6.1.1. Les stéréotypes culturels dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre***

La bande dessinée *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* aborde la question de l'interculturalité à travers une représentation humoristique de l'Égypte antique et des Égyptiens. Cependant, cette représentation est souvent critiquée pour son recours aux stéréotypes culturels, notamment dans la représentation des personnages égyptiens. Par exemple, le personnage de l'architecte Numérobis est présenté comme un personnage souffrant d'une certaine maladresse et d'un manque de compétence, ce qui renforce le stéréotype du "fainéant" égyptien. De même, la représentation des prêtres égyptiens comme des personnages manipulateurs et avarés renforce les stéréotypes culturels négatifs associés à cette culture.

#### **6.1.2. Les stéréotypes culturels dans *Tintin***

La bande dessinée *Tintin* explore également la question de l'interculturalité à travers les aventures de son héros éponyme dans différents pays du monde. Cependant, comme pour *Astérix et Obélix*, *Tintin* a également été critiqué pour sa représentation stéréotypée de certaines cultures. Par exemple, dans l'album "*Le Lotus Bleu*", Tintin se rend en Chine où il rencontre des personnages chinois présentés comme des stéréotypes culturels, tels que le fumeur d'opium ou le mandarin avare et cruel. Cette représentation a été critiquée pour son manque d'authenticité culturelle et pour sa perpétuation de stéréotypes culturels négatifs.

#### **6.1.3. Les stéréotypes culturels dans *Lucky Luke***

Enfin, la bande dessinée *Lucky Luke* aborde également la question de l'interculturalité à travers les aventures de son héros dans l'Ouest américain. Cependant, comme pour *Astérix et Obélix* et *Tintin*, *Lucky Luke* a également été critiqué pour sa représentation stéréotypée de certaines cultures, en particulier des cultures amérindiennes et mexicaines. Par exemple, dans l'album "*La Caravane*", les Mexicains sont représentés comme des personnages avarés et manipulateurs, renforçant ainsi les stéréotypes culturels négatifs associés à cette culture.

Malgré ces critiques, ces bandes dessinées ont également été saluées pour leur capacité à mettre en avant des questions d'interculturalité et à encourager les échanges culturels entre les différents peuples et cultures représentés.

## **6.2. Les formes de l'interculturalité dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin* et *Lucky Luke***

### **6.2.1. Les échanges culturels dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre***

*Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* met en scène des échanges culturels entre l'Égypte antique et la Rome antique, représentant ainsi un exemple d'interculturalité. Le personnage de Numérobis, architecte égyptien, doit collaborer avec les architectes romains pour construire le palais de Cléopâtre. Cela crée un terrain d'interculturalité, qui est à la fois conflictuel et fructueux. Les échanges culturels sont représentés de manière humoristique dans la bande dessinée, mais ils permettent également de montrer comment les cultures peuvent interagir et apprendre les unes des autres.

### **6.2.2. Les échanges culturels dans *Tintin***

Tintin explore également l'interculturalité, notamment dans "*Le Temple du Soleil*", où Tintin et ses amis voyagent en Amérique du Sud pour sauver le professeur Tournesol, qui a été enlevé par les Incas. Les personnages de la bande dessinée rencontrent différentes cultures, avec des croyances et des coutumes différentes. Les échanges culturels sont illustrés par la collaboration de Tintin et des Indiens pour retrouver le professeur Tournesol. Cette bande dessinée montre comment les cultures peuvent s'enrichir mutuellement.

### **6.2.3. Les échanges culturels dans *Lucky Luke***

Lucky Luke, quant à lui, explore l'interculturalité à travers la rencontre avec les Indiens d'Amérique dans "*La Caravane*". Les personnages de la bande dessinée apprennent à connaître la culture des Indiens, avec leurs traditions et leur mode de vie, et doivent collaborer avec eux pour résoudre un conflit. Cette bande dessinée montre comment les échanges culturels peuvent résoudre les conflits et permettre une meilleure compréhension entre les cultures.

En somme, les échanges culturels représentent une forme importante d'interculturalité dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin* et *Lucky Luke*, permettant aux personnages de découvrir de nouvelles cultures et de créer des liens interculturels.

### **6.3. Les enjeux de l'interculturalité dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre*, *Tintin* et *Lucky Luke***

#### **6.3.1. La question de l'authenticité culturelle dans *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre***

Le film *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* soulève la question de l'authenticité culturelle dans sa représentation de l'Égypte antique et de sa culture. Les choix artistiques du film, tels que la représentation des dieux égyptiens et l'utilisation de la langue égyptienne, ont été critiqués pour leur manque de fidélité historique et culturelle. Cependant, le film réussit également à inclure des éléments de la culture égyptienne tels que les hiéroglyphes et les costumes traditionnels, et à les intégrer de manière humoristique dans l'intrigue.

#### **6.3.2. La diversité culturelle dans *Tintin* et *Lucky Luke***

Les bandes dessinées *Tintin* et *Lucky Luke* soulèvent des questions de représentativité et de diversité culturelle, notamment en ce qui concerne les personnages secondaires et leur représentation culturelle. Les bandes dessinées de *Tintin* ont été critiquées pour leur manque de représentation de personnages non-européens, bien que certains personnages tels que Tchang dans "*Le Lotus Bleu*" aient été salués pour leur représentation positive. De même, *Lucky Luke* a été critiqué pour sa représentation caricaturale des Amérindiens, bien que certains albums, tels que "*La Caravane*," montrent une représentation plus nuancée des cultures autochtones.

## **7. L'ouverture du manga au monde occidental**

A cette époque, il y avait une réflexion sur la nature de la culture japonaise, qui tendait à opposer la culture occidentale individualiste et intellectualiste. Cela a conduit à un intérêt croissant pour les traditions artistiques et graphiques japonaises, ce qui a finalement ouvert la voie à l'introduction du manga sur les marchés occidentaux. Dans les années 1970, un Anglais et un Français ont introduit le manga en Occident, marquant le début de la popularité généralisée du manga dans la région. Depuis lors, la bande dessinée est devenue un phénomène culturel important en Occident. L'introduction du manga sur les marchés occidentaux a eu un impact majeur sur la culture populaire et l'expression artistique occidentales.

L'héritage artistique exceptionnel du manga japonais a influencé son évolution tout au long de l'histoire du pays, et l'industrie est devenue une partie importante de la culture japonaise. La popularité du manga en Occident peut être attribuée à son style unique, à sa narration et à ses thèmes variés, qui le distinguent des BD occidentales. Contrairement à ce dernier, le manga ne se limite pas à un genre ou à un groupe d'âge spécifique et couvrent un large éventail de sujets allant de la romance à la science-fiction. En conséquence, le manga est devenu une source d'inspiration pour les artistes et écrivains occidentaux, conduisant à de nouveaux styles et genres dans la culture occidentale.

L'influence du manga sur la culture occidentale a également conduit à un intérêt croissant pour la culture japonaise dans son ensemble. Les mangas regorgent de symboles, de citations et de références à la culture, au folklore et aux mythes japonais, ainsi qu'à la culture occidentale. Cela a conduit à une plus grande appréciation de l'art et de la culture japonais en Occident, de nombreux célébrités Occidentaux devenant de fervents fans des mangas japonaises tels que xxtentacion (voir figure 8). De plus, la popularité des mangas contribue à combler le fossé culturel entre le Japon et l'Occident, ce qui conduit à une meilleure compréhension et appréciation des cultures de chacun. En conséquence, le manga est devenu non seulement une forme de divertissement mais aussi un moyen d'échange culturel entre le Japon et le monde occidental.



**Figure 8**

## 8. Le mélange culturel dans le manga :

Si l'on s'en tient à l'image culturelle véhiculée par le manga, c'est peut-être parce que ce dernier porte en lui la fusion culturelle caractéristique du Japon. Ainsi, avant même la naissance du "Nouveau Japon" (le Japon après la Seconde Guerre mondiale), le Japon a connu de nombreuses influences, notamment l'influence chinoise à travers l'art ou l'écriture. En fait, comme nous l'avons montré dans la première partie, l'art japonais très ancien a été influencé par les bouddhistes chinois, et ces œuvres affichent principalement des superstitions et des connaissances liées à l'astrologie chinoise. Cette influence de l'astrologie chinoise est encore très répandue au Japon, et on remarque son utilisation dans de nombreux mangas, comme *Fruits Basket* de Natsuki Takaya ou *Ranma* de Rumiko Takahashi.

De même, si l'on dit que l'origine du manga est principalement influencée par trois outils de dessin à trois époques différentes<sup>5</sup> :

- Au XI<sup>e</sup> siècle, Toba-e, une caricature créée par le moine Toba. Ces représentations mettent en scène des animaux regroupés dans des actions ou attitudes humaines à la manière des fables de La Fontaine.

- Au XII<sup>e</sup> siècle, les Chinois ont introduit les emakimono (manuscrits composés de texte et d'images) au Japon. Ces rouleaux narratifs représentent des scènes sociales. Comme le manga aujourd'hui, leurs découpages étaient inspirés du cinéma. Les histoires sont si longues que le lecteur ne peut les découvrir dans leur ensemble et ne peut se concentrer que sur le présent, qui est une conception fondamentale du rapport au temps japonais.

- Le troisième tableau, Ukiyo-e, représente les outils de gravure introduits aux XVII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles qui ont inspiré Gustav Klimt, Henri Toulouse-Lautrec et Vincent van Gogh. Ukiyo-e est un terme bouddhiste qui fait référence à la nature éphémère de la vie.

---

<sup>5</sup> Voir notre première partie mais aussi Jean-Marie, Bouissou, « Le manga : entre idées reçues et histoire vraie », <http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/publications.php>. Publié également dans le Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France, printemps 2007 ; et Brigitte Koyama-Richard, Mille ans de manga, Paris, Flammarion, 2007



## 9. Les références culturelles, historiques et mythologiques :

- **GOL D ROGER**

Le Roi des Pirates de *One Piece*, est inspiré du réel pirate français Oliver Levasseur. Ce dernier, Avant d'être exécuter, il aurait crié : « *Mon trésor à qui saura le prendre !* ». Ce sont les dernières paroles du Roger aussi.



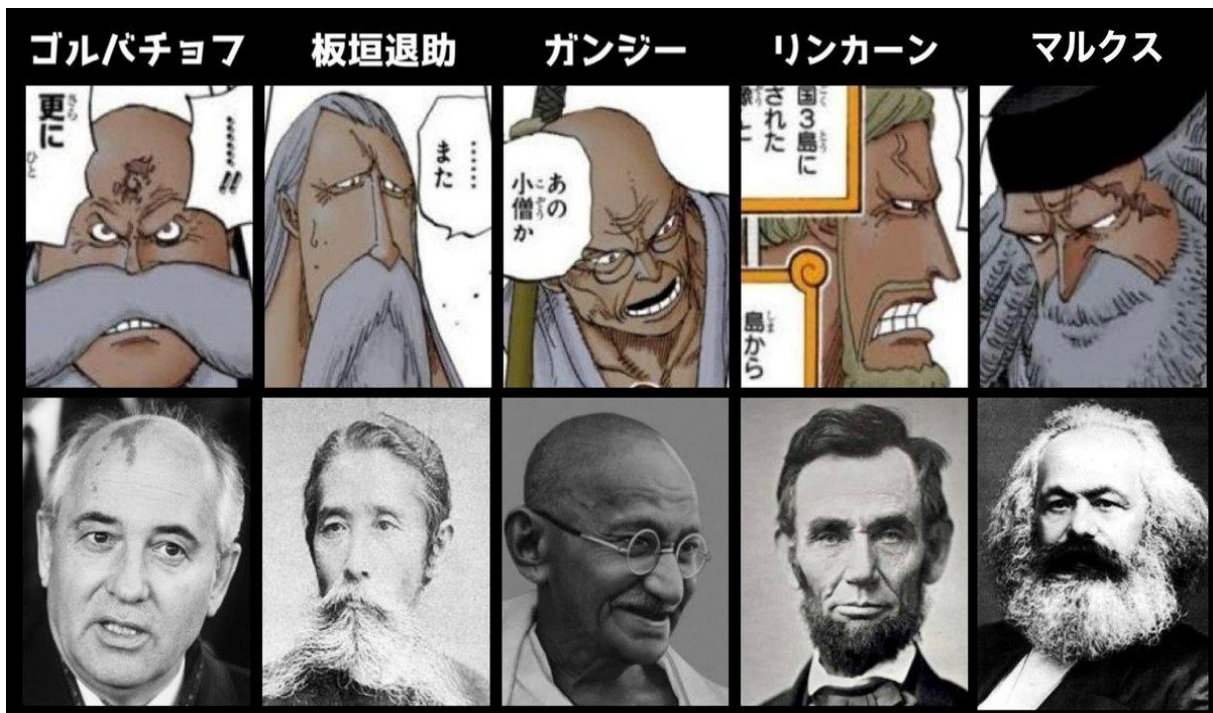
- **RORONOA ZORO**

Le vice capitaine de Luffy fait référence au célèbre pirate français François l'Olonnois, sachant qu'en japonais les « R » ne se distinguant pas des « L », l'Olonnois devient... Roronoa.



- **LE CONSEIL DU CINQ ETOILS**

Les « Gorosei » L'autorité suprême du gouvernement mondial est composée de cinq individus dont les opérations et l'influence rappellent l'Organisation des Nations Unies. En plus de cela, les cinq membres partagent des ressemblances physiques avec des personnalités politiques célèbres (Mikhaïl Gorbatchev, Karl Marx, Mahatma Gandhi, Itagaki Taisuke et Abraham Lincoln).



- **TRAFALGAR D WATER LAW**

L'allié de Luffy fait référence à Napoléon Bonaparte pour son importance stratégique sur le champ de bataille. Elle tire alors son nom de la bataille de Trafalgar en 1805, au cours de laquelle Napoléon perdit tout espoir de conquérir la Grande-Bretagne. Enfin, n'oubliez pas que son nom de famille complet était Water Law, une appellation unique pour Waterloo, lieu des pires défaites des empereurs français contre les Anglais et les Hollandais.

- **UROUGE**

Urouge le « Moine fou » est inspirée du pirate greco-turc Arudj Reïs, dit Baba-Oruj, qui plus tard donna le nom Barberousse.





- **THRILLER PARK**

Une île sous forme d'un navire Luffy et son équipage vont faire la connaissance de leur futur membre d'équipage, Brook. Il y a plusieurs hommages au Michael Jackson "King of Pop" dans cet arc : le premier est le nom du navire lui-même, une référence à son titre *Thriller*. Ensuite, on retrouve des zombies qui dansent et chantent dans l'épisode 344, tout comme le clip de *MJ*. Enfin, on peut trouver Brooke penché en avant à 45 degrés avec ses chaussures collées au sol. Cela rappelle les mouvements de danse que Michael a réalisés dans son clip musical « *Smooth Criminal* ».



- **SKYPIEA**

L'île céleste légendaire de Skypiea, affrontement entre Skypians et Shandians. Ces guerres rappellent celles qui opposent les colons blancs et les Indiens d'Amérique. Les similitudes avec ce fait historique sont mises en évidence par le vol de terres skypiennes aux indigènes sahndiens avec des cadeaux et de la nourriture.

De plus la cité principale de Skypiea, Shandora, une cité d'or au style maïa, un lieu inspiré de l'El Dorado, un lieu légendaire d'Amérique du Sud recouvert d'or.

Enfin, l'antagoniste principal de cet arc est Enel, qui par son apparence et sa maîtrise de la foudre fait référence au dieu japonais de la foudre Raijin.



- **ALABASTA**

Les dieux égyptiens sont mentionnés par des personnalités importantes du royaume désertique d'Alabasta, ainsi que Peer et Chaka qui ont soutenu le roi. Leur apparence animale rappelle les dieux Horus et Anubis.

On apprend également l'existence d'armes anciennes dans l'univers *One Piece* dans des épisodes qui se déroulent à Alabasta. L'un d'eux s'appelle Pluton, en référence au dieu romain des enfers, dont l'équivalent grec était Hadès.

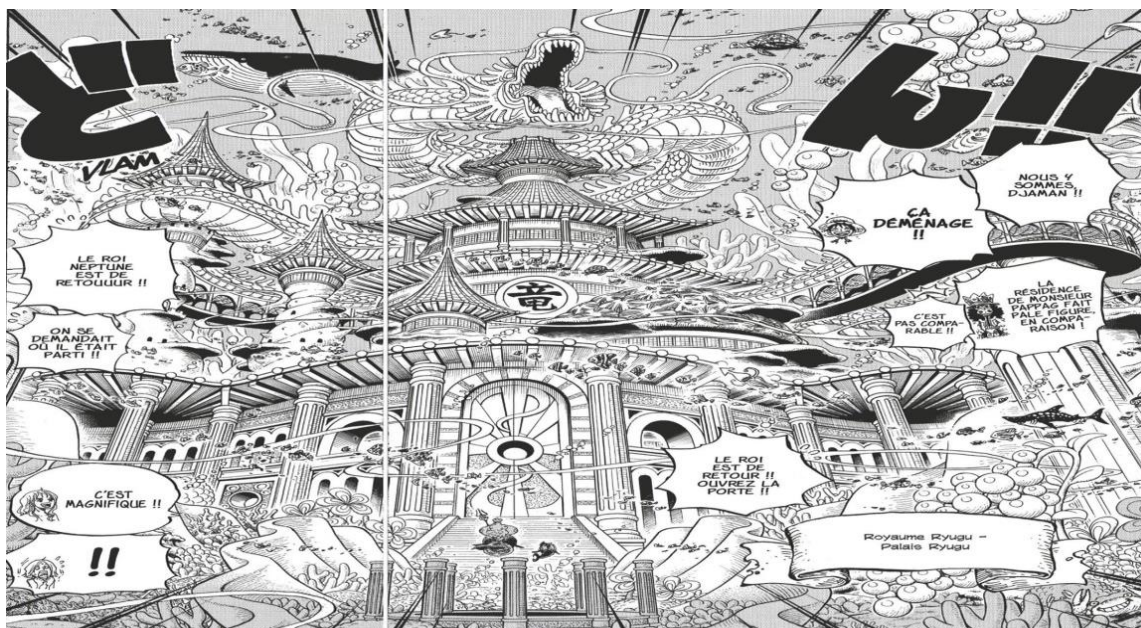




- **ÎLE DES HOMMES-POISSONS**

Les problèmes entre les Hommes-poissons et les humains et le racisme vécu par les indigènes sont similaires aux tensions entre les Blancs et les Afro-Américains au début des années 1900. Le dieu grec de la mer est mentionné plusieurs fois dans cet arc. L'île était habitée par des tritons et des sirènes, et son roi était Neptune, le nom romain de Poséidon, le dieu de la mer.

En fin, le bateau mythique reposant dans l'île sous les eaux. Nommé l'Arche de Noa, qui fait sans doute référence à l'Arche de Noé, destiné à sauver un couple de chaque espèce vivante.





- « La Cène » de Léonard DE VINCI

L'œuvre iconique et surabondance dans la littérature graphique. Ce qui est pratique avec Léonard De Vinci, c'est qu'absolument tout le monde la connaît, il a été représenté dans plusieurs BD tel que *Légion de Super-Héros* (voir figure) et *Alice au pays des merveilles* (voir figure)



Léonard de Vinci, *La Cène*, 1495-1498. Église Santa Maria delle Grazie, Milan. (figure)



*Alice au pays des merveilles*, Gill et Gregory (Couverture de Jason Embury).



*Légion de Super-Héros*, Giffen et Levitz - DC Comics



- **L'emblématique couple de la culture francophone**

En France également, on assiste à de savoureux *remakes* de symboles culturels d'unité nationale. *Astérix*, offre une délicate réinterprétation de mythe révolutionnaire : *La Liberté guidant le Peuple*, ainsi que mythe dramatique, installé à côté au Musée du Louvre : *Le Radeau de la Méduse*. Une réadaptation idéale pour illustrer les difficultés des pires pirates de l'histoire de la piraterie.



Astérix - Tome 34 - "L'anniversaire d'Astérix et Obélix"  
Albert Uderzo



La Liberté guidant le Peuple, 1830  
Eugène Delacroix



Astérix - Tome 10 - "Astérix Légionnaire"  
Uderzo et Goscinny, Hachette



Le Radeau de la Méduse, 1818-1819  
Théodore Géricault

# **Conclusion**



Au terme de cette étude approfondie sur la bande dessinée et les mangas en tant qu'outils interculturels pour transmettre une culture, il est clair que ces formes d'art occupent une place significative dans notre société mondialisée. Leur capacité à transcender les frontières culturelles et à faciliter les échanges interculturels en fait des médiums puissants pour la communication et la compréhension entre les peuples.

Nous avons constaté que la bande dessinée et les mangas ont évolué de manière distincte dans des cultures différentes, mais partagent des caractéristiques narratives et visuelles qui permettent leur adaptation et leur réception à l'échelle internationale. Leur popularité croissante témoigne de leur capacité à toucher un public diversifié, transcendant les barrières linguistiques et culturelles.

L'adaptation de ces œuvres d'un support à un autre, tels que les films, les séries télévisées ou les dessins animés, présente à la fois des défis créatifs et des opportunités d'interprétation culturelle. La réception de ces adaptations varie selon les contextes culturels, soulevant des questions de fidélité à l'œuvre originale et d'adaptation aux sensibilités culturelles spécifiques.

L'interculturalité joue un rôle essentiel dans la bande dessinée et les mangas, où les artistes et les auteurs intègrent des éléments culturels spécifiques pour enrichir leurs récits et promouvoir une compréhension mutuelle entre les cultures. Ces œuvres deviennent des ponts culturels, permettant aux lecteurs de découvrir et d'apprécier des traditions, des valeurs et des perspectives différentes de celles de leur propre culture.

La bande dessinée et les mangas ont le pouvoir de transcender les différences culturelles, de favoriser l'échange et la compréhension entre les peuples, et de transmettre des histoires riches en significations et en valeurs culturelles. Leur potentiel en tant qu'outils interculturels est vaste et passionnant, et il reste encore beaucoup à explorer dans ce domaine.

Ils représentent des outils interculturels puissants pour transmettre une culture. Leur capacité à captiver les lecteurs, à susciter l'empathie et à promouvoir la diversité culturelle en fait des

médiums essentiels dans notre monde globalisé. En explorant ces formes d'art, nous avons pu apprécier leur potentiel pour créer des liens entre les cultures, favoriser le dialogue et encourager une meilleure compréhension mutuelle.

Il reste encore beaucoup à explorer dans ce domaine en constante évolution. De nouvelles œuvres, de nouveaux artistes et de nouvelles perspectives continueront d'émerger, apportant de nouvelles opportunités pour la transmission interculturelle à travers la bande dessinée et les mangas.

En terminant cette étude, nous espérons avoir contribué à une meilleure compréhension de l'importance de ces médiums et à l'appréciation de leur pouvoir de transcender les frontières culturelles. Nous encourageons des recherches futures pour approfondir cette exploration et continuer à découvrir comment la bande dessinée et les mangas peuvent façonner notre compréhension de la diversité culturelle et renforcer les liens entre les peuples du monde entier.

Nous clôturons ce mémoire avec gratitude envers les artistes, les auteurs et les chercheurs qui ont contribué à l'enrichissement de la bande dessinée et des mangas en tant qu'outils interculturels. Leur créativité et leur dévouement ont permis de créer des œuvres qui transcendent les frontières et qui nourrissent notre compréhension et notre appréciation des différentes cultures.

En tant qu'étudiants, chercheurs et amateurs de bande dessinée et de mangas, nous sommes appelés à promouvoir et à valoriser ces formes d'art en tant que véhicules de communication interculturelle. En encourageant leur étude, leur diffusion et leur accessibilité, nous contribuons à la reconnaissance de leur potentiel et à la promotion d'une société plus ouverte et inclusive.

En poursuivant notre engagement envers ces formes d'art, nous participons à l'enrichissement de notre propre compréhension culturelle et à la création d'un monde où la diversité est célébrée et respectée. En embrassant la bande dessinée et les mangas en tant que médiums interculturels, nous cultivons des ponts entre les cultures et contribuons à la construction d'un avenir où la communication et l'échange sont encouragés, et où la richesse des cultures est véritablement appréciée.

Nous espérons que notre étude aura suscité une réflexion plus profonde sur le rôle de la bande dessinée et des mangas en tant qu'outils interculturels. Puissent ces formes d'art continuer à évoluer, à inspirer et à nous rapprocher en tant qu'êtres humains, en donnant vie aux histoires qui transcendent les frontières culturelles et en favorisant une appréciation mutuelle des cultures du monde entier.

Nous vous remercions de nous avoir accompagnés dans ce voyage à travers la bande dessinée et les mangas en tant qu'outils interculturels, et nous espérons que cette étude laissera une empreinte durable dans votre propre compréhension et appréciation de ces formes d'art uniques.

# **Bibliographie**

## Références bibliographiques :

### Œuvres :

Chabat, A. (Réalisateur). (2002). *Astérix et Obélix : Mission Cléopâtre* [Film]. La Petite Reine.

Fauche, X. (Scénariste), & Goscinny, R. (Scénariste). (1965). *Astérix et Cléopâtre*. Les Éditions Albert René.

Hergé (Auteur). (1936). *Le Lotus Bleu*. Casterman.

Hergé (Auteur). (1949). *Le Temple du Soleil*. Casterman.

Koyoharu Gotōge, (2021). *Jujutsu Kaisen*, Tokyo, Mappa studio, série en cours.

KATSUHIRO Otomo, (1988). *Akira*, Pathé Vidéo, France, 124 min.

KOYOHARU Gotōge, (2019). *Demon slayer*, Tokyo, Ufotable studio, série en cours.

Lewis Carroll, (1865). *Alice au pays des merveilles*, Macmillan and Co.

Makoto Yukimura, (2005). *Vinland saga*, Weekly Shōnen Magazine.

Masashi KISHIMOTO, (2007). *Naruto shippuden*, Tokyo, Shueisha. 72 volumes.

Morris (Auteur), & Goscinny, R. (Scénariste). (1964). *La Caravane*. Lucky Comics.

Mouchart, B. (2004). La bande dessinée (Vol. 65). Le cavalier bleu.

ODA Eiichirō, (1997). *One Piece*, Tokyo, Shonen jump, 104 volumes, série en cours.

TORIYAMA Akira, (1993-2000). *Dragon Ball*, Tokyo, Shueisha, 100 volumes.

### Ouvrages théoriques et critiques :

ANNE Allison, (2008). « *La culture populaire japonaise et l'imaginaire global* », in Critique Internationale n°38, « *Les chemins de la globalisation culturelle* », Paris, Presses de Sciences Po.

BENDAZZI Giannalberto, (1991). *Cartoons, le cinéma d'animation : 1892-1992*, Paris, Editions Liana Levi.

DELEUZE Gilles, (2012). *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, Collection Critiques.

Peeters, B. (2006). *Hergé, fils de Tintin*. Flammarion.

Suvilay, B. (2019). *Le «Cool Japan» made in France*. Réappropriation du manga et de l'animation japonaise (1978-2018). Ebisu. *Études japonaises*, (56), p 71.

#### **Articles de revue, thèses et mémoires :**

Al KHALIFA Mahdia & Safa DJEBLI, (2021). *Le manga japonais entre interculturelité et transculturelité*, Université L'hadje Lakhdar Batna 02 / Algérie.

De la Torre Herrea, O. M. (2011). *La culture Otaku comme outil pour l'apprentissage d'une langue étrangère*. Université de La Salle, Bogotá.

Emilie Lechenaut. (2013). *Le manga : un dispositif communicationnel : perception et interactivité*. Sciences de l'information et de la communication. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III.

Rana KANDEEL, (2013). *L'apprentissage de la culture et l'approche de prise de conscience interculturelle en français langue-culture étrangère*, Université du Yarmouk, Jordanie.

#### **Sitographie :**

Bouvard, J. (2010). *Manga politique, politique du manga : histoire des relations entre un médium populaire et le pouvoir au Japon contemporain des années 1960 à nos jours* (Doctoral dissertation, Lyon 3).

URL : <https://www.theses.fr/2010LYO31072> [consulté le 26/05/2023].

Ervael, (19/08/2018). *Les références mythologiques dans one piece*.

URL : <https://www.dol-celeb.com/references-mythologiques-one-piece/> [consulté le 01/03/2023]

Hatman, (18/07/2020). *Top des meilleures références culturelles dans One Piece*.

URL : <https://www.cineserie.com/dossiers/toplist/top-des-meilleures-series/top-des-references-culturelles-dans-one-piece-3613701/> [consulté le 11/05/2023].

J. C. (2011). *La bande dessinée et son double: langage et marges de la bande dessinée: perspectives pratiques, théoriques et éditoriales* (Doctoral dissertation, Paris 1).

URL : <https://www.theses.fr/2011PA010503> [consulté le 26/05/2023].

Joseph KESSLER, (16 juillet 2021). *L'influence de l'animation japonaise sur la culture occidentale*.

URL : <https://carre-rouge.net/culture/linfluence-de-lanimation-japonaise-sur-la-culture-occidentale/> [consulté le 23/05/2023].

Juliette Lécuyer, (16/02/2022). *Comment la culture manga influence la mode*.

URL : <https://www.elle.fr/Mode/Dossiers-mode/Comment-la-culture-manga-influence-la-mode-3991101> [consulté le 05/01/2023].

Mathieu, (14 mai 2019). *Le monde génial de la bande dessinée nippone*.

URL : <https://www.superprof.fr/blog/mangas-japonais-soleil-levant/> [consulté le 17/03/2023].

Mohamed A. Touré, (2011). *Que sont les TIC : Typologies des outils et systèmes*.

URL : <http://www.rocare.org/guide-tic/pdf/ch04-ICTEducation-Africa-Teaching-Reflecting-Strategies.pdf>, [consulté le 05/01/2023].

Pauline ILLA, (2022). *10 artistes contemporains qui s'inspirent du manga*.

URL : <https://revuedada.fr/10-artistes-contemporains-qui-sinspirent-du-manga/> [consulté le 22/04/2023]

Sakurai Takamasa, (30/01/2015). *Pour que l'anime continue d'être aimé dans le monde entier*.

URL : <https://www.nippon.com/fr/in-depth/a03901/> [consulté le 14/04/2023].

Sébastien François et Marie Pruvost-Delaspre, (1 décembre 2019). « *L'animation comme industrie culturelle ? Concevoir et produire le dessin animé* », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [En ligne].

URL : <https://doi.org/10.4000/rfsic.8249> [consulté le 26/02/2023].

Smolderen, T. (2009). *Naissances de la bande dessinée*. De William Hogarth à Winsor McCay. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles.

URL : <http://www.stripologie.com/download/d0eb8ab04b2af378389b73be87e8ad39c938c243>  
[Consulté le 14/04/2023].

**Emission de radio :**

Christophe Lécullée, (18/03/2022). *Quel rôle pour la BD dans l'apprentissage de la lecture ?*

[Émission de radio]. Radio France.

URL : <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-question-du-jour/quel-role-pour-la-bd-dans-l-apprentissage-de-la-lecture-9801877>



## Résumé

Dans ce mémoire, nous explorons le lien entre la bande dessinée, le manga et l'interculturalité, en examinant comment ces formes d'expression culturelle favorisent la compréhension et le dialogue entre les peuples. Nous étudions également l'adaptation de ces œuvres dans différents contextes, en soulignant l'importance de la prise en compte des spécificités culturelles lors du processus d'adaptation. En résumé, la bande dessinée et le manga jouent un rôle essentiel dans la promotion de l'interculturalité en facilitant la communication entre les cultures et en offrant des perspectives uniques vers un monde plus interconnecté.

## Abstract

In this thesis, we explore the connection between comics, manga, and interculturality, examining how these forms of cultural expression foster understanding and dialogue among people. We also delve into the adaptation of these works in different contexts, emphasizing the importance of considering cultural specificities during the adaptation process. In summary, comics and manga play a crucial role in promoting interculturality by facilitating communication between cultures and offering unique perspectives towards a more interconnected world.

## الملخص

في هذه الرسالة، نستكشف الصلة بين القصص المصورة، المانجا، والتعدد الثقافي، من خلال دراسة كيفية تعزيز هذه الأشكال الفنية للتعبير الثقافي للفهم والحوار بين الناس. كما نناقش أيضًا عملية تكيف هذه الأعمال في سياقات مختلفة، مؤكدين أهمية مراعاة التفاصيل الثقافية أثناء عملية التكيف. وفي الختام، تلعب القصص المصورة والمانجا دورًا حاسمًا في تعزيز التعدد الثقافي من خلال تيسير التواصل بين الثقافات وتقديم وجهات نظر فريدة نحو عالم مترابط أكثر.

# **Tables des matières**

<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre I : L'univers des Bandes dessinées et du Manga .....</b>	<b>4</b>
1. Définition générale de la Bande dessinée .....	6
1.1. Histoire de la bande dessinée dans le monde .....	7
1.2. Les premières formes de bandes dessinées .....	8
1.3. L'importance de la bande dessinée dans la culture populaire .....	9
1.4. Périodes clés et mouvements artistiques .....	10
2. Définition générale du Manga .....	11
2.1. Histoire du manga .....	12
2.2. Comment commencer à lire un Manga .....	15
2.3. La communauté « Otaku » .....	16
2.4. L'impact du manga sur les plans économique et culturel .....	17
<b>Chapitre II : Des planches au grand écran : l'adaptation animé et cinématographique de la bande dessinée et du manga .....</b>	<b>19</b>
1. L'adaptation de la bande dessinée en dessin animé .....	20
1.1. Les différentes techniques d'adaptation utilisées en dessin animé .....	21
1.2. Analyse de l'adaptation de quelques bandes dessinées en dessin animé .....	21
1.3. Les avantages et les inconvénients de l'adaptation en dessin animé .....	21
2. L'adaptation de la bande dessinée au film cinématographique .....	22
2.1. Techniques d'adaptation au film cinématographique .....	22
2.2. Analyse de l'adaptation de quelques œuvres au film cinématographique .....	22
2.3. Les avantages et les inconvénients d'adaptation au film cinématographique .....	23
3. Comparaison entre l'adaptation en dessin animé et en film cinématographique .....	23
4. Implications pour l'industrie de la bande dessinée .....	24
5. La BD au musée : l'adaptation en exposition .....	24
5.1. Les différentes formes d'exposition de la BD .....	25
5.2. La préparation de l'exposition .....	26
5.3. Les enjeux de l'exposition de BD .....	27
5.4. Les exemples d'expositions de BD .....	27
6. L'animation japonaise .....	29
6.1. Le cinéma d'animation japonais : histoire et spécificité .....	30
6.2. De l'image au dessin animé .....	30

6.3. Les animes dans l'univers des séries .....	31
7. Conclusion .....	32
<b>Chapitre 3 : La mise en scène culturelle .....</b>	<b>34</b>
1. Les bandes dessinées et les mangas comme outil de transculturalité .....	35
2. L'interactivité .....	35
3. La lexiculture .....	36
4. Les médias .....	36
5. Les TIC .....	37
5.1 Les TICE .....	39
6. Contexte et enjeux de l'interculturalité dans <i>Astérix et Obélix</i> , <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> .39	
6.1. Les thèmes de l'interculturalité dans <i>Astérix et Obélix</i> , <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> .39	
6.1.1. Les stéréotypes culturels dans <i>Astérix et Obélix</i> .....	40
6.1.2. Les stéréotypes culturels dans <i>Tintin</i> .....	40
6.1.3. Les stéréotypes culturels dans <i>Lucky Luke</i> .....	40
6.2. Les formes de l'interculturalité dans <i>Astérix et Obélix</i> , <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> ..41	
6.2.1. Les échanges culturels dans <i>Astérix et Obélix</i> .....	41
6.2.2. Les échanges culturels dans <i>Tintin</i> .....	41
6.2.3. Les échanges culturels dans <i>Lucky Luke</i> .....	41
6.3. Les enjeux de l'interculturalité dans <i>Astérix et Obélix</i> , <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> ..42	
6.3.1. La question de l'authenticité culturelle dans <i>Astérix et Obélix</i> .....	42
6.3.2. La diversité culturelle dans <i>Tintin</i> et <i>Lucky Luke</i> .....	42
7. L'ouverture du manga au monde occidental .....	42
8. Le mélange culturel dans le manga .....	44
9. Les références culturelles, historiques et mythologiques .....	45
<b>Conclusion .....</b>	<b>52</b>
<b>Bibliographie .....</b>	<b>56</b>
<b>Résumé .....</b>	<b>61</b>