

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique
Université Kasdi Merbah Ouargla
Faculté des Lettres et des Langues
Département de Lettres et Langue Française



Mémoire présenté pour l'obtention du diplôme de Master de Français
Option : Littérature et Civilisation

“Le magicien d'OZ” du Lyman F.B en manga

**Étude de l'adaptation d'un récit en bande dessinée
Japonaise**

Présenté et soutenu publiquement par

KANOUNE Chamse El Assile

Directrice de mémoire

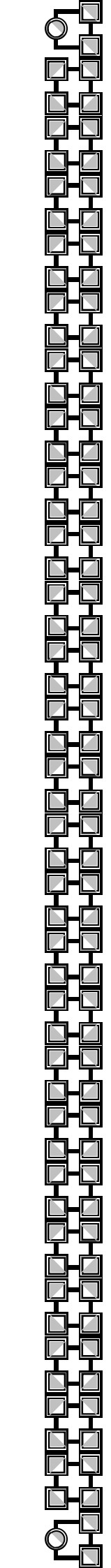
Dr HACHANI Louiza

Jury

Dr Messati Said	U.K.M. Ouargla	Président
Mme Bendjédia Imane	U.K.M. Ouargla	Examineur
Dr Hachani Louiza	U.K.M. Ouargla	Encadreur\ rapporteur

Année universitaire

2023\2024



Dédicace

A ma chère mère Yasmina

A mon père M. Al Bachire

Dont l'amour, la patience et les sacrifices m'ont permis de vivre ce jour

A ma sœur et mes frères

Inchirah, M. Chems Eddine, M. yakhlef

A mes amis et ma grande famille

Pour leurs investissements dans l'avancement de ce travail

A tous les enseignants et surtout ma directrice de mémoire

Qui m'ont apporté leur aide lors de ce parcours

A tous ceux qui ont contribué de près ou de loin à ce moment

Chamse El Assil Kanoune

Remerciements

Je rends grâce en premier, à Dieu qui a rendu cette tâche possible et réalisable

**Je tiens à exprimer ma profonde reconnaissance à ma directrice de recherche
Dre HACHANI Louiza. Pour son suivi, ses nombreux conseils et ses critiques
constructives**

**Je tiens également à remercier les membres du jury pour le lecteur de ces pages,
leurs évaluations ; ainsi que tous les enseignants et enseignantes qui ont contri-
bué à ma formation universitaire durant ces cinq dernières années.**

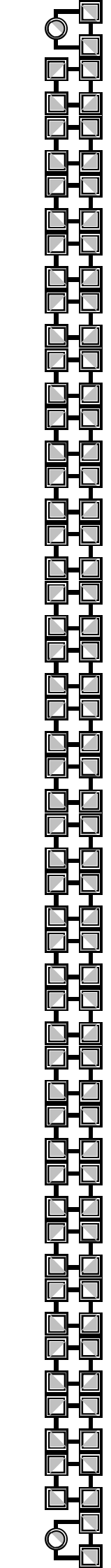
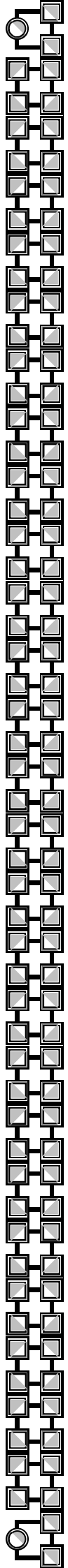


Table des matières

Introduction.....	7
chapitre-I. Adaptation et Bande Dessinée : éléments de définition	12
I.1. Présentation des auteurs et du corpus.....	13
I.1.1. Présentation des auteurs	13
I.1.2. Présentation du corpus	14
I.2. Aperçu historique de la bande dessinée	16
I.2.1. Contexte culturel	17
I.2.2. Contexte conceptuel.....	19
I.3. Définition de l'adaptation.....	24
I.3.1. De classique vers l'adaptation	25
I.3.2. Adaptation et transfert culturel.....	26
I.4. Analyse de Paratexte.....	27
I.4.1. Paratexte du récit	27
I.4.2. Paratexte du Manga	29
chapitre-II. Le magicien d'Oz : de la littérature vers le graphique	32
II.1. Analyse de la structure narrative	33
II.1.1. Présentation des structures narratives.....	33
II.1.2. Les points de similitudes et différences	36
II.2. Étude des personnages	37
II.2.1. Typologie des personnages.....	38
II.2.2. L'évolution des personnages	39
II.3. L'analyse thématique	41
II.3.1. Développements du thème	41
II.3.2. Étude des messages transmis	43
II.4. L'analyse des éléments stylistiques et techniques.....	43
II.4.1. Analyse de style d'écriture.....	43

II.4.2. Comparaison des techniques	46
Conclusion.....	48
Références bibliographiques	51
Annexes	54



Introduction

La volonté de raconter est née avec l'existence de l'homme. Ce phénomène de narration a débuté avec les premières civilisations. Les hommes préhistoriques¹ relaient déjà leurs exploits et leurs récits à travers des peintures rupestres² et des dessins sur les roches. Avec l'évolution de l'humanité, cette narration s'est complexifiée et diversifiée, de la simple expression d'une idée ou d'un sentiment, elle est devenue un moyen de partager des connaissances, de transmettre des traditions et de raconter l'histoire, ce besoin fondamental de raconter et de partager demeure profondément enraciné en nous.

La littérature a joué un rôle essentiel dans l'évolution de cette pratique narrative. À travers les œuvres littéraires, les écrivains ont pu exprimer leurs idées, leurs émotions et leurs expériences de manière plus complexe et raffinée. Les romans, les poèmes, les pièces de théâtre et les essais ont offert de nouvelles perspectives et ont captivé les lecteurs par leurs histoires fascinantes. De plus, la littérature a permis de transmettre des connaissances et des valeurs culturelles d'une génération à l'autre, contribuant ainsi à la préservation et à la transmission des traditions. À travers la transformation d'œuvres littéraires en général et les classiques en particulier en d'autres formes d'expression, les créateurs ont pu interpréter, réinventer et partager ces histoires de manière plus accessible et innovante.

La littérature japonaise, riche et variée, reflète les changements culturels et sociaux du Japon à travers les siècles. Les œuvres classiques incluent « Le Kojiki » et « Le Man'yōshū », ainsi que « Le Dit du Genji » de Murasaki Shikibu. La période médiévale offre des récits épiques comme « Le Dit des Heike » et des œuvres poétiques comme « Les Contes d'Ise » et « Tsurezuregusa » de Yoshida Kenkō. La période Edo se distingue par des œuvres poétiques de Matsuo Bashō et des récits fantastiques d'Ueda Akinari, ainsi que par le théâtre kabuki et bunraku.

¹ Les êtres humains qui ont vécu avant l'invention de l'écriture, durant la période appelée préhistoire. Cette période inclut des phases comme le Paléolithique et Néolithique.

² Des œuvres d'art réalisées par les hommes préhistorique sur les parois des grottes. Elles représentent souvent des scènes de chasse, des animaux ou des symboles et sont l'une des premières formes d'expression artistique de l'humanité

L'ère Meiji et Taishō voit des auteurs comme Natsume Sōseki et Mori Ōgai influencés par la littérature occidentale, tandis que Yasunari Kawabata se distingue par son style poétique. La période moderne présente des auteurs comme Yukio Mishima, Shusaku Endo et Haruki Murakami, abordant des thèmes variés allant de la beauté et la mort à la foi et l'identité. Ces œuvres illustrent la profondeur et la diversité de la littérature japonaise, influencée par des courants philosophiques, religieux et esthétiques propres au Japon et par des interactions avec d'autres cultures.

La relation entre cette littérature et la littérature de jeunesse est marquée par une riche tradition narrative à travers des traductions et des adaptations, la littérature de jeunesse qui constitue une grande part de ce phénomène d'adaptation, englobe une vaste ensemble d'œuvres littéraires spécifiquement destinées aux enfants et aux adolescents. Cette catégorie inclut divers genres tels que la fiction, la fantaisie, la science-fiction, la poésie, les contes de fées, et bien d'autres.

Les adaptations cinématographiques, radiophonique , théâtrales, télévisuelles , musicale et même l'adaptation en animation , jeu vidéo et manga tel que « Les Misérables » de Victor Hugo :Adapté en manga par TakahiroArai, aussi « L'Étranger » d'Albert Camus :Adapté en bande dessinée par Jacques Ferrandez, « Hamlet » de William Shakespeare :Adapté en bande dessinée par Harold Sakuishi , « Le Comte de Monte-Cristo » d'Alexandre Dumas :Adapté en manga par robin Nishi ont fonctionné comme un pont créatif ou un point de connexion entre les œuvres classiques et de nouveaux publics en utilisant différents médias pour présenter ces histoires de manière accessible et attrayante , en ciblant spécifiquement le public jeune, ces derniers ont contribué à susciter l'intérêt pour les classiques.

« Le Magicien d'Oz », écrit par L. Frank Baum en 1900, a connu diverses adaptations à travers les années. L'adaptation cinématographique la plus célèbre, réalisée par Victor Fleming, est sortie en 1939. Aussi des productions théâtrales tel que « The Wiz » en 1974, ont également réinventé l'histoire pour le public scénique. Dans le domaine de l'animation, « Tom et Jerry et le Magicien d'Oz » a été publié en 2011, fusionnant l'univers du Magicien d'Oz avec les personnages classiques de

Tom et Jerry. Au fil du temps, diverses séries télévisées et projets contemporains ont continué à revisiter cette histoire emblématique.

Donc, l'objectif principal de notre recherche est d'analyser comment la bande dessinée parvient à rendre compte de la complexité des personnages et de leurs émotions, nous chercherons à identifier les techniques utilisées par les auteurs de la bande dessinée pour représenter les émotions des personnages et analyser comment ces techniques s'expriment les choix artistiques et narratifs qui contribuent à la représentation visuelle et pour ce faire, nous avons choisi l'œuvre de Ly-man F.B "Le magicien d'Oz " et le manga de Tommy Ohtsuka qui porte le même titre du récit.

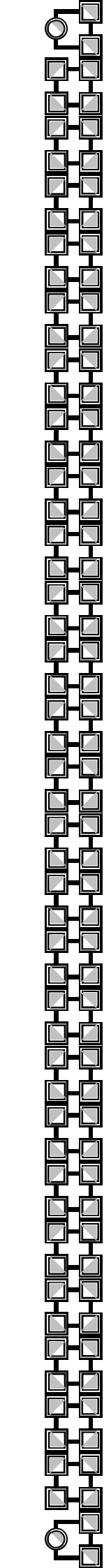
Ce choix d'étudier les bandes dessinées est guidé en grande partie par notre passion pour les formes d'art visuel. Depuis notre plus jeune âge, nous avons toujours été fasciné par les mangas et les dessins animés, qui nous a ouvert la porte sur une vaste monde d'imagination et d'amusement, mêlé avec un esprit littéraire. De plus, les études sur "les adaptations littéraires en bande dessinée" sont limitées. Ce qui éveille notre intérêt pour entreprendre cette recherche avec ambition. Nous souhaitons étudier la fidélité de l'adaptation du récit en bande dessinée japonaise pour une meilleure compréhension de ce processus transitive, notre problématique s'articule autour de l'interrogation suivante :

Comment cette adaptation a-t-elle conservé l'essence de l'histoire pour rester fidèle à l'œuvre d'origine tout en se conformant aux exigences stylistiques et structurelles de la bande dessinée ? Pour répondre à cette problématique, nous formulons les hypothèses suivantes :

- En respectant les exigences stylistiques de la bande dessinée, l'adaptation peut utiliser des techniques visuelles spécifiques telles que le découpage en cases, les bulles de dialogue et les illustrations, elle peut suivre une structure narrative séquentielle et utiliser des transitions entre les scènes conformément aux structures de la bande dessinée.

- Les techniques narratives diffèrent considérablement entre le récit et le manga, ce qui pourrait affecter la manière dont l'histoire est racontée, influençant la compréhension et l'interprétation des personnages et des thèmes centraux de l'œuvre.

Notre étude implique une méthode comparative avec une approche analytique. Pour mener à bien cette recherche nous avons comparé l'adaptation en bande dessinée avec le récit d'origine pour identifier les similitudes et les différences. Il s'agit d'analyser les événements clés, les thèmes et les messages importants dans les deux versions. Une autre étape clé de cette étude consiste à analyser la structure narrative de l'adaptation en bande dessinée. Il s'agit d'examiner la séquentialité des événements et les transitions entre les scènes pour vérifier si elles sont en accord avec les exigences structurelles propres à la bande dessinée japonaise



chapitre-I. Adaptation et Bande

Dessinée : éléments de définition

I.1. Présentation des auteurs et du corpus

I.1.1. Présentation des auteurs

Lyman Frank Baum³ est né en 1856 dans la petite ville de Chittenango, située à New York, aux États-Unis. Il est le fruit d'un riche mélange culturel, avec des origines britanniques et allemandes. Son père, Benjamin Ward Baum, était un homme d'affaires prospère qui a fait fortune dans l'industrie pétrolière de la Pennsylvanie. À l'âge de 12 ans, Frank a été envoyé à l'Académie militaire de Peekskill. Pendant deux ans, il a vécu loin de sa famille, s'imprégnant des règles strictes et de la discipline de l'école militaire et lorsqu'il a atteint l'âge de 17 ans, son père, reconnaissant son intérêt pour l'écriture, lui a offert une petite presse à imprimer.

Avec son frère Henry, Frank a lancé une publication appelée « The Rose Lawn Home Journal ». Par la suite, ils ont créé un autre journal, « The Stamp Collector ». Ils sont même allés jusqu'à publier leurs propres timbres, faisant preuve d'un esprit entrepreneurial précoce, à l'âge de 20 ans, Frank a décidé de se tourner vers l'édition. Il a commencé à publier un mensuel intitulé « The Poultry Record ». Ce n'est qu'à l'âge de 30 ans, en 1886, qu'il a publié son premier roman. Intitulé "The Book of the Hamburgs: A Brief Treatise upon the Mating, Rearing, and Management of the Different Varieties of Hamburgs"

Le livre traite de l'élevage de volailles. En 1900, Frank a publié deux œuvres majeures. La première, « The Art of Decorating Dry Goods Windows and Interiors », est une guide pratique pour la décoration de vitrines de magasins. La seconde est son célèbre livre pour enfants, « The Wonderful Wizard of Oz », traduit en français « Le Magicien d'Oz ». Malheureusement, Lyman Frank Baum a succombé à un accident vasculaire cérébral le 6 mai 1919. Il repose maintenant paisiblement au cimetière de « Forest Lawn Memorial Park », à Glendale, en Californie, laissant derrière lui un héritage littéraire inestimable.

³ Jean BRUNO, « Lyman Frank Baum, Biographie. » in La République des Lettres [en ligne]. Disponible sur le site URL : <https://xn--rpubliquesdeslettres-bzb.fr/baum.php> [consulté le 15/03/24]

L'auteur de notre deuxième œuvre est Tommy Ohtsuka⁴ un mangaka⁵ japonais, il est surtout connu pour son travail sur diverses séries et collaborations dans des importants projets de manga et d'anime. Il a co-fondé « Studio Zombie »⁶ aux côtés de Yoshihiro Komada, un collègue de la série « Slayers ». Son travail s'étend au-delà des frontières japonaises, contribuant à « Marvel Comics »⁷ avec des titres tels que « Lords of Avalon » et « New Mangaverse : Rings of Fate ».

Les œuvres notables d'Ohtsuka incluent « Slayers Special », « Slayers Premium » et « Slayers : Knight of the Aqualord. », il a également illustré d'autres séries comme « Hawkwood », « Rescue Wings » et « Sorae : Rescue Wings ». Son implication dans des conventions, telles que la « Canadian National Anime Expo » et le « Big Apple Anime Fest », souligne sa présence active dans la communauté du manga et de l'anime en dehors du Japon.

I.1.2. Présentation du corpus

« Le magicien d'Oz » récit⁸ écrit par l'auteur L. Frank Baum et illustré par W. W. Denslow. Il s'agit du premier œuvre de la série des livres Oz (impression : 1995). Une fermière du Kansas nommée Dorothy se retrouve dans le pays magique d'Oz après elle et son chien Toto sont emportés hors de leur maison par un cyclone. À son arrivée dans le monde magique d'Oz, elle apprend qu'elle ne peut pas rentrer chez elle sans l'aide d'Oz le magicien. Ce dernier lui demande de détruire la méchante sorcière de l'Ouest. A la fin, elle découvre que le magicien n'est qu'un homme ordinaire et

⁴Titre, « Tommy Ohtsuka Biographie. BD, photo, bibliographie », in Bedetheque [en ligne]. Disponible sur le site URL : <https://www.bedetheque.com/auteur-42635-BD-Ohtsuka-Tommy.html> [consulté le 15/03/24]

⁵ Un artiste de bande dessinée japonaise, appelé manga. Il est responsable à la fois du dessin et de scénario de ses œuvres. Il peut travailler seul ou en collaboration avec des assistants

⁶ Un collectif ou une équipe de créateurs spécialisés dans la production de manga ou d'autres formes de médias visuels

⁷ Une maison d'édition américaine de bande dessinées fondée en 1939. Elle est célèbre pour avoir créé certains des super-héros les plus connus, tels que Spider-Man, Iron Man, les X-Men et les Avengers. C'est une division de Marvel Entertainment, qui fait partie de « the Walt Disney Company »

⁸ibid., « Le Magicien d'Oz de Lyman Frank Baum. » in ibid. Disponible sur le site URL : <https://xn--rpubliqueslettres-bzb.fr/baum-magicien-oz.php> [consulté le 20/03/24]

que, pour rentrer chez elle, le livre a été publié pour la première fois aux États-Unis en mai 1900 par la « George M. Hill Company ».

En janvier 1901, la maison d'édition achève l'impression de la première édition (soit un total de 10 000 exemplaires qui sont rapidement épuisés). La version de 1900 et la comédie musicale de 1902 a incité Baum à écrire treize livres supplémentaires sur Oz qui servent de suites officielles à la première histoire. Plus d'un siècle plus tard, le livre est l'une des histoires les plus connues de la littérature américaine, et la Bibliothèque du Congrès a déclaré que l'ouvrage était « le conte de fées le plus grand et le plus apprécié d'Amérique »

« Le magicien d'Oz » en manga est une adaptation en bande dessinée japonaise du récit écrit par l'Américain Lyman Frank Baum sous le même titre, réalisé par le mangaka Tommy Ohtsuka, avant de parler de notre corpus, nous allons expliquer déjà c'est quoi un manga ?

« Le manga, dans sa mise en page, présente un dispositif discontinu qui s'exprime dans la liberté d'agencement de ses cases. Cet agencement visuel renforce le mouvement de l'image et fait émerger un dessin vivant. Le montage va alors imposer un rythme de lecture en guidant le regard du lecteur – spectateur d'une action à une autre. Celui – ci accomplit moins une lecture linéaire que circulaire. L'aspect visuel du manga va modifier le processus d'échange entre l'image, l'histoire et le lecteur – spectateur. Ce n'est plus une image, un texte, un lecteur-spectateur qu'il faut considérer séparément. Le manga par ses spécificités graphiques génère une visualité particulière qui relie l'image au lecteur – spectateur. Celui – ci ne participe plus à un processus d'échange d'informations [...] »⁹

Les mangas sont des bandes dessinées japonaises qui sont populaires à travers le monde. Ils sont généralement publiés en noir et blanc, avec un style graphique distinctif qui se caractérise souvent par des traits de visages exagérés, des expressions émotionnelles fortes et des scènes d'action dynamiques

 -Une fiche technique de manga « le magicien d'Oz »¹⁰

❖ Auteur : Lyman Frank Baum

❖ Illustrateur : Tommy OHTSUKA

⁹ Emilie LECHENAUT « Le manga : un dispositif communicationnel : perception et interactivité », Thèse de doctorat, Université Michel Montaigne Bordeaux 3, 11\09\2013, p.15
URL: <https://theses.hal.science/tel-01379703>

¹⁰Titre, « Fiche : Magicien d'Oz de Tommy Ohtsuka » in *Manga News* [en ligne], disponible sur le site URL : <https://www.manga-news.com/index.php/serie/Magicien-dOZ> [consulte le 20/03/24]

- ❖ Traducteur : Julia Brun
- ❖ Collection : Les Classiques en manga
- ❖ Type : Kodomo
- ❖ Genre : Conte, Fantastique
- ❖ Titre original : Oz no Mahô Tsukai
- ❖ Nombre de pages : 176
- ❖ Date de parution : 30/11/2016
- ❖ Editeur VO (version originale) : Shôgakukan
- ❖ Editeur VF (version française) : nobi nobi !
- ❖ Origine : Japon – 2013

Les mangas sont fréquemment publiés en série, avec des chapitres individuels distribués dans des magazines périodiques au Japon avant d'être rassemblés en volumes reliés. Cependant, dans ce cas, il se compose d'un seul volume, appelé « one-shot ».

I.2. Aperçu historique de la bande dessinée

Les premières formes de narration visuelle remontent à environ 73000 ans avec les gravures de la grotte de Blombos en Afrique de Sud, qui témoignent des débuts de l'art symbolique. Ensuite, les peintures rupestres de Lascaux en France et d'Altamira en Espagne, datant de 15000 à 20000 ans, illustrent des scènes de chasse et de la vie quotidienne. En Afrique du Nord, les peintures du Tassili n'Ajjer en Algérie, vieilles de 10000 à 12000 ans, représentent des rituels et des activités pastorales. Enfin, les hiéroglyphes et fresques égyptiennes, apparus il y a environ 5000 ans, racontent des histoires mythologiques et historiques, posant les bases de la narration visuelle structurée.

La BD est un genre dont les prémices sont complexes à définir. «l'Histoire de Monsieur Jabot », du Suisse Rodolphe Töpffer, est connue comme la première bande dessinée, au cours de son parcours de développement au fil du temps, la bande dessinée est passée par trois points d'influence majeurs : l'Europe, où elle est née, les Etats-Unis, où elle a pris le devant de la scène et a ainsi gagné sa popularité, et

l'Asie, qui représente au cours de cette dernière décennie le plus important et le plus grand centre de BD, avec notamment la Corée et le Japon.

I.2.1. Contexte culturel¹¹

Avant le XVII^e siècle, les graphistes n'étaient pas seulement des dessinateurs mais travaillaient également comme graveurs et sculpteurs, comme Albrecht Dürer, qui utilisait des techniques de sculpture sur bois et de gravure pour réaliser une estampe¹². Avec l'invention de la lithographie¹³ en 1796, les artistes ont pu s'affranchir des restrictions antérieures en matière d'obtention d'impression.

En Europe, il existait une tradition de littérature populaire illustrée avec une structure narrative rudimentaire, comme les « auques »¹⁴ en Catalogne, une série de dessins accompagnés de textes rimés. En France, L'Imagerie d'Épinal a commencé à produire en masse des illustrations à partir de 1796, d'abord en utilisant des gravures sur bois puis des lithographies en couleurs. Ces dessins animés traitaient des sujets populaires et se sont rapidement transformés en panneaux de vignettes¹⁵ avec texte explicatif, donnant naissance à des bandes dessinées. Des artistes tels que Caran d'Ache et Benjamin Rabier ont contribué à l'industrie.

En Angleterre, vers la fin du XVIII^e siècle, les sketches satiriques sont devenus populaires, abordant des thèmes politiques tels que la révolution française et les tensions entre les deux pays. La lithographie a permis à des artistes comme Thomas Rowlandson, George Cruikshank et James Gillray de s'épanouir grâce à leurs critiques politiques. À la fin du XIX^e siècle, la presse française se distinguait par son approche critique et politique, ciblant les lecteurs adultes, par rapport à la presse

¹¹ Sad MAXIMUS, « Histoire bande dessinée. », in SlideShare [en ligne], 24 décembre 2013. Disponible sur le site URL : <https://fr.slideshare.net/slideshow/histoire-bande-dessinee/29477901>. [Consulté le 16/03/24].

¹² Œuvre d'art réalisée par une impression par divers procédés de gravure telles que la gravure sur bois, la lithographie, sérigraphie...etc.

¹³ Une technique d'impression basé sur le principe de répulsion entre l'eau et les graisses

¹⁴ Une forme de composition littéraire populaire en Catalogne à partir du XVII^e siècle, ces compositions satiriques, humoristiques et souvent illustrées parodiaient la société et les événements contemporains

¹⁵ Sont des supports visuels formés de multiples petits illustrations disposées en séquences, souvent accompagnées avec des légendes ou des textes explicatifs

américaine plus familiale. Des journaux comme *Le Charivari*, dirigé par Honoré Daumier, se spécialisent dans la satire, tandis que d'autres proposent des romans graphiques populaires comme *Mon Journal*.

Aux États-Unis au XIX^e siècle, l'essor de la bande dessinée est intimement lié à l'évolution des techniques de presse. Avant 1850, la compétition féroce entre les titres de presse a stimulé ce développement, marqué par l'avènement de la presse rotative, inventée par l'américain William A. Bullock après la guerre de Sécession en 1865. Cette innovation, utilisée par le *Philadelphian Inquirer*, a permis d'augmenter considérablement la production. Ce progrès est renforcé par l'invention de la linotype.

Avant celle-ci, l'impression des journaux était limitée à huit pages en raison de la lenteur de la composition manuelle. La linotype, inventée par Ottmar Mergenthaler en 1886, révolutionne ce processus en permettant une composition au clavier et une fonte automatique ligne par ligne, alignant ainsi la productivité sur celle des nouvelles presses rotatives. La généralisation de la phototypographie initiée en 1850 sous le nom de « pané iconographie »¹⁶ par le lithographe français Firmin Gillot, permet la reproduction des dessins au trait sur les presses rotatives, y compris les demi-teintes en couleur dès 1876 grâce à la similigravure développée par son fils Charles Gillot, qui autorise également la reproduction photographique.

Ces techniques avancées placent la presse américaine dans l'ère industrielle, soutenue par un essor économique significatif et une forte immigration, transformant ainsi l'industrie de la presse en un secteur dominé par un quelques magnats, notamment Joseph Pulitzer et William Randolph Hearst.

Durant la période Edo du Japon (vers 1600-1868), le pays était isolé du monde extérieur et il y avait des restrictions strictes sur l'arrivée des étrangers, à l'exception de quelques échanges commerciaux limités. Au cours de cette période, les arts japonaises ont continué à conserver leurs traditions et les arts graphiques tels que les

¹⁶ Sont des supports visuels organisés en sections ou en vignettes

imprimés imakimono¹⁷ et ukiyo-e¹⁸ figuraient parmi les formes d'art les plus importantes. Au XVIII^e siècle, la technique d'impression multicolore a été développée pour créer le nishiki-e¹⁹.

En 1814, l'artiste Hokusai présente une série de dessins sous le nom de manga, qui conduisent au développement de l'art graphique au Japon. Après près de 200 ans d'isolement, le Japon fut contraint d'ouvrir ses échanges commerciaux après l'arrivée du commodore Matthew Perry en 1854, ce qui entraîna l'ère Meiji (1868-1912) en 1867 et des changements majeurs au Japon. Au XIX^e siècle, l'art occidental a commencé à influencer le Japon, mais certains artistes japonais ont préconisé le maintien de la tradition et l'adaptation aux goûts contemporains. Aujourd'hui encore, il y a une lutte entre la peinture de style occidental « Yoga »²⁰ et le style japonais « Nihonga »²¹.

I.2.2. Contexte conceptuel

La bande dessinée ou le 9^{ème} art, est un art à la croisée de l'écriture littéraire et de l'écriture graphique. C'est la vision de l'inventeur de la bande dessinée Rodolphe Töpffer : *« Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas plus mieux à un roman qu'à autre chose. »*²²

On peut définir la bande dessinée comme un genre littéraire, un procédé narratif qui mêle texte et image, l'encyclopédie Larousse le définit comme étant un : *« Mode de narration utilisant une succession d'images dessinées, incluant à l'intérieur de*

¹⁷ Sont des rouleaux peints japonaises qui combinent des illustrations et du texte pour raconter

¹⁸ Un genre d'art japonaise sur bois signifie littéralement « images du monde flottant »

¹⁹ Le terme « nishiki » signifie littéralement « image brodée », c'est les estampes japonaises produites à l'aide de plusieurs plaques de bois pour appliquer différente couleur et créer de images vibrantes

²⁰ Signifie « peinture occidentale » en japonais. C'est un style de peinture japonaise influencé par les techniques, les styles et les sujets occidentaux

²¹ Signifie « peinture japonaise » c'est un style de peinture japonaise traditionnelle qui utilise des techniques et des matériaux traditionnels

²²Rodolphe TÖPFFER, « de Histoire de monsieur Jabot » Extrait de la préface, Genève, 1833

bulles, les paroles, sentiments ou pensées des protagonistes. »²³ elle est également définie comme étant « *une succession d'images organisées pour raconter une histoire et présenter de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.).* En d'autres termes, une BD est une histoire comique ou réaliste racontée en images. »²⁴

✚ Caractéristiques²⁵ : Chaque page d'une bande dessinée est constituée de plusieurs dessins, appelés planche. Chaque dessin représente une case ou vignette et à l'intérieur de ces vignettes, on retrouve des bulles contenant les mots ou les pensées des personnages. De plus, du texte narratif peut apparaître dans des bannières en haut ou en bas des vignettes. Dans certains cas, les dialogues ou les pensées des personnages peuvent être présentés sous forme de texte littéraire dans une bandeau au bas du vignettes, en utilisant des signes de ponctuation tels que des traits d'union et des guillemets.

- La case : Il s'agit d'une vignette contenant un dessin. Notons qu'une bande dessinée n'a pas forcément de case.
- Le strip : De l'anglais : « bande » ou bandeau, est une suite de cases disposées sur une ligne.
- La planche : C'est un ensemble de cases, souvent disposées sur plusieurs lignes. On applique généralement le mot planche au document original.
- Les bulles ou phylactères : Ce sont des textes intégrés aux vignettes, destinés à la transcription des dialogues et des personnages de l'histoire. Les bulles sont souvent rondes ou rectangulaires. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent désigné le personnage qui parle.

²³ Titre, le Larousse [en ligne]. Disponible sur le site URL :

<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bande/7808#317843> [consulté le 18/03/24]

²⁴ Titre, « Petit lexique de la bande dessinée » in Lea passion lecture [en ligne]. Disponible sur le site URL : <http://leapassionlecture.centerblog.net/m/158-Petit-lexique-de-la-Bande-dessinee> [consulté le 18/03/24]

²⁵ Hanane HADJ AMER, « Traduction argumentée de l'arabe vers le français de bandes dessinées : Cas de la revue « فينكو ». », (Mémoire de master), Université Mouloud Mammeri de Tizi-Ouzou p6 septembre 2018 URL : <https://dspace.ummto.dz/handle/ummto/13568> [consulté le 13/04/24]



Figure 1: Tommy Ohtsuka *Le Magicien d'Oz*

Types²⁶ : Les types varient en fonction de leur cadre spacieux– temporel

- La bande dessinée sans images.
- Les récitatifs : Ce sont des panneaux généralement situés au bord des vignettes, servant aux commentaires en « voix off », notamment pour donner des indications de temps et de lieu ou pour fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action.
- Les cartouches : Ce sont des cases rectangulaires situées en haut de la vignette, qui permettent à l'auteur de préciser si l'on change de lieu ou de moment.
- Les onomatopées : Ce sont des mots ou des icônes suggérant un bruit, une action, une pensée par imitation phonétique, graphique ou iconique. Les mangas utilisent des onomatopées pour suggérer des sentiments.
- Une série : C'est un ensemble d'albums reliés par un thème ou un personnage, parfois dans un ordre chronologique.

Aux États – Unis

- Funny : Fin du XIXe siècle, dessins d'humour dans la presse quotidienne. Début du XXe siècle, devient synonyme de strip.

²⁶ Wissam DJEBBAR, « La transposition des procédés narratifs dans la bande dessinée : le cas du Périple de Baldassare d'Amin Maalouf. », (Mémoire de master), Université Mohamed Seddik Ben Yahia, Jijel, 2019, pp24-26. Disponible sur le site URL : <http://dspace.univ-jijel.dz:8080/xmlui/handle/123456789/2750?show=full> [consulté le 18/03/24]

- Strip : Aphérèse de comic strip. Dessins d'humour en deux ou trois cases horizontales, publiés avec le supplément du dimanche appelés Sunday strip. Devennent des histoires avec des personnages récurrents pour adultes.
- Comic : Apocope de comic strip, aussi appelé daily strip. Dessins d'humour en deux ou trois cases horizontales, paraissant quotidiennement, raconte des histoires pour adultes
- Comic book : À l'origine, huit pages de comic strips du supplément dominical repliées en quatre (32 pages avec couverture en couleur évoluent en livres de 64 ou 96 pages) racontant des histoires de super – héros pour les jeunes.
- Graphic Novel : Livre relié pouvant comporter jusqu'à une centaine de pages, raconte une histoire unique

En Europe

- Journal illustré : Journal édité dès la fin du XIX^e siècle avec des histoires dessinées pour la jeunesse.
- Fumetto : Terme italien pour bandes dessinées, basé sur les phylactères ressemblant à des nuages de fumée
- Tebeo : Nom de la première revue de bandes dessinées espagnole (TBO,1917). Le terme est également utilisé pour les bandes dessinées en Espagne, aussi appelées « historietas ».
- Tegneserie / Tecknadserie : Terme norvégien (tegneserie) et suédois (tecknadserie) signifiant série ou suite de dessins
- Petit format : Nom français pour les comic books, souvent reprenant des aventures américaines.
- Album : Livre relié à couverture rigide, proche du format A4, initialement une quarantaine de pages, puis 46 planches (environ 50 pages) en couleurs. Pagination maintenant libre, souvent plus de 150 pages pour des séries d'histoires. Un album fait généralement partie d'une série ; sinon, c'est un « one shot », comparable au graphic novel américain.

En Asie

- Manga : Terme japonais inventé par Gakyōjin Hokusai en 1814. Désigne toutes les bandes dessinées japonaises. Le terme manga est composé en

japonais de deux kanji (idéogrammes), man(漫)et ga (画). Si, « man » signifierait dérisoire et « ga » image, généralement traduit par « images dérisoires » ou « dessins libres »

- Amekomi : Terme japonais pour bandes dessinées américaines importées et traduites en japonais.
- Lianhuanhua (连环画, « images enchaînées ») : Bandes dessinées chinoises, composées de petits livres avec une seule image par page accompagnée d'un récitatif
- Manhwa : Désigne les bandes dessinées japonaises importées et traduites en chinois.
- Manhwa (만화) : Terme coréen pour bandes dessinées Deuxième plus grande production de bandes dessinées en Asie après le Japon.

 Genres²⁷ : Il y a une variété des genres de la bande dessinée :

- Super-héros : Des personnages dotés de pouvoirs spéciaux luttant contre le crime.
- Aventure : Des récits épiques et fantastiques mettant en scène des héros dans des quêtes périlleuses
- Science-fiction : Exploration de mondes futuristes et de thèmes sur l'avenir de l'humanité.
- Fantasy : Immersion dans des mondes imaginaires remplis de magie et de créatures mythiques.
- Mystère : Des intrigues complexes avec des détectives résolvant des énigmes.
- Horreur : Utilisation d'éléments effrayants pour créer une atmosphère d'angoisse.
- Historique : Situations se déroulant dans le passé, explorant des événements et des personnages historiques.

²⁷Titre, « Genres & Définitions : Généralités sur la Bande Dessinée », in BD Guest, 07/09/2019.
 Disponible sur le site URL : <https://www.bdgest.com/forum/genres-definitions-t90832.html>.
 [Consulté le 18/03/24]

- Humour : Des situations comiques et satiriques avec des personnages excentriques.
- Autobiographie : Basé sur la vie et les expériences personnelles de l'auteur.
- Romance : Concentration sur les relations amoureuses et les histoires passionnées.
- Policier : Enquêtes criminelles et résolution de mystères.
- Fantastique : Mélange de réalisme et d'éléments surnaturels.
- Western : Aventures dans l'Ouest américain du XIXe siècle avec des cow-boys et des hors-la-loi.
- Thriller : Histoires palpitantes remplies de suspense et d'action.
- Drame : Exploration de thèmes sérieux et émotionnels.
- Éducatif : Enseignement de concepts, valeurs ou leçons morales.
- Érotique : Exploration de thèmes sexuels et sensuels.
- Politique : Mise en lumière de questions politiques et sociales.
- Sport : Concentration sur les compétitions sportives et les athlètes.
- Art expérimental : Exploration de nouvelles formes de narration et de style artistique.

I.3. Définition de l'adaptation²⁸

L'adaptation peut être à la fois un processus et un produit, impliquant la modification d'une œuvre originale tout en conservant son cadre. Ce processus permet le passage d'un genre à un autre, d'une sémiotique à une autre, ou d'un média à un autre, entraînant des changements contextuels. L'adaptation passe par la réinterprétation et la réécriture, l'auteur restant fidèle à l'œuvre originale tout en se l'appropriant. L'intertextualité et la réception jouent un rôle clé, influençant les changements apportés pour captiver le public.

²⁸ Amina MEDJDOUB, « Hermaphrodisme : Une approche comparatiste de William Shakespeare et Aya Kanno à travers « Richard III » et son adaptation en manga « Requiem du Roi des Roses ». » (Mémoire de Master), Université Kasdi Merbah-Ouargla, Faculté des Lettres et des Langues, Département de Lettres et de Langue Française, 7 juin 2018, p. 36.

L'adaptation d'un récit en manga illustre cette transition entre codes médiatiques et codes sémiotique. Le processus de transformation d'œuvres littéraires en bandes dessinées, en se focalisant sur la transposition littéraire, cette transposition implique l'adaptation de l'histoire, des personnages, et du style narratif du roman à un format visuel et séquentiel propre à la bande dessinée. Cela comprend des défis comme la condensation du texte, l'adaptation visuelle des descriptions littéraires, et le maintien de l'intégrité narrative et stylistique de l'œuvre originale.

« In his richly informative study of 'hypertextuality', Genette described the act of writing a text, in whatever genre, with other texts in mind as a 'trans generic practice' (Genette 1997 [1982]: 395). As any reading of this book will make clear, a vast range of genres and sub-genres are regularly involved in the kinds of hypertextual activity Genette interrogates. Adaptation is, however, frequently a highly specific process involving the transition from one genre to another [...] »²⁹

Le concept d'« hypertextualité » de Genette met en évidence comment l'écriture à travers les genres implique souvent un dialogue avec des textes existants, mettant l'accent sur une « pratique transgénérique ». Cette notion souligne le réseau complexe de relations intertextuelles, où les adaptations peuvent traverser diverses formes. L'étude de Genette présente le large éventail de genres engagés dans ces transformations, illustrant l'adaptation comme un processus nuancé de ré imagination des récits à travers différents médias.

I.3.1. De classique vers l'adaptation³⁰

L'analyse des relations entre les œuvres originales et leurs adaptations au sein de notre corpus indique que ces genres, bien que différents en forme, partagent une caractéristique essentielle : la narration. Chaque texte du corpus comporte un narrateur et une série de péripéties mettant en scène des personnages clairement identifiables. Cette structure narrative facilite l'adaptation en bandes dessinées. L'auteurs d'œuvre classique étudiée a conçu un récit suffisamment flexible pour être transmis dans un nouveau média, en l'occurrence la bande dessinée, tout en

²⁹ Julie SANDERS, « ADAPTATION AND APPROPRIATION », New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016, p.24

³⁰ Adèle AULANIER, « Adaptations en bande dessinée d'œuvres classiques de la littérature de jeunesse : un outil pour l'enseignement au cycle 3, » mémoire de master 2, Master EFE-ESE, 2012-2013, p. 14

conservant l'essence de l'histoire originale, le dialogue entre le roman et la BD permet d'appréhender deux écritures et deux narratologies.

L'adaptation implique la transformation de textes écrits en œuvres visuelles, où les éléments narratifs sont traduits en images et dialogues. Ce processus respecte les conventions narratives d'œuvre originale, mais l'exprime dans un format différent, permettant de nouvelles interprétations. Les adaptations littéraires sous la forme de bandes dessinées se multiplient. Elles partent à la conquête d'un nouveau public, offrent un second souffle aux classiques et permettent aux différents médias d'entrer en résonance « *il y a plein de gens qui ne liront pas un roman de plusieurs pages. S'intéresser à l'adaptation c'est permettre de toucher des gens qui sont lecteurs de BD* » ce qui peut être un auxiliaire à la compréhension. Les œuvres patrimoniales deviennent accessibles grâce à sa médiation. Son étude permet, de plus, de mener une réflexion sur le processus de création narrative.

I.3.2. Adaptation et transfert culturel³¹

Ce qui pousse un artiste à adapter une quelconque œuvre dans un autre médium, dans une autre langue ou dans un tout autre genre fait partie tout d'abord d'une conviction personnelle. Cependant à cela s'ajoute une envie profonde d'appropriation et d'actualisation de l'œuvre à la lumière de sa propre culture, notamment dans le cas de notre corpus où le mangaka a adapté un classique américain en Manga. L'adaptation est vue comme une forme de contestation et de dépassement d'une pensée et d'une culture qui ne correspondent plus aux transformations de la société actuelle.

L'artiste n'adapte pas seulement l'œuvre originale, mais aussi toute une culture, en intégrant des éléments contextuels spécifiques à la nouvelle société et culture. Le processus d'adaptation et l'adaptation en elle-même, s'inscrivent dans un contexte spatio - temporel qui les place dans une société et une culture bien déterminée. Lorsque l'œuvre adaptée subit un transfert culturel qui scie au contexte de réception,

³¹Ibid., p. 38.

un nombre important de changements est prêt à s'effectuer et par là, de nouvelles représentations s'inscrivent dans celle-ci. C'est donc dans cette perspective que nous analyserons le transfert culturel qui s'est effectué suite à l'adaptation de « Le Magicien d'Oz », à travers l'étude de la représentation du personnage

I.4. Analyse de Paratexte

Selon Gérard Genette : « *le paratexte désigne l'ensemble des éléments qui entourent un texte, mais qui ne font pas partie de texte lui-même, ces éléments accompagnent le texte principal et influencent son interprétation* »³². C'est-à-dire ces éléments qui entourent le texte, souvent guide le lecteur en lui fournissant des informations sur le contenu.

I.4.1. Paratexte du récit

Titre : Charles Grivel définit le titre comme : « ensemble des signes linguistique [...] qui peuvent figurer en tête d'un texte pour le designer, pour en indiquer le contenu global et pour allécher le public visé »³³. Notre intitulé « Le Magicien d'Oz » est un titre simple et précis qu'il intrigue le lecteur en évoquant un personnage mystérieux (le magicien) et un lieu inconnu (Oz). Le titre promet une aventure et soulève des questions qui incitent à la lecture : Qui est ce magicien ? Qu'est-ce qu'Oz ?

Préface et Postface : Dans certaines éditions, une préface ou une postface peut être ajoutée. La préface, souvent écrite par l'auteur ou un critique, peut fournir des informations contextuelles sur la genèse du récit, les intentions de l'auteur, ou l'impact de l'œuvre à sa publication. Lyman Frank Baum a inclus une préface dans « Le Magicien d'Oz », où il explique ses intentions et ses motivations pour écrire ce récit. Il mentionne son désir de créer une nouvelle forme de conte de fées sans les morales strictes et les éléments effrayants souvent présents dans les contes traditionnels (page 8-9).

La première de couverture : La couverture du livre est souvent le premier contact visuel que le lecteur a avec le roman. Pour « Le Magicien d'Oz », les différentes éditions ont eu des couvertures variées, l'édition de cette version présente

³² Genette GERARD, « Seuil », Paris ; Editions du Seuil, 1987

³³ Grivel CHARLES, « La production romane », Genève ; Slatkine, 1983

généralement des illustrations des personnages principaux ; Dorothy , l'Épouvantail , le Bûcheron en fer blanc et le Lion peureux et des éléments emblématiques comme les souliers de rubis ou la route de briques jaunes .Dorothy : elle chevauche le dos du Lion peureux et représentée comme une jeune fille innocente , symbolisant l'innocence et la curiosité de l'enfance .Route de Briques Jaunes : Cette image récurrente sur la couverture rappelle immédiatement l'aventure et le voyage entrepris par Dorothy et ses amis . Personnages Iconiques : La présence des compagnons de Dorothy sur la couverture souligne les thèmes de l'amitié et de la quête commune.

- Typographie et Titres Police de Caractère : la maison d'édition utilisé des polices de caractère qui évoquent la fantaisie et l'aventure. Les polices sont parfois ornées de motifs ou de couleurs vives pour attirer les jeunes lecteurs.
- Mise en Page : la mise en page de la couverture visuellement attrayante et facilement identifiable. Le nom de l'auteur, L. Frank Baum, est mis en évidence, tout comme le titre qui a été écrit en gras, pour assurer une reconnaissance immédiate.

Quatrième de Couverture : Elle fournit des informations clés qui incitent les lecteurs potentiels à acheter et à lire le livre.

La quatrième de couverture du « Le Magicien d'Oz » de L. Frank Baum se compose généralement de :

Résumé de l'intrigue : Il donne aux lecteurs une idée générale de l'histoire sans en révéler les moments clés, ce résumé introduit les éléments suivants : Dorothy et Toto : Présentation de la jeune héroïne et de son chien fidèle. Le Cyclone : Événement déclencheur qui transporte Dorothy dans le monde merveilleux d'Oz. Les Compagnons : Brève mention de l'Épouvantail, du Bûcheron en fer - blanc et du Lion peureux, soulignant leur quête respective et une petite illustration de Toto, le chien de Dorothy

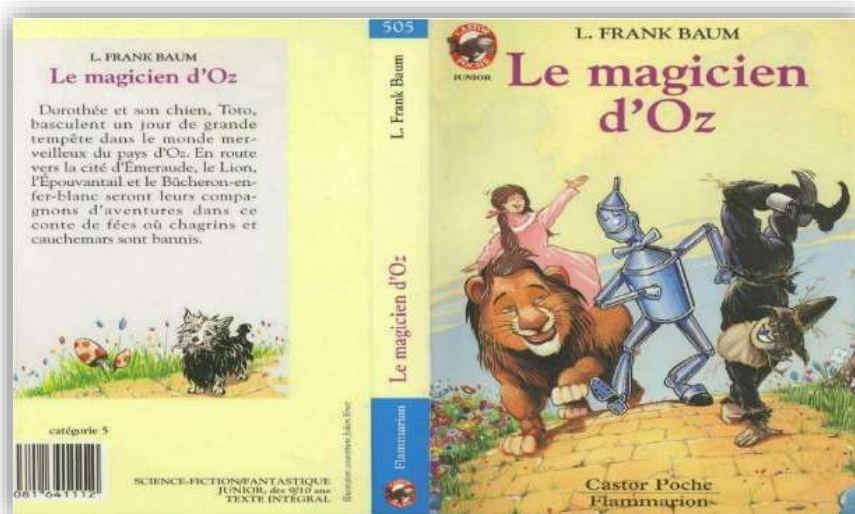


Figure 2: la première de couverture et la quatrième de couverture

I.4.2. Paratexte du Manga

Il n'y a pas une grande différence entre le paratexte des deux œuvres. « Le Magicien d'Oz » de Tommy Ohtsuka implique d'examiner les différents aspects qui entourent le texte principal et influencent la manière dont le lecteur perçoit et interprète l'œuvre.

Le titre : pour la version originale, le titre est bien sûr en japonais mais comme le manga est une adaptation du roman, Tommy Ohtsuka a gardé le même titre オズの魔法使い (Prononcé : Oz no Mahô Tsukai). Il est écrit en Katakana et Hiragana³⁴, qui sont deux des trois systèmes d'écriture utilisés en japonais. Le Katakana (オズ) est généralement utilisé pour les mots et les noms étrangers, tandis que le Hiragana (の魔法使い) est utilisé pour les mots japonais natifs et les éléments grammaticaux. Dans cette phrase, « オズ » est la représentation en Katakana de « Oz », et « の魔法使い » (no Mahôtsukai) signifie « le magicien » ou « le sorcier ».

³⁴ Les hiragana et les katakanas sont des alphabets syllabiques. Les hiragana sont utilisés pour écrire les mots japonais, notamment les terminaisons des verbes et les particules grammaticales. Quant aux katakanas, ils servent à transcrire les mots d'origine étrangère et les onomatopées S.V. « Hiragana et katakana : comment apprendre le japonais ? »
URL: <https://www.japan-experience.com/fr/preparer-voyage/savoir/apprendre-le-japonais/hiragana-katakana-syllabes-alphabet-japonais>

La première de couverture : « Le Magicien d'Oz » est placé bien en évidence près du haut, garantissant qu'il est immédiatement visible. La couverture présente Dorothée et ses compagnons dans des poses vibrantes et dynamiques. Cela attire non seulement l'attention, mais donne également une idée de la nature aventureuse et fantastique de l'histoire. L'illustration est colorée et expressive, attirant le public cible du manga, qui comprend des jeunes lecteurs et des fans de fantaisie (les weeb et les otaku).

Le style de manga représente des personnages, avec des grands yeux et des expressions exagérées, indique clairement le genre et le format. Les éléments fantastiques sont mis en valeur par la présence des personnages comme l'Épouvantail et le Lion qui communiquent avec une langue humaine, immédiatement reconnaissables pour les fans de l'histoire originale. « Les Classiques en Manga » en haut à gauche indique que le manga fait partie d'une série qui adapte la littérature classique. Cela contribue non seulement à attirer les lecteurs intéressés par les adaptations littéraires, mais établit également une identité de marque pour la série.

Quatrième de couverture fournit un bref résumé de l'intrigue, présentant Dorothée et son voyage. Ce résumé aide les lecteurs potentiels à comprendre à quoi s'attendre de l'histoire, éclairée avec des illustrations, aident à maintenir l'intérêt visuel et donner plus de contexte à l'histoire. Des informations et des détails pratiques tels que l'ISBN, le code prix et le site Web de l'éditeur sont inclus au dos de la couverture. Ces informations sont essentielles à des fins de vente au détail et pour les lecteurs qui souhaitent trouver plus de livres de la série ou d'autres ouvrages de l'éditeur.

Les couvertures intérieures (pages 2 et 3) : sont généralement laissées ou utilisées pour les notes d'auteur ou des publicités. Ces pages peuvent améliorer l'esthétique globale et fournir du contenu supplémentaire sans détourner l'attention de l'histoire principale.



Figure 3: La première de couverture du Manga

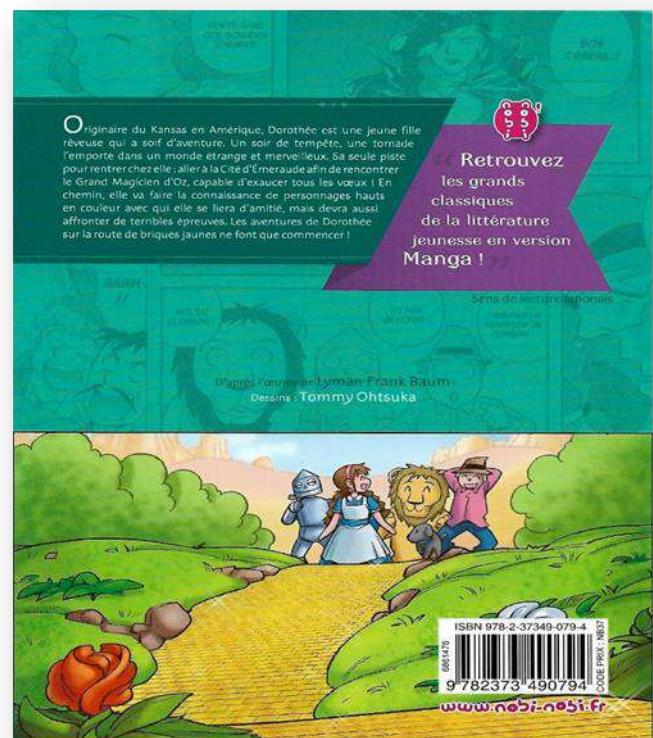
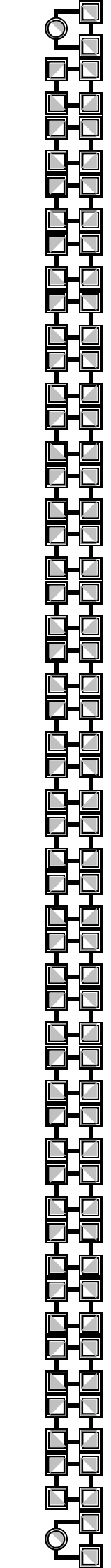


Figure 4: La quatrième de couverture du



chapitre-II. Le magicien d'Oz : de la littérature vers le graphique

II.1. Analyse de la structure narrative

« Le schéma narratif est une structure récurrente dans les récits qui permet d'organiser et d'analyser le déroulement des événements. Il se compose généralement de cinq étapes : la situation initiale, l'élément déclencheur, les péripéties, le dénouement et la situation finale. Chaque étape joue un rôle crucial dans le développement de l'intrigue et l'évolution des personnages. »³⁵

Cette citation encapsule efficacement l'essence du schéma narratif, soulignant son importance dans l'organisation et l'analyse des récits. Elle montre comment cette structure universelle aide à créer des intrigues cohérentes et captivantes, tout en facilitant une compréhension plus profonde des mécanismes narratifs.

La structure narrative partagée entre un roman et un manga repose sur des éléments similaires, bien que leur mise en œuvre puisse différer en raison des caractéristiques propres à chaque format. Dans un roman, la structure narrative suit généralement un schéma narratif conventionnel. En revanche, dans le cas du manga, il offre un espace de représentation visuelle où l'image et le langage se complètent mutuellement. Martine Joly souligne que le langage participe activement à la création du message visuel, formant ainsi une interaction réflexive et créative.

Cette circularité entre l'image et le langage est une caractéristique essentielle de la narration dans les mangas. Les éléments visuels enrichissent la narration en soutenant le langage et en faisant progresser l'intrigue. La narration ne se limite pas aux dialogues présents dans les bulles, elle s'exprime également visuellement. Ainsi, le visuel joue un rôle crucial dans la structure narrative globale de l'histoire. L'image dans le manga véhicule à la fois un langage visuel et narratif qui s'entremêlent pour raconter une histoire.

II.1.1. Présentation des structures narratives

Les événements du récit de Lyman « Le Magicien d'Oz », comme son titre l'indique, se déroulent dans le monde d'Oz, où l'héroïne de l'histoire, Dorothy, quitte sa maison à Kansas à travers un cyclone pour se rendre dans ce nouveau monde. Part dans

³⁵ Gerard GENETTE, *Figures III*, Seuil, 1972, p. 90

un quête pour chercher l'aide du Magicien d'Oz pour retrouver son chemin chez elle. Au cours de ce voyage, elle rencontre plusieurs personnages. Ils ont également besoin de l'aide de ce magicien.

Dans notre travail, nous avons besoin d'une structure en cinq étapes, la structure classique en cinq étapes s'inspire essentiellement des études de Vladimir Propp sur le conte, Larivaille simplifie donc le schéma de Propp en cinq étapes, ce modèle permet de comprendre la structure sous-jacente des histoires et d'analyser les différentes relations entre les personnages et les événements, l'analyse de la structure narrative du « Le Magicien d'Oz » suit le schéma classique en 5 étapes :

- ❖ Situation initiale : La mise en place du monde ordinaire : Le récit commence par l'introduction de Dorothy dans son quotidien au Kansas, établissant ainsi le contexte de sa vie avant son voyage extraordinaire à Oz
- ❖ Élément perturbateur : L'arrivée du cyclone qui emporte Dorothy et sa maison dans le pays fantastique d'Oz crée un événement perturbateur qui lance l'aventure principale du récit.
- ❖ Déroulement : Ensemble des péripéties qui représentent le voyage de Dorothy à travers Oz en compagnie de ses nouveaux amis – l'Épouvantail, le Bûcheron en Fer Blanc et le Lion Peureux – constitue le cœur du récit. Ils rencontrent des défis et des obstacles tout au long de leur périple.
- ❖ Dénouement : Dernière action menant à la fin de la quête d'équilibre lorsque Dorothy et ses compagnons atteignent enfin la Cité d'Émeraude et rencontrent le mystérieux Magicien d'Oz, où leurs espoirs et leurs attentes sont confrontés à la réalité.
- ❖ Situation finale : Résolution et retour au monde ordinaire, la résolution de l'histoire se produit lorsque Dorothy découvre que le pouvoir de retourner chez elle était en elle depuis le début, mettant en lumière le thème de l'autonomie et de la découverte de soi. Elle retourne finalement au Kansas, réalisant l'importance de la maison et de la famille.

La structure narrative du manga varie en fonction de l'histoire que l'auteur souhaite du raconter et de la méthode qu'il choisit pour le faire. Par exemple, dans le

cas des mangas shōjo (destinés à un public féminin adolescente) la structure narrative suit souvent le modèle mahō shōjo (fille magique), ce modèle est caractérisé par des histoires incluant des thèmes de croissance personnelle et de responsabilité. Les protagonistes sont souvent des jeunes filles qui utilisant des pouvoirs magiques, souvent avec des transformations et des objets magiques, comme : « Sailor Moon » de Naoko Takeuchi et « Cardcaptor Sakura » de CLAMP. Le Kodomo (子供), qui signifie « enfant » en japonais, est une catégorie de manga destinée à un public jeune, généralement entre 6 et 12 ans. Les histoires Kodomo présentent une structure narrative simple qui favorise la compréhension et l'apprentissage des jeunes lecteurs.

Afin d'analyser la structure du manga « Le Magicien d'Oz », nous avons utilisé la structure narrative japonaise traditionnelle « Kishōtenketsu³⁶ » (起承転結), qui provient de la poésie chinoise classique et est souvent utilisée dans les mangas, les anime et d'autres formes d'art japonais. Cette structure diffère de la structure narrative occidentale. Kishoutenketsu se compose de quatre parties :

- ❖ Ki (起) ; Une introduction aux personnages, à l'environnement et au cadre initial. Cette partie définit le contexte et l'ambiance de l'histoire : « Dorothy vit dans une ferme au Kansas avec son oncle, sa tante et son chien Toto ». (Lyman F.B.1900)
- ❖ Shō (承) ; Développement de l'intrigue. Les personnages rencontrent des défis ou des problèmes qui commencent à compliquer la situation initiale : « Une tornade transporte Dorothy et Toto dans le monde d'Oz. » (Lyman F.B.1900) Ici, Dorothy rencontre des personnages principaux tels que l'Épouvantail, le Bûcheron en Fer Blanc et le Lion Peureux, chacun ayant des désirs et des objectifs spécifiques.
- ❖ Ten (転) ; Tournant ou pic. C'est là qu'intervient un événement majeur qui change radicalement le sens de l'intrigue : « Dorothy et ses amis découvrent la vérité sur le

³⁶ Neil COHN, "The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics." *Frontières in Psychology*, 5, Article 680.
URL : <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2014.00680/full>

Magicien d'Oz : qu'il n'est qu'un homme ordinaire et non un sorcier puissant. » (Lyman F.B.)

- ❖ Ketsu (結) ; Conclusion. L'histoire se termine avec la résolution des conflits et la clarification des conséquences des événements précédents : « Dorothy utilise la chaussure magique pour rentrer chez elle. L'Épouvantail, le Bûcheron en étain et le Lion ont respectivement une cervelle, un cœur et un courage » (Lyman F.B. 1900) ce qui montre qu'ils possédaient ces qualités depuis le début. La conclusion montre Dorothy retournant au Kansas, après avoir appris et grandi grâce à son aventure.

II.1.2. Les points de similitudes et différences

Les romans et les mangas sont deux formes d'art narratif qui racontent des histoires à leur public. Bien qu'ils partagent des similitudes en termes de contenu, de structure et de thèmes, ils ont des techniques de narration distinctes qui leur sont propres.

Aspect	Roman	Manga
Narration	Utilise des arcs narratifs, des intrigues et des résolutions similaires	Utilise des arcs narratifs, des intrigues et des résolutions similaires
Développement des personnages	Importance au développement des personnages via leurs pensées et évolutions	Importance au développement via leurs des personnages pensées et évolutions
Thématiques	Varie, incluant l'amour, l'amitié, la guerre, la science – fiction, etc.	Varie, incluant l'amour, l'amitié la guerre, la science – fiction etc.
Médium et format	Textuel, utilisant des descriptions détaillées et des dialogues écrits	Visuel, utilisant des images, des cases et des bulles de dialogue
Rythme	Dicté par la longueur des descriptions et le développement des dialogues	Rapide, influencé par la disposition des images et des cases
Usage de l'espace et du temps	Utilise des techniques littéraires comme le récit linéaire et les descriptions temporelles	Utilise des techniques visuelles comme les zooms, les changements d'angles

Dialogue et monologue	Dialogues intégrés dans la prose ; monologues intérieurs explorés en profondeur Exprimées	Dialogues succincts dans des bulles de texte ; visuellement dans des bulles de pensée
Expression des émotions	Par des descriptions détaillées des sensations internes et des réactions	Exprimées visuellement par des expressions faciales et des symboles visuels

Tableau 1: les points de divergence et de convergence entre le récit et le manga

Le tableau présenté offre une comparaison détaillée et éclairante entre roman et manga, mettant en évidence les similitudes et les différences des deux œuvres. En termes de structure narrative, développement des personnages et les thématiques, le tableau montre que les deux sont presque identiques. En ce qui concerne le médium et format, le rythme, l'usage de l'espace et du temps, dialogue et monologue et l'expression des émotions, le roman et le manga diffèrent de manière significative

Ce tableau met en lumière les diverses approches utilisées par les mangas et les romans pour raconter des histoires et développer des personnages. Alors que les mangas se concentrent sur l'impact visuel et le rythme dynamique, les romans offrent une profondeur narrative et une exploration détaillée des thèmes et des personnages. Chaque médium a ses forces uniques

II.2. Étude des personnages

Les personnages sont souvent utilisés pour véhiculer des thèmes et des idées, pour refléter la société ou pour explorer la condition humaine. Dans l'adaptation de T. Ohtsuka, les personnages restent les mêmes que dans l'œuvre originale et leur typologie et évolution sont conservées, le manga de Tommy O. présente une version visuellement stylisée de l'histoire originale. Bien que l'intrigue et les personnages principaux restent globalement fidèles au roman. Cependant, il y a certaines différences entre les personnages de l'œuvre originale et leurs représentations dans le manga, par exemple, Dorothy était représentée avec un look plus moderne et stylisé par des détails vestimentaire plus élaborés, souvent adapté à l'esthétique manga (grands yeux, expressions dramatique exagéré...)

II.2.1. Typologie des personnages

« Le Magicien d'Oz » est un classique de la littérature de jeunesse, il comprend un groupe de personnages simples et accessibles. Ce qui suit est une étude des personnages principaux :

- **Dorothy Gale** : Dorothy est la protagoniste du récit. C'est une jeune fille courageuse et déterminée qui vit au Kansas avec son oncle Henry et sa tante Em. Après avoir été emportée par une tornade dans le pays magique d'Oz, elle cherche à retourner chez elle. Sa quête symbolise souvent le voyage de découverte de soi et la valeur de la maison et de la famille.
- **Le Magicien d'Oz** : Le Magicien est initialement perçu comme une figure puissante et mystérieuse, mais il est finalement révélé comme un simple homme ordinaire utilisant des trucs et des illusions pour maintenir son autorité. Il représente le thème de l'apparence trompeuse et de l'imposture, et son dénouement souligne l'idée que le pouvoir véritable réside souvent en nous-mêmes.
- **L'Épouvantail** : L'Épouvantail souhaite obtenir un cerveau car il se croit stupide. Cependant, tout au long de l'histoire, il démontre une grande intelligence et une pensée créative. Son personnage explore l'idée que les perceptions de soi ne correspondent pas toujours à la réalité, et que la confiance en soi est essentielle.
- **Le Bûcheron en Fer-blanc** : Le Bûcheron en Fer-blanc veut un cœur pour pouvoir ressentir des émotions. Ironiquement, il montre souvent plus de compassion et de gentillesse que beaucoup d'autres personnages. Son voyage met en lumière le paradoxe de rechercher ce que l'on possède déjà, mais sans le réaliser.
- **Le Lion Peureux** : Le Lion Peureux cherche du courage, croyant qu'il est un lâche. Tout au long de leur aventure, il montre une bravoure remarquable, prouvant que le courage n'est pas l'absence de peur, mais la capacité de la surmonter. Son histoire traite de l'importance de reconnaître ses propres forces.
- **La Méchante Sorcière de l'Ouest** : Elle est l'antagoniste principale du récit, symbolisant la méchanceté et la tyrannie. Elle persécute Dorothy et ses amis et représente les obstacles et les peurs à surmonter. Sa défaite par l'eau – un élément

simple et pur – suggère que même les plus grands maux peuvent être vaincus par des moyens inattendus.

- Glinda, la Bonne Sorcière du Sud : Glinda est une figure bienveillante qui aide Dorothy à réaliser qu'elle a toujours eu le pouvoir de retourner chez elle. Elle représente la sagesse et la bienveillance, aidant Dorothy à comprendre son propre potentiel et le pouvoir de ses désirs.
- Toto : le fidèle chien de Dorothy, joue un rôle de compagnon loyal. Bien qu'il soit un personnage secondaire, son rôle est crucial dans le soutien émotionnel qu'il apporte à Dorothy et ses amis. Il symbolise la loyauté et l'affection inconditionnelles

Les personnages du « Magicien d'Oz » représentent divers aspects de la condition humaine – la quête de l'intelligence, du cœur, du courage, et la découverte de soi. À travers leurs aventures et leurs interactions, Baum explore des thèmes universels tels que l'amitié, la vérité intérieure, et la réalisation personnelle. Chacun des personnages principaux apprend qu'il possède déjà les qualités qu'il cherche désespérément, mettant en lumière l'idée que le véritable pouvoir et la valeur résident en chacun de nous.

II.2.2. L'évolution des personnages

Au fur et à mesure que les événements se déroulent tout au long du roman, les personnages évoluent de manière significative, passant de leur perspective personnelle étroite à une perspective plus large, et ce changement se reflète dans la façon dont ils gèrent les crises. Le protagoniste, Dorothy commence le roman comme une jeune fille innocente et simple vivant avec sa tante et son oncle au Kansas. Elle est emportée par une tornade et transportée dans monde mystérieux. Avec le développement des événements, elle montre rapidement de la détermination et du courage en prenant la responsabilité de retourner chez elle.

Dorothy apprend à naviguer dans un monde inconnu, à se faire des amis et à surmonter des obstacles. Elle devient plus résiliente et ingénieuse, prenant des initiatives pour aider ses amis (comme sauver le Lion Peureux ou libérer le Bûcheron en

Fer-blanc). Dorothy réalise que tout ce dont elle a besoin pour rentrer chez elle était en elle depuis le début, symbolisé par les chaussures magiques. Cette prise de conscience marque sa maturité et sa compréhension de la valeur du foyer et de la famille.

Toto est présenté comme un petit chien fidèle et curieux, souvent à l'origine de situations inattendues, il reste un compagnon loyal et protecteur pour Dorothy tout au long de leur voyage. Il joue un rôle clé en dévoilant la véritable identité du Magicien. Cette amie fidèle symbolise l'importance des compagnons de confiance et leur soutien inconstant.

L'Épouvantail était présenté comme un être sans cerveau, désespéré de devenir intelligent. En chemin, il propose des idées et des solutions ingénieuses, prouvant que l'intelligence ne se mesure pas simplement par la possession d'une cervelle, mais par l'ingéniosité et la réflexion. Le Magicien lui donne une cervelle composée d'un mélange de son, d'aiguilles et d'épingles, renforçant sa confiance en lui-même et validant la sagesse qu'il a déjà démontrée.

Le Bûcheron en Fer-blanc croit qu'il lui manque un cœur pour ressentir des émotions, mais il montre à maintes reprises sa capacité à aimer et à ressentir de la compassion, prenant soin de ses amis et exprimant de la tristesse et de la joie. Le Magicien lui donne un cœur symbolique en soie, et il comprend qu'il avait toujours eu la capacité d'aimer et de ressentir des émotions.

Le Lion Peureux pensait qu'il lui manque du courage, bien qu'il soit imposant physiquement, il démontre son courage à plusieurs reprises, protégeant ses amis et affrontant ses peurs. Il apprend que le véritable courage consiste à agir malgré la peur. Le Magicien lui donne une potion prétendant être du courage, mais il réalise que ses actions courageuses tout au long du voyage prouvent qu'il est déjà brave.

Le Magicien est perçu comme un puissant magicien qui gouverne la Cité d'Émeraude. Après sa rencontre avec Dorothy et ses compagnons, le magicien mystérieux ce n'est pas qu'un homme ordinaire qui travaillait dans le cirque, ou utilisant des illusions pour maintenir son pouvoir. Il montre des traits de manipulation, mais

aussi de bienveillance en essayant d'aider Dorothy et ses amis. Quand il a été démasqué, il aide honnêtement les compagnons de Dorothy à croire en eux-mêmes et part finalement avec Dorothy pour tenter de la ramener chez elle, montrant un désir de rédemption.

Glinda est introduite comme une figure bienveillante et sage. Elle guide Dorothy et ses amis, offrant des conseils et de l'aide précieuse. Elle est la clé pour que Dorothy découvre comment retourner chez elle, Glinda révèle à Dorothy que ses chaussures magiques avaient toujours le pouvoir de la ramener chez elle. Son aide finale montre que parfois, la solution à nos problèmes est déjà à notre portée, mais nous avons besoin de guidance pour le réaliser.

II.3. L'analyse thématique

« Magicien d'Oz » de Lyman Frank Baum et de son adaptation par Tommy Ohtsuka traite les mêmes thèmes. L'analyse thématique des deux œuvres, révèle des similitudes et des différences dans la manière dont les thèmes sont explorés et présentés.

II.3.1. Développements du thème

- Force intérieure et découverte de soi : Baum développe ce thème principalement à travers le dialogue et les interactions entre les personnages. La réalisation par chacun de son potentiel intérieur est souvent subtile et progressive. Par exemple, Dorothy quand elle a réalisé qu'elle avait la capacité de rentrer chez elle tout le temps grâce au Souliers d'argent, elle a dit : « Si c'est aussi simple que cela » (chapitre 23 p266). Dans l'adaptation manga, ce thème était mis en valeur à travers des scènes visuelles intenses montrant des moments de révélation et de transformation intérieure des personnages. L'accent est mis sur les expressions faciales et les réactions émotionnelles pour illustrer leur prise de conscience, rendant ces moments plus dramatiques.
- Mission et aventure : La mission se présente comme une série d'épreuves et de défis qui permettent aux personnages de grandir. Baum utilise un style narratif linéaire

et descriptif pour détailler chaque étape du voyage. Ohtsuka utilise les capacités du manga pour ajouter du dynamisme à la mission. Les scènes d'action sont plus dynamiques et les transitions entre les différents événements de mission sont souvent plus rapides. Les effets visuels tels que les lignes d'action et les perspectives dynamiques amplifient le sentiment d'aventure.

- **Amitié et solidarité** : L'amitié se développe entre les personnages à travers leur interaction et leur soutien mutuel face aux difficultés, tel que le moment où Dorothy et ses amis doivent coopérer pour traverser la rivière (chapitre 7p82-83). Baum met en avant des dialogues et des gestes d'entraide pour souligner ce thème. Dans le manga ce thème est plus accessible, les relations peuvent être illustrées à travers des moments visuels poignants.
- **Illusion et réalité** : Le Magicien d'Oz, un filou qui utilise des illusions, est une découverte qui se fait par le dialogue et la confrontation. « Chut ! mon enfant, dit-il, ne parlez pas si fort ; si l'on vous entendait, ce serait ma perte. Tout le monde me croit un Grand Magicien [...]. Je ne suis qu'un homme ordinaire » (chapitre 15 p 195) Baum aborde ce sujet comme « coup de théâtre », révélant progressivement la vérité derrière les apparences. Dans le manga Tommy a représenté cet événement d'une manière plus comique.
- **Famille et sentiment d'appartenance** : Le désir de Dorothy de rentrer chez elle est un thème récurrent, exprimé à travers ses pensées et ses conversations. L'importance de la famille est habilement intégrée au récit. Le manga met en valeur les sentiments de Dorothy à travers flashbacks sur sa vie au Kansas ou des illustrations détaillées de ses réponses émotionnelles.
- **Le bien contre le mal** : La lutte classique entre le bien et le mal est représentée à travers les personnages des sorcières et les défis rencontrés par Dorothy et ses amis. Baum utilise des distinctions morales claires pour introduire ce thème. La version manga dramatise ces conflits avec des scènes de bataille vives entre les forces du bien et du mal. L'utilisation de la lumière et de l'ombre, ainsi que des séquences d'action intenses, contribuent à mettre en évidence le conflit entre ces forces opposées.

II.3.2. Étude des messages transmis

Baum transmise un message simple il souligne l'importance de la confiance en soi et de la réalisation de son potentiel à travers les qualités recherchées par Dorothy, l'Épouvantail, l'Homme de fer-blanc et le Lion lâche sont déjà présentes en elle. Les liens d'amitié et de coopération entre les personnages montrent que l'entraide et le soutien mutuel sont nécessaires pour surmonter les difficultés. La confrontation avec des magiciens maléfiques met en évidence l'importance du bien et de la justice dans la lutte contre le mal.

On a toujours entendu que les apparences peuvent être trompeuses et que la vérité se situe souvent au-delà des premières impressions ce qui a été indiqué par le Grand Magicien d'Oz, un homme simple utilisant des illusions. Le désir de Dorothy de retourner au Kansas montre que le vrai bonheur se trouve souvent dans les relations familiales et dans le sentiment d'appartenance représente l'importance de la famille.

Les messages transmis par Tommy et Lyman sont similaires sur la découverte de soi, l'importance de l'amitié, la lutte entre le bien et le mal, la réalité contre l'illusion et le sentiment d'appartenance. Cependant, l'adaptation de Tomi Ohtsuka utilise le support visuel pour intensifier ces messages, rendant les thèmes plus accessibles et plus impactant sur le plan émotionnel pour les lecteurs de manga.

II.4. L'analyse des éléments stylistiques et techniques

II.4.1. Analyse de style d'écriture

« Le style d'un auteur est l'ensemble des caractéristiques qui distinguent son écriture des autres. Il englobe le choix des mots, la structure des phrases, le rythme, les figures de style et l'intonation. Le style est une manifestation de la personnalité de l'auteur et un moyen de communiquer ses idées et ses émotions de manière unique. Une analyse de style permet de comprendre comment l'auteur utilise la langue pour créer des effets esthétiques et véhiculer des significations profondes »³⁷

³⁷ Georges LOUIS LECLERC, Discours sur le style, Paris, 1753, p. 22

L'auteur met en lumière le rôle central du style dans l'œuvre d'un auteur. Le style n'est pas seulement une question de choix linguistiques, mais aussi une expression de l'identité de l'auteur, de ses influences culturelles, et de son approche unique de la narration. En analysant le style, on peut non seulement apprécier l'habileté technique de l'écrivain, mais aussi obtenir une compréhension plus profonde de ses thèmes et de sa vision du monde. Le style d'écriture de Lyman F. Baum dans « le magicien d'Oz » est marqué par sa simplicité et son économie de mots, ainsi que par sa technique de narration traditionnelle.

Tout d'abord, Baum utilise un langage descriptif et narratif pour peindre un monde fictif détaillé, en se concentrant sur le paysage et les caractéristiques des personnages. Il adopte un récit linéaire, où chaque événement se déroule chronologiquement, et utilise un langage simple et adapté aux enfants pour rendre l'histoire plus accessible. Il utilise des descriptions détaillées pour donner vie au monde fantastique d'Oz, ces descriptions aident les lecteurs à visualiser l'environnement et à se plonger dans le monde magique de l'histoire. La ville d'émeraude est décrite avec des détails colorés tel que « La route de briques jaunes ». Dans le premier chapitre

De plus, Lyman intègre habilement des leçons de morale et un ton optimiste dans ce récit. Le ton optimiste et les leçons de morale transmettent des messages positifs sur la confiance en soi et le courage, ce qui caractérise la littérature enfantine. La moralité qui guide les thèmes évoqués dans ce roman tel que la famille, l'amitié, fait un grand parti de l'essence de l'histoire. Le dialogue est souvent utilisé pour expliquer le développement des personnages. Ces dialogues permettent de comprendre les motivations des personnages. Le style d'écriture de Baum est clair, descriptif et moral. Par son style, il confère certaines qualités humaines aux personnages de fiction, comme l'intelligence de l'Épouvantail, la compassion du Bûcheron en fer-blanc et le courage de Lion peureux orientant ainsi son écriture vers un public spécifique.

Enfin, le style d'écriture de Lyman Frank Baum se caractérise par une combinaison de simplicité, d'imagination, de clarté narrative et un subtil mélange de leçons de morale et d'humour. Baum incorpore souvent de l'humour et les jeux de mots sont excentriques et distinctifs, avec des traits de personnalité bien définis. Il

excelle dans la création de héros et d'antagonistes uniques qui collent aux lecteurs, ajoutant une dimension amusante à ses histoires. Cela contribue à rendre ses histoires attrayantes non seulement pour les enfants, mais aussi pour les adultes, ce qui a contribué à faire de ses œuvres des classiques littéraires pour enfants.

Les dessins dans les mangas sont souvent très détaillés et servent à exprimer les émotions et les mouvements des personnages. Par exemple, dans « Le Magicien d'Oz », les traits détaillés accentuent la peur et l'émerveillement de Dorothy lorsqu'elle arrive à Oz. La mise en page dynamique est une autre caractéristique clé, avec des cases qui peuvent s'étendre sur toute la largeur de la page et souvent disposées en diagonale pour créer un effet de mouvement. Dans le manga, certaines pages utilisent des cases diagonales pour montrer les déplacements rapides des personnages.

Les mangas utilisent également des onomatopées pour exprimer tous les sons, même les plus anodins. Ces onomatopées, traduites en français, peuvent sembler bruyantes et confuses pour les lecteurs non familiers. Par exemple, les sons des tempêtes ou des pas lourds de l'Épouvantail sont représentés par des caractères expressifs, renforçant l'immersion dans l'histoire³⁸.

Enfin, les mangas utilisent souvent une coloration minimale, avec des pages principalement en noir et blanc et quelques touches de couleur pour souligner des moments clés. Dans « Le Magicien d'Oz », cette technique permet de mettre en évidence des scènes importantes, comme l'apparition de la Cité d'Émeraude, où quelques touches de vert accentuent la magnificence de la ville sans détourner l'attention des personnages et de l'intrigue. Cette utilisation modérée de la couleur aide à concentrer l'attention du lecteur sur les expressions et les actions des personnages, augmentant l'impact émotionnel de l'histoire.

³⁸Titre, « GRAPHISME : 100 % manga », in GACHAN [en ligne], 2010
URL : <http://www.gachan.org/graphisme.html> [consulté le 21/05/24]

II.4.2. Comparaison des techniques

Les récits et les mangas sont deux formes d'art narratif qui racontent des histoires à leur public. Bien qu'ils partagent des similitudes en termes de contenu et de thèmes, ils ont des techniques de narration distinctes et propres. L'adaptation en manga suit également les personnages principaux dans leur aventure à Oz, mais avec une approche graphique différente

Les mangas sont essentiellement des bandes dessinées japonaises ou comme Deruelle Fresnault lui définir : « Produits industriellement en noir et blanc et sur de petits formats, les mangas ont, à peu de chose près, le volume de nos livres de poche. Si les Européens lisent leurs bandes dessinées relativement lentement, les Japonais, pour leur part, tournent à toute allure les pages de leurs bandes dessinées »³⁹, caractérisées par leur utilisation intensive de l'imagerie. Jacques Aumont dit que : « *Toute figuration, toute représentation appelle [...] la narration, futaille embryonnaire, par le poids du système social auquel le représenté appartient et par son ostension. Il suffit pour s'en rendre compte, de regarder les premiers portraits photographiques qui deviennent instantanément pour nous de petits récits* »⁴⁰. Donc, narration visuelle est donc un élément clé dans les mangas, avec des dessins souvent utilisés pour transmettre des émotions, des expressions faciales, des mouvements et des actions. En revanche, les récits traditionnels sont purement textuels et dépendent de la narration verbale pour transmettre des informations et des émotions ou l'auteur utilise des descriptions détaillées pour créer des images mentales chez le lecteur. Ces BD japonais ont tendance à avoir un rythme de lecture plus rapide que les autres œuvres artistiques (Les Japonais lisent leurs mangas très rapidement, souvent à une vitesse de 6 secondes par planche) en raison de leur utilisation d'images et de leur format plus compact.

³⁹ Deruelle FRESNAULT, la bande dessinée, Paris, Armand Colin, 2009. P.36

⁴⁰ Jaques AUMONT, Alain BERGALA, Michel MARIE, Marc VERNENT, Esthétique du film, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.75

Les dialogues dans notre récit sont souvent plus longs et plus profonds, aidant à développer les personnages et offrant aux lecteurs l'opportunité d'explorer des thèmes philosophiques et existentiels. Dans le manga, les dialogues sont plus courts, concis et souvent utilisés pour faire avancer l'intrigue. Ils sont présentés sous forme de bulles de dialogue à l'intérieur des images.

Conclusion

« Le Magicien d'Oz » Grand classique de la littérature de jeunesse dans le monde anglophone, à partir duquel plusieurs adaptations ont été réalisées. L'histoire a également été transformée en comédies musicales, séries télévisées, et bandes dessinées, illustrant sa popularité et son impact culturel durable. Ce mémoire avait pour objectif d'explorer les techniques narratives dans les adaptations en manga d'œuvres littéraires classiques, avec une focalisation sur « Le Magicien d'Oz » par Tommy Ohtsuka. Dans le premier chapitre et à titre informatif, nous avons vu un aperçu historique de la bande dessinée et son évolution sur trois continents (Europe, États – Unis, Asie), on a ensuite, abordé le processus d'adaptation de notre récit en manga en tant qu'outil de transfert culturel, il nous a poussé au sujet des motivations qui poussent l'adaptateur à adapter une œuvre. De même que le second chapitre, en menant une étude comparative approfondie des deux œuvres, nous avons pu confirmer notre hypothèse. C'est vrai que l'adaptation en manga de le magicien d'Oz nécessite des choix artistiques et narratifs différents de ceux du récit traditionnel pour rendre l'histoire plus accessible et compréhensible dans un format visuel, malgré ces différences, les thèmes centraux du récit ont été préservés dans l'adaptation en manga. À travers une analyse détaillée des structures narratives, de la mise en page et des caractéristiques et style d'écriture, notre étude a permis de mettre en lumière les spécificités et les richesses de l'adaptation en manga par rapport à l'œuvre originale de L. Frank Baum. Nous avons constaté que le manga utilise une narration visuelle dynamique et des effets propres à ce médium pour recréer l'univers de Oz. Les résultats montrent que, bien que les deux œuvres partagent une trame narrative similaire, leurs approches diffèrent significativement, notamment en termes de rythme de lecture, d'expression des émotions et. Notre conclusion indique que le manga parvient à adapter le récit original fidèlement tout en apportant une dimension visuelle immersive et accessible. Le manga a apporté une contribution significative à la bande dessinée à plusieurs niveaux. Tout d'abord, il a permis de faire reconnaître la bande dessinée japonaise comme un médium sérieux pour l'adaptation d'œuvres littéraires et les classiques, plutôt que comme un simple divertissement pour enfants. Cela a permis d'explorer les thèmes du récit de manière plus profonde et d'élargir les possibilités de narration dans la bande dessinée. Enfin,

cette étude contribue ainsi à une meilleure compréhension des processus d'adaptation et de la valeur des mangas en tant que medium narratif. Cependant, notre recherche présente certaines limites, notamment en ce qui concerne la diversité des adaptations analysées. Notre étude sur l'adaptation manga des œuvres littéraires ouvre la voie à des nouvelles perspectives. L'une de ces perspectives prometteuses est l'étude de l'intertextualité dans les adaptations manga. L'intertextualité fait référence à la relation intertextuelle entre différentes œuvres littéraires, où une œuvre fait référence, cite ou s'inspire d'autres textes. Dans le cas des adaptations manga, il serait intéressant d'explorer comment les mangakas intègrent des éléments intertextuels provenant du roman ou d'autres œuvres littéraires dans leur adaptation manga. Une telle étude qui se concentrant sur l'intertextualité dans les adaptations manga, ouvre des nouvelles pistes de recherche passionnantes qui pourraient être explorées, ainsi de nouveaux horizons dans l'étude des interactions entre la littérature et les mangas.

Références bibliographiques

• Corpus

1. BAUM Lyman Frank, « Le Magicien d'Oz, Castor Poche », Paris : Flammarion, 1995
2. OHTSUKA Tommy, « Le Magicien d'Oz », Les classiques en manga, Paris : nobi nobi ! 2016

• Ouvrages théoriques

3. AUMONT Jaques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNENT Marc, *Esthétique du film*, Paris, Armand Colin, Cinéma, 2006, p.75
4. FRESNAULT Deruelle, *la bande dessinée*, Paris, Armand Colin, 2009. P.36
5. GENETTE Gerard, « Seuils », Paris ; Editions du Seuil, 1987
6. GENETTE Gerard, *Figures III*, Seuil, 1972, p. 90
7. GRIVEL Charles, « La production romane », Genève ; Slatkine, 1983
8. LOUIS LECLERC Georges, *Discours sur le style*, Paris, 1753, p. 22
9. SANDERS Julie, « ADAPTATION AND APPROPRIATION », New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2016, p.24
10. SANDERS Julie, « Adaptation and appropriation » 2^e édition, Routledge; The New Critical Idiom 2016

• Articles Académiques et Revues

11. BRUNO Jean, « Lyman Frank Baum, Biographie. » in *La République des Lettres* [en ligne]. Disponible sur le site URL : <https://xn--rpubliquedeslettres-bzb.fr/baum.php> [consulté le 15/03/24]
12. COHN NEIL, "The architecture of visual narrative comprehension: the interaction of narrative structure and page layout in understanding comics." *Frontières in Psychology*, 5, Article 680.

URL: <https://www.frontiersin.org/journals/psychology/articles/10.3389/fpsyg.2014.00680/full> [consulté le 10/04/24]

• Thèses et mémoires

13. AULANIER Adèle, « Adaptations en bande dessinée d'œuvres classiques de la littérature de jeunesse : un outil pour l'enseignement au cycle 3 ». *Education*, HAL 2013 URL : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00908780>
14. DJEBBAR Wissam, « La transposition des procédés narratifs dans la bande dessinée : le cas du Périple de Baldassare d'Amin Maalouf », (Mémoire de Master), Université Mohamed Seddik Ben Yahia, Jijel, 2018-2019
15. HADJ AMER Hanane, (2018) « Traduction argumentée de l'arabe vers le français de bandes dessinées : cas de la revue فينكو ». Mémoire de Master, Université Mouloud Mammeri de Tizi Ouzou URL: <https://hal.univ-lorraine.fr/tel-02076644> .
16. LECHENAUT Emilie « Le manga : un dispositif communicationnel : perception et interactivité », Thèse de doctorat, Université Michel Montaigne Bordeaux 3, 11/09/2013, p.15
17. MEDJDOUB Amina, « Hermaphrodisme : une approche comparatiste de William Shakespeare et Aya Kanno à travers Richard III et son adaptation en manga Requiem du Roi des Roses », (Mémoire de Master), Université Kasdi Merbah Ouargla 2017/2018 URL: <https://theses.hal.science/tel-01379703>

18. ZIANI CHERIF Amina, « De la page à la case : étude de l'adaptation d'un roman en manga : cas du roman *La Peste* d'Albert Camus », (Mémoire de Master), Université Abou Bekr Belkaid Tlemcen, 2022/2023

• Dictionnaire

19. Titre, le Larousse [en ligne]. Disponible sur le site URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/bande/7808#317843> [consulté le 18/03/24]

• Sitographie

20. Hiragana et katakana : comment apprendre le japonaise ? (Dakota du Sud.) Récupérer à Japan Expérience URL : <https://www.bdggest.com/forum/genres-definitions-t90832.html>

21. Jean Bruno, *Le Magicien d'Oz* de Lyman Frank Baum. La République des Lettres. URL : <https://xn--rpubliquesdeslettres-bzb.fr/baum-magicien-oz.php>

22. Jean Bruno, Lyman Frank Baum, Biographie. La République des Lettres. Récupération de la République des Lettres. URL : <https://xn--rpubliquesdeslettres-bzb.fr/baum.php>

23. Petit lexique de la bande dessinée Lea passion lecture. URL : <http://leapassionlecture.centerblog.net/m/158-Petit-lexique-de-la-Bande-dessinee> [consulté le 18/03/24]

24. Sadmaximus. (2013/12/ 24). Histoire Bande dessinée. SlideShare URL : <https://fr.slideshare.net/slideshow/histoire-bande-dessinee/29477901>.

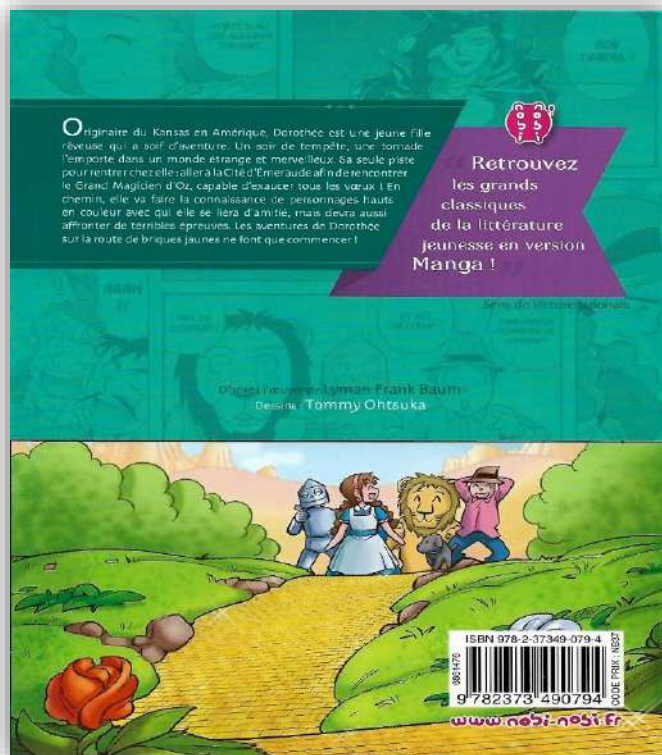
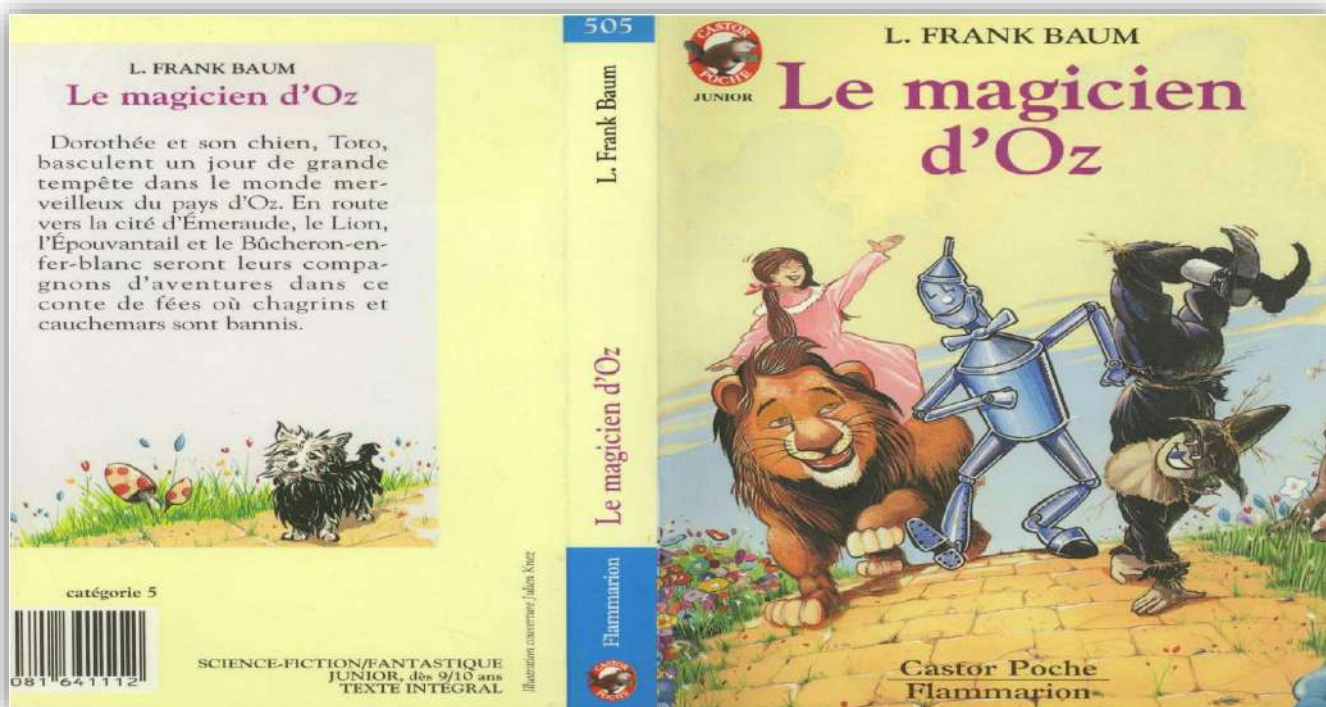
25. Titre, « Fiche : Magicien d'Oz de Tommy Ohtsuka » in Manga News [en ligne], disponible sur le site URL : <https://www.manga-news.com/index.php/serie/Magicien-dOZ> [consulte le 20/03/24]

26. Titre, « GRAPHISME : 100 % manga », in GACHAN [en ligne], 2010. Disponible sur le site URL : <http://www.gachan.org/graphisme.html> [consulté le 21/05/24]

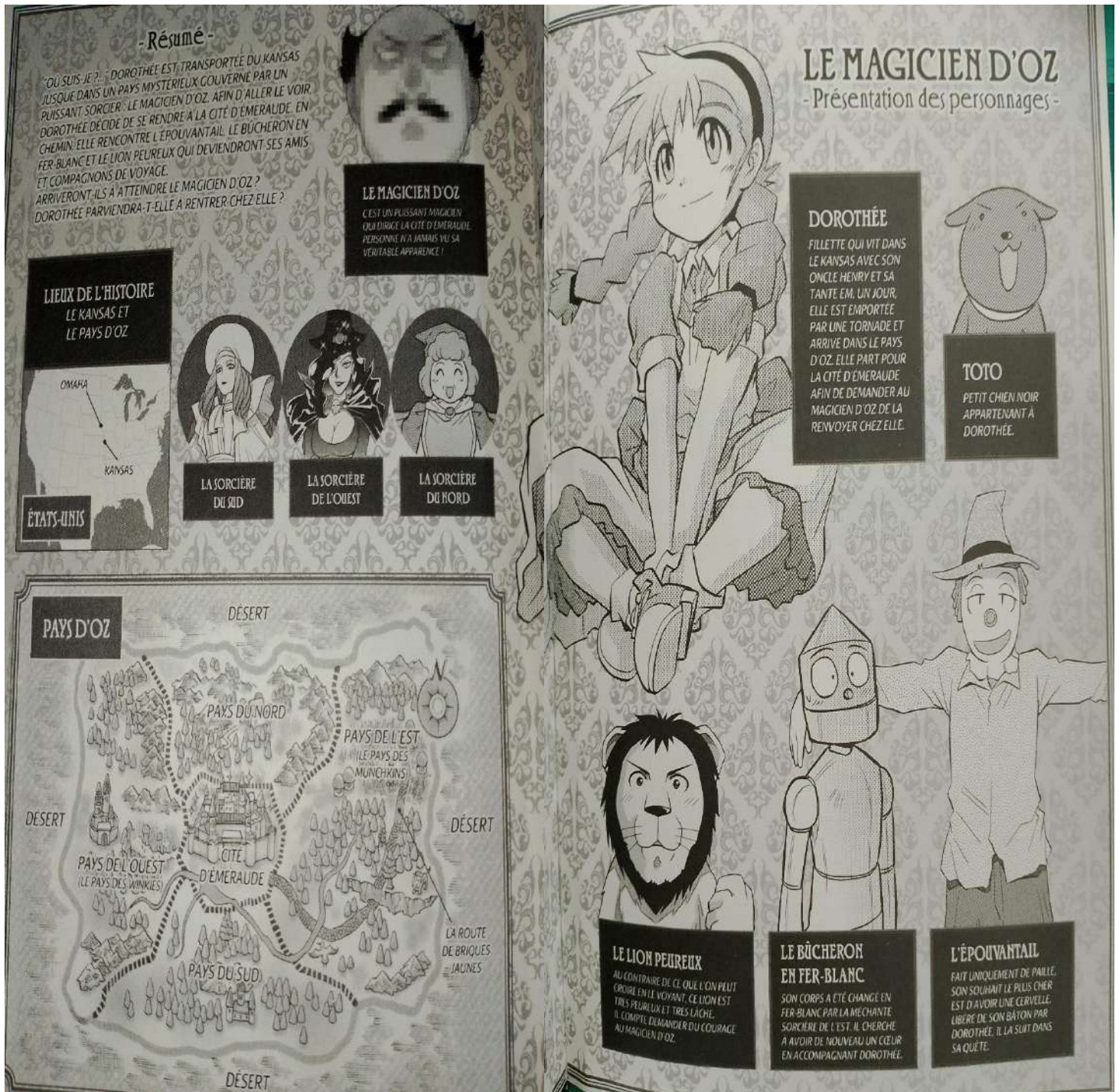
27. Titre, « Tommy Ohtsuka Biographie. BD, photo, bibliographie », in Bedetheque [en ligne]. Disponible sur le site URL : <https://www.bedetheque.com/auteur-42635-BD-Ohtsuka-Tommy.html> [consulté le 15/03/24]

28. Titre, « Genres et définitions : genre sur la conception du groupe », in BD Guest, (2019\09\ 07). Disponible sur le site URL : <https://www.bdggest.com/forum/genres-definitions-t90832.html> Consulté le [18 mars 2024]

Annexes

Annexe 1 : 1^{re} et 4^{ème} de couverture de mangaAnnexe 2 : 1^{re} et 4^{ème} de couverture de « Le magicien d'Oz »

Annexe 3 : Présentation des personnages et lieux de l'histoire





Résumé

Ce mémoire vise à étudier l'adaptation en manga du classique littéraire anglais « Le Magicien d'Oz » de Lyman Frank Baum. L'objectif principal est d'explorer les différences et les similitudes entre la forme textuelle du récit et son adaptation graphique, (le manga). L'étude se concentre sur la manière dont l'adaptation manga parvient à transmettre les principaux thèmes et messages de l'histoire originale tout en préservant l'intégrité narrative et les caractéristiques des bandes dessinées japonaises. La recherche se compose de deux chapitres alternants entre théorie et analyse. Le premier chapitre examine l'histoire du récit graphique dans le monde et explique le concept d'adaptation, tandis que le deuxième chapitre examine en détail la comparaison des deux formes d'art. Cette recherche contribue à une meilleure compréhension du processus d'adaptation intermédia, en mettant en avant les spécificités narratives et esthétiques de chaque forme d'expression artistique.

Mots-clés : adaptation manga, Lyman F.B., Le Magicien d'Oz, Tommy Ohtsuka, narration

Summary

This thesis aims to study the manga adaptation of the classic English literary novel « The Wizard of Oz » by Lyman Frank Baum. The main goal is to explore the differences and similarities between the textual form of the novel and its graphic adaption, (the manga). The study focuses on how the manga adaptation is able to convey the main themes and messages of the original story while maintaining the narrative integrity and characteristics of Japanese comics. It consists of two chapters alternating between theory and analysis. The first chapter examines the history of the comics around the world and explains the concept of adaptation, while the second chapter details the comparison between the two art forms. This thesis contributes to a better understanding of the process of adaptation between media, by highlighting the narrative and aesthetic characteristics of each form of artistic expression.

Keywords: manga adaptation, Lyman Frank Baum, The Wizard of Oz, Tommy Otsuka, narrative.

ملخص

تهدف هذه المذكرة إلى دراسة اقتباس المانجا للرواية الأدبية الإنجليزية الكلاسيكية "ساحر أوز" للكاتب ليمان فرانك بوم. الهدف الرئيسي هو استكشاف الاختلافات والتشابهات بين الشكل النصي للرواية واقتباسها الرسومي، (المانجا) تركز الدراسة على كيفية تمكن المانجا من نقل الموضوعات والرسائل الرئيسية للقصة الأصلية مع الحفاظ على سلامة السرد وخصائص القصص المصورة اليابانية وتتكون المذكرة من فصلين بالتناوب بين النظرية والتحليل. يتناول الفصل الأول تاريخ الرواية المصورة حول العالم ويشرح مفهوم التكيف، بينما يتناول الفصل الثاني بالتفصيل المقارنة بين الشكلين الفنيين. تساهم هذه الأطروحة في فهم أفضل لعملية التكيف بين الوسائط، من خلال تسليط الضوء على الخصائص السردية والجمالية لكل شكل من أشكال التعبير الفني.

الكلمات المفتاحية: اقتباس المانجا، ليمان فرانك بوم، ساحر أوز، تومي أوتسوكا، السرد