

## Transcr(é)ation



# Programme esthétique liminaire et passage du mobile à l'immobile

## Les génériques de la série animée Jojo's Bizarre Adventure

Quentin Barrois

Volume 2, numéro 1, 2023

L'adaptation – De la bande-dessinée (et comics) aux films et/ou vice versa  
Adaptation – From Graphic Novels (and Comics) to Films and/or vice versa

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110896ar>  
DOI : <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15552>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Barrois, Q. (2023). Programme esthétique liminaire et passage du mobile à l'immobile : les génériques de la série animée Jojo's Bizarre Adventure. *Transcr(é)ation*, 2(1), 1–23. <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15552>

Résumé de l'article

Dans le monde japonais de la production de bande dessinée, les manga à succès passent automatiquement de la page à l'animation. Les génériques d'ouverture et de fermeture de la série animée Jojo's Bizarre Adventure (David Production, 2012-2022) portent les traces de ce processus d'adaptation, qui malgré l'origine graphique commune, n'est pas sans poser des problèmes esthétiques. Ces génériques, qui prennent en charge le passage de l'inerte au mobile - dans la tradition de ceux du cinéma, doivent présenter l'adaptation comme telle - ses propositions esthétiques - et sont également impliqués dans la narration de l'oeuvre, qui exerce des altérations sur eux en retour.

© Quentin Barrois, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

# Programme esthétique liminaire et passage de l'immobile au mobile : Les génériques de la série animée *JoJo's Bizarre Adventure*

**QUENTIN BARROIS**

*Laboratoire ACCRA, Université de Strasbourg*

## **RÉSUMÉ**

*Dans le monde japonais de la production de bande dessinée, les mangas à succès passent automatiquement de la page à l'animation. Les génériques d'ouverture et de fermeture de la série animée JoJo's Bizarre Adventure (David Production, 2012-2022) portent les traces de ce processus d'adaptation, qui malgré l'origine graphique commune, n'est pas sans poser des problèmes esthétiques. Ces génériques, qui prennent en charge le passage de l'inerte au mobile – dans la tradition de ceux du cinéma –, doivent présenter l'adaptation comme telle – ses propositions esthétiques – et sont également impliqués dans la narration de l'œuvre, qui exerce des altérations sur eux en retour.*

**Mots clés :** *adaptation · séries télévisées · animation japonaise · bande dessinée · générique*

## Introduction

L'étude d'une adaptation n'est pas intéressante en tant qu'elle fonctionne comme citation de la source, mais en tant qu'elle propose un changement de support : elle n'entretient pas un rapport de fidélité envers l'original, mais une relation<sup>1</sup>. Nous proposons d'analyser ici la série animée *JoJo's Bizarre Adventure* (*JBA*, Studio David Productions, 2012-2022)<sup>2</sup> et en particulier ses génériques d'ouverture et de fermeture, pour éprouver l'hypothèse selon laquelle ils portent les traces du processus d'adaptation. Le passage d'un manga à l'animation – en passant par le drame audio ou le *live action* – est un itinéraire naturel pour une série qui rencontre le succès dans les revues de prépublication au Japon, mais on aurait tort de croire que leur nature graphique commune implique que l'adaptation de l'un à l'autre se fasse sans réflexion esthétique. Au contraire, la mise en mouvements, en couleurs et en sons, pose des enjeux créatifs importants. Le générique est alors un lieu crucial pour étudier ces « formes qui sont *en partage*, entre médias, permettent une réflexion en retour sur les médias eux-mêmes<sup>3</sup>. »

Au vu du manque d'attention qui a pu jadis leur être porté par les théoriciens (et le public), les génériques passent parfois pour un lieu fantôme du cinéma, un « non-fragment [...] administratif des films, leur emballage bêtement nominatif et légal » (Tylski, 2006, p. 50). Si cela peut parfois se défendre (à première vue superficielle) pour le générique de fin, c'est plus difficile à soutenir pour celui de début : « en tant que méta-discours, le générique est commentaire et reflet du film. Il a un statut bien particulier : tout en étant déjà le film, il tient un discours relatif au film comme produit » (De Mourgues, 1994, p. 28). Le générique d'un film a un statut ambigu : tout en installant l'univers fictif et en y invitant le public, il qualifie l'identité de ses créateurs. Il fait donc coexister la mise en place de la diégèse et des éléments qui lui sont étrangers. C'est pour assurer ce rôle qu'il peut s'accoler à un début de fiction, une séquence semi-narrative, ou être seulement une présentation scripturale avant ou après les prémisses (le prologue) du film à proprement parler. Dans cette optique, il se transforme souvent en séquence

---

<sup>1</sup> Pour un résumé plus précis de la question, voir Jessy Neau, « L'adaptation face à la sérialité : réseaux, constellations, intertextualité », *Transcr(é)ation*, Vol. 1 (été 2022), pp. 1-19.

<sup>2</sup> Créée par Hirohiko Araki en 1986, la série a été publiée par Shûeisha et comporte sept arcs terminés et un huitième en cours d'écriture. Déjà adaptée plusieurs fois, elle fait l'objet d'une nouvelle série animée télévisée par le studio David Production à partir de 2012 : les six premiers arcs sont terminés.

<sup>3</sup> *Cinéma et audiovisuel se réfléchissent : Réflexivité, migrations, intermédialité* (François, Amy de la Brèteque ; André, Emmanuelle ; Jost, François ; Moine, Raphaëlle ; Soulez, Guillaume ; Trias, Jean-Philippe (dir.)), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2012, p. 11.

autonome qui présente le film à venir, visuellement, dramatiquement ou thématiquement.

Mais le générique de série est-il comparable à celui de cinéma ? S'il faut le considérer comme synthèse d'un style d'auteur et présentation d'une troupe de collaborateurs, comme Alexandre Tylski nous y invite<sup>4</sup>, le générique semble tenir des fonctions différentes dans la série animée japonaise. La présentation des créateurs apparaît comme secondaire, au profit de celle de l'univers diégétique, avec des habitudes ancrées : montrer les différents personnages et leurs caractéristiques (parfois leurs pouvoirs), sur une musique de pop japonaise (dans toute sa variété), et d'en changer à chaque saison. De plus, dès le deuxième épisode d'une saison, il se déroule toujours après une séquence pré-générique qui résout (ou relance) le suspens de la fin de l'épisode précédent, ou établit de nouveaux enjeux. Le générique joue donc de concert avec le début narratif pour établir un rituel du retour en fiction. C'est à ce titre que la définition proposée par Laurence Moinereau est la plus adaptée à ce travail :

Espace de transition qui prépare le spectateur à l'entrée dans la fiction, et qui en accompagne, à la fin, la sortie, articulé en amont sur les conditions de production, et en aval sur celles de la représentation, le générique peut être considéré comme le « seuil » du film. Ainsi sa valeur informative se double-t-elle d'une fonction médiatrice entre le monde du réel et celui du spectacle (2009, p. 10).

En tant qu'adaptation, les génériques de *JBA* ont à cœur de se présenter comme tels et se caractérisent par conséquent par la mise en lumière du passage de l'immobile au mobile, par l'exposition du programme esthétique de cette adaptation, et par leur lien avec le diégétique, dont le déroulement de l'histoire provoque des altérations sur les séquences inaugurales.

Suivant Gauvain Leconte-Chevillard (2010) qui rapproche BD et manga comme arts séquentiels et qui reconnaît qu'ils partagent avec le cinéma les mêmes usages cognitifs concernant la mémoire et le mouvement<sup>5</sup>, nous étudions les génériques de *JBA* par les outils de l'analyse filmique, en choisissant des exemples prégnants, dans les génériques des différents arcs de la série (dans l'ordre, avec entre parenthèses le titre des thèmes musicaux correspondants) : *Phantom Blood* (« Sono chi no sadame »), *Battle Tendency* (« Bloody Stream »), *Stardust Crusaders*

---

<sup>4</sup> L'auteur affirme qu'il faut « explorer les indices, signes et autres marques du style des cinéastes, bouillonnant au cœur de leurs "génériques d'ouverture et/ou de clôture" (Tylski, 2008, p. 21). »

<sup>5</sup> Il s'agit d'un article en préparation, disponible en ligne. Je remercie l'auteur de me l'avoir indiqué.

(« Stand Proud » et « End of the World »), *Diamond is Unbreakable* (« Crazy Noisy Bizarre Town » ; « Chase » et « Great Days »), *Golden Wind* (« Fighting Gold » et « Traitors Requiem ») et *Stone Ocean* (« Stone Ocean »). Ce corpus, auquel s'ajouteront les génériques de fin, présentés ultérieurement lors d'analyses plus spécifiques, nous permettra d'éprouver nos hypothèses et de montrer que leurs caractéristiques se maintiennent tout au long de la série<sup>6</sup>.

## Mise en mouvement de l'immobile

Avant d'entrer dans l'analyse des particularités des génériques de *JBA*, il faut s'attarder encore sur le rôle du générique. En effet, au-delà du cas particulier des adaptations et de leur lien à l'œuvre originale, le cinéma tout entier entretient un rapport intime avec le médium littéraire : « la fonction de médiation exercée par le générique se déplace en les associant d'un couple de pôles hors-cadre/diégèse – à un autre – écrit/image » (Moinereau, 2009, p. 25). Autrement dit, grâce au générique, la pratique de la lecture est associée puis remplacée par celle du visionnage, dans la mesure où les mentions écrites renvoient à l'espace extérieur (le hors-cadre) et les images à la représentation (la diégèse)<sup>7</sup>. Si le cinéma a souvent montré l'ouverture et le feuilletage de livres lors des génériques, c'est parce qu'il prenait en compte l'importance de susciter une attitude de déchiffrage, d'un espace sémantique-plastique sur lequel le regard bute, à l'encontre de la lecture et de ses signes transparents. Le générique est donc le lieu où se rencontrent texte et image, mais où le premier cède la place au second.

Par conséquent, il ne serait pas surprenant de retrouver des traces de subsistances du médium original dans les génériques d'ouverture de séries animées, pour accompagner les lecteurs du manga vers le visionnage de la série animée. Ce n'est pourtant pas ce qui se produit, lorsque l'on observe des génériques contemporains ou plus anciens, qui se concentrent principalement sur la présentation de la diégèse et de ses personnages : le passage à l'animation n'est

---

<sup>6</sup> Les deux premiers forment une même saison mais nous les étudions comme étant indépendants pour des raisons de simplicité. *Stone Ocean* est en cours de production et de diffusion : nous nous limitons à son premier générique.

<sup>7</sup> Pour donner un cas exemplaire, les films adaptant un conte ou une légende débutent souvent sur l'ouverture d'un livre, comme c'est le cas pour *Robin des Bois* (Studios Disney, 1973) dont le générique opère le passage du texte écrit au narrateur-personnage du dessin animé par le truchement du feuilletage de pages.

que rarement un enjeu caractéristique<sup>8</sup>. Par ailleurs, la mobilité acquise par l'adaptation ne fait pas nécessairement l'objet d'une attention particulière. Bien qu'il s'agisse d'un rôle habituellement endossé par les génériques de cinéma, dans des séquences alliant des éléments fixes et des éléments mobiles (Moinereau, 2009, pp. 45-49), ce n'est pas le cas de ceux de séries animées, en général plus courts et constituant un module sécable (au point qu'ils peuvent ouvrir deux épisodes couplés, être contractés en quelques secondes voire disparaître complètement), qui se répètent d'épisode en épisode et qui ont pour rôle plus impérieux d'indiquer sans doute possible l'identité de la série. Ainsi, les caractéristiques des génériques de *JBA* que nous allons maintenant identifier sont assez rares, révélant une réflexion spécifique qui n'est pas inhérente au médium étudié.

Le premier témoignage d'une attention particulière portée à la mise en mouvement de l'œuvre lors des génériques est constitué par les traces subsistant du médium original, la bande dessinée. Il est d'autant plus repérable qu'il apparaît dès la première image du premier générique de la série<sup>9</sup>. Au lieu du personnage principal de *Phantom Blood* (2012-2013), Jonathan, c'est le visage de Jolyne, l'héroïne de *Stone Ocean* (2021-2022), qui apparaît. Elle est non seulement en noir et blanc (les mangas sont habituellement publiés en noir et blanc à l'exception des couvertures et de rares pages colorisées), mais aussi encadrée par des lignes, formant comme une case, et des phylactères. S'enchaînent ensuite, en trois secondes, les autres héros des arcs en ordre inverse et selon la même procédure, pour arriver à une page de Jonathan (illustration 1), dont le cadre disparaît rapidement à la faveur d'un zoom : le personnage s'anime et se colorise alors, donne un coup de coude en direction de la caméra (illustration 2) ce qui provoque un effet d'explosion et l'apparition du titre. La série se présente donc tout d'abord par un rapide hommage à ces personnages qui ont d'abord existé à l'état inanimé, état qu'elle entend transcender : à l'intérieur des pages, des éléments sont déjà mobiles, tandis que l'enchaînement rapide des images fixes crée une illusion de déplacement.

---

<sup>8</sup> Ce ne semble pas du tout être le cas dans les séries des années 1980 et si quelques ouvertures contemporaines présentent des éléments de ce type (*L'Attaque des Titans : Saison 1* (Wit Studio, Production I. G, 2013), *Mob Psycho 100* (Bones, 2016)), ils ne sont pas au cœur de la séquence (un unique plan comportant des cases dans le premier, l'usage de crayonné dans le second, mais qui correspond à l'identité visuelle de la série).

<sup>9</sup> Les génériques de *JBA* ont été compilés par différentes vidéos en ligne. Nous nous référerons à MALCOGICIAN, « *JoJo's Bizarre Adventure All Openings 1-13* », *YouTube*, 28 novembre 2021, [https://www.youtube.com/watch?v=4s7uc\\_j1Sm0](https://www.youtube.com/watch?v=4s7uc_j1Sm0), dernière consultation le 28/11/22.





**Illustrations 1 et 2 : Les héros apparaissent encadrés comme dans une page, puis Jonathan s’anime, *Phantom Blood*, 2012-2013**

La référence à l’esthétique de la page est manifeste dans ce premier générique, qui use de nombreux traits de mouvements (ou *Krollebitches*<sup>10</sup>) propres à la bande dessinée. Une statue portant un vase apparaît en tournoyant puis se transforme en bras tenant un masque de pierre, qui tournoie à son tour pour changer le masque en poignard. Le mouvement fluide montre bien que l’animation peut tout à fait prendre en charge un mouvement circulaire. Pourtant, l’image laisse apparents ces traits obsolètes indiquant le mouvement. Il en va de même pour les mouvements de caméra. Un plan montre des bras creusant sur un arbre les noms de JoJo et Erina dans un cœur, puis un autre dévoilant ladite Erina, surprise, de face. Les deux plans se sont enchaînés à la faveur d’un volet vers la droite, mouvement accompagné par deux lignes de séparation, désignant chaque côté du plan comme des cases. Le générique organise ainsi la maintenance du graphique, qui se manifeste par des éléments de sémantiques inadaptés à l’animation, mais également par le trait, qui tend à disparaître sous la couleur dans la série. Par exemple, Erina est surprise parce qu’elle se trouve face à Dio (le rival de son fiancé Jonathan, qui deviendra l’antagoniste principal du début de la saga), qui lui vole un baiser : lorsque cela se produit, la couleur est chassée des corps pour laisser apparaître les traits d’ombre crayonnés qui permettent l’existence du volume, autour de la mâchoire, dans le cou, autour des yeux (fonction qui est davantage supportée par des dégradés chromatiques dans le travail en couleur).

Il est intéressant de noter que, malgré l’ambition de la série de coloriser et de mettre en mouvements le dessin, elle persiste à indiquer son origine graphique. Mieux : le générique démontre même que le retour au graphique peut offrir un

<sup>10</sup> Répandu par l’auteur Franquin, ce terme désigne en bande-dessinée l’ensemble des traits utilisés conventionnellement pour figurer le mouvement, la vitesse, la chaleur ou les émotions (gouttes de sueur autour d’une tête par exemple). Voir notamment Jean-Christophe Menu, 2017.

effet visuel au sein de l'animation pour souligner un moment crucial, niant l'obsolescence des procédés sémantiques de la bande dessinée. En effet, si les *Krollebitches* symbolisent le mouvement et, ce faisant, peuvent évoquer bien d'autres choses comme une odeur ou un sentiment<sup>11</sup>, ils restent un trait immobile, qui peut être lui aussi mis en mouvement et participer à l'animation aux côtés d'autres procédés. Ce point rejoint un dernier élément marquant l'héritage graphique : l'omniprésence des onomatopées. Ces dernières sont légion dans la bande dessinée et se retrouvent dans les mangas, sous la forme de *katakana*<sup>12</sup>. À la fin de l'ouverture de *Phantom Blood*, on observe Jonathan monter des escaliers pour rejoindre Dio. De tels caractères (en l'occurrence « do », illustration 3) se trouvent sur les murs – comme pour représenter le plan de la page – puis la séquence dévoile Dio assis sur un trône avec cette-fois les caractères (« go », illustration 4) flottant autour de lui, certains se déplaçant derrière le trône, d'autres devant lui. Au détour de cet escalier, le générique fait donc passer ces caractères de l'espace de la page à celui du champ. Or contrairement au crayonné, les *katakana* sont des éléments utilisés tout au long de la série, devenant même un marqueur d'identité de *JBA*. Le premier générique est particulièrement attaché aux formes de la bande dessinée, mais celles-ci se retrouvent dans les suivants, qui continuent d'introduire à la fois le passage de la réalité à la fiction et celui du manga à l'animé.



**Illustrations 3 et 4 : Les *katakana* sont inertes derrière Jonathan et mobiles devant Dio, *Phantom Blood*, 2012-2013**

La persistance du médium originel n'entrave pas pour autant la mobilité du médium d'arrivée. Les génériques de *JBA* sont aussi des séquences dynamiques complexes, au mouvement ininterrompu, et dont la continuité est assurée par des

<sup>11</sup> Ces éléments sont développés dans l'article de Gauvain Leconte-Chevillard (2010).

<sup>12</sup> Les *katakana* forment un des deux syllabaires de l'écriture japonaise. Au contraire des *hiragana* qui servent à écrire des mots d'origine japonaise, les *katakana* sont dévolus à retranscrire des mots d'origine étrangère ou des onomatopées.



fondus et des superpositions d'images. Ce sont par ailleurs des séquences autonomes et progressives, qui établissent une sorte de narration synthétique et évocatrice de la saison en cours, mais qui ne peuvent en général être déchiffrées qu'au fur et à mesure des épisodes. Dans notre premier exemple, cette logique de progression-superposition était notamment prise en charge par la dynamique circulaire et ses nombreux mouvements de caméra à 180°, qui figurent un tourbillon d'images. C'est une logique que l'on retrouve dans *Battle Tendency* (2012-2013), soutenue par d'autres procédés. Le générique s'ouvre sur un montage *cut* des attributs du nouveau héros (Joseph, le petit-fils de Jonathan), notamment son écharpe qui sera un des motifs de la séquence (illustration 5), puis son tac-tac, avant l'apparition du titre.



**Illustration 5 : Jonathan avec son écharpe, *Battle Tendency*, 2012-2013**

L'écrit disparaît en fondu dans une silhouette rose, celle de Joseph, sur fond de bandes colorées vives et mobiles. La silhouette bouge, effectuant des mouvements d'art martial, en changeant de couleur, se démultipliant comme sous l'effet d'un prisme, suivi par les bandes tournoyant autour d'elle, se parant de motifs de ronces et d'étoiles à cinq branches. C'est la forme qui guide tout le générique : d'autres personnages sont introduits ainsi, Lisa Lisa (la mère et mentor de Joseph) accompagnée de motifs floraux, Cesare (l'ami de Joseph) et ses damiers, ainsi que les Hommes des piliers (les antagonistes) devant des fresques anciennes et entourés d'ombre rouge. Les plans mobiles de chaque personnage s'enchaînent de façon fluide grâce au fondu et à la correspondance des mouvements de lignes qui amoindrissent la coupe. Après l'évocation de chaque personnage, une gemme s'invite dans le plan, le fond s'efface et des bras tentent de saisir l'objet depuis les bords du plan : c'est encore un fondu qui effectue le passage du personnage à l'objet. Après un montage *cut* sur les antagonistes, on retrouve en partie le procédé initial, Joseph et Cesare se succédant au premier plan pendant que l'autre est en silhouette à l'arrière, devant un fond coloré où est inscrit « JoJo's Bizarre Adventure Part 2 ». Les passages fluides sont parfois interrompus par un montage

cut d'images présentant plus sommairement des personnages secondaires, mais cela ne brise pas vraiment la dynamique de continuité grâce à l'unité de la correspondance graphique et du mouvement circulaire tout au long du générique. À la fin encore, les deux derniers plans sont introduits par fondus, selon un dézoom – comme si l'objet cadré (respectivement Joseph et la gemme) étaient collés à la caméra avant de s'en éloigner – et une continuité visuelle, Joseph reproduisant le geste que Cesare vient de réaliser sur le plan précédent. Il apparaît ainsi que les références au médium graphique sont parfaitement intégrées au flux d'images mobiles.

Symptôme de cette pulsion de mouvement, les crédits du générique sont également mis en branle, comme pour les arracher au caractère inerte de la page. Les caractères apparaissent avec hésitation, soit progressivement comme si l'encre passait au travers de l'image, soit par soubresauts comme si les traits peinaient à former le caractère. S'ils disparaissent parfois à la faveur d'un mouvement interne à l'image, ils peuvent également exploser (*Phantom Blood*). On observe aussi la figuration de coups de pinceaux (*Battle Tendency*) ou l'animation par surlignage des caractères au rythme de la musique (*Stardust Crusader*, 2014-2015). Mais c'est dans *Stone Ocean*<sup>13</sup> que les mentions s'approchent le plus de la fusion, c'est-à-dire de l'« homogénéisation de l'espace de l'image et de celui des mentions » (Moinereau, 2009, p. 70) : les informations légales sont incluses dans l'image, se déplacent à l'intérieur en suivant un fil blanc. Elles semblent aussi se tricoter et se défaire à partir de ce fil. Outre le travail graphique à même l'écrit, ce rapport au fil est diégétique : le pouvoir de l'héroïne Jolyne est en effet de disposer d'un alter-ego magique capable de se dérouler comme une pelote de fil, ce qui est à l'origine de nombreux dénouement narratifs. Dès lors, le générique semble exister grâce aux pouvoirs de Jolyne elle-même, accentuant la porosité entre cette séquence préliminaire et la fiction qu'elle inaugure.

## Programme esthétique liminaire

Les quelques exemples issus de différentes saisons (s'étalant déjà sur dix ans, rappelons-le) font bien état d'un enjeu sur la mise en mouvement depuis la bande dessinée. L'enjeu est pour les créateurs de proclamer, dès le seuil de la fiction, leur capacité à donner vie au monde diégétique. Il ne s'agit pas seulement d'atteindre la mobilité mais également de retrouver l'atmosphère de l'œuvre

---

<sup>13</sup> Dans la compilation citée précédemment, ce générique est dans une version sans mention. Pour *Stone Ocean*, nous nous référerons donc à Bungee Gum, « *JoJo's Bizarre Adventure: Stone Ocean Opening 2* », *YouTube*, 1<sup>er</sup> septembre 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=ZaOtlBmd7Zg>, dernière consultation le 28/11/22.

originale, d'où l'importance de faire du générique un programme esthétique liminaire. Fonction qu'il est tout à fait apte à endosser : il est comme un « réservoir d'images [qui] est prêt à se déployer, à se répandre en disséminant sa riche fécondité d'origine<sup>14</sup>. » Le style s'y révèle car il condense le sens en amplifiant la portée symbolique des signes, de façon plus évidente que partout ailleurs dans l'objet étudié<sup>15</sup>.

C'est dans cette optique qu'il faut reprendre la tension entre fixité et mobilité à l'œuvre. À l'instar des *katakana* se retrouvant dans les épisodes, certaines postures de personnages hyperboliques et présentées dans les génériques disposent d'une place conséquente dans la trame. En effet, de telles postures sont caractéristiques de l'œuvre de Hirohiko Araki, passionné de photographie et de mode, disciplines qui ont influencé sa manière de dessiner les personnages (ce que les fans ont appelé *posing*). On peut observer de telles positions au milieu du premier générique de *Diamond is Unbreakable* (2016) : Josuke (le héros) apparaît dans une photographie en noir et blanc, en biais qui se remet progressivement à l'endroit. Ceci fait, le fond se colore de vert et de turquoise, avec des effets lumineux imitant une boule à facettes, alors que Josuke se déhanche et écarte les bras avec les paumes ouvertes de part et d'autre de sa tête. C'est à la faveur de ce geste que son *stand* – une émanation fantastique de son esprit, doté de pouvoirs – s'extrait du corps de Josuke et le personnage prend une autre posture, les jambes de profil et le buste de face, écartant les bras pour déployer ses muscles. Il est suivi de ses amis, Koichi et Okuyasu, qui prennent eux aussi une pose stylisée (bras écartés vers le bas pour le premier, le second fléchit les jambes et se penche en arrière en montant son coude). Ces poses articulent le fixe et le mobile dans le générique. Au début de cette même séquence, les quatre personnages principaux se tiennent sur une estrade et passent d'une posture (Koichi et Okuyasu sont penchés vers l'avant, Josuke est cambré, son oncle Jotaro est de dos, tenant sa casquette) à une autre (les corps s'étendent pour lever le bras et pointer le ciel du doigt). Puis, sur un fond brumeux et coloré traversant les lieux fréquentés dans la saison, les silhouettes des personnages traversant le cadre de part en part, tenant chacun une pose qui les représente (illustration 6), jusqu'à l'apparition du titre.

---

<sup>14</sup> Vincens-Villepreux, Alice, « Poétique et poétique des commencements », *Les Cinéastes et leurs génériques* (Tylski, Alexandre, dir.), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels, 2008, pp. 59-61

<sup>15</sup> C'est ce que Frédéric Astruc met en évidence dans son analyse des génériques des films des Frères Coen. Astruc, Frédéric, « Entames postmodernes », *Les Cinéastes et leurs génériques* (Tylski, Alexandre, dir.), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2008, p. 131.



**Illustration 6 : Les silhouettes défilent, *Diamond is Unbreakable*, 2016**

Les personnages sont donc mis en mouvement tout en gardant une partie de leur fixité héritée de l'œuvre originale. Or l'introduction de ce caractère est d'autant plus importante qu'il recoupe bien souvent un enjeu dramatique dans la série. Parce que, dans *JBA*, l'animation donne vie à des dessins, revenir à un état d'immobilité est toujours synonyme de danger, voire de mort. En témoigne le *stand* de Dio (le principal antagoniste des premiers arcs), capable d'arrêter le temps. Lorsqu'il déclenche son pouvoir, Dio est le seul à pouvoir se mouvoir dans ce qui semble être une photographie. Quand il s'attaque à Jotaro (le héros de *Stardust Crusaders*), ce dernier ne manque pas de prendre une de ces poses caractéristiques, comme assis dans un canapé avec élégance, alors qu'il flotte dans les airs. Plus visuel encore, D'Arby (un autre antagoniste) est capable de piéger l'âme des héros dans un jeton de poker, marqué à leur effigie, les yeux clos. Dans *Diamond is Unbreakable*, c'est l'usage d'un appareil photo magique qui parvient momentanément à piéger les héros. Que le temps s'arrête ou que le mouvement soit rendu impossible par un traquenard, les personnages principaux doivent lutter contre une immobilité subie et mortelle : c'est donc par sa centralité narrative et esthétique que cette tension s'impose en retour dans le générique.

L'ajout le plus notable de l'animation à l'esthétique d'un manga est l'usage de la couleur : il est donc attendu que le générique dévoile l'utilisation qui en sera faite dans la série animée. Ce sont normalement les couvertures qui indiquent un schéma chromatique lors de l'adaptation<sup>16</sup>, mais les couleurs utilisées dans l'animé sont loin de n'être qu'une extrapolation du schéma des couvertures. D'une part, parce que les couvertures sont colorisées selon une logique compositionnelle plutôt que représentative : les personnages changent d'apparence selon les ouvrages. L'uniforme scolaire de Josuke est ainsi violet sur le premier tome, vert

---

<sup>16</sup> Il faut noter que *JBA* dispose d'une version numérique, *JoJo-D* (pour « Digital »), entièrement colorisée. Elle est cependant produite par la Shûeisha et non directement par Hirohiko Araki.

sur le deuxième, bleu sur le troisième, jaune sur le cinquième, blanc sur le neuvième, rouge sur le quatorzième, tandis qu'il est d'un violet très sombre dans l'animé. D'autre part, parce que dans la saga, des changements chromatiques ont lieu à même les séquences, à la faveur d'une tension dramatique. Dans le deuxième épisode de *Stardust Crusaders*, lors de son premier combat avec un sbire de Dio, Jotaro explique à son adversaire qu'il est peut-être un voyou mais qu'il sait discerner le bien du mal. Les parties noires de son uniforme deviennent alors orangées, et les parties dorées se teintent en vert-bronze. Son ennemi adopte le violet et le jaune pâle, tandis qu'il portait auparavant le vert et des cheveux rouges. Le reste de l'espace subit en même temps cette perturbation des couleurs.

Ce phénomène, qui se produit très régulièrement à partir de cet arc afin de marquer les affects forts des personnages (la colère et la peur principalement) ou le pinacle de la tension (la mort d'un belligérant), est présent dès les génériques : on peut l'observer à la fin du deuxième générique de *Stardust Crusaders* au cours duquel les couleurs des personnages varient sensiblement. En particulier, à la fin de cette séquence, à la faveur d'un zoom passant d'un plan rapproché poitrine à un gros plan décentré, le bleu, violet et or du costume de Jotaro passent au gris clair, magenta foncé et céruléen. Ce changement évoque l'arrêt du temps par Dio, par ailleurs très marqué graphiquement dans les épisodes. Dans les génériques suivants, notamment le premier de *Golden Wind* (2018-2019), les couleurs parviennent à être aussi variables que celles des couvertures de tomes : elles ne correspondent plus aux couleurs habituelles des personnages et proposent des déclinaisons qui seront reprises (ou non) dans les moments décisifs des épisodes.

Le traitement des couleurs est ainsi de plus en plus plastique, indépendant des pages du manga et encore plus d'une quelconque référence réaliste : dans *Diamond is Unbreakable*, les teintes pastel dominant et, la plupart du temps, le ciel est jaune et les arbres sont bleus. Mais là où les épisodes jouissent d'une certaine stabilité de la représentation, les génériques travaillent l'explosion visuelle : dans le premier générique de cet arc, les fonds sont multicolores, couverts de motifs étoilés, eux-mêmes couverts de pois et de tâches colorées, le tout surmonté d'effets lumineux. Les lignes droites et les polygones côtoient les ondes circulaires qui irradiant l'image (illustration 7).





**Illustration 7 : Polygones, droites, cercles et motifs variés se répondent,  
*Diamond is Unbreakable*, 2016**

Les génériques rendent en fait plus visibles la direction artistique générale et l'atmosphère de la saison. Si celui de *Phantom Blood* se veut sérieux et épique, influencé par l'esthétique du roman gothique qui semble adaptée aux événements (se déroulant en Angleterre à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle), celui de *Battle Tendency* est beaucoup plus léger et chamarré, mieux accordé au personnage de Joseph, un Américain indiscipliné et joueur, en 1938 (qui observe les événements européens en cours avec beaucoup d'insouciance). Les étoiles dessinées sur les bandes renvoient d'ailleurs autant à la marque de naissance que possèdent tous les membres de la famille Joestar, qu'aux étoiles du drapeau des États-Unis. Le déploiement de couleur et de lumière à partir de *Stardust Crusaders* (de nouveau solennel) et *Diamond is Unbreakable* (bien plus désinvolte) est attribuable à l'atmosphère paradoxale des années 1990 (contemporaines de l'époque de création du manga), en étau entre nostalgie et enthousiasme pour la nouveauté. Enfin, avec ses silhouettes colorées et ses abstractions de l'espace, le premier générique de *Golden Wind* réutilise le principe fondateur des génériques de *JBA (Battle Tendency)*. Il est intéressant de noter que la saison se déroule en Italie et que ces formes propres s'adjoignent aux statues classiques et aux représentations chrétiennes : singeant les beaux-arts de la Renaissance, *JBA* pratique une sorte de maniérisme qui mélange les influences et réinvestit sans cesse ses formes.

Malgré les particularités du générique sériel, il partage avec le cinéma certaines de ses fonctions, notamment celle de constituer « un moment contractuel d'entrée dans la fiction où le film de genre proclame son ancrage » (Moine, 2002). Autrement dit, les génériques mettent en lumière leur genre d'appartenance, mais aussi la façon dont il sera traité. Bien qu'il soit réputé inclassable<sup>17</sup>, *JBA* est bien un

<sup>17</sup> Ce terme est omniprésent dans les discussions généralistes portant sur la série. Voir par exemple Clique TV, « Jojo's Bizarre Adventure : le chef-d'œuvre inclassable », *YouTube*, 2 décembre 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=Jyr6gDZiAQc>, dernière consultation le 23/02/23.



animé de genre, oscillant entre le fantastique et l'aventure, le policier et l'épique, influencé aussi par certains codes du *shônen*<sup>18</sup> comme en témoigne la place importante laissée aux combats et hyperboliques. C'est aussi cet ancrage que présentent les génériques de *JBA*, en exposant le traitement visuel des moments d'action. Ce n'est pas le moindre des enjeux, dans la mesure où les pouvoirs des personnages sortent de l'ordinaire et où le style de Araki, très travaillé et chargé, impose au lecteur un réel travail visuel et un temps de lecture accru (Nishimura-Poupée, 2022, p. 296).

Le plus simple de ces éléments affichant l'appartenance au genre est la rapidité extrême (surnaturelle) de certains combattants, qu'il faut pourtant rendre sensible pour le public. Si le pouvoir de Jonathan et Joseph réside surtout dans leur force physique, les créatures surnaturelles que sont les *stands* deviennent excessivement rapides. Pour représenter cela, un coup de poing fulgure dans l'écran en quelques images (*Stardust Crusaders*), et chaque image peut accueillir plus de poings que le *stand* ne dispose de bras : jusqu'à huit poings entourent ainsi le *stand* de Jotaro ; on en distingue environ six dans le deuxième générique de *Golden Wind*, mais qui ne durent qu'une seule image, répétée plusieurs fois. Cela, associé à l'usage de traits de mouvements et parfois de trames en fond<sup>19</sup>, figure la célérité excessive de cette pluie de poings. Ainsi, bien loin de se contenter de la seule fluidité, la série animée associe les techniques d'animation aux procédés graphiques-sémantiques de la bande dessinée pour obtenir une représentation restituant efficacement le mouvement tout en conservant un caractère très plastique.

Le genre s'affirme ensuite visuellement grâce à toute une variété de phénomènes lumineux liés aux pouvoirs magiques, du simple halo à l'apparence des *stands*. Dans les deux premiers arcs, Jonathan et Joseph manient le *Hamon*, une sorte d'onde magique. Celle-ci est à l'honneur dans les génériques correspondants : elle est représentée par une aura lumineuse et transparente tournoyant autour des poings, tantôt comme un nuage, tantôt comme une flamme. Là encore, la nébulosité de cette onde se perçoit par le fait que sa forme change à chaque image de façon assez conséquente, tandis que les modifications du

---

<sup>18</sup> Le *shônen* désigne la cible éditoriale d'un manga – en l'occurrence jeune et masculin par opposition au *shôjo* – qui permet de l'orienter vers un magazine de prépublication adapté. Il ne s'agit en aucun cas d'un genre mais certaines structures narratives et thèmes y sont très présents : le dépassement de soi, l'importance de l'amitié, etc.

<sup>19</sup> Les trames désignent les lignes (parfois les aplats) d'arrière-plan, caractéristiques du manga, qui figurent des mouvements et guident plus généralement l'attention du lecteur, comme des « rails de l'œil » (Leconte-Chevillard, 2010, p. 13).

scintillement sont plus lentes. Dans le générique de *Battle Tendency*, où dominant l'abstraction et les silhouettes, ce sont des éclats en forme de goutte persistant moins de dix images, des billes blanches plus lentes et bien sûr le motif du cercle, qui évoquent ce pouvoir. Il faut donc encore remarquer que ce ne sont pas tant les corps des personnages qui assument la dynamique – eux sont davantage tournés vers le *posing* – que les arabesques, volutes et autres spectres immatériels, qui accompagnent les gestes. Ce qui semble être des détails reflète en fait le style du studio qui se veut virtuose dans la représentation de ces pouvoirs atypiques (onde et surtout, par la suite, manifestation des *stands*). Il s'agit en fait de l'argument de vente principal de l'animation de *JBA*.

Dès ses ouvertures, la série animée *JBA* expose ainsi ses choix esthétiques. Elle maintient l'esthétique du *posing* et l'intègre à la fluidité de l'animation. Elle s'inspire des couvertures – sans s'y limiter – pour coloriser le monde de façon dynamique. Elle assume enfin la multiplicité des genres et leurs identités visuelles respectives. Jusqu'ici, nous avons vu le générique comme une séquence autonome, qui ouvrait la fiction mais en était détachable. Il s'agit maintenant de remarquer qu'une autre particularité de *JBA* réside dans la forte narrativité de ses génériques.

## Cohérence et altérations des génériques

Les génériques ne sont pas narratifs en ce qu'ils comportent des éléments qui participent au sens plein à l'histoire, mais plutôt en ce qu'ils constituent une amorce cohérente qui rejoue notamment les annexes de manga. *JBA* étant une saga familiale qui se déroule sur plus de cent ans, les amorces des tomes des premiers arcs ne sont pas de trop pour rappeler systématiquement l'arbre généalogique des Joestar. C'est aussi ce que font les génériques : nous avons vu que celui de *Phantom Blood* remontait le temps pour revenir au conflit entre Jonathan et Dio, origine de toute cette aventure. *Battle Tendency* n'insiste pas sur le lien familial (les deux arcs ont formé une même série lors de leur diffusion et étaient donc proches dans le temps) et se rattache à l'arc précédent par la récurrence du motif du masque de pierre – que Dio a utilisé pour devenir un vampire. C'est *Stardust Crusaders* qui souligne son héritage. Son premier générique s'ouvre sur l'étoile des Joestar puis Jonathan, qui laisse sa place à Joseph, suivi par Jotaro, le héros de l'arc : les trois ont affronté Dio (Joseph en homme mûr dans ce troisième arc) et Jotaro doit achever le travail. Une illustration verticale de grand format le synthétise bien : par un réseau de ronces qui les enserre au masque de pierre, les différents membres de la famille sont rattachés dans le dos de Jotaro agenouillé (illustration 8). Les ronces semblent entrer dans son dos, le personnage se lève et pose fièrement de profil, son *stand* apparaît, façon de figurer que la force des

Joestar s'hérite en même temps que la destinée familiale de combat contre le mal. Les alliés de Jotaro ne sont pas les seuls présentés par le générique : après eux s'invite un plan de Jonathan au moment de sa mort (dans un incendie provoqué par Dio), puis un autre où Joseph revêt le bandeau de son ami Cesare (mort en affrontant les vampires) avant que la séquence ne se recentre sur Jotaro qui est voué à les venger.



**Illustration 8 : Jotaro et les ronces, *Stardust Crusaders*, 2014-2015**

Le deuxième générique de *Stardust Crusaders* renouvelle l'exercice en montrant, à la faveur d'un mouvement de pendule, Jonathan jeune, Dio jeune, Joseph jeune, Dio adulte, Joseph âgé, Dio ressuscité et enfin Jotaro. Le générique prend donc en charge cet ancrage des épisodes dans le déroulé plus global de la saga. Les nombreux génériques des quatrième et cinquième arcs ne sont plus directement liés à la famille Joestar, mais le sixième s'intéresse à Jolyne, la fille de Jotaro, ce qui rend tout à fait logique le retour de références, notamment au milieu de la séquence. Sur un fond étoilé, la jeune femme tient ses poings contre son front en une posture résignée. Puis elle brise ses chaînes avec les mains enflammées et la caméra effectue un gros plan sur ses yeux avant qu'elle ne se lève pour déployer son *stand* : le geste de brisure n'est pas sans évoquer les flammes d'onde de Jonathan commentées plus haut ; la posture, celle de Joseph enfilant le bandeau de Cesare ; le ciel et la posture finale, l'ouverture de *Stardust Crusaders*. Le gros plan renvoie aux trois, le tout pour figurer la prise en main de son destin.

Il est intéressant de noter que cette progression des génériques se produit également grâce à la musique. Les trois groupes de pop japonaise qui ont composé les premiers thèmes musicaux (respectivement Hiroaki Tominaga, CODA, et Jin Hashimoto) se retrouvent dans un trio (crédité pour l'occasion « JO [étoile] STARS – TOMMY, Coda, JIN ») pour le deuxième générique de *Stardust Crusaders*. Les voix des trois arcs se relaient et confirment ainsi la filiation décrite par le discours de l'image. Or les fermetures d'épisodes se suivent aussi, en particulier les deux

premières. La fin de *Phantom Blood* représente, en un travelling vers la gauche, une fresque d'inspiration aztèque qu'une rigole de sang parcourt petit à petit, alors que les différents personnages, immobiles, apparaissent en surimpression. La musique utilisée est « Roundabout » (Yes, 1971). Le sang atteint le masque de pierre qui s'anime : il tremble et ses yeux s'illuminent<sup>20</sup>. La fermeture de *Battle Tendency* est directement la suite de la séquence précédente : elle reprend la même musique un peu plus loin ; le masque explose et révèle en dessous une nouvelle fresque dorée, parcourue cette fois vers le haut, toujours avec les personnages s'inscrivant en surimpression. Le mouvement se termine sur la gemme (déjà vue dans l'ouverture) qui surplombe la fresque. C'est donc aussi par une musique extradiégétique que se lient les séquences.

Toutefois, ce n'est pas seulement par leur valeur d'annexe-ancrage que les génériques ont un lien avec le diégétique : ils sont directement influencés par ce qui se produit dans les épisodes et réitèrent leur participation active à la narration qui s'ouvre. À la fin des arcs, le générique se retrouve modifié par l'histoire. Le deuxième générique de *Stardust Crusaders*, « End of the World », est le premier à subir de telles altérations, lors des quatre derniers épisodes de la saison. À la fin de la séquence, au moment où Jotaro change de couleur, le personnage de Dio s'invite : invoquant le pouvoir de son *stand*, il fige le temps : on voit le *stand* frapper vers la caméra et briser une vitre (invisible jusqu'ici), puis la caméra se retourne et révèle Dio qui contourne Jotaro avec un regard narquois. Mais l'œil de ce dernier s'anime et il se retourne : les deux *stands* s'affrontent en une pluie de poings qui rejoint la première version de la séquence. Ce changement implique deux remarques cruciales. D'abord, le générique subit l'influence de l'histoire puisqu'il reprend les événements qui se déroulent dans les épisodes ainsi ouverts : le combat entre Dio et les héros, qui s'étire sur quatre épisodes, impliquant la modification de l'ouverture. Ensuite et surtout, il révèle en réalité le principe dirigeant le générique. En effet, jusqu'à ces derniers épisodes, les personnages ignoraient que le pouvoir de Dio était d'arrêter le temps. Pourtant, la séquence l'évoquait fortement : un plan montre le groupe d'aventuriers figés dans des escaliers, la caméra se rapprochant par sautes. Peu après, l'image représentative des personnages subit une abstraction : ils deviennent des silhouettes colorées sur des fonds aux formes qui annoncent leur issue fatale. Ainsi la forme circulaire du premier plan évoque l'orbe magique qui emporte deux d'entre eux – d'une couleur différente du troisième personnage qui survit. Le réseau de lignes du second

---

<sup>20</sup> Les génériques de fin de *JBA* sont également compilés. Nous nous référons à VoJonny JoJo, « *JoJo's Bizarre Adventure All Endings 1-11* », *YouTube*, 1<sup>er</sup> décembre 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=eGJLdksurjw>, dernière consultation le 28/11/22.

représente les cordages que le personnage tisse avant de mourir. Une ligne transperce Joseph comme le couteau qui le frappera effectivement et Jotaro est à son tour pointé par une dizaine de poignards. Enfin, la version normale montrait déjà l'ombre de Dio, disparaissant très vite. La version altérée révèle donc le pouvoir de l'antagoniste qui sévissait déjà dans le générique en figeant les personnages. La séquence augurale prépare même le dénouement de la lutte : le *stand* de Jotaro, qui se révèle capable de contrôler le temps dans les épisodes, est le seul à apparaître dans les escaliers puis face à l'ombre de Dio.

Une telle réorganisation narrative se produit de la même manière à la fin de *Diamond is Unbreakable*, mais en ajoutant des éléments métatextuels. Il s'agit du troisième générique, « Great Days ». Le héros Josuke s'extrait de l'arrière-plan en laissant derrière lui des poses fixes. Puis il reprend ses couleurs tout en continuant à laisser des poses. Les personnages suivants se déplacent selon le même mode (illustration 9).



**Illustration 9 : Les personnages laissent des empreintes derrière eux, *Diamond is Unbreakable*, 2016**

Puis, un travelling avant traverse à deux reprises la terrasse d'une maison (la porte du fond menant sur la même terrasse), avant d'arriver sur un paysage avec un oiseau au mouvement décomposé au premier plan. Apparaît ensuite la mère de famille (au sein de laquelle se cache Kira, l'antagoniste principal) qui se multiplie en écrans rappelant les délimitations de la pellicule. De nouveau, les personnages passent des silhouettes noires au mouvement avant d'effectuer des poses. Enfin, les *stands* des héros défilent, perchés sur une étoile. La version altérée démarre de l'étoile qui tourne en sens inverse alors que l'image subit un effet, comme un négatif photographique. Les différents mouvements de personnages sont alors repris à l'envers, partant de la pose pour retourner dans l'ombre. Le défilement de pellicule avec la femme se fait à reculons, bien plus rapide, tout comme le travelling sur la terrasse, qui accélère en plus de se répéter cinq fois.

Josuke revient alors sur ses pas, supprimant ses traces, et disparaît. Les *stands* s’animent mais sont arrêtés par un geste de Kira. La musique subit aussi des modifications : effets de rembobinage et de ralentis. Là encore, la version altérée ouvre les épisodes finaux de *Diamond is Unbreakable*, dans lesquels Kira se révèle aussi capable de manipuler le temps : il ne peut l’arrêter mais peut créer des boucles et revenir dans le temps. Mais, en animation, ce pouvoir se traduit par des représentations évoquant l’ontologie du cinéma : photographique (d’où le négatif), reproductible (d’où la possibilité de deux versions et de répétition de l’espace), capable de se rembobiner à partir d’une pellicule, série d’image fixes qui produisent une illusion de mouvement (d’où les silhouettes et les poses). L’effort du passage du manga à l’animé, qui faisait l’objet de notre premier mouvement, trouve ici son expression précise à même les formes de l’œuvre.

Il convient de refermer cette réflexion sur le lien générique-diégétique en nous intéressant aux fermetures d’épisodes qui confirment nos hypothèses concernant les ouvertures. Tout d’abord, bien qu’en général il n’y ait qu’une fermeture par arc ou saison, il existe également deux cas particuliers qui fonctionnent comme les cas précédents. Dans *Stardust Crusaders*, Boingo a pour *stand* un journal magique capable de prédire l’avenir. Le journal se présente sous la forme d’une bande dessinée aux couleurs pastel et aux personnages caricaturaux. Or les épisodes où Boingo et son frère apparaissent se terminent par une séquence reprenant le style de ce journal et racontant l’épisode qui vient de se dérouler. Plus tard dans la série, après la défaite du frère, Boingo revient se venger, aidé d’un acolyte, et leur épisode s’achève de façon comparable. La même chanson est utilisée pour un nouveau résumé de leur échec face aux héros. Outre leur fonction comique, il est manifeste que ces génériques de fin résument les épisodes en même temps qu’ils réintroduisent l’esthétique de la page, c’est-à-dire du manga (encore animé dans cette séquence). Comme pour les ouvertures, cette altération de la fermeture révèle effectivement les fonctions de toutes les autres.

Nous avons observé, à la fin des deux premiers arcs, le défilement des personnages fixes sur une fresque les rassemblant. Cette forme est en fait reprise dans la plupart des génériques de fin de *JBA*. Dans le premier de *Stardust Crusaders*, des cartes de tarot – qui sont d’ailleurs une représentation inerte des *stands* – tournoient et sont attrapées par chaque héros qui se fixe dans son geste. Le dernier plan représente le groupe, marchant vers un horizon qui se trouve être un œil qui se ferme sur eux (illustration 10). La deuxième fermeture est un travelling vers la droite le long d’un horizon désertique autour duquel des scènes fixes des personnages se composent (illustration 11).





Illustrations 10 et 11 : Des scènes fixes défilent le long d'un horizon, *Stardust Crusaders*, 2014-2015

À la fin, le travelling se recadre sur le sable, sur lequel tombe une photographie du groupe. La première fermeture de *Golden Wind* se contente de reprendre ce même mode. Sur le même thème musical, la deuxième fermeture débute par une graine qui éclot (motif de plante qui parcourt ensuite l'habituel travelling ascendant aux personnages fixes) pour se terminer sur une fresque de pierre couverte de lierre, qui représente tous les héros et leurs *stands*. La troisième fermeture change de thème (un surprenant arrangement du « O Fortuna » de Karl Orff) mais aboutit le principe : il s'agit maintenant d'un travelling ascendant sur une statue, réunissant tous les *stands* antagonistes et ceux des héros, dominés par le *stand* du personnage principal, entouré de rayons dorés à l'image des statues catholiques baroques. L'unique fermeture de *Diamond is Unbreakable* rassemble cette fois les personnages fixes dans un travelling avant, traversant la ville où se passe l'histoire. Les adversaires vaincus s'y invitent petit à petit. Cette séquence est particulièrement pertinente car elle fonctionne elle aussi comme les annexes du manga. En effet, dans l'œuvre originale (qui se présente comme un feuilleton citadin), les pages entre les chapitres se présentent comme des pages d'un catalogue touristique dédié à la ville. Un adversaire transformé en pierre se mue en lieu remarquable, les endroits que l'on sait être magiques deviennent, dans la page, une attraction que l'on suppose fantastique.

Ainsi, le générique de fermeture est bien le pendant de celui d'ouverture. Il est également un lieu de forte concentration des signes (il les récapitule là où l'ouverture les annonce), en lien avec le diégétique (il le résume et est influencé par la progression de la fiction qui vient de s'écouler et qui reste à venir) en même temps qu'avec le réel vers lequel il effectue la transition. Le retour au réel s'opère de deux façons. D'abord, en offrant des formes ramenant vers la bande dessinée, comme la composition de scènes fixes dans des cases, ou la représentation des annexes du manga. Ensuite, en s'immobilisant doucement. Les mouvements de

caméra ralentissent et la séquence figure l'interruption du regard de cinéma : l'œil qui se ferme, la contemplation d'une photographie ou d'une statue.

## Conclusion

Si les adaptations ont pu être considérées comme une instantiation particulière d'une œuvre première qui constituerait l'objet d'immanence<sup>21</sup> (c'est-à-dire comme une interprétation ne pouvant se comprendre qu'à l'aune de la création originale), ce n'est plus le cas dans une approche contemporaine qui accepte l'adaptation comme œuvre à part entière. En revanche, il convient de remarquer que le générique des animés japonais répondent à un format<sup>22</sup> qui correspond plutôt bien à celui du manga : les deux médiums sont en effet sériels, envisagés dans leur production avant tout comme un certain nombre de pages pour l'un, de minutes pour l'autre. Par ailleurs, la séquentialité commune des deux médiums, décrite par Leconte-Chevillard, permet une aisance d'adaptation. Ce sont en réalité ces deux caractéristiques – séquentialité et sérialité – qui permettent l'adaptation automatique du manga à l'animé dans la production japonaise, bien davantage que leur nature graphique. La notion de format ne réduit nullement les œuvres ainsi produites à des enveloppes creuses : elle implique seulement qu'il y a un cadre qui facilite le passage d'un médium à l'autre, malgré d'autres difficultés esthétiques. Le cas de *JoJo's Bizarre Adventure* nous a permis de dévoiler le fait que, malgré les formes en partage avec le manga originel, l'adaptation pose surtout des problèmes de nature esthétique. C'est ainsi le format qui relie principalement les deux œuvres, tandis que le travail de l'adaptation les sépare : l'animé est plus proche du cinéma que du manga. Ce qui n'empêche pas les génériques de faire honneur au manga qui leur a donné naissance – et, ce faisant, d'en revendiquer l'héritage, c'est-à-dire aussi le public.

---

<sup>21</sup> Cette réflexion suit les commentaires des théories de Nelson Goodman (*Langages de l'art* [1990], Paris : Chambon, 2006, chapitre 3) et de Gérard Genette, (*L'Œuvre de l'art*, Paris : Seuil, 1994, p. 37) en rapport à la notion de format, développés par Marie-France Chambat-Houillon, « Quand y a-t-il format ? », *Penser la création audiovisuelle* (André, Emmanuelle ; Jost, François ; Lioult, Jean-Luc ; Soulez, Guillaume (dir.)), 2009, p. 246-247. Voir aussi les réflexions d'Alexandre Tylski sur le statut du générique : fait-il œuvre en soi, n'est-il qu'un « composant », au même titre (ou non) que la musique ou le scénario ? (Tylski, 2006, p. 52).

<sup>22</sup> La « notion de format correspond à une certaine sémiotisation des films sous l'angle de leur rapport à des standards audiovisuels ». Soulez, Guillaume, « Format et dispositif : nouvelles règles du jeu esthétique en régime industriel des images et des sons », *Penser la création audiovisuelle*, 2009, p. 253.

## Bibliographie

*Cinéma et audiovisuel se réfléchissent : Réflexivité, migrations, intermédialité* (Amy de la Brète, François ; André, Emmanuelle ; Jost, François ; Moine, Raphaëlle ; Soulez, Guillaume ; Trias, Jean-Philippe (dir.)), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2012.

*Penser la création audiovisuelle : Cinéma, télévision, multimédia* (André, Emmanuelle ; Jost, François ; Lioult, Jean-Luc ; Soulez, Guillaume (dir.)), Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, coll. « hors-champs », 2009.

Araki, Hirohiko, *Jojo's Bizarre Adventure* [1986-], Paris : Tonkam, 2007 (en préparation).

Astruc, Frédéric, « Entames postmodernes », *Les cinéastes et leurs génériques* (Tylski, Alexandre, dir.), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2008, pp. 109-135.

Chambat-Houillon, Marie-France, « Quand y a-t-il format ? », *Penser la création audiovisuelle* (André, Emmanuelle ; Jost, François ; Lioult, Jean-Luc ; Soulez, Guillaume (dir.)), Aix-en-Provence : Publications de l'Université de Provence, coll. « hors-champs », 2009, pp. 243-252.

David Productions, *Jojo's Bizarre Adventure : Partie 1 et 2 : Phantom Blood et Battle Tendency*, 26 épisodes, 2012-2013.

David Productions, *Jojo's Bizarre Adventure : Partie 3 : Stardust Crusaders*, 48 épisodes, 2014-2015.

David Productions, *Jojo's Bizarre Adventure : Partie 4 : Diamond is Unbreakable*, 39 épisodes, 2016.

David Productions, *Jojo's Bizarre Adventure : Partie 5 : Golden Wind*, 39 épisodes, 2018-2019.

David Productions, *Jojo's Bizarre Adventure : Partie 6 : Stone Ocean*, 38 épisodes, 2021-2022.

De Mourgues, Nicole, *Le Générique de film*, Paris : Méridien Klincksieck, 1994.

Genette, Gérard, *L'Œuvre de l'art*, Paris : Seuil, 1994.

Goodman, Nelson, *Langages de l'art*, Paris : Chambon, 2006.

Leconte-Chevillard, Gauvain, « La Bande Dessinée est-elle un art séquentiel ? », 2010, article en préparation, *Academia*, <https://www.academia.edu/31731561/>, dernière consultation le 14/02/2023.

Menu, Jean-Christophe, *Krollebitches : Souvenirs même pas en bande dessinée*, Bruxelles : Les Impressions nouvelles, 2017.

Moine, Raphaëlle, *Les Genres du cinéma*, Paris : Nathan cinéma, 2002.

Moinereau, Laurence, *Le Générique de film : De la lettre à la figure*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire », 2009.

Neau, Jessy, « L'adaptation face à la sérialité : réseaux, constellations, intertextualité », *Transcr(é)ation*, Vol. 1, été 2022, pp. 1-19.

Nishimura-Poupée, Karyn, *Histoire du manga : Le miroir de la société japonaise*, Paris : Tallandier, coll. « Texto », 2022.

Tylski, Alexandre, « Le générique au cinéma : Regard sur un "lieu fantôme" », *Positif*, n°540, février 2006, pp. 50-53.

Tylski, Alexandre, « Introduction », *Les Cinéastes et leurs générique* (Tylski, Alexandre, dir.), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2008, pp. 17-29.

Vincens-Villepreux, Alice, « Poétique et poïétique des commencements », *Les cinéastes et leurs génériques* (Tylski, Alexandre, dir.), Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2008, pp. 55-87.

## **Biobibliographie de l'auteur**

Quentin Barrois est doctorant en études cinématographiques au sein du laboratoire ACCRA de l'université de Strasbourg. Il prépare une thèse, « Répétitions et variations au sein d'un même univers multiple dans le cinéma tardif de Yasujirō Ozu », sous la direction de Benjamin Thomas. Ses recherches portent sur la théorie et l'esthétique du cinéma, le hors-champ, les mondes diégétiques, le cinéma japonais. Il a notamment rédigé « Du corps en charpie au corps numérique : Le glissement thématique de la violence de *Gunmm* à *Alita : Battle Angel* » dans l'ouvrage collectif *Corps meurtris, souffrants et sans vie dans la littérature et les arts contemporains* (Atzenhoffer, Régine ; Burel, Erwan (dir.), 2022) et « De quelques figures d'artistes itinérants dans le cinéma japonais : Ozu et Mizoguchi » dans l'ouvrage collectif *Portraits de l'artiste en nomade*, vol. 2 (Bittinger, Nathalie ; Jolly, Geneviève ; Michel, Pierre (dir.), à paraître).