

1^{er} symposium

FIMAJIN

La circulation des personnages fictionnels (France – Japon)



Osaka / Hyōgo, Kwansei Gakuin University

19 & 20 octobre 2026



La circulation des personnages fictionnels (France–Japon)

1^{er} symposium FIMAJIN

Osaka / Hyōgo, Kwansei Gakuin, 19 & 20 octobre 2026

PROGRAMME

*** Lundi, 19 octobre 2026 *** [Kwansei Gakuin University – Campus Osaka Umeda : Osaka-shi, Kitaku, Chaya-machi 19-19, Osaka, Applause Tower, salle 1403]

10h	Ouverture
10h15	Kohei TAKAHASHI Transfictional Characters Without Their Names
11h45	<i>Pause repas</i>
13h00	Françoise LAVOCAT Métalepses et circulation des personnages au tournant du XX ^e et du XXI ^e siècle
14h30	<i>Pause café</i>
14h45	Denis MELLIER Arsène Lupin et les métamorphoses du Kaitō : perspectives transmédiales
16h15	<i>Pause café</i>
16h30	Jessy ESCANDE Hybridation culturelle d'un imaginaire fantastique

*** Mardi, 20 octobre *** [Kwansei Gakuin University – Campus Uegahara : Nishinomiya-shi, Uegahara Ichiban-cho 1-155, Hyogo, bâtiment daï-ichi kyoju kenkyu-kan, salle 1]

10h00	Simone MULLER Du héros à l'oisif : les multiples visages de Momotarō à travers les contextes historiques et culturels
11h30	<i>Pause repas</i>
13h00	Naoko MORITA Masahiko AMAKASU (1891–1945) en tant que personnage fictionnel
14h30	<i>Pause café</i>
14h45	Akihiro KUBO Les personnages fictionnels à l'ère de la transmédiabilité : perspectives japonaises et comparatistes
16h15	<i>Pause café</i>
16h30	Charlotte KRAUSS Circuler en dehors des récits. Personnages de bande dessinée et de manga dans les parcs d'attraction (France–Japon)

Résumés

Jessy ESCANDE (Université Métropolitaine Osaka)

Hybridation culturelle d'un imaginaire fantastique : dissolution de l'historicité des motifs étrangers et internalisation par la culture populaire japonaise

Nos recherches portent depuis plusieurs années sur les processus de transfert culturel à travers lesquels des motifs issus de folklores, mythologies et religions du monde entier ont été intégrés dans la culture populaire japonaise, en particulier dans le genre que nous avons défini comme le *database fantasy* (Escande 2021). Ce genre, qui s'est développé à partir des années 1980, se caractérise par un répertoire de motifs étrangers — du carbuncle sud-américain à la goule arabe, du catoblepas gréco-éthiopien au Dullahan irlandais — largement internalisés par les créateurs et consommateurs japonais, au point que leur extranéité n'est plus perçue : pour les récepteurs japonais, dont l'encyclopédie culturelle les intègre sans activer leur historicité, ils sont mobilisés comme des éléments endogènes d'un imaginaire fantastique dont ils constituent pourtant l'apport exogène (Escande 2022a, 2022b, 2023a, 2025a). En retraçant les parcours de ces motifs à travers leurs *passeurs culturels* — des bestiaires médiévaux au *Livre des êtres imaginaires* de Borges, des TRPG tels que *Dungeons & Dragons* aux dictionnaires japonais du fantastique —, nous avons mis en évidence une dynamique que le champ conceptuel des *transferts culturels*, issu des travaux d'Espagne et Werner (Espagne & Werner 1988 ; Espagne 2013), permet de saisir : la culture réceptrice ne reçoit pas passivement, mais sélectionne, transforme et re-sémantise les matériaux importés.

La présente communication propose de franchir une étape théorique en articulant cette dynamique de transfert avec le cadre sémiotique d'Umberto Eco, prolongeant ainsi notre article récent sur la réception culturelle comme re-sémiosis (Escande 2025b). Notre concept central sera celui de *dissolution de l'historicité* : le processus par lequel les interprétants historiques attachés aux motifs étrangers cessent d'être activés dans l'encyclopédie (au sens d'Eco) des récepteurs japonais. Le motif ne perd pas sa généalogie — celle-ci reste recouvrable pour qui la cherche — mais le réseau encyclopédique a été reconfiguré de telle sorte que les parcours interprétatifs menant au référent culturel d'origine (folklorique, mythologique, religieux) sont supplantés par ceux internes au genre du fantastique japonais contemporain, ou plus étroitement, du *database fantasy*, que nous avons défini comme un genre spécifique au contexte japonais contemporain. C'est précisément cette reconfiguration qui permet aux motifs de fonctionner comme un catalogue de signes mobilisables sans connaissance préalable de leurs origines, constituant ce que nous avons proposé d'appeler une *encyclopédie transversale* : plus étroite que l'encyclopédie médiane d'une culture, mais plus large qu'une encyclopédie spécialisée, car elle traverse les sous-genres et les médias.

Pour approfondir cette théorisation, nous mobilisons la notion de *créolisation* (Glissant 1990 ; Hannerz 1987 ; Amselle 1990), non pas comme catégorie descriptive, mais comme *concept-limite*. Le parallèle structural est productif : de même que le créole devient la langue maternelle de la génération suivante, qui ne l'éprouve plus comme langue de contact, les motifs fantastiques étrangers sont devenus, pour les récepteurs japonais de deuxième et troisième génération (la première possédait bien une connaissance historique des motifs), des éléments natifs d'un imaginaire qu'ils n'interrogent plus comme hybride. Toutefois, nous prenons soin de ne pas assimiler les deux contextes : la créolisation glissantienne est indissociable de l'expérience de la plantation et de l'asymétrie du contact forcé, là où l'appropriation japonaise relève largement d'un processus souverain d'importation sélective. La créolisation nomme ici un *horizon* — le point théorique vers lequel tend la dissolution de l'historicité sans nécessairement l'atteindre au sens fort. L'écart même entre l'effet fonctionnel (le signe opère comme natif) et la généalogie encore traçable constitue un objet d'analyse.

La dimension comparative France–Japon, chère au projet FIMAJIN, s’inscrit naturellement dans cette problématique. Les mêmes motifs, lorsqu’ils circulent en retour vers la France par le biais de franchises japonaises — *Final Fantasy*, *Dragon Quest*, ou plus récemment *Delicious in Dungeon* —, sont perçus par les récepteurs européens comme familiers, voire reconnus comme échos de leur propre patrimoine culturel. Le patrimoine culturel de la France est aussi souvent impliqué dans ces transferts, parfois de façon surprenante ; nous avons établi l’influence centrale de Galland sur les réimaginings japonaises de la goule, ou celle de Flaubert sur le catoblepas japonais, entre autres. Ces connexions, cependant, sont cachées tels des arbres dans une forêt sémiotique ; en pleine vue des acteurs japonais, mais rendues invisibles par leur nouvelle identité fantastique.

Cette asymétrie de reconnaissance illustre précisément le différentiel d’historicité entre les deux encyclopédies culturelles et offre un terrain comparatif privilégié. Nous inscrivons enfin cette réflexion dans une perspective diachronique : les premiers transferts de motifs européens au Japon, dès l’ère Meiji, relèvent déjà d’une logique d’appropriation sélective qui prépare, à un siècle de distance, les conditions de la dissolution que nous observons aujourd’hui dans le *database fantasy* contemporain.

Charlotte KRAUSS (Université de Poitiers)

Circuler en dehors des récits. Personnages de bande dessinée et de manga dans les parcs d’attraction (France–Japon)

Cette communication propose d’examiner les parcs d’attraction comme des dispositifs privilégiés d’observation de la circulation des personnages de bande dessinée et de manga lorsqu’ils quittent les récits qui les ont vus naître. Elle s’inscrit dans une réflexion sur les formes de fiction hors récit, en interrogeant ce que deviennent les personnages lorsque la temporalité narrative cesse d’être le principe organisateur principal de l’expérience fictionnelle.

En m’appuyant sur deux cas français — le Futuroscope et le Parc Astérix —, je mettrai en évidence différentes configurations médiatiques et spatiales dans lesquelles ces circulations de personnages prennent place. D’un côté, des dispositifs fondés sur l’image projetée, la simulation et l’immersion audiovisuelle ; de l’autre, la reconstitution d’un monde fictionnel cohérent que le public parcourt, parmi les personnages matérialisés. Les parcs apparaissent ainsi comme des laboratoires concrets où s’expérimentent différentes formes de présence du personnage en dehors du récit.

Mon hypothèse est que ces dispositifs favorisent une autonomisation relative des personnages par rapport au récit. Libérés de la progression narrative, ils deviennent les pôles d’expériences fragmentaires, spatialisées, souvent non chronologiques. Ce déplacement invite à reconsidérer les formes d’attachement qui les lient aux publics : à l’attachement narratif, construit dans la durée du récit, se superposent des formes d’attachement expérientielles, corporelles et sociales, fondées sur la rencontre, la co-présence et la participation.

Cette étude articule trois perspectives complémentaires : une approche issue des théories de la fiction (statut et identité du personnage hors récit), une réflexion intermédiaire (passage du texte et de l’image à l’espace et à la performance), et une approche interculturelle (comparaison France et Japon, transferts éventuels). Elle prend également en compte la dimension historique de ces phénomènes, en analysant la réactualisation contemporaine de personnages issus de traditions plus anciennes, dont la présence dans les parcs participe à des processus de patrimonialisation et de contemporanéisation.

En ouverture comparative, une première mise en perspective avec des parcs japonais — notamment Universal Studios à Osaka, puis Puroland à Tokyo — permettra d’esquisser des différences structurelles dans les modes de circulation hors récit, en particulier l’existence de dispositifs centrés sur des personnages largement autonomisés de toute intrigue. L’ensemble vise ainsi à interroger la manière dont les personnages continuent d’assurer des fonctions de cohérence et d’attachement au sein de mondes fictionnels déployés au-delà du récit – et les narrations potentielles qui émergent de leur appropriation par les publics.

Akihiro KUBO (Kwansei Gakuin University, Hyogo)

Les personnages fictionnels à l'ère de la transmédiatité : perspectives japonaises et comparatistes

La présente communication propose d'examiner le statut des personnages fictionnels qui circulent à travers différents genres et médias. Nous partirons d'une perspective historique et culturelle, en revenant sur les débats théoriques qui ont eu lieu au Japon depuis les années 1990. Les théoriciens et critiques ont, à cette période, redéfini le rapport entre le récit et les personnages afin de mettre en lumière les particularités des pratiques fictionnelles et transfictionnelles dans une culture populaire essentiellement transmédiat : Eiji Otsuka, qui s'est penché sur un phénomène provoqué par les autocollants d'un produit chocolaté (*Bikkuriman*) dans *De la consommation narrative* (1989), constate que les personnages sont désormais devenus porteurs de mini-récits. Dans *Génération Otaku* (2001), Hiroki Azuma, en analysant des personnages produits à des fins commerciales, tel que *Di-Gi Charat*, propose une conception de la fiction fondée non pas sur le récit, mais sur une base de données. Ces travaux ont donné lieu à des réflexions poétiques sur les personnages de manga, comme *Tezuka Is Dead* (2005) de Go Ito, qui distingue le « kyara » du « character », ainsi qu'à des ouvrages sociologiques, comme *La psychanalyse des personnages* (2011) de Tamaki Saito, qui insiste sur le fait que nos comportements dans la vie quotidienne prennent aujourd'hui pour modèle des types représentés par les personnages fictionnels.

Or, ces travaux sont souvent présentés comme révélateurs de la société japonaise, éventuellement qualifiée de « post-moderne ». Une approche comparatiste semble cependant fructueuse pour mieux comprendre la portée de cette culture de la fiction centrée sur les personnages, d'autant plus que l'importance des fictions populaires qui privilégient les personnages semble désormais s'imposer dans cette société mondialisée. Dans cette perspective, nous essaierons de dégager quelques problématiques à la fois poétiques (l'autonomie des personnages à l'égard du récit) et sociologiques (les pratiques de la média-franchise (ou « média-mix ») et de la fan-fiction).

Françoise LAVOCAT (Université Sorbonne nouvelle, Paris)

Métalepses et circulation des personnages au tournant du XX^e et du XXI^e siècle. Autonomisation du personnage, émergence de nouveaux médias, autodéfense, réflexion sur la fiction

Je commencerai cette présentation en développant deux remarques préliminaires.

Le première est que l'intermédiatité met la métalepse à l'épreuve. En effet, dans son dernier livre sur la métalepse (*Métalepse, de la figure à la fiction*, 2005), Gérard Genette, en l'envisageant dans différents médias, en a complètement dissous les contours. Il conviendra d'éviter ce risque, en prenant soigneusement en compte les affordances de chaque média sollicité, sans pour autant élargir démesurément la définition de la métalepse.

La seconde est que la métalepse est par excellence l'instrument de la circulation des personnages : d'une œuvre à l'autre, d'un niveau narratif à un autre. La métalepse permet au personnage de rencontrer son auteur, son lecteur ou son spectateur. Elle autorise l'intrusion du personnage dans le monde réel, et celle de l'auteur, lecteur ou spectateur dans celui de la fiction.

Les enjeux de cette circulation, qui sont l'objet de mon propos, varient selon les époques, les ères culturelles et les médias.

Mon objectif est en effet de comparer les métalepses en Europe et au Japon à travers différents médias ainsi que les deux périodes couvertes par le projet FUMAJIN : le tournant du XX^e siècle et celui du XXI^e siècle. Pour la première période, le corpus est constitué de deux fictions narratives japonaise, une nouvelle, *La Danseuse* (1890) d'Ōgai Mori, et un roman, *Je suis un chat* de Soseki, 1905. Pour la littérature occidentale, *Brouillard*, de Miguel de Unamuno (1913), *Bécassine chez les Turcs* (1919) et *Bécassine aux Bains de mer* (1932). Je mentionnerai aussi quelques films muets (le célèbre *Uncle Josh at the Moving Picture Show* (1902) d'Edwin S. Porter et des films d'animation. Je montrerai que dans cette période, la caractéristique auto-promotionnelle, apologétique, de la métalepse domine (ce qui n'est pas nouveau), ainsi que la mise en scène du fonctionnement de nouveaux médias. Dans ce contexte, le roman de Unamuno, de même que la pièce de théâtre de Pirandello (*Six personnages en quête d'auteur*, 1921), constituent des cas à part, qui, du moins à ma connaissance, n'ont pas d'équivalent au Japon ou ailleurs.

Pour la deuxième période (fin du XX^e siècle et début du XXI^e siècle), la multiplication des métalepses rend le choix d'un corpus malaisé. Je proposerai tout d'abord un bref panorama de l'explosion des métalepses dans les années 1980 (avec, notamment, *Gremlins* de Jo Dante, 1984 et le très célèbre film de Woody Allen, *La Rose pourpre du Caire*, 1985) qui font émerger des thèmes plus ou moins nouveaux (destruction loufoque du média, paradoxe de l'autonomie du personnage). Puis je me concentrerai sur une série de romans, ceux de Jasper Fforde (*Thursday Next* 2001-2012), et sur une série d'animation japonaise, *Zenshu* (2025). Je montrerai que la fonction dominante de la polymétalepse, ou métalepse généralisée, n'est plus du tout la découverte d'un média (y compris à propos des jeux vidéo). En ce qui concerne les autres médias, il ne s'agit même plus vraiment d'illustrer l'autonomie impossible du personnage, qui conduit généralement à sa mise à mort. Les métalepses répétées impliquent davantage une réflexion sur la fiction, à la fois célébrée et condamnée.

Denis MELLIER (Université de Poitiers)

Arsène Lupin et les métamorphoses du Kaitō : perspectives transmédiales

Arsène Lupin, le personnage créé par Maurice Leblanc en 1905, possède un réseau transmédia (films, séries, bandes dessinées, jeux vidéo) conséquent, et son succès s'étend largement au-delà de la seule sphère francophone. Au Japon notamment, la figure du gentleman-cambrioleur, conçue au départ comme une véritable réponse française à Sherlock Holmes, s'est vue adaptée très rapidement et a connu un vif succès à travers des romans traduits (dès 1908) et illustrés, ainsi que de manga (à partir des années 1950 et 1970), jusqu'à plusieurs séries contemporaines populaires comme Kaitō Kid ou Lupin III, série de mangas, d'anime et de films qui rapportent les aventures du petit-fils de Lupin.

Il s'agira, dans un premier temps, de présenter cette histoire de la transmédiatité d'un grand personnage romanesque et de qualifier son succès transculturel. Dans un second temps, on constatera que Lupin s'inscrit dans un imaginaire plus large qui le rattache à la figure du kaitō, le voleur élégant, le voleur justicier. Si cet imaginaire lui préexiste, Lupin (Kaitō Rupan, comme on le traduit souvent) le popularise, fixe ses contours contemporains et lui donne de nouvelles expressions (comme chez le grand romancier policier japonais Edogawa Ranpo, avec ses personnages d'Akechi Kogorō et ses adversaires comme Kaijin Nijū Mensō, « le Monstre aux vingt visages »).

On s'interrogera alors, dans un dernier temps, en prélevant quelques cas précis dans un abondant corpus, sur les valeurs imaginaires et culturelles de ce type de personnage, dans ses relations à l'injustice, à la hiérarchie sociale des puissants, mais aussi aux dimensions intellectuelles du jeu de l'enquête et à leurs articulations avec les formes de l'action et de l'aventure inhérentes à ce type de récits policiers.

Naoko MORITA (Sophia University, Tokyo)

Masahiko AMAKASU (1891-1945) en tant que personnage fictionnel

Ma proposition de communication porte sur un personnage historique du Japon moderne réincarné dans des œuvres de fiction de divers médias. Je m'excuse par avance sur deux points : d'une part, elle n'aborde pas les relations entre le Japon et la France; et d'autre part, elle ne correspond pas exactement aux deux périodes 1870-1910 et 1990-2025.

Dans cette communication, il s'agira de Masahiko AMAKASU, personnage historique réel au profil singulier, qui n'est ni héros ni anti-héros, afin d'examiner sa circulation en tant que personnage de fiction.

Amakasu était un officier de l'armée, notamment connu pour avoir assassiné les anarchistes Sakae ŌSUGI et Noe ITŌ au lendemain du grand tremblement de terre en 1923. Après avoir purgé une courte peine de prison, il mena des opérations de renseignement en Chine et participa à la création de l'État de Mandchourie. Il présida l'Association cinématographique de Mandchourie et se suicida par empoisonnement juste après la fin de la guerre.

Selon certaines biographies, ce n'est pas lui qui a réellement assassiné Ōsugi et Itō, mais les autorités militaires lui auraient fait porter le chapeau. Privilégiant la volonté de l'armée plutôt que de clamer son innocence, il a continué à porter le stigmate d'un monstre et d'un meurtrier. En revanche, en Mandchourie, il a agi dans l'ombre en tant qu'homme influent.

Amakasu commence à apparaître dans les œuvres de fiction grand public à partir de la fin des années 1980. Parmi les plus célèbres, on peut citer *Le Dernier Empereur* (1987) de Bertolucci. Au Japon, pendant quelque temps après la guerre, les œuvres de fiction se déroulant dans d'anciennes colonies ou d'anciens territoires occupés étaient plutôt rares. Les mangas grand public traitant de la Mandchourie pendant la Seconde Guerre mondiale ne sont apparus que vers 1990. Cela s'expliquerait par un regain d'intérêt pour une réflexion objective sur le militarisme et l'impérialisme.

Dans la fiction, Amakasu est souvent mis en scène comme un personnage à double facette, pouvant être aussi bien un ennemi qu'un allié pour le protagoniste. De plus, le fait qu'il ait participé au développement du cinéma mandchou offre l'avantage de pouvoir le dépeindre non pas comme un simple personnage militaire, mais comme une figure impliquée dans la production cinématographique. Dans les mangas traitant de la Mandchourie, *Niji no Trotsky* (1990-1996) de Yoshikazu YASUHIKO et *RON* (1990-2006) de Motoka MURAKAMI, Amakasu apparaît comme un personnage secondaire important, revêtant une signification particulière pour le protagoniste de chaque œuvre.

Parmi les autres réincarnations singulières, on peut citer son apparition dans le jeu vidéo pour adultes *Sōshū Senshinkan Gakuen: Hachimyōjin* (2014) où il apparaît en jeune homme aux cheveux longs, et le roman suisse en allemand de Christian Kracht, *Die Toten* (2016, traduit en français en 2018), qui fait de Amakasu des années 1930 l'un des personnages principaux.

Il serait difficile, même pour une intelligence artificielle, de créer un personnage au parcours aussi singulier que celui d'Amakasu. La circulation de ce personnage historique dans l'univers fictionnel n'est rendue possible que par le temps écoulé depuis son époque, ce qui suscite une réflexion théorique sur la relation entre histoire et fiction.

Simone MÜLLER (Université de Zurich, Suisse)

Du héros à l'oisif : les multiples visages de Momotarō à travers les contextes historiques et culturels

Le conte populaire de l'époque d'Edo *Momotarō*, qui raconte la victoire sur « l'île des démons » d'un garçon né d'une pêche, a fait l'objet de nombreuses adaptations au Japon ainsi que dans d'autres pays, dans les domaines de la littérature, du cinéma et des arts de la scène. Il se prête donc particulièrement bien à une analyse comparatiste des interactions transmédiales et transculturelles. Au Japon, *Momotarō* a notamment été récupéré à des fins nationalistes pendant l'ère Meiji et la Seconde Guerre mondiale. Dans le cadre de ma communication, je retracerai les transformations intermédiaires et interculturelles de la figure de Momotarō, de l'époque d'Edo jusqu'à nos jours. Je m'intéresserai moins aux adaptations nationalistes, qui ont déjà fait l'objet de nombreuses études, qu'aux représentations de Momotarō qui recourent à la parodie et à la subversion, par exemple celles qui le dépeignent comme un fainéant ou un nihiliste. Une attention particulière sera accordée à la contextualisation historique et politique de ces différentes représentations adaptées de Momotarō. Un autre axe de la présentation sera consacré aux adaptations occidentales du conte, avec une attention particulière portée aux versions françaises du récit de *Momotarō*.

Kohei TAKAHASHI (Doshisha Women's College of Liberal Arts, Kyoto)

Transfictional Characters Without Their Names

This paper takes up a parodic novel from Meiji-era Japan as a test case for several debates in analytic aesthetics. In the novel, a character clearly modeled on the hero of Natsume Sōseki's *Botchan* beats up a character clearly modeled on Ōta Toyotarō from Mori Ōgai's *Maihime*, in a comic gesture against Westernized refinement (*haikara*). What makes the case philosophically interesting is that the transfictional characters appear under different names, yet a range of descriptive and situational cues makes the reference to the two source works unmistakable to readers familiar with them. Standard discussions of transfictional characters tend to focus on cases where a character keeps the same name, as in sequels, pastiches, and explicit crossovers. The parody I deal with here separates these two threads—shared name and shared identifying description—and so brings into sharper focus questions that are usually run together. Using this case, the paper examines how well theories in the philosophy of fiction handle such “nameless” transfictional reference and considers what adjustments existing frameworks may require in light of it.

La circulation des personnages fictionnels (France–Japon)

1^{er} symposium FIMAJIN

Osaka / Hyōgo, Kwansei Gakuin, 19 & 20 octobre 2026

Résumé

Les personnages fictionnels ne restent pas à leur place. Ils traversent les œuvres qui les ont vus naître, migrent d'un médium à l'autre, changent de culture et circulent entre existences narratives ou interactives et présences sociales ou performatives. Du roman à l'image, de l'animation au jeu vidéo, du livre à la scène ou à l'espace public, ils peuvent être traduits, réinterprétés, patrimonialisés ou incarnés. Certains deviennent des figures transnationales, tandis que d'autres se transforment profondément au contact d'un nouvel imaginaire culturel. Les personnages ne circulent pas seuls : ils voyagent avec les affects, les attachements et les formes d'identification qu'ils suscitent.

Le premier symposium FIMAJIN explore ces phénomènes sous le concept de circulation des personnages fictionnels, dans une perspective comparative entre la France et le Japon, avec une attention particulière à deux moments charnières : 1870–1910 et 1990–2025. La notion de circulation dépasse ici le seul modèle linéaire de l'adaptation d'un récit vers un nouveau support. Elle désigne un ensemble de dynamiques plus complexes : déplacements entre médias au sein d'un même écosystème ou d'un même monde fictionnel, transferts culturels, réécritures transhistoriques et appropriations par les publics. L'enjeu est d'interroger la manière dont un personnage conserve, transforme ou reconfigure son identité lorsqu'il change de contexte matériel, esthétique ou culturel, et comment ces déplacements produisent de nouvelles significations en redéfinissant les contours mêmes des mondes fictionnels auxquels il appartient.

Le choix de la France et du Japon permet de mettre en regard deux traditions particulièrement riches de récit visuel et sériel. Entre 1870 et 1910, l'essor de la presse illustrée, des formes narratives graphiques et du cinéma inaugure une première modernité médiatique dans laquelle les personnages commencent déjà à circuler entre supports. Un siècle plus tard, entre 1990 et 2025, la numérisation, la mondialisation des industries culturelles et l'émergence de logiques de franchise intensifient et complexifient ces circulations. Les personnages deviennent les pivots d'univers transmédiatiques et les vecteurs d'imaginaires transnationaux, tout en restant ancrés dans des traditions culturelles spécifiques.

En plaçant le personnage au centre de l'analyse, le symposium déplace le regard des œuvres et des médias vers un élément structurant de la fiction. Le personnage apparaît à la fois comme un opérateur de cohérence et de mémoire au sein de mondes fictionnels pluriels, et comme un lieu de négociation entre imaginaires culturels, affects collectifs et cadres sociaux. Son identité, sa reconnaissance et les attachements qu'il suscite se reconfigurent au gré de ses passages entre époques, médias et aires culturelles. Une attention particulière est également portée aux formes de circulation propres aux cultures graphiques, audiovisuelles, sérielles, performatives et participatives.

Le symposium entend ainsi contribuer à une compréhension dynamique des circulations historiques et contemporaines de la fiction, en faisant dialoguer les traditions scientifiques françaises et japonaises autour des transformations des personnages, des mondes fictionnels et des pratiques qui leur donnent de nouvelles formes d'existence.