


Jean-Marie BOUISSOU

MANGA

Histoire et univers
de la bande dessinée japonaise



Éditions
Philippe Picquier



Digitized by the Internet Archive
in 2022 with funding from
Kahle/Austin Foundation

Jean-Marie BOUISSOU

MANGA

HISTOIRE ET UNIVERS
DE LA BANDE DESSINÉE JAPONAISE



Éditions
Philippe Picquier

DU MÊME AUTEUR

OUVRAGES

Seigneurs de guerre et officiers rouges. La révolution chinoise, 1920-1925
Paris, Mame, 1974.

Le Japon depuis 1945
Paris, Armand Colin, col. « Coursus », 1992, 1997.

Japan. The Burden of Success
Londres, Hurst & C° / Boulder (Colorado), Lynne Rienner, 2002.

Quand les sumos apprennent à danser. La fin du modèle japonais
Paris, Fayard, 2003.

DIRECTION D'OUVRAGE

Le luxe au Japon
Paris, Institut Français de la mode, 2010.

Le Japon contemporain
Paris, Fayard, 2007.

L'Envers du consensus.
Les conflits et leur gestion dans le Japon contemporain
Paris, Presses de Sciences Po, 1996.

Reproductions des illustrations autorisées par les ayants droit
par l'intermédiaire du Bureau des copyrights français, Tôkyô.

© 2010, Editions Philippe Picquier

Mas de Vert

B.P. 20150

13631 Arles cedex

Conception graphique : Picquier & Protière

Mise en page : Isabelle Marin (Les Netscripteurs)

ISBN : 978-2-8097-0197-5

REMERCIEMENTS

Je désirais depuis longtemps travailler avec Philippe Picquier. Merci à lui pour le stoïcisme avec lequel il a supporté le retard considérable avec lequel j'ai terminé ce livre. Christophe Jaffrelot, directeur du Centre d'études et de recherches internationales de Sciences Po, m'a encouragé à me saisir de *Ma femme est une étudiante* et de *Racaille Blues* comme objets d'étude. François Angelier, dont l'émission *Mauvais Genres* (France Culture) est un rendez-vous incontournable des amateurs de politiquement incorrect, d'humour crade et d'érotisme torride, m'a permis de m'essayer à commenter ces genres roboratifs, et a contribué à enrichir mon fonds documentaire.

Quelques éditeurs français ont aussi contribué peu ou prou à ma documentation, mais aucun autant que Sébastien Moricard, des éditions Tonkam; il a droit à toute ma gratitude pour le service de presse qu'il m'accorde depuis des années, bien que je ne sois pas ce que les marketeurs appellent « un prescripteur ». Merci aussi aux éditeurs et ayant droits japonais – Kôdansha, Shogakukan, Shûeisha, Tezuka Productions, ainsi qu'au musée Guimet – qui m'ont permis d'utiliser les images qui

illustrent cet ouvrage, et dont certains ont bien voulu le faire à titre gracieux compte tenu de l'objectif pédagogique de mon travail.

Bernd Dolle-Weinkauff (Université de Francfort) et Marco Pellitteri, auteur du remarquable *Il Drago e la Saetta* (Editions Tunue), ont joué un rôle essentiel dans l'animation du Manga Network, qui porte mon travail depuis 2006. Jaqueline Berndt (Université nationale de Yokohama), et Toni Johnson-Woods (University of Queensland) ont été pour moi source d'inspiration. Plusieurs de mes étudiants – Vladimir Labaère, aujourd'hui aux éditions Casterman, Romain Chappuis et Rémi Feuillassier – ont réalisé sous ma direction (?) d'excellents travaux sur le manga, dont certains passages de ce livre sont inspirés.

La Fondation du Japon et la Fondation franco-japonaise Sasakawa m'ont apporté l'aide financière qui a permis de faire vivre le Manga Network. L'université Waseda et l'amitié du professeur Yoshiharu Tsuboi m'ont, une fois encore, fourni un havre de tranquillité au Japon pour écrire ce livre. L'université de Kobe, grâce au professeur Kiyomitsu Yui, m'a aussi beaucoup apporté.

Merci à toute l'équipe des éditions Philippe Picquier, à Isabelle Marin pour ses minutieuses corrections et à Masami pour la documentation et la correction des transcriptions du japonais. Merci aussi à Jérôme et Anne-Marie : le souvenir du temps passé à rédiger cet ouvrage restera inséparable de celui de nos soirées passées à en discuter, et leur contribution à mon fonds documentaire a été considérable.

MODE D'EMPLOI

Références et bibliographie

Afin de faciliter la lecture, les références ne figurent pas dans le texte. Le lecteur curieux les trouvera en ligne sur le site consacré à cet ouvrage, à l'adresse suivante : <http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre.php>.

La bibliographie se veut pratique. Elle n'est donc pas exhaustive et privilégie les titres disponibles en français. Une bibliographie de type universitaire en français, anglais et japonais, est disponible sur le même site.

Notes et index

Cet ouvrage évoque plus de 600 mangas différents, dont plus de la moitié traduits en français. Afin de faciliter la lecture, ces œuvres sont citées en notes plutôt que dans le texte. Un index précise, pour chaque série, le magazine et les dates de sa prépublication au Japon, et le cas échéant l'éditeur et le nombre de volumes disponibles en français. Figurent aussi un index des dessinateurs, et un index des bandes dessinées et comics cités.

« Ma mangathèque idéale »

Sur le site <http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre.php>, le lecteur ou le professionnel désireux de créer ou de compléter une mangathèque trouvera un choix commenté de séries disponibles en français. Bien que j'ai cherché à faire abstraction de mes goûts personnels, cette sélection les reflète évidemment dans une certaine mesure.

Spoilers

Plusieurs passages de cet ouvrage dévoilent un moment-clé ou la fin de certaines séries. Le lecteur ennemi des *spoilers* fera attention au chapitre 11, et évitera les développements consacrés à *GTO* et à *Hana yori dango*.

Glossaires des termes japonais

Pour préserver leur saveur, certains termes figurent en japonais dans le texte. Ils sont marqués d'un astérisque à première occurrence, et expliqués par un glossaire. Un index regroupe les termes relatifs au manga et à la bande dessinée.

Transcription des termes japonais

Les termes japonais sont transcrits selon le système Hepburn. Cette transcription s'applique également à ceux qui sont d'usage courant en français ; ils portent l' ^ sur les voyelles longues (Tôkyô), ne sont jamais accentués sur le *e* (Kobe au lieu de Kobé) et ignorent le tréma (Hokkaidô). Une exception est faite pour les titres et les noms d'auteurs que les éditeurs français ont transcrit selon un système différent du Hepburn : par exemple *Flic à Tokyo* (au lieu de *Tôkyô*) et Ryouji Minagawa (au lieu de Ryôji).

Pour la commodité du lecteur, les termes étrangers qui figurent en *katakana** dans les titres de mangas ou de magazines sont retranscrits dans leur langue d'origine : *Berusaiyu no bara* [La Rose de Versailles] est *Versailles no bara*, *Shônen Kurabu* est transcrit par *Shônen Club*, et *Sekusu no ato* [Après l'amour] par *Sex no ato*...

Prononciation des termes japonais

Pour prononcer correctement les termes japonais transcrits, il faut observer les règles suivantes :

- l'accent circonflexe sur une voyelle l'allonge : *ô* = [oo]
- *u* se prononce [ou] : *samurai* = samourai
- *e* se prononce [é] : *anime* = animé
- *r* se prononce comme un *l* roulé : *sararîman* (col blanc employé d'une grande entreprise) = [salaliima'n]
- *sh* se prononce [ch] : *kaisha* (une entreprise) = [kaïcha]
- *ch* se prononce [tch] : *o-cha* (le thé) = [o-tcha]
- *s* se prononce [ss] même entre deux voyelles : *Asahi* (quotidien japonais) = [assahi]
- il n'y a pas de diphtongues : *ai* = [aï], *ei* = [eï], *oi* = [oï] ; de même *an*, *en* et *on* se prononcent en détachant la voyelle de la consonne : *sensô* (la guerre) = [se'nsoo].

Noms de personnes japonais

Certains éditeurs français présentent les noms des auteurs « à la japonaise » (patronyme d'abord : Tezuka Osamu) et d'autres « à la française » (prénom d'abord : Osamu Tezuka). C'est l'usage français qui est suivi ici.

INTRODUCTION

DES CHIFFRES, DES QUESTIONS, UN PARCOURS

Le premier manga intégralement publié en français fut *Akira*, le chef-d'œuvre post-apocalyptique de Katsuhiro Ôtomo, en 1990. Afin de ne pas brusquer les lecteurs, Glénat avait colorisé et retourné les planches pour que la lecture se fasse de gauche à droite. Les progrès furent d'abord lents. Six ans plus tard, à peine une vingtaine de séries étaient traduites ou en cours de traduction, toutes éditées « à la française ». A partir de 2000, les chiffres ont explosé. Pour la seule année 2008, on a publié en France 1 288 nouveaux volumes de mangas, presque tous dans leur format d'origine, et il s'en est vendu 12,4 millions, soit 37 % des ventes totales de bande dessinée. A ce jour, plus de 700 séries japonaises et quelque 460 auteurs sont présents dans les catalogues de nos éditeurs.

Ce succès du manga participe d'une vogue globale de la culture populaire japonaise. Cet engouement peut sembler paradoxal à plus d'un titre. D'abord parce que le Japon considère volontiers que sa culture n'appartient qu'à lui et ne saurait être partagée par le reste du monde.

Ensuite parce que le manga est tout entier imprégné de l'expérience historique unique de l'Archipel depuis sa fermeture au monde pendant la longue période d'Edo (1603-1868) jusqu'à l'holocauste nucléaire d'Hiroshima. Ce parcours dramatique est très différent de celui des nations occidentales. Que l'imaginaire collectif qu'il a nourri ait engendré une culture populaire capable aujourd'hui d'atteindre à l'universalité ne laisse pas d'étonner.

Vue d'Occident, la culture japonaise a longtemps semblé refléter une très ancienne tradition, sophistiquée et pleine de spiritualité, que les baskets douteuses des *otaku** seraient venues piétiner. Le manga, et avant lui les séries télévisées japonaises qui ont fait les beaux jours de *RécréA2* (1978-1988) et du *Club Dorothee* (1987-1997), ont d'abord été mal reçus chez nous. Les amoureux du Japon traditionnel y voyaient un furoncle hideux qui défigurait le beau pays de leurs rêves. Ségolène Royal en tête, des personnalités dénonçaient la dangerosité des séries nippones et du manga, censés véhiculer de mauvaises idées que les adolescents n'auraient jamais eues sans leur influence néfaste. Le très sérieux *Monde diplomatique* n'était pas loin d'y voir un complot visant à abêtir notre jeunesse¹. Parents et éducateurs s'interrogeaient : On n'y comprend rien ! On ne reconnaît pas les personnages ! Pourquoi ont-ils des visages occidentaux ? C'est vulgaire et absurde ! Comment peut-on aimer ça ?

Cet ouvrage montre que le manga s'enracine profondément dans la culture, l'esthétique et le système de valeurs de l'Archipel, dont il reflète l'âme et l'histoire aussi bien que les jardins zen et la cérémonie du thé (chapitres 1 et 2). Il

1 Ségolène Royal : *Le ras-le-bol des bébés zappeurs. Télé-massacre : l'overdose*, Robert Laffont, 1989. *Le Monde diplomatique* : « Ce que nous disent les mangas », décembre 1996.

explique comment l'industrie du manga a réussi là où nos éditeurs de bande dessinée ont, pour l'essentiel, échoué, en fidélisant la génération des baby-boomers, dont un très grand nombre ont continué à lire du manga toute leur vie ; c'est au Japon que le slogan de *Tintin* – « Le journal pour les jeunes de 7 à 77 ans » – est devenu réalité. Mieux : la narration graphique est reconnue dans l'Archipel comme un média à l'égal de l'écrit, comme un outil pédagogique, et même comme un excellent instrument de communication. Cela explique pourquoi, au milieu des années 1990, il se publiait chaque année près de 15 exemplaires de manga par habitant (magazines et *tankôbon** confondus), contre un unique exemplaire de BD par français et un seul *comics book* pour trois américains (chapitres 3-6).

Trois chapitres tentent ensuite d'initier les profanes au manga, ou de les réconcilier avec lui. Le chapitre 7 analyse les spécificités graphiques et narratives qui le rendent parfois difficile à déchiffrer pour les néophytes. Le chapitre 8 explique de quelle manière les séries japonaises pour adolescents fonctionnent comme les contes de fées de notre enfance, ce qui explique l'attrait qu'elles exercent sur la jeunesse du monde entier par delà les différences de culture. Le chapitre 9 examine de plus près les trois reproches – « vulgarité », « violence » et « absurdité » – le plus souvent adressés aux séries japonaises.

La troisième partie présente au lecteur certains des univers imaginaires que le manga a créés, et qui se matérialisent aussi sous forme de séries animées, de films, de jeux vidéo, et jusque dans la littérature japonaise d'aujourd'hui. Elle fait découvrir les principes moraux et la vision du monde qui guident les héros de papier nippons (chapitre 10). La manière dont le manga réinterprète, de génération en génération, le traumatisme toujours présent de

la défaite de 1945 (chapitre 11). Les relations complexes et changeantes entre filles et garçons (chapitres 12 et 13). L'exubérance avec laquelle le sexe est évoqué dans la bande dessinée japonaise et l'hypocrisie avec laquelle – à ce qu'il semble aux Occidentaux – il y est censuré (chapitre 14). Les innombrables avatars du manga dit « informatif » – encyclopédique, économique, social, politique, polémique, culinaire, œnologique, pédagogique – qui en font un genre plus proche de la « com' » chère aux marketeurs que de ce « 9^e Art » que notre bande dessinée se flatte d'être (chapitre 15). Comment on rit dans le manga, et comment on y tremble (chapitre 16). Les multiples formes qu'y prennent, dans un pays officiellement pacifiste, l'affrontement, le combat et la guerre (chapitre 17). Enfin, dans une tentative illusoire d'approcher l'exhaustivité, le dernier chapitre survole quelques autres genres, dans un désordre qui reflète, à sa manière, la prolifération inépuisable du manga (chapitre 18).

L'auteur de ce livre, même familier des ouvrages de Thierry Groensteen, de Harry Morgan, de Scott McCloud, de Will Eisner et de Jean-Paul Jennequin, n'est pas un spécialiste de la théorie et de l'histoire de la narration graphique¹. Mais il est tombé très jeune dans le chaudron. Comme une grande partie des baby-boomers hexagonaux, il est passé par *Cœurs Vaillants* à l'âge de l'école primaire (sa famille eût-elle été de gauche, c'eût été *Vaillant*), *Tintin* et *Spirou* au collège, *Pilote* au lycée, puis *Hara-kiri*, *Charlie*

1 Thierry Groensteen : *Système de la bande dessinée*, PUF, 1999. *La bande dessinée : son histoire et ses maîtres*, Skira Flammarion, 2009. Harry Morgan : *Principes des littératures dessinées*, Editions de l'An 2, 2003. Scott McCloud : *L'Art invisible*, Vertige Graphic, 1999 ; *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002. Will Eisner : *Le récit graphique*, Vertige Graphic, 1998. Jean-Paul Jennequin : *Histoire du comic book. T.1 : Des origines à 1954*, Vertige Graphic, 2002.

et *L'Echo des Savanes*, puis... rien. Désappointé de ne plus trouver de BD à son goût, il aurait pu, comme beaucoup dans sa génération, délaisser le 9^e Art, hors l'*Astérix* biannuel pour un moment de partage « bédéïque » familial; *Corto Maltese* pour son élégance désenchantée et son noir et blanc magique; Bourgeon, Enki Bilal et Moebius pour leur virtuosité graphique et narrative, et la richesse de leurs univers imaginaires; Tardi pour sa maîtrise du fantastique et sa capacité d'indignation, un zeste d'érotico-chic italien à la Crepax-Manara, et la relecture des *Blueberry* originaux de son adolescence¹... Fort heureusement, quinze années passées au Japon et la découverte du manga ont maintenu intactes ma curiosité et ma réceptivité pour la bande dessinée. Ayant longtemps travaillé, et travaillant encore, sur des sujets plus académiques – la société et la vie politique du Japon d'après-guerre, son économie politique et ses relations internationales – j'ai réalisé avec ce livre le rêve de mettre l'expérience et l'exigence méthodologique du chercheur au service d'une passion très ancienne.

Puissent les véritables spécialistes de la narration graphique me pardonner de m'être aventuré sur leur terrain, les pros du manga m'excuser de connaître moins bien qu'eux les détails subtils de *Fruits Basket*, de *Tokyo Babylon*, de *Naruto* ou de *Berserk* (quoique...), et les lecteurs prendre autant de plaisir à lire ce livre que j'en ai eu à l'écrire.

1 Cette énumération ne reflète rien d'autre que les goûts personnels de l'auteur. Du moins le lecteur saura-t-il ainsi « d'où je parle ».

PREMIÈRE PARTIE

HISTOIRE



Livre illustré, époque d'Edo. Collection particulière.

CHAPITRE 1

LE MANGA ET LES CULTURES JAPONAISES

JAPON DU ZEN ET JAPON DU SEXE

Réputé vulgaire, violent et laid, le manga a longtemps été mal vu en Occident. Il a horrifié les amoureux du Japon « traditionnel » symbolisé par la cérémonie du thé, l'ikebana* et les jardins zen. Mais ce Japon tout pétri d'élégance et de rigueur a toujours coexisté avec un autre, moins connu chez nous. Un Japon populaire et frondeur qui ne se souciait ni de bon goût, ni de morale. Un Japon qui adorait la grosse farce et les torrents de larmes, les fantômes sanglants, le sexe, le plaisir et le drame sous toutes leurs formes. Un Japon qui n'aimait rien tant que pleurer devant un beau *shinjû** et promener des phallus géants dans les rues lors des fêtes populaires et religieuses.

A partir de l'ère Meiji (1868-1912), les autorités mirent cette culture populaire sous l'éteignoir. Pour faire face à la menace de l'impérialisme occidental, il fallait un peuple moderne, discipliné et prêt au sacrifice. Adieu fantômes, suicides d'amour et fêtes phalliques! Désormais, tous les Japonais étaient censés avoir « l'esprit samurai », et toute jeune fille nippone se devait d'aspirer à s'initier aux arcanes

de l'ikebana. Cette manipulation survécut à la défaite de 1945. Pour reconstruire le pays, puis rattraper l'Occident, l'esprit samurai resta de rigueur. Pourtant, cette fabrication d'une culture « pseudo-nationale » calquée sur celle des élites n'a pas fait disparaître les profondes racines de la culture populaire. Les *matsuri** phalliques survivent encore ici et là, même si les guides à l'usage des touristes étrangers ne les mentionnent pas. C'est le mélange de cette culture populaire et de celle de l'élite qui donne à la bande dessinée japonaise sa saveur « incorrecte » si particulière. Dans le manga, les grandes figures de l'histoire nationale peuvent péter, roter, s'enivrer et larmoyer d'une manière propre à choquer les amoureux du Japon du zen, mais tout à fait proche du Japon réel. Bouddha lui-même, chez Osamu Tezuka, peut manifester quelques faiblesses très humaines au long des quelque cinq mille pages que celui que les Japonais ont baptisé le « dieu du manga » a consacrées à revisiter sa biographie.

DES ROULEAUX PEINTS AU MANGA : DISCONTINUITÉ ET CONTINUITÉS

L'histoire des origines de la bande dessinée japonaise telle qu'on la résume généralement en Occident commence par un bref coup de chapeau à quelques graffitis du VII^e siècle, puis saute par-dessus cinq cents années jusqu'aux « Rouleaux des Animaux » (*Chôjû giga*) conservés au temple Kôzanji, près de Kyôto. Attribués pour les deux premiers à l'abbé Sôjô Toba (1053-1140), ces quatre *e-maki** monochromes séduisent encore aujourd'hui par la joyeuse irrévérence avec laquelle ils caricaturent nobles, prêtres et guerriers sous forme de grenouilles, de singes et de lapins qui s'adonnent, entre autres, à une version antique de notre strip-poker. Mais personne ne mentionne le vénérable *Eingakyô*, rouleau anonyme du VIII^e siècle qui

narre la vie de Bouddha : sans doute l'austérité de cette œuvre pieuse en fait-elle un ancêtre moins glamour pour le manga que les joyeuses grenouilles de l'abbé...

Environ 110 œuvres d'*e-maki* (600 rouleaux) sont parvenues jusqu'à nous. Beaucoup sont d'inspiration bouddhique, mais d'autres reprennent des romans célèbres, narrent des épisodes historiques, peignent la vie quotidienne, ou font grouiller tout un peuple de fantômes et de démons. Le rendu du mouvement y est souvent très vif, et la liberté du trait remarquable. En outre, l'*e-maki* contient en germe les trois innovations techniques majeures qui ont donné naissance à la narration graphique contemporaine : la case, qui, sans être cernée d'un trait, est bien délimitée par le déroulement du rouleau scène après scène, les phylactères (alias « bulles ») et les lignes qui donnent à voir le mouvement de diverses manières.

Certains experts en manga se refusent pourtant à voir dans l'*e-maki* un précurseur en invoquant la différence des langages visuels et des techniques narratives ; selon le critique japonais Tomofusa Kure, « il n'y a pas plus de rapports entre les *e-maki* et le manga qu'entre le boulier et l'ordinateur. » Il est vrai qu'à mettre dans le même sac toutes les formes de narration graphique, on peut considérer les codex aztèques comme les ancêtres de *Mafalda* et notre Tapisserie de Bayeux (XI^e siècle), où le séquençage de l'action et la présence continue d'un texte évoquent irrésistiblement une bande dessinée, comme l'arrière-grand-mère d'*Astérix*... Mais le débat sur la filiation technique entre les rouleaux peints et le manga fait oublier l'essentiel : la continuité historique de la tradition de narration graphique au Japon. Les codex ont disparu avec l'empire aztèque et la tapisserie de la reine Mathilde resta un chef-d'œuvre isolé, mais l'*e-maki* s'est maintenu vivant jusqu'à l'époque d'Edo (1603-1868). Certains dessinateurs de manga célèbres

en ont même réalisé au XX^e siècle, à l'exemple d'Ippei Okamoto, qui introduisit *Félix le chat* au Japon et fut le premier mangaka à sortir du cadre étroit du comic strip, mais édita aussi en 1921 deux rouleaux de neuf mètres représentant les célèbres cinquante-trois vues du Tôkaidô*.

Grâce à cette continuité historique, la culture japonaise entretient avec la narration graphique une longue familiarité, que nombre de commentateurs attribuent aussi à l'usage des idéogrammes – dont nous verrons plus loin ce qu'il faut en penser. Cette tradition ininterrompue a certainement contribué à l'épanouissement du manga et à l'acceptation très large dont il jouit dans la société nipponne, alors qu'en Occident, la bande dessinée a toujours été tenue en suspicion par les parents, les éducateurs, et par des autorités longtemps promptes à les censurer.

LE PET, L'ÉTRON ET LA GOULE EN PETITE CULOTTE

Cette continuité du genre se double d'une continuité des thèmes, y compris les plus choquants en apparence. Les amoureux du Japon traditionnel seraient horrifiés – à supposer que *Dragon Ball* leur tombe sous les yeux – par le fameux championnat d'arts martiaux du volume 2, où l'un des compétiteurs utilise en guise d'arme chimique une gigantesque flatulence. Pourtant, le combat de pets est un des grands classiques de la culture populaire nipponne depuis plus de dix siècles. Tout abbé qu'il soit, c'est à Sôjô Toba qu'est attribué un rouleau du XI^e siècle dans lequel les pétomanes combattant utilisent des éventails géants pour pousser les gaz toxiques vers le camp adverse. Dans la fable très populaire de « la déconfiture de Fukutomi », l'art du pet est un don des dieux, grâce auquel un pauvre artisan s'enrichit en se produisant devant le seigneur émerveillé,

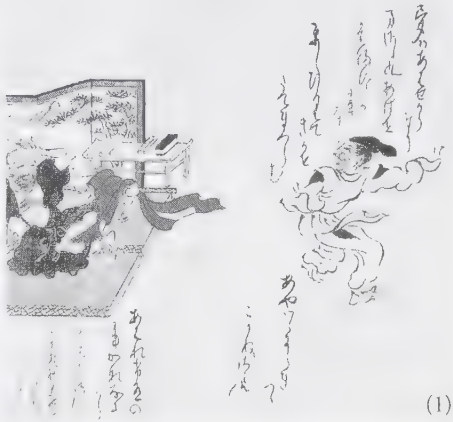
qui le comble de biens (illustrations 1). Sous le pinceau de Kyôsei Kawanabe (1831-1889), l'un des derniers grands maîtres de la peinture japonaise traditionnelle, les gaz sont emmagasinés dans un baluchon dont l'ouverture met l'ennemi en déroute. Et en 1879, le journal satirique *Marumaru Chimbun* inventera même les armes à feu à pet, dans une illustration consacrée à une mutinerie des forces armées.

Illustrations 1 :
L'Histoire d'un pet.
La déconfiture de
Fukutomi.

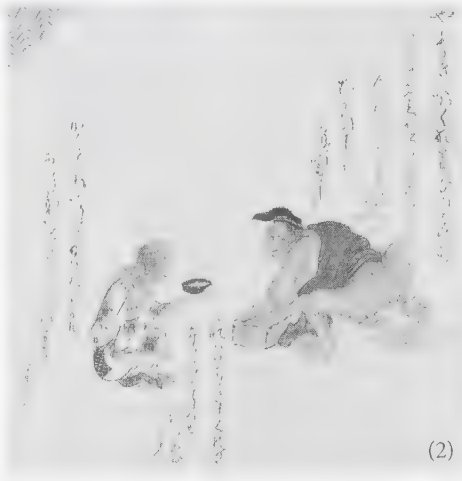
© Editions Philippe Picquier.

Un pauvre vieillard, ayant reçu d'un dieu compatissant le don d'émettre des pets mélodieux, charme son seigneur (1), qui le comble de biens. Il berne son voisin envieux en lui faisant croire que son secret est un purgatif. Sa dupe est prise d'une diarrhée incoercible que l'artiste rend de manière fort réaliste (2).

Le rouleau *Fukutomi Zôshi* (XV^e siècle) est une véritable bande dessinée, le texte étant presque exclusivement constitué par les paroles des personnages.



(1)



(2)

Les peintres de rouleaux n'avaient pas non plus de répugnance envers les excréments; dans le *Gaki Zôshi* (XII^e siècle), des fantômes affamés s'en nourrissent avidement, et la « déconfiture de Fukutomi » marie allègrement flatulences mélodieuses et diarrhée ravageuse. Au pays du shintô, religion de la fertilité, l'engrais naturel nourricier est considéré sans dégoût, sinon comme une manne sacrée. Rien de choquant, donc, si le « Docteur ès Chiottes » (*Toiretto hakase*) a pu venir de 1970 à 1977 philosopher chaque semaine sur d'énormes étrons fumants dans *Shônen Jump*, le plus grand hebdomadaire de toute l'histoire du manga, destiné aux 11-15 ans. Pour sa part, la mignonne Arale-chan, héroïne du célèbre *Dr Slump*, un favori de nos écoliers, n'aime rien tant que converser avec une crotte, ou, à l'occasion, s'en coiffer. Il est vrai qu'étant un robot, il se peut qu'elle soit dépourvue d'odorat...

Autre thème récurrent des rouleaux peints dont le manga a hérité : le surnaturel, jusque sous ses formes les plus échevelées. Le manga en tire parfois des œuvres quasi ethnographiques. Certaines créatures démoniaques d'*Onmyôji*, dont le héros est un exorciste shintô de l'époque d'Heian (794-1185), sortent tout droit d'un rouleau du XV^e siècle intitulé « La promenade nocturne des mille démons ». Dans *Kitarô le repoussant* et *NonNonBâ*, prix du meilleur album au festival d'Angoulême 2007, Shigeru Mizuki puise dans l'univers des *yôkai**, monstres mi-terrifiants, mi-farceurs, avec une précision propre à en faire l'égal des grands folkloristes aux yeux des japonais les plus sérieux. Mais une série comme *Rosario + Vampire*, où un jeune Japonais moyen se retrouve dans un « lycée pour monstres », aux prises avec les assiduités d'une jolie vampire, d'une mignonne succube et d'une jeune sorcière – toutes petites culottes dehors, comme le veut la loi des

séries pour adolescents (*shônen manga*) – peut dérouter les parents et les éducateurs occidentaux épris de rationalité. Ce n'est pas le cas au Japon, où la culture a préservé jusqu'à aujourd'hui un peu de la familiarité primitive entre les humains et les êtres surnaturels.

Aux yeux des Japonais, le pet élevé au rang d'art martial, le docteur ès excréments et les goules en petite culotte fréquentant le lycée du coin ne sont ni des monstruosités, ni des absurdités. Ils viennent du fond le plus ancien de la culture populaire, transmis au long des siècles par diverses formes de narration graphique qui les ont légués au manga contemporain.

LE ZEN ET L'ART MARTIAL DES POILS DE NEZ

Si éloigné que son univers paraisse de celui du bouddhisme zen, le manga lui doit aussi quelque chose. A partir du XIV^e siècle, les moines ont développé un art pictural baptisé *zenga*, mêlant dessin et calligraphie, qui s'est épanoui aux XVII^e-XVIII^e siècles. L'absurdité ou la vacuité délibérée de beaucoup de ces peintures – homme déféquant dans un champ ou absorbé dans la contemplation de l'anus d'un cheval, singe qui tente d'attraper un reflet de lune, grenouille perdue dans une méditation béate – font écho aux énigmes que les maîtres zen utilisaient pour éveiller leurs disciples à une forme de pensée qui rejette toute rationalité. Né sous des auspices aussi distingués, le non-sens constitue un genre graphique apprécié à l'époque d'Edo, comme en témoigne entre autres le *Kyôgaen-shoen*, recueil de « dessins absurdes » publié par Bokusen Maki (1775-1824), qui fut l'un des assistants de Katsushika Hokusai, le maître de l'estampe auquel on attribue généralement – quoiqu'à tort – la paternité du mot « manga ».

Cette tradition se retrouve dans le *nansensu* (non-sens), un genre qui a prospéré dans le manga alors qu'il n'est guère représenté dans la bande dessinée occidentale, à l'exception notable du défunt *Krazy Kat* et de notre toujours vif *Concombre masqué*. Déroutant pour les lecteurs occidentaux, ces séries « sans queue ni tête » ne sont guère représentées aujourd'hui sur le marché français que par l'énigmatique matraqueuse à la guitare de *Fuli Culi*, *Cyborg Kurochan* le chat artificiel surarmé et speedé, et le délirant *Bobobo-bo Bo-bobo*, maître de l'art martial des poils de nez. Ces farfelus l'ignorent sans doute, mais eux aussi sont d'authentiques héritiers du Japon du zen, et donc les lointains cousins des jardins de pierre de la tradition.

L'ÉPOQUE D'EDO (1603-1867) :
ESTAMPE, KABUKI ET LIVRES EN IMAGES

Plus encore qu'aux rouleaux et au *zenga*, le manga doit beaucoup à la culture urbaine de la période d'Edo. Après deux siècles d'anarchie sanglante et de féroces guerres civiles, le Japon a retrouvé la paix sous la férule des shoguns Tokugawa, qui ont fermé l'archipel aux étrangers. Les grandes villes prospèrent ; Edo (aujourd'hui Tôkyô) est déjà l'une des plus grandes agglomérations du monde. Les classes urbaines développent une culture propre, fort éloignée de celle de la caste guerrière et des monastères. Cette culture donne naissance au théâtre kabuki, à l'estampe et au livre en images à gros tirage. Ces deux nouvelles formes d'expression graphique présentent des caractéristiques spécifiques dues au fait que l'imprimerie à caractères mobiles, bien qu'elle fût connue au Japon depuis la deuxième moitié du XVI^e siècle, n'y a jamais pris son essor. L'écriture japonaise comportant à l'époque plusieurs milliers d'idéogrammes, sans compter



Illustrations 2 : Estampes, époque d'Edo. Collection particulière.

Sur ces écrans blancs, les yeux et la bouche suffisent pour exprimer la colère (1), un rire légèrement sardonique (2), une rêverie un peu

boudeuse (3), et la sérénité de la mère qui promène son enfant par une belle nuit d'été (4).

Illustrations 3 (ci-contre) : Estampes et *e-hon*, époque d'Edo.
Collection particulière.

Les fonds non réalistes accentuaient l'impression donnée par la scène représentée. Les branches fleuries sont un écho visuel à la rêverie de la jeune fille (1), et le quadrillage donne à voir toute la résolution rigide du

samourai (2). Le texte qui l'enserme se fait « doux et flottant » pour le jeune homme pensif (3) mais « dur et oppressant » autour de la femme éplorée (4). Le manga use aussi beaucoup des fonds signifiants.

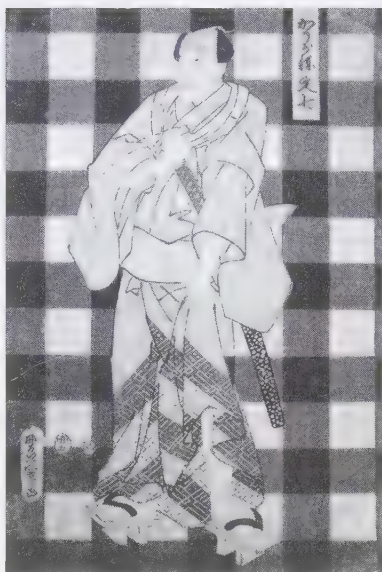
deux syllabaires, il aurait fallu fondre et manipuler beaucoup trop de caractères ; il était plus rapide et plus économique de continuer à graver sur bois.

A cause des limitations techniques de ce procédé et des impératifs de la production de masse, l'estampe est un dessin au trait cernant des à-plats de couleurs, proche de la « ligne claire » chère à Hergé, sans ombre ni véritable perspective. L'anatomie des personnages est peu réaliste. Les visages – avec des exceptions remarquables, comme l'œuvre du mystérieux Sharaku* – sont le plus souvent stéréotypés et dépourvus de traits ; leur ovale pâle est comme une page blanche sur laquelle les sentiments ne sont exprimés que par les yeux et la bouche. Cette technique se retrouve dans le manga, notamment les séries pour adolescents, dont les visages « tous pareils » et « pas japonais » ne cessent d'intriguer, voire d'irriter, parents et éducateurs occidentaux. Qu'Hergé utilise la même technique pour le visage de Tintin n'interdit pas de souligner cette parenté, d'autant plus que les artistes de l'estampe faisaient également usage de la technique du « fond subjectif », qui constitue l'une des spécificités les plus remarquables du manga, sur laquelle nous reviendrons plus loin (illustrations 2 et 3).

Le jeu des acteurs de kabuki n'était pas plus réaliste que les visages de l'estampe. Ils ne reproduisaient pas



(1)



(2)



(3)



(4)



Illustrations 4 :

E-hon, époque d'Edo, collection particulière,
et *Gen d'Hiroshima (Hadashi no Gen)* © 1975 Keiji Nakazawa/Chobunsha.

Roman illustré d'Edo ou manga, les physionomies ont la même violence d'expression.

les sentiments ; ils les donnaient à voir avec exagération en utilisant des codes lourdement surjoués : roulements d'yeux, torsions des mains, mimiques grimaçantes et postures théâtrales tenues comme des arrêts sur image. Les illustrateurs de romans populaires faisaient volontiers de même, tout comme aujourd'hui le manga. Cela décontenance parfois en Occident, où notre « bon goût » trouve grotesques les bouches qui fendent la moitié du visage sur des rires gigantesques, les yeux sortant littéralement de la tête, les larmes jaillissant comme des fontaines ou les jambes qui s'entortillent en écheveau pour signifier la gêne. Cette manière extrême de peindre les sentiments peut provoquer chez les lecteurs non accoutumés un certain agacement, voire une véritable gêne ; ce malaise a certainement contribué à l'échec des premières tentatives pour traduire en Occident *Gen d'Hiroshima* – la célébris-sime série de Keiji Nakazawa qui use sans modération de ces outrances codées pour traiter des horreurs du bombardement atomique (illustrations 4).

Les intrigues du kabuki ressemblaient à celles de notre Grand Guignol : très longues, infiniment complexes et ponctuées de rebondissements abracadabrants. L'action

était dramatique, violente et volontiers gore ; on mourait beaucoup sur scène, dans de longues convulsions d'agonie et des flots de larmes. Le public aimait aussi que les auteurs assaisonnent leurs intrigues d'une dose de surnaturel et de quelque revenant défiguré et vengeur. Les scénarios étaient tirés de l'histoire, avec une préférence marquée pour les héros qui finissent mal, et des faits divers dramatiques de l'actualité d'Edo, avec une prédilection pour les doubles suicides amoureux, produits d'une société cloisonnée en castes qui interdisait rigoureusement les unions mixtes. Cet héritage se retrouve lui aussi dans le manga, qui se distingue de notre BD et des comics américains par la complexité de scénarios qui peuvent se dérouler sur des milliers de pages, et par une plus forte dramatisation : on meurt, et parfois fort brutalement, jusque dans les séries destinées aux 10-12 ans, à commencer par la plus célèbre de toutes, *Astroboy*, du « dieu » Tezuka, qui a bercé toute une génération de petits Japonais.

L'actualité d'Edo alimentait aussi des livres illustrés brochés (*e-hon*), baptisés « livres rouges », « livres noirs » ou « livres jaunes » selon la couleur de leur couverture, laquelle était en rapport avec le contenu¹. La technique narrative de ces ouvrages était plus proche de la bande dessinée que celle des livres illustrés qu'on produisait à la même époque en Occident. Ces derniers se contentaient de juxtaposer ou de superposer le texte et les images, alors que les illustrateurs japonais optimisaient l'utilisation de leurs planches en remplissant de texte tout l'espace laissé vide par les images. Le texte faisait partie intégrante du graphisme, ce qui est l'un des principes de base de la bande dessinée moderne ; les *e-hon* utilisaient même parfois de lointains ancêtres des

1 Livres rouges (*akahon*) : histoires féeriques ou fantastiques. Livres noirs (*kurohon*) : exploits guerriers. Livres jaunes (*kibyōshi*) : public adulte (récits d'amour, réussites et drames sociaux, réflexions politiques).



(1)



(2)



(3)



(4)

Illustrations 5 (ci-contre) : *E-hon*, époque d'Edo. Collection particulière.

Les illustrateurs d'Edo utilisaient régulièrement des techniques qui préfigurent la bande dessinée : cases insérées dans les planches (1), phylactères servant en général à figurer un rêve (2), lignes donnant à voir des souffles d'air ou des rayons lumineux (3), éléments dessinés débordant du cadre (4)...

cases et des bulles de la bande dessinée (illustrations 5). Ils ont donné naissance à une véritable industrie : plus de 3 000 titres auraient été publiés dans le demi-siècle précédant la fin de la période d'Edo, et le tirage de certains best-sellers dépassait les dix mille exemplaires. Les auteurs puisaient leurs sujets dans la vie quotidienne et l'actualité des grandes villes, mêlant le comique, le réalisme, le drame et le tire-larmes, épicés d'une dose de fantastique et d'autant d'irrévérence à l'égard des puissants que le tolérait le régime autoritaire des shoguns Tokugawa. Nous verrons que tous ces traits, y compris l'utilisation des faits divers et de l'actualité politique, se retrouvent dans le manga contemporain.

Le livre populaire illustré reflourira après 1945, où de nouveaux *akahon* offriront à un public adulte des séries dessinées souvent sombres et tragiques, en accord avec l'époque. Ils donneront naissance à une forme de bande dessinée baptisée « histoires dramatiques » (*gekiga*), à laquelle le manga doit au moins autant, sinon plus, qu'aux séries pour enfants et adolescents auxquelles on l'a trop souvent réduit en Occident.

LE SEXE DANS TOUS SES ÉTATS

Edo abritait ce qui était peut-être, à cette époque, le plus grand quartier de plaisir du monde : Yoshiwara, où les clients devaient s'enregistrer au poste de police qui

en contrôlait l'unique accès, et où les prostituées étaient classées selon une stricte hiérarchie conforme à la vision de la société imposée par le confucianisme officiel. Ce « monde flottant » (*ukiyo*) fournissait une mine inépuisable de sujets aux romanciers et aux éditeurs d'estampes (*ukiyo-e*). Ces derniers produisaient pour les courtisanes et leurs clients les « images de printemps » (*shunga*), dont les Occidentaux ont fait les fameuses « estampes japonaises ». Leur pornographie exubérante, teintée d'une ironie dont témoigne le gigantisme caricatural des attributs des protagonistes, atteste que le Japon d'Edo avait beaucoup moins d'inhibition que l'Occident en matière de sexe.

Les artistes ne dédaignaient pas les fantaisies les plus scabreuses. Au gré de leur inspiration, les grands maîtres de l'estampe nous montrent ici deux homoncules qui tentent l'assaut d'un gigantesque sexe féminin que l'anus défend à grand renfort de vents, là une sarabande démoniaque de petits vagins velus, ou une femme rêvant qu'une pieuvre la pénètre de tous ses tentacules et qui annonce, sans le savoir, les figures du *tentacle sex* qu'on trouve dans les variantes fantastiques du manga pornographique... Le sadisme lui-même, baptisé *muzan-e* (images atroces), constituait un genre reconnu et sophistiqué. Le maître incontesté en fut Yoshitoshi Tsukioka (1839-1892), dont la série très appréciée des « Vingt-huit meurtres célèbres avec poèmes » (*Eimei nijūhasshūku*) met en scène autant de femmes assassinées avec une imagination fertile qui ne doit rien aux cerisiers en fleurs...

Pour le shintō, religion de la fertilité, l'activité sexuelle constitue le fondement sacré de toute vie. Pour le taoïsme, il est même le moyen d'accéder à l'immortalité. De là son évocation sans tabou par les estampes, comme aujourd'hui par nombre de séries du manga. Ce dernier jouit ainsi d'un

avantage comparatif indéniable auprès du public adolescent, dont notre BD semble avoir oublié que les choses du sexe constituent un de ses sujets de préoccupation les plus naturels. Les *shunga* avaient aussi une fonction éducative, que certains mangakas perpétuent avec un talent rafraîchissant, à l'exemple de Katsu Aki, dont *Step Up Love Story* constitue le manuel d'initiation sexuelle le plus complet, le plus moderne et le plus réjouissant que l'on puisse trouver aujourd'hui sur le marché mondial.



Héritier incontestable de la culture populaire japonaise, le manga n'a pas oublié pour autant l'autre tradition. Il fait grand usage des samurais, des arts martiaux, des jeunes filles en kimonos, des fleurs de cerisier et de l'histoire japonaise en général. Les puristes du *bushidô** et du zen peuvent trouver tout leur compte dans des séries comme *Vagabond*, fulgurante biographie du fameux maître de sabre Musashi Miyamoto (1584-1645), ou dans *Ikkyû*, qui met en scène le moine et poète Ikkyû Sôjun (1394-1481) et le maître de nô Zeami (1363-1443), et dont le graphisme s'inscrit dans la meilleure tradition du *sumi-e**. Les historiens trouveront dans *Satsuma, L'Honneur des samurais*, dont l'un des fans était l'écrivain Yukio Mishima, qui poussa sa passion pour la grande tradition jusqu'à s'éventrer rituellement en 1970, une peinture de la dure condition des guerriers de rang inférieur à l'époque d'Edo qui vaut bien, à sa manière ultraréaliste, celle de moult travaux érudits.

Puisant ainsi dans chacune des deux traditions, la populaire et l'élitiste, le manga, si longtemps décrié par les amoureux du « vrai Japon », pourrait bien être reconnu,

en ce début du XXI^e siècle, comme l'expression la plus révélatrice de la culture japonaise dans toute sa complexité – d'autant plus qu'il doit aussi beaucoup au traumatisme fondateur du Japon moderne : l'intrusion brutale en 1853 des « bateaux noirs » (*kurofune*) du commodore américain Matthew Perry, qui forcent l'Archipel à se rouvrir au monde après deux cent cinquante années d'isolement. Commence alors une période de modernisation rapide, où la riche tradition japonaise de la narration graphique va évoluer au contact de celle de l'Occident et donner naissance à quelque chose qui n'est pas encore le manga tel que nous le connaissons aujourd'hui, mais qui déjà l'annonce.



YOKO.HAMA.

1867.

The Japan Punch. Journal satirique publié à Yokohama
par Charles Wirgman de 1862 à 1887.

CHAPITRE 2

LE MANGA D'AVANT LE MANGA

LE CHOC DE L'OCCIDENT ET L'APPARITION DU « MANGA »

Après l'intrusion des « bateaux noirs », le Japon connaît une période de troubles jusqu'à l'établissement du régime de Meiji (1868-1912), qui entreprend de moderniser le pays à marche forcée. Les Japonais découvrent l'offset et la lithographie, qui permettent de faire de l'illustration un média de masse, dont le modèle leur est donné par l'anglais Charles Wirgman, qui lance *Japan Punch*, journal satirique illustré destiné aux expatriés installés à Yokohama, en 1862¹. Dès l'année suivante paraît le *Nihon Boeki Shinbun*, premier journal japonais utilisant les illustrations à l'occidentale en noir et blanc, baptisées « images à la *Punch* » (*ponchi-e*). Suivent bientôt des tabloïds, les *nishiki-e shinbun*, illustrés à la japonaise d'estampes polychromes criardes, souvent dramatiques

1 Pour le lecteur français, mentionnons aussi l'influence plus tardive de Georges Ferdinand Bigot (1860-1927), qui créa à Yokohama, un quart de siècle après Wirgman, un bi-hebdomadaire satirique illustré en français dont le titre, *Tôbaé*, invoquait – preuve de son influence durable sur la narration graphique japonaise – les mânes de l'abbé dessinateur.

ou gore, qui donnent une large place aux faits divers sanglants épicés de sexe. Le plus célèbre est le *Nichinichi Shinbun*, créé en 1872 et ancêtre du *Mainichi Shinbun*, l'un des plus grands quotidiens nippons contemporains.

La vie politique de l'ère Meiji est très agitée. Les libéraux et les premiers socialistes s'opposent au gouvernement impérial autoritaire. Leurs journaux satiriques dans le style *ponchi-e* raillent les autorités et la classe de nouveaux riches qui se développe en profitant de la modernisation du pays. La censure les surveille de près, à l'exemple du *Marumaru Shinbun*, lancé en 1877 par Fumio Nomura, haut fonctionnaire révoqué pour ses opinions progressistes et l'un des fondateurs du parti constitutionnaliste. Son titre fait allusion aux cercles (*maru*) dont les censeurs entouraient les passages qui devaient être supprimés. Mais tabloïds populaires ou organes politiques, tous les journaux illustrés emploient encore des artistes formés à l'estampe, qui dessinent au pinceau, et n'offrent à leurs lecteurs que des dessins satiriques ou des illustrations, à l'exclusion de toute bande dessinée.

Dans la deuxième moitié des années 1890, un nouveau modèle de média illustré apparaît aux États-Unis et arrive au Japon : les suppléments dominicaux en couleurs des grands journaux, dont les comic strips utilisent la bulle et les cases. En 1897, le *Marumaru* rapporte que les dessins de la presse ont beaucoup contribué à la victoire des républicains à l'élection présidentielle américaine de l'année précédente. Le grand réformateur Yukichi Fukuzawa (1835-1901) voit dans les *cartoons* le meilleur moyen d'atteindre les masses pour faire bouger le monde. Son journal, le *Jiji Shinpô*¹, fait campagne pour remplacer le néologisme *ponchi-e*, qui sent trop l'Occident, par le terme *manga*.

1 *Jiji* : autonome. *Shinpô* : nouvelles, journal.

Bien que l'invention en soit communément datée de 1814 et attribuée au maître de l'estampe Hokusai (1760-1849), l'usage de ce terme est attesté antérieurement¹ pour désigner des esquisses ou des caricatures exécutées à main levée – des images sans importance ou « images dérisoires », selon la traduction consacrée. Mais pour les jeunes journalistes progressistes harcelés par la censure, *manga* avait sans doute aussi un parfum d'« image libre », d'autant plus que Hokusai caricaturait à l'occasion les puissants de son temps avec beaucoup de verve satirique. Le terme apparaît pour la première fois dans le titre d'une publication en 1900, quand le *Jiji Shinpô* se dote d'un supplément hebdomadaire illustré, le *Jiji Manga*. Cette formule rencontre un grand succès et les autres journaux vont rapidement l'imiter.

LES PIONNIERS :

RAKUTEN KITAZAWA ET IPPEI OKAMOTO

C'est dans le *Jiji Manga* qu'un jeune journaliste et illustrateur, Yasushi (alias Rakuten) Kitazawa (1876-1955), qui a fait ses classes dans un magazine américain pour expatriés, publie en 1902 le premier comic strip japonais. *Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-kenbutsu* [Le voyage de Tagosaku et Mokubê à Tôkyô] narre chaque semaine en six cases les mésaventures de deux provinciaux naïfs qui découvrent la capitale et les merveilles de la civilisation moderne, de l'eau courante au bec de gaz. Bientôt les strips de quatre à douze cases, importés ou autochtones, fleurissent dans toute la presse, précipitant le déclin des *nishiki-e*.

2 Il est utilisé par Kankei Suzuki dans *Mankaku zuihitsu* dès 1771, et par l'auteur de *e-hon* Kyôden Santô, dans *Shiji no yukikai* en 1798. Hokusai les a éclipsés parce que quinze volumes de ses dessins, publiés sous le titre *Hokusai Manga*, furent exposés en 1867 à l'Exposition universelle de Paris.

Kitazawa est le premier dessinateur japonais à abandonner le pinceau. En 1905, il lance *Tôkyô Puck*, un mensuel de séries dessinées en couleurs qui tirera jusqu'à 100 000 exemplaires et sera la pépinière de nombreux talents, puis le bimensuel *Rakuta Puck* en 1912. Il est le premier d'une longue série de dessinateurs nippons qui accéderont à la fortune, et même à la reconnaissance internationale : *Puck* est traduit en anglais et en chinois, et Kitazawa reçoit la Légion d'honneur à Paris en 1929. Le musée que lui a consacré sa ville natale d'Ômiya, près de Tôkyô, en 1966 fut le premier jamais dédié à un mangaka.

L'autre star des cartoons est le journaliste et illustrateur vedette du groupe de presse Asahi, Ippei Okamoto (1886-1948). Venu de la lointaine Hokkaidô, terre des pionniers et des outlaws, il est plus à gauche que Kitazawa, issu d'une longue lignée de samurais et qui, progressiste à ses débuts, a tourné conservateur. Après plusieurs années à l'étranger, Okamoto promouvra la publication au Japon des comic strips américains : *Mutt and Jeff*, *Félix le chat*, et surtout *Bringing Up Father* (alias *La Famille Illico*), qui remporte un vif succès dans le magazine d'information générale *Asahi Graph* à partir de 1923, et sera bientôt plagié. Okamoto est le premier dessinateur nippon à dépasser le cadre étroit du comic strip en publiant de 1921 à 1929 *Hito no isshô* [La vie d'un homme], la première série dessinée dont le scénario présente une véritable continuité par-delà les épisodes hebdomadaires, ancêtre de ce qui sera baptisé *story manga* après la guerre.

Kitazawa et Okamoto ont nombre de points communs. Tous deux maîtrisent aussi bien l'art de la peinture occidentale que japonaise et pratiquent plusieurs genres : l'illustration satirique léchée de style *ponchi-e*, le comic strip à l'américaine, le dessin d'une seule case à main levée

accompagné d'un commentaire écrit (*manga manbun*), voire, pour Okamoto, l'illustration publicitaire et même l'*e-maki*. Tous deux ont l'esprit très international, mais n'en reproduisent pas moins certains traits caractéristiques des arts traditionnels japonais, à commencer par le clanisme : chacun s'entoure de disciples dont le nom de plume fait référence au sien, avec lesquels il crée sa propre association de mangakas.

LE MANGA S'INSTALLE : L'ÈRE TAISHÔ (1912-1926)

L'ère Taishô est la période la plus libérale du Japon d'avant-guerre. Le manga est désormais bien installé dans le paysage culturel. C'est un genre reconnu, objet d'analyses érudites comme *Nihon manga-shi* [Histoire du manga japonais, 1924], de Seiki Hosokibara. Les dessinateurs s'organisent en associations professionnelles, dont la plus importante sera la Société japonaise du manga (*Nihon manga kyôkai*, 1932). Outre les suppléments dominicaux des grands quotidiens, les séries dessinées figurent désormais aussi à dose modérée, à côté d'articles informatifs et de reportages, dans des magazines d'information générale comme le *Asahi Graph*, ou dans des revues féminines à grand tirage comme « L'amie des ménagères » (*Shufu no Tomo*) ou « Le club des femmes » (*Fujin Club*).

Alors que la transformation du Japon en puissance industrielle crée de fortes tensions dans le pays, où les syndicats et les partis de gauche tentent de s'organiser face à une répression incessante, la bande dessinée reste un moyen d'expression politique et de critique sociale. Les dessinateurs de la Ligue des artistes prolétariens (*Proletarian geijutsu kai*) éditent des publications aux titres sans équivoque : « Le manga du travailleur » (*Rôdô*

Manga), « Le manga du paysan » (*Nômin Manga*), « L'étendard » (*Senki*)...

Mais le manga est aussi devenu un divertissement pour enfants. Il paraît à côté de romans-feuilletons, d'articles éducatifs et de reportages, dans de gros magazines mensuels, comptant parfois plus de 200 pages, sous forme d'épisodes de quelques pages dont chacun constitue une histoire complète mais dont les héros sont récurrents. Kôdansha, le plus grand éditeur japonais, crée la première gamme complète de magazines pour la jeunesse en lançant *Shônen Club*, destiné aux garçons jusqu'à l'entrée au collège (1914), puis *Shôjo Club* pour les filles (1923) et *Yônen Club* pour les plus jeunes (1926). Kôdansha est aussi le premier à rééditer les séries qui ont le plus de succès en magazine sous forme d'ouvrages brochés (*tankôbon*).

UN GENRE DÉJÀ ORIGINAL : UNE PRODUCTION INDUSTRIELLE

La bande dessinée japonaise n'est pas encore le manga tel que nous le connaissons. Néanmoins, elle présente déjà certaines spécificités qui la distinguent de notre BD et des comics américains, à commencer par son mode de production. Il s'agit d'une véritable industrie aux mains des grands éditeurs généralistes, tel Kôdansha, alors qu'en Occident ceux-ci ne s'y intéressent guère. Cette industrie a rapidement créé un marché de masse. En 1931, *Yônen Club* frôle le million d'exemplaires, et Kôdansha aurait réédité pas moins de cent fois, en *tankôbon*, « Le voyage de Dango Kushisuke » [*Dango Kushisuke man'yuki*], de Shigeo Miyao, entre 1924 et 1934.

Dès cette période, on commence à décliner les séries à succès sur de multiples supports, préfiguration des mix-

média qui constituent aujourd'hui une source essentielle de profits pour l'industrie et les stars du manga. Les premiers produits dérivés apparaissent dès 1902, sous forme de cartes à jouer et de poupées à l'effigie de Chame et Dekobô, deux garnements héros d'un strip de Kitazawa. Dans les années 1920, le personnage de « l'oncle cool » [*Nonki na tôsan*, 1923-1926], créé par Yutaka Asô à l'imitation de *Bringing Up Father*, est décliné en multiples produits allant des marionnettes aux serviettes-éponges, mais aussi en feuilleton radiophonique et au cinéma. Dans les années 1930, *Norakuro*, série phare de *Shônen Club*, étend la gamme des dérivés à la chanson et aux confiseries.

Le développement de ces produits est le plus souvent anarchique, et les mangakas touchent rarement des droits ; néanmoins, cette dimension commerciale pleinement assumée, tout comme le rôle essentiel joué par les grands éditeurs, est restée jusqu'à nos jours une caractéristique de la bande dessinée japonaise qui lui confère une force de pénétration sans pareille sur le marché international. Au demeurant, l'industrie du manga n'a rien inventé, et les éditeurs américains vont plus loin que les Japonais en utilisant, entre autres, la pulpeuse héroïne de *Blondie* pour vanter dentifrices, jouets de Noël et autres produits dans les pages mêmes de la série éponyme.

UN GENRE DÉJÀ ORIGINAL : UNE INSPIRATION SPÉCIFIQUE

La bande dessinée japonaise d'avant-guerre reste très inspirée par la production américaine, tant dans son graphisme, tout en rondeurs « disneyennes », que dans ses scénarios. Néanmoins, les dessinateurs commencent à créer des genres et des personnages originaux qui font encore les

beaux jours du manga contemporain. Dango Kushisuke, jeune samurai errant doté de pouvoirs surnaturels, est le premier d'une longue lignée dont les avatars se retrouvent aujourd'hui sur le marché français. Les multiples conspirations internationales que le petit « Tarô le Rapide » [*Speedy Tarô*] déjoue dans les pages du *Yomiuri Sunday Manga*, entre 1930 et 1934, annoncent celles que le célèbre Astroboy combattra au lendemain de la guerre et pour le plus grand bien de l'humanité. Dès 1940, « Le voyage vers Mars » [*Kasei tanken*], où un jeune garçon parcourt l'espace en compagnie d'un chat et d'un chien parlants, préfigure à lui seul trois genres qui fleuriront après 1945 : la science-fiction, l'aventure scientifique (*kagaku bôken*) et les innombrables séries, telles *Doraemon*, qui associeront un jeune enfant à un compagnon non humain.

Un autre genre qui s'épanouit dans le contexte libéral de l'ère Taisho et aura une descendance prolifique est « l'érotique grotesque » (*ero-guro*). Il mêle l'approche permissive du sexe héritée du shintô, la tradition des estampes *shunga* et l'aspect gore du kabuki avec des importations occidentales : le surréalisme, la littérature fantastique à la Edgar Poe et les travaux sur les déviances sexuelles de Richard von Krafft-Ebing, dont la *Psychopathia Sexualis*, traduite en 1914, connaît un grand succès au Japon. Dans les années 1920, une dizaine de magazines font leur fonds de commerce des déviances sexuelles petites et grandes, avant que le régime militariste n'étouffe ce genre par trop décadent. L'*ero-guro* disparaît, mais il reflourira...

SOUS L'ÉTEIGNOIR MILITARISTE

En 1925, le vote d'une loi très répressive sur la préservation de la paix publique marque la fin de la période

libérale. A partir de l'invasion de la Mandchourie en 1931, les militaires sont *de facto* maîtres du Japon. Dès 1937, alors que l'Europe connaît encore une paix fragile, les armées japonaises sont déjà engagées dans une guerre inexpiable en Chine. Dans l'Archipel, la police traque durement mal-pensants et opposants : l'écrivain Takiji Kobayashi, fondateur de la Ligue des artistes prolétariens, est torturé à mort en 1933.

Le manga doit se mettre au service de la patrie. Guère combatif à ses débuts dans *Shônen Club* en 1931, Norakuro, le chien errant noir engagé dans l'armée impériale, héros de la série animalière éponyme, devient un foudre de guerre qui met chaque semaine en déroute des soldats chinois ou soviétiques représentés sous forme de porcs ou de singes, et extermine à l'occasion les sauvages des îles lointaines. Autre vedette de *Shônen Club*, le petit aventurier Dankichi [*Bôken Dankichi*, 1933-1939] conquiert le cœur des indigènes d'une île du Pacifique, les convertit au shintô et leur apprend comment repousser, avec d'ingénieuses armes improvisées, les assauts des Blancs qui tentent de les subjuguier.

Les autorités japonaises ont conscience que le conflit est aussi une guerre d'images, mais leurs efforts restent sommaires. Momotarô, héros du plus célèbre conte enfantin nippon, a beau repousser les escouades de Mickey volants qui tentent d'envahir une île du Pacifique dans un film d'animation de 1936, il ne fait pas le poids face à l'armée des super-héros drapés dans la bannière étoilée qui hachent menu les « Japs » à longueur de comics. Et sur le front économique, les mangas destinés à stimuler l'ardeur au labeur des travailleurs nippons (*zôsan manga*) paraissent terriblement amateurs au regard de la propagande massive pour les emprunts de guerre orchestrée de l'autre côté du Pacifique par le duo Superman-Batman.

A mesure que la situation du Japon s'aggrave, ce qui restait d'espace au manga se réduit comme peau de chagrin. Le rationnement du papier fait disparaître l'un après l'autre les périodiques que la censure avait épargnés. Après six ans de bons et loyaux services, *Bôken Dankichi* succombe en 1939, et *Norakuro* le suit en 1941, au moment même où le régime militariste se lance, en attaquant Pearl Harbor, dans une fuite en avant qui étend la guerre au Pacifique et à l'Asie tout entière. Tous les dessinateurs sont regroupés autoritairement au sein d'une association officielle qui publie *Manga*, le seul magazine de bande dessinée survivant, jusqu'à ce qu'un bombardement détruise son imprimerie en 1944. Pourtant, même alors, les dessinateurs japonais continuent d'innover : en 1943, Suihō Tagawa, le père de *Norakuro*, crée un « guerrier scientifique » [*Kagaku senshi*] qui piétine New York le temps d'une brève série dans *Manga*. Cette quincaillerie primitive est l'ancêtre de tous les robots de combat qui, Goldorak en tête, déferleront sur le marché occidental des séries télévisées dans les années 1970 et prépareront le terrain à l'arrivée du manga au début des années 1990.

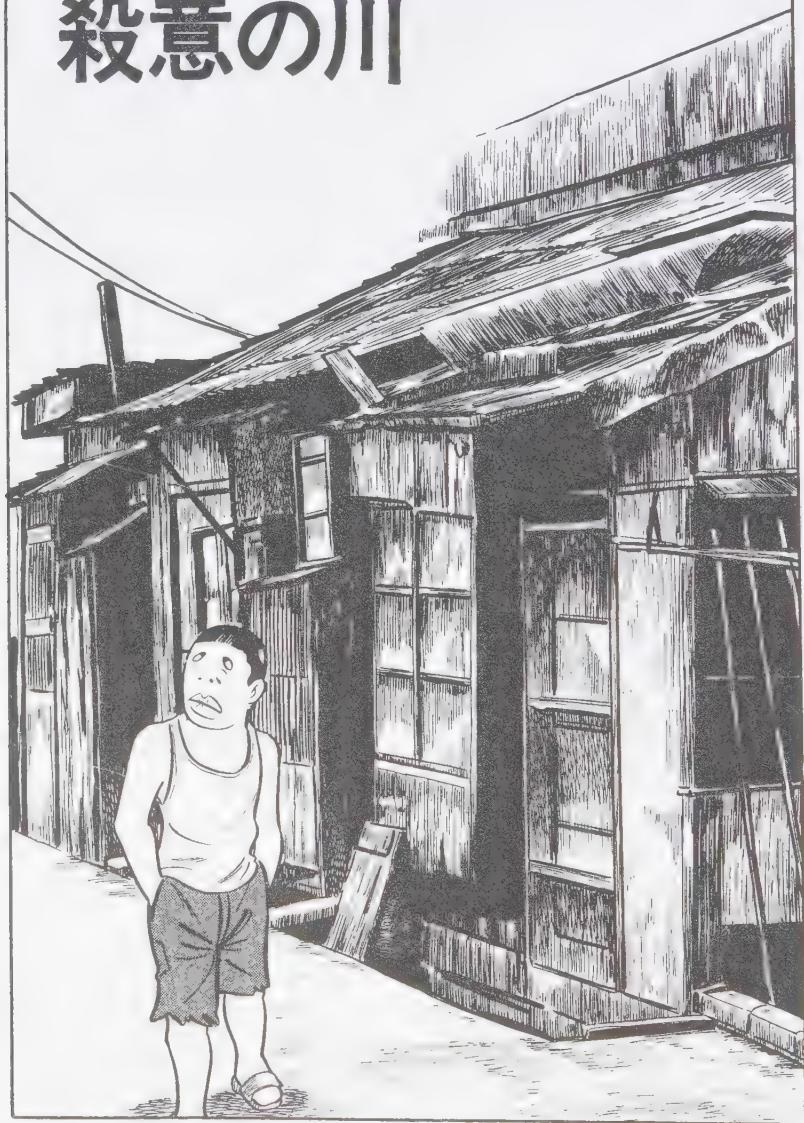


Fort d'une riche tradition de narration graphique, le Japon, en se modernisant, s'est pleinement approprié l'art de la bande dessinée importé d'Occident. Il en a fait à la fois un média et un instrument de critique sociale ou de combat politique pour les adultes, et un divertissement populaire destiné principalement, mais pas seulement, aux enfants. Encore très marquée par le modèle des comics américains, la bande dessinée nippone s'en distingue pourtant déjà par certains aspects de son mode de production et

de sa thématique. Pourtant, ce « manga » n'est pas encore celui que nous connaissons. Pour qu'il devienne ce produit qui inonde aujourd'hui le marché mondial, il faudra un traumatisme cataclysmique qui a marqué de manière indélébile l'inconscient collectif du peuple japonais, sept années d'occupation américaine, quelques créateurs de génie et d'incessantes innovations en matière de production et de marketing de la part des éditeurs.

Le « proto-manga » d'avant-guerre a déjà donné naissance à un marché de masse exploité par une véritable industrie. Mais celui-ci reste loin d'atteindre le volume de celui engendré par les comics aux Etats-Unis. Dès 1939, un magazine américain de comics a dépassé le million d'exemplaires vendus, que *Shônen Magazine* ne sera le premier à atteindre au Japon qu'en 1966. Mais les comics s'effondreront brutalement au milieu des années 1950, où leur tirage diminuera de 90 % sous l'effet conjugué de la diffusion de la télévision et d'une (auto)censure stérilisante, alors que le manga connaîtra une formidable expansion quasi continue.

殺意の川



La Rivière sanglante © Yoshihiro Tatsumi.

CHAPITRE 3

NAISSANCE DU MANGA MODERNE

(1945-1959)

La naissance du « manga moderne » (*kindai manga*) est généralement datée de la parution de *Shin Takarajima* d'Osamu Tezuka (1928-1989), en avril 1947. Cette œuvre fit date à cause de son succès – l'ouvrage se serait vendu à 400 000 exemplaires, voire 600 000 selon certaines sources, mais cela reste invérifiable –, et parce qu'elle comportait des innovations graphiques qui allaient devenir la marque distinctive des genres les plus connus de la bande dessinée japonaise, et sur lesquelles nous reviendrons plus loin. Tezuka allait poursuivre une formidable carrière qui en fera « le dieu du manga » (*manga no kami-sama*). Ce statut d'icône nationale a parfois conduit à lui attribuer plus d'innovations qu'il n'en a réellement à son actif. Mais même si le manga moderne ne lui doit pas tout, Tezuka lui a apporté assez pour que l'on salue dans l'une de ses œuvres, au moins symboliquement, la première d'un nouveau genre.

FILS DE LA GUERRE ET DE LA DÉFAITE

Quand *Shin Takarajima* paraît, le Japon est épuisé par quinze ans d'une guerre qui lui a coûté deux millions et demi de morts, ravagé par les bombardements et occupé

pour la première fois de son histoire. Le manga naissant est marqué par ce traumatisme. Comme Tezuka, beaucoup de ceux qui vont former la première génération des mangakas d'après-guerre sont nés à la fin des années 1920. A l'âge des jeux, ils ont assisté, en spectateurs à la fois terrifiés et excités, à la guerre et au désastre de leur pays. Dans ce chaos, les jeunes Japonais sont livrés à eux-mêmes : leurs pères sont morts ou murés dans le silence coupable des vaincus, leurs mères s'éteignent à nourrir les enfants dans un pays au bord de la famine, l'idéologie que le régime militariste leur avait inculquée s'effondre, les chefs de la nation sont jugés comme des criminels et l'empereur lui-même déclare à la radio qu'il n'est pas ce dieu que ses sujets avaient appris à vénérer aveuglément. A l'école, les petits Japonais doivent biffer eux-mêmes dans leurs manuels tout ce qui ne correspond pas aux nouvelles valeurs imposées par l'occupant.

De ce traumatisme, les futurs mangakas ont tiré deux grandes narrations qu'on retrouve sous des formes multiples dans le manga jusqu'à aujourd'hui. La première est une histoire d'apocalypse et de faillite des adultes, au milieu desquelles un groupe de jeunes survivants orphelins lutte pour survivre et rebâtir un monde nouveau. Quatre décennies après la fin de la guerre, parmi de multiples avatars, le manga lui devra encore *Akira*, qui ouvrira le marché français à la bande dessinée japonaise en 1990. Le second scénario traumatique raconte l'invasion du Japon (ou celle de la planète) par des êtres d'une autre espèce pilotant de formidables engins, contre lesquels se dressent des adolescents nippons, souvent orphelins eux aussi, qui gagnent la guerre à la place de leurs pères aux commandes de robots de combat. C'est le scénario de base du genre *mecha*¹ qui naît en 1956 avec « L'homme d'acier n° 28 »

1 Contraction de *mechanical*. Prononcer *méca*.

[*Tetsujin 28-go*]. Dans les années 1970, le manga lui devra ses premiers succès d'exportation grâce à des séries télévisées telles que *UFO Robot Grendizer* – alias *Goldorak*.

Mais l'expérience tirée de la défaite et de l'occupation comporte également des aspects positifs, dont le manga se nourrit aussi. La bombe atomique a fait découvrir aux Japonais la puissance écrasante de la science, contre laquelle toute leur bravoure n'a rien pu, et qui a causé des souffrances indescriptibles. Le devoir qui s'impose à la jeunesse nipponne est donc d'acquérir la maîtrise de la science, mais de mettre ce savoir au service du progrès et de la paix, afin que la monstruosité d'Hiroshima ne se répète jamais. Comme le post-apocalyptique et le *mecha*, « l'aventure scientifique », où un jeune savant japonais met tout son savoir et son courage au service du Bien, est l'un des scénarios de base du manga d'après-guerre.

Par ailleurs, les sept années d'occupation américaine confrontent une nation que deux cent cinquante ans de fermeture suivis d'un long épisode nationaliste et belliqueux avaient repliée sur elle-même, à une autre race et à une autre manière de penser. A la croyance aveugle dans la supériorité du Japon et la vertu de la force, les réformes démocratiques imposées par les Américains substituent une pensée qui prône – à défaut de les mettre toujours en pratique – la tolérance et le respect des différences. Il en résultera, chez les dessinateurs de la génération de Tezuka, un message humaniste trop souvent méconnu par les contempteurs du manga.

C'est encore Tezuka qui a illustré le mieux ce tournant idéologique dans une série fondatrice : *Astroboy*, dont la parution s'est poursuivie pendant près de trente ans à partir de 1952, est devenu la série la plus populaire de toute l'histoire du manga. Elle fait aujourd'hui partie du patrimoine

culturel japonais à l'égal des romans de Mishima et de Kawabata, ou des films d'Ozu et de Kurosawa. Tous les Japonais connaissent l'histoire du petit garçon-robot rejeté par un père indigne, qui combat les méchants, le racisme, le totalitarisme et les discriminations aux quatre coins de la planète, et qui est témoin chemin faisant d'innombrables violences. Ce récit constitue l'expression la plus pure de l'esprit que l'expérience de la guerre, de la défaite et de l'occupation a inculqué aux dessinateurs qui renouvellent après 1945 les séries pour enfants et adolescents. Mais celles-ci ne représentent qu'une partie de l'univers foisonnant du manga, qui a des sources diverses et bien plus qu'un seul dieu.

AUX SOURCES DU MANGA CONTEMPORAIN (1) : LES MAGAZINES POUR ENFANTS ET ADOLESCENTS

Dans les années 1950, le manga pour enfants (*jidô manga*) était encore réservé aux écoliers du primaire. On le trouvait à la fois dans des magazines éducatifs (*gakushi*) correspondant aux différents niveaux de l'école élémentaire, dont ils suivaient les programmes, et dans des mensuels dont les plus diffusés étaient toujours *Shônen Club* et *Shôjo Club*, que Kôdansha avait ressuscités dès 1946. Les séries dessinées y voisinaient encore avec des articles informatifs, des récits de fiction et des reportages. Comme c'étaient les parents qui abonnaient leurs rejetons, un alibi éducatif était nécessaire au manga; mais, sa popularité s'affirmant auprès des enfants, les magazines commencèrent à augmenter la dose de séries dessinées sous forme de gros suppléments gratuits (*furoku*), qui atteignaient parfois une centaine de pages.

Le Japon, en plein baby-boom, n'avait jamais eu autant d'enfants. Le marché était extrêmement porteur, et la concurrence féroce. Entre 1946 et 1950, outre Kôdansha,

pas moins de six grands éditeurs lancèrent des mensuels¹. On y trouvait beaucoup d'aventure scientifique, genre aussi prisé des éducateurs que des jeunes lecteurs, dont Tezuka était le maître. L'influence des occupants se faisait aussi fortement sentir : les petits cow-boys, les jeunes émules de Tarzan, les souriceaux à la Disney et les clones de *Lassie, chien fidèle* foisonnaient. Les filles avaient droit à de la romance dans des décors à l'occidentale, qui introduisaient une distance propre tout autant à stimuler leur rêverie qu'à rassurer leurs parents. Elles raffolaient aussi de *Princesse Saphir*, une héroïne travestie en garçon créé par Tezuka dans *Shôjo Club* qui allait devenir un archétype du *shôjo manga* (manga pour filles).

Afin d'éradiquer l'esprit nationaliste dans la jeunesse, les Américains avaient prohibé les séries d'arts martiaux et les aventures historiques, mais dès leur départ, en avril 1952, les deux genres refleurirent. Le maître en était Eiichi Fukui, qui triomphait avec *Igaguri-kun* (1952-1954), un judoka redresseur de torts, et *Akadô Suzunosuke* (1954-1960), le jeune samurai à l'armure rouge. Mais il ne faudra pas attendre très longtemps, comme nous le verrons plus loin, avant que les aviateurs de la guerre du Pacifique soient donnés eux aussi en modèle aux écoliers.

A mesure que la place accordée au manga dans les magazines augmentait, les épisodes passèrent de quelques pages à une vingtaine, voire davantage pour les séries publiées en *furoku*. Cela permit aux auteurs de développer des récits plus complexes. L'anglais étant à la mode par la force des choses, on baptisa *story manga* ces séries d'un nouveau genre, dans lesquelles les épisodes s'enchaînaient

1 *Shônen* et *Shôjo* (Kôbunsha), *Tsukai Shônen* (Shôbunkan), *Manga Shônen* (Gakudôsha), *Shônen Gahô* (Shônen Gahôsha), *Shônen Shôjo Bôkenô* (Akita shôten) et *Omoshiro Book* (Shûeisha).

au lieu de constituer chacun une histoire complète. La longueur et la complexité des scénarios qui en résulta allaient bientôt devenir une caractéristique du manga qui lui permettra de captiver ses lecteurs mieux que notre BD ou les comics américains, en approfondissant les personnages et en multipliant les rebondissements. Avec l'allongement des épisodes et la multiplication des suppléments sur fond de concurrence exacerbée entre les magazines, la charge de travail des dessinateurs devint écrasante. La victime la plus célèbre en fut Eiichi Fukui, qui succomba brutalement au *karoshi** lors du bouclage d'un supplément en 1954, à l'âge de 33 ans. Mais cette intensité de la compétition contribuera beaucoup au dynamisme qui a fait du manga le pilier de la deuxième industrie culturelle de la planète.

En avril 1956, les premiers baby-boomers entrèrent au collège. C'était le moment où les parents japonais considéraient que leurs enfants devenaient trop grands pour continuer à lire de la bande dessinée. La première étape décisive pour l'avenir du manga fut de faire sauter cette barrière de l'âge. Shôgakukan, le principal éditeur de magazines éducatifs, testait des séries de Tezuka dans ses publications destinées aux collégiens¹ et préparait pour eux une révolution marketing : un magazine hebdomadaire. Kôdansha en faisait autant, ce qui poussa les deux éditeurs à précipiter dès le 17 mars la sortie en kiosque de leurs hebdomadaires respectifs, *Shônen Sunday* et *Shônen Magazine...* datés du 5 avril pour le premier et du 25 mars pour le second, qui remporta de ce fait une victoire symbolique.

Les deux hebdomadaires donnaient une place centrale au manga, même si, pour séduire les parents, ils

1 Ryûsei ôji [Le prince Etoile filante] dans « L'ami des collégiens » [*Chûgakusei no Tomo*] et *Manga seibutsugaku* [La science naturelle en manga] dans « Le premier niveau du collège » [*Chûkagu Shokyû Kôsen*].

comportaient encore des reportages, une rubrique sportive, et même les programmes de radio et de télévision. Pour s'épanouir en toute liberté, les hebdomadaires devront attendre que l'essor économique donne aux petits Japonais les moyens de s'acheter eux-mêmes leurs magazines favoris. Ce fut chose faite vers 1965 : cette année-là, les collégiens recevaient en moyenne 500 yens d'argent de poche par mois, quand un hebdomadaire n'en coûtait que 30. Les éditeurs n'avaient plus à se soucier des parents. Affranchi de leur surveillance et de l'alibi éducatif, le manga pour adolescents put donner libre cours à une créativité qui lui permettra, dans la décennie suivante, de faire sauter la barrière de l'entrée au lycée, puis celle de l'entrée à l'université.

L'apparition des hebdomadaires de manga pour adolescents avait été précédée par celle d'hebdomadaires destinés aux adultes qui lui donnaient aussi une place plus ou moins grande¹, comme l'avaient fait dès avant la guerre nombre de titres sérieux, édités par les grands groupes de presse, à l'instar du *Asahi Graph*. Toutefois, dans le développement du manga moderne pour adultes, ces hebdomadaires ont joué un rôle bien moindre que les livres bon marché qui, au même moment, donnèrent naissance au *gekiga*.

AUX SOURCES DU MANGA CONTEMPORAIN (2) : LES « HISTOIRES DRAMATIQUES »

Au lendemain de la défaite, après les années de privations et de malheur, la population japonaise se rua sur les divertissements. Le cinéma, la radio et les variétés connurent un âge d'or et l'industrie du livre populaire

1 Entre autres le *Sûkan Bunshun* (Bungei Shunjusha, 1954), le *Manga Times* (Hôbunsha, 1956), et le *Manga Sunday* (Jitsugyo no Nihonsha, 1959).

bon marché reflleurit. Ces ouvrages étaient baptisés « livres rouges » (*akahon*), sans que l'on sache s'ils le devaient à la couleur dominante de leurs couvertures ou à celle que prenait leur mauvais papier en vieillissant. Ils étaient publiés par de petits éditeurs basés principalement dans le Kansai (région d'Ôsaka), qui ne se souciaient guère de copyright et payaient leurs auteurs au lance-pierres. On y trouvait pêle-mêle des romans policiers ou à l'eau de rose, des manuels d'apprentissage, des recueils d'histoires drôles, des livres d'images pour enfants, et de la bande dessinée.

Les *akahon* étaient vendus en librairie, mais aussi dans les papeteries, les bazars et, pour ceux destinés aux plus jeunes, jusque dans les confiseries ; on les colportait dans les trains, sur les bateaux, et dans les fêtes populaires. Pour une bouchée de pain, les dessinateurs travaillaient aussi pour le *kamishibai** – un spectacle de rue où un conteur ambulant narrait une histoire qu'il illustrait en insérant des cartons peints dans une boîte-écran, disposée sur une petite voiture à bras ou sur le porte-bagages d'un vélo. On estime qu'au début des années 1950, plus de vingt mille conteurs gagnaient ainsi leur vie.

Au milieu des années 1950, le *kamishibai* s'éteignit et l'industrie du livre bon marché muta avec l'essor fulgurant des librairies de location. Apparues dès l'époque d'Edo, on en comptait entre vingt et trente mille dans l'archipel à leur apogée, en 1959. Emprunter un livre à la journée ne coûtait souvent que 5 yens, la moitié du prix d'un ticket de métro à Tôkyô. Les plus importantes chaînes de location, comme Néo Shobô, éditaient elles-mêmes les ouvrages qu'elles louaient ; les autres étaient alimentées en livres spécialement conçus pour la location (*kashihon*) par de petits éditeurs spécialisés. Ceux-ci lancèrent aussi des magazines à louer dont les titres – « La

rue » (*Machi*), « Ombres » (*Kage*) – portaient la marque d'une époque encore sombre.

Comme les séries à succès des magazines ne recommenceront à être rééditées en format de poche qu'à la fin des années 1960, *akahon* et *kashihon* étaient les seuls livres de bande dessinée existant au Japon. Ils n'avaient même aucun équivalent dans la bande dessinée mondiale par leur volume (*Shin Takarajima* comptait 192 pages). On y trouvait des séries pour enfants, mais ils visaient principalement un lectorat adulte mâle. *Akahon* et *kashihon* révolutionnèrent l'univers du manga d'une manière qui allait se révéler fondamentale pour son avenir.

Sur cent pages ou plus, les auteurs pouvaient développer des scénarios complexes. Aucune ligne éditoriale ne les censurait. A la différence de leurs confrères des magazines, ils n'étaient pas tenus de donner de leçons de morale à la jeunesse, ni de conclure par un happy end. Ils n'hésitaient donc pas, comme les livres illustrés de l'époque d'Edo, à traiter des sujets de société les plus dramatiques ou des passions humaines les plus inavouables. Ils utilisaient souvent un graphisme dur et sombre, très chargé en noirs, accordé à l'état d'esprit d'une société traumatisée dans un pays en ruines. Longtemps avant que certains dessinateurs occidentaux revendiquent le caractère adulte de leurs séries en les baptisant *graphic novels*, le terme *gekiga* (histoires dramatiques) fut forgé en 1957 par Yoshihiro Tatsumi, suite à des plaintes de parents auprès des librairies, afin d'étiqueter ses œuvres pour indiquer qu'elles n'étaient pas destinées aux enfants.

Si le *gekiga* était noir, c'est aussi que la vie avait souvent été dure pour ses créateurs. A la différence de Tezuka, rejeton d'une famille aisée et moderne, nourri des films

de Disney que son père projetait à la maison, beaucoup avaient durablement souffert pendant la période que le Japon venait de traverser. Yoshiharu Tsuge, orphelin de père à 5 ans, mis au travail dès la fin de l'école primaire, devra parfois vendre son sang pour manger et sombrera dans la dépression. Aux côtés de son père, animateur de la Ligue des artistes prolétariens, Sanpei Shirato avait été témoin des pires brutalités policières. Shigeru Mizuki, diplômé des Beaux-Arts, mobilisé, avait survécu par miracle à une charge suicide dans les jungles de Nouvelle-Guinée, perdu le bras droit, et réappris à dessiner du gauche. Tetsuya Chiba, fils de colons japonais établis en Mandchourie, avait connu à 6 ans la folle panique du rapatriement, l'échec aux concours d'entrée à l'université, la dépression et une grave maladie...

Les auteurs du *gekiga* formaient un véritable prolétariat. Beaucoup avaient commencé en dessinant quinze heures par jour des cartons de *kamishibai* pour une bouchée de pain. Les librairies de location les payaient environ 250 yens par planche, quatre fois moins que ce que gagnaient les dessinateurs travaillant pour les grands magazines de Tôkyô, dont les séparait un véritable fossé de classe. Beaucoup rêvaient de le franchir, mais ils n'étaient pas les bienvenus chez les grands éditeurs.

UNE GÉNÉRATION EN GESTATION :

LE GEKIGA KÔBÔ ET LE GROUPE DU TOKIWASÔ

Par réaction, les prolétaires du *gekiga* s'organisèrent. L'entraide était une coutume parmi eux. Ceux qui étaient sans commande travaillaient pour ceux qui devaient faire face à un coup de feu, sans que le lecteur trouvât à redire à la différence des styles. Ces groupes d'entraide étaient

aussi des foyers d'échange et de créativité. En 1959, une bande de jeunes dessinateurs du Kansai se baptisa Gekiga Kôbô (Atelier de *gekiga*) et publia un manifeste qui proclamait fièrement : « Un vent nouveau souffle sur le monde du manga et de nouveaux arbres bourgeonnent : c'est le *gekika*. » Il définissait le public de ce genre, par opposition à celui des magazines, comme « la période transitoire entre l'enfance et l'âge adulte ».

Les leaders de ce groupe étaient Yoshihiro Tatsumi dont les premières œuvres peignent un Japon en ruines, occupé par des soldats américains brutaux, où les hommes déprimés et boivent et où les femmes se prostituent sur fond de misère et de frustration sexuelle, et Takao Saitô, le futur père de *Golgo 13*, le tueur infaillible, héros depuis 1968 de la deuxième plus longue série de l'histoire du manga. On y trouvait aussi Kazuo Umezu, dont les séries mêlant fantastique et horreur comptent parmi les plus noires du manga; Hiroshi Hirata, maître des séries historiques ultraréalistes dont Yukio Mishima admirait les samurais musculeux, fiers et miséreux; Masaaki Satô, dont les sombres séries d'action portent des titres révélateurs; et d'autres, ignorés en Occident¹.

A Tôkyô, la mouvance *gekiga* rassemblait Sanpei Shirato, qui consacra son œuvre à chanter les grandes révoltes paysannes du Moyen-Âge japonais et à dénoncer l'oppression impitoyable du peuple par les puissants de l'époque d'Edo; Gôseki Kôjima, dont le héros le plus fameux est un tueur à gages qui erre dans le Japon d'Edo en compagnie du fils qu'il a arraché du ventre de son épouse assassinée; Shigeru Mizuki, qui fait revivre l'univers

1 Tatsumi : *Les Larmes de la bête* [1971], *Coups d'éclat* [1977]. Umezu : *L'École emportée* [1972-1974], *Baptism* [1974-1976]. Hirata : *Satsuma* [1977-1982], *L'Âme du Kyudô* [1969-1970]. Satô : *Kuroi kizu ato no otoko* [L'homme à la cicatrice noire, 1977], *Yabô* [Ambition, 2000].

grouillant des monstres du folklore nippon autour d'un improbable héros né dans un cimetière d'un couple de morts-vivants à l'agonie (!) ; Tetsuya Chiba, dont l'œuvre culte narre l'histoire d'un jeune boxeur orphelin qui s'arrache aux bas-fonds pour mourir sur le ring ; Yoshiharu Tsuge, créateur du genre semi-autobiographique, dont les séries sont marquées du sceau de la dépression et de la misère, ainsi que Yû Takita et Shinji Nagashima, qui le suivront dans la voie du « manga du moi » (*watakushi manga*) en évoquant le souvenir de leur enfance populaire et de leurs débuts de mangakas miséreux. Eux aussi s'entraidaient, et l'expert peut parfois reconnaître la main de Tsuge dans certaines séries de Mizuki¹.

Un homme joua le rôle de passeur entre l'univers du *gekiga* et les grands éditeurs de Tôkyô : Tezuka, encore lui... Originaire du Kansai, il avait publié *Shin Takarajima* chez un petit éditeur d'Ôsaka, puis était allé tenter sa chance à Tôkyô auprès des grands magazines, sans succès. Retourné dans son Kansai natal, il avait produit à la chaîne pas moins de vingt-huit *akahon* avant d'attirer l'attention dans la capitale : l'éditeur Gakudôsha lui donna sa chance dans *Manga Shônén* en 1950. Il s'y fit un nom d'un seul coup avec *Jungle taitei* – alias *Le Roi Léo* – et revint dans la capitale.

Toute une génération d'aspirants mangakas, dont beaucoup n'avaient pas encore 20 ans et qui tentaient leur chance aussi bien auprès des magazines que dans les librairies de location, gravitait autour du Tokiwassô, petit

1 Tsuge : *Nejishiki* [1968], *Oba denki mekki kôgyôjo* [1973], *L'Homme sans talent* [1985-1986]. Takita : *Histoires singulières du quartier de Tenajima* [1968-1970] et *Chauds, chauds, les petits pains ! et autres ragots du quartier* [1969]. Nagashima : *Mangaka zankoku monogatari* [1961-1964]. Shirato : *Ninja bugeichô* [1959-1962], *Kamui den* [1964-1971]. Kôjima : *Lone Wolf & Cub* [1970-1976]. Mizuki : *Kitarô le repoussant* [1965-1969]. Chiba : *Ashita no Jô* [1968-1973].

immeuble crapoteux de l'arrondissement de Toshima où le futur « dieu » vécut en 1952-1953. On y trouvait Shôtârô Ishinomori, auquel sa très longue et prestigieuse carrière vaudra le titre de « roi du manga » (*manga no ôsama*); Hiroshi Fujimoto et Abiko Motoo, qui formeront le duo Fujiko Fujio auquel des générations successives de petits Japonais devront *Doraemon*, le gros chat bleu venu du futur avec sa poche ventrale pleine d'improbables gadgets; Leiji Matsumoto, qui créera au milieu des années 1970 la trilogie maîtresse du manga de science-fiction¹; Fujio Akatsuka, dont *Osomatsu-kun* sera l'une des premières séries à s'attirer les foudres des mouvements antimanga au milieu des années 1960; le versatile Jirô Tsunoda, qui débute dans le manga pour filles, connaîtra la gloire avec la biographie d'un maître du karaté et sera l'un des pères du genre « occulte » (fantastique quotidien) au début des années 1970; Kenji Morita spécialiste du gag manga jusque sous la forme épurée du *hitokoma* à une seule case; Hirô Terada, spécialiste du manga de sport; Tokuo Yokota, qui passera du manga de sabre aux séries pour filles, puis au gag; Takemaru Nagata, qui restera fidèle aux séries pour écoliers et reprendra en 1989 l'incroyable *Norakuro*; et d'autres encore, comme Shinichi Suzuki, qui feront carrière dans l'animation².

Tezuka introduisit plusieurs d'entre eux à *Manga Shônen*, où il triomphait. Ishinomori et Tsunoda y publièrent respectivement « L'ange de seconde classe » [*Nikyû tenshi*] et « Le nouveau Momotarô » [*Shin Momotarô*] en 1955.

1 *Uchû senkan Yamato* [1974-1977], *Galaxy Express 999* [1977-1996], *Capitaine Albator* [1977-1979].

2 Tsunoda – pour filles : *Rumi-chan kyôshitsu* [1958]; karaté : *Karate baka ichidai* [1971-1977]; occulte : *Kyôfu shinbun* [1973-1976], *Ushiro no Hyakutarô* [1973-1976]. Morita – gag : *Marude dame o* [1964-1967]. Nagata – écoliers : *Bikkuru-kun* [1960-1962].

Mais cette première greffe était prématurée, et le magazine disparut la même année. Pour que les grands magazines recrutent en masse les dessinateurs formés au *gekiga*, il faudra attendre que le lectorat des baby-boomers mûrisse. Ce sera chose faite à la fin des années 1960, quand les premiers d'entre eux entreront dans la vie active. C'est à ce moment-là que les prolétaires provinciaux de Gekiga Kôbô et les débutants du Tokiwasô deviendront des stars du manga, et que s'opèrera la fusion entre l'univers du manga et celui des séries réalistes pour jeunes adultes.

AUX SOURCES DU MANGA CONTEMPORAIN (3) : LES STRIPS DE LA PRESSE QUOTIDIENNE

Depuis « Le voyage de Tagosaku et Mokubê à Tôkyô », le succès des strips de la presse quotidienne auprès des Japonais ne s'était jamais démenti. La plupart comportaient quatre cases (*yonkoma*) et présentaient sur le mode humoristique une critique plus ou moins acerbe de la société. La popularité du genre était telle que même le régime militariste ne l'avait pas étouffé. La liberté d'expression instaurée par les Américains et les bouleversements politiques et sociaux de l'après-guerre lui redonnèrent une nouvelle vigueur. Tezuka lui-même fit ses débuts en 1946 avec un *yonkoma*, « Chinnen et petit Kyô » [*Chinnen to Kyô-chan*], publié dans le *Kyôtô Nichinichi*. Il délaissa presque aussitôt le genre, mais d'autres séries nées au lendemain de la défaite allaient devenir de véritables monuments nationaux.

Pendant les dures années d'après 1945, celles qui connaissent le plus grand succès mettent en scène des gens ordinaires qui font de leur mieux face à un quotidien difficile, avec bonne humeur et bon sens. La clé du succès de ce genre, conçu pour fédérer un lectorat familial

très large, était de délivrer un message optimiste malgré la dureté des temps, en jetant sur la société un regard naïvement critique qui fasse sourire sans amertume. Ce regard était souvent celui d'un enfant, comme dans *Fuku-chan*, de Ryûichi Yokoyama, créé en 1936 dans le grand quotidien *Asahi Shinbun* et passé après la guerre au *Mainichi Shinbun*, où il se poursuivra jusqu'en 1971, ou dans *Yaneura san-chan*, de Shôtarô Nanbu, commencé en 1946 dans l'*Ôsaka Shinbun*, plus contestataire et qui disparut en 1952, victime du durcissement des autorités contre la gauche pendant la guerre de Corée.

A partir des années 1960, les dessinateurs s'emparent du personnage du *salaryman* – le col blanc –, figure emblématique de la petite classe moyenne, qui incarne le miracle économique japonais – et le traitent sur le mode humoristique, à l'instar de Fuji Santarô, héros du strip éponyme dans le *Asahi Shinbun* (1965-1991). Mais la palme de la popularité revient sans conteste à *Sazae-san*. Ce personnage de mère de famille en tout moyenne, créé en 1946 par la dessinatrice Machiko Hasegawa dans un quotidien régional, passa en 1949 dans le *Asahi*, qui l'hébergera pendant un quart de siècle. Devenue un véritable monument du patrimoine national, la série sera adaptée pour la radio et la télévision, et connaîtra les honneurs du *tankôbon* – chose assez rare pour un strip. La vie d'Hasegawa elle-même fera l'objet d'une série télévisée hagiographique sur la chaîne publique NHK.

Le *yonkoma* est resté peu connu à l'étranger. Sur le marché français, il n'est guère représenté que par *Mes voisins les Yamada*, de Hisaichi Ishii, et par *Azumanga Daioh* dans le genre lolicom. Outre qu'il est difficile de l'apprécier sans bien connaître la vie quotidienne des Japonais, il est rarement décliné – sauf quelques exceptions, dont

Sazae-san et l'œuvre d'Ishii – sous la forme des séries animées qui initieront les jeunes Occidentaux au manga à partir des années 1970. Mais s'il n'a pas percé sur le marché mondial, ce genre inépuisable, qui a presque disparu de la presse française mais que les grands quotidiens introduisent encore chaque jour depuis plus d'un siècle dans la quasi-totalité des foyers de l'Archipel, contribue à faire de la narration graphique un élément omniprésent de la culture populaire japonaise. Les strips de la presse quotidienne méritent donc d'être salué eux aussi comme un des facteurs qui ont fait du Japon la seule nation au monde où la bande dessinée est devenue un média de masse, un instrument d'apprentissage et de socialisation, un vecteur privilégié d'expression de l'inconscient collectif, et même une véritable manière d'appréhender le monde.



La Rose de Versailles © Ikeda Riyoko Production.

CHAPITRE 4

ENTRE CONTESTATION ET MARCHÉ

1960-1973

PAYS QUI CHANGE, MANGA QUI CHANGE

De 1960 à 1972, le Japon connaît une croissance que l'Occident qualifiera bientôt de « miraculeuse ». Dépassant successivement la Grande-Bretagne, la France et l'Allemagne, il devient la deuxième puissance économique du monde libre. Le niveau de vie augmente rapidement : les « trois trésors » (télévision, machine à laver, réfrigérateur), puis les « trois C » (*car*, climatiseur, *color TV*) entrent dans la plupart des foyers. Les Jeux olympiques de Tôkyô (1964), puis l'Exposition universelle d'Ôsaka (1970) attestent à la face du monde la résurrection du Japon et stimulent la fierté nationale.

Cette croissance bouleverse la société. Des millions de Japonais sont déracinés par l'exode rural. Les modes de vie changent, l'autorité est contestée. En 1960, une gigantesque vague de manifestations et de grèves dirigées contre le traité de sécurité qui lie l'Archipel aux Etats-Unis fait tomber le gouvernement ultraréactionnaire de Nobusuke Kishi – un ancien ministre de la période militariste que les Américains avaient emprisonné comme

criminel de guerre avant de le recycler. A la télévision, les manifestants de la Coordination des organisations étudiantes (Zengakuren), casqués et armés de longues piques de bambou, deviennent un spectacle familier. Les socialistes et les communistes conquièrent le pouvoir dans les grandes villes, à commencer par Tôkyô, Ôsaka et Kyôto. Les mouvements de protestation se multiplient contre la pollution industrielle qui fait des ravages dans tout l'archipel, et contre la guerre du Vietnam, pour laquelle le Japon sert de base arrière aux forces américaines. En 1968, la révolte étudiante prend des formes extrêmement violentes ; beaucoup d'universités restent paralysées pendant toute l'année scolaire. Les filles aussi s'émancipent : les mouvements féministes fleurissent, comme la Ligue pour la liberté de l'avortement et de la pilule (Chûpiren) dont les militantes empruntent au Women's Lib américain ses méthodes spectaculaires et défilent casquées de rose.

L'industrie du manga change aussi. L'élévation du niveau de vie et la télévision portent un coup fatal aux librairies de location, dont le déclin laisse les grands magazines seuls maîtres du marché. Les jeunes Japonais ayant de plus en plus d'argent de poche, celui-ci ne demande qu'à prospérer. Encore faut-il que le manga fidélise les baby-boomers, qui constituent l'essentiel de sa clientèle, à mesure qu'ils passent du collège au lycée, puis à l'université, puis à la vie active, en leur proposant une offre adaptée à leurs goûts d'adolescents, puis de jeunes adultes. La réussite de l'industrie du manga dans cette période – ni plus ni moins que celle de l'automobile ou de l'électronique grand public – réside dans sa capacité à cerner les attentes des différentes catégories de consommateurs, à en créer de nouvelles, et à les satisfaire au meilleur prix en améliorant sa productivité.

LE MANGA À L'AVANT-GARDE DE LA CONTESTATION

Le manga était le média le plus apte à profiter des bouleversements de la décennie. La grande presse nippone suit traditionnellement une ligne éditoriale consensuelle pour fédérer la plus large audience possible, et les chaînes de télévision sont légalement tenues à la neutralité politique sous peine de perdre leur licence. Le manga, lui, était libre de surfer sur la vague contestataire qui soulevait sa jeune clientèle, car aucune censure ne pesait sur lui.

En France, la Commission de surveillance des publications destinées à la jeunesse sévissait depuis 1949, scrutant les bandes dessinées et pliant les éditeurs à ses injonctions sous la menace de l'interdiction d'exposition et de vente aux mineurs. Aux Etats-Unis, sous une intense pression politique, les éditeurs avaient adopté en 1954 un code de bonne conduite puritain qui avait émasculé les comics, dont la diffusion s'était aussitôt effondrée. Au Japon, le souvenir honni laissé par la très brutale « police de la pensée » de la période militariste empêchait les autorités de censurer ; au demeurant, elles ne voyaient encore dans le manga qu'un sous-genre sans conséquence destiné aux enfants. Les éditeurs ne craignaient pas non plus les pressions des annonceurs, car la publicité comptait peu dans la masse de leurs recettes. Loin de chercher à aseptiser leur contenu pour ratisser au plus large en séduisant, comme notre *Tintin*, « les jeunes de 7 à 77 ans », les magazines purent proposer sans contrainte à leur clientèle de baby-boomers, qui se situait à l'épicentre de la contestation, des histoires propres à flatter l'état d'esprit d'une jeunesse révoltée.

Les dessinateurs formés au manga pour écoliers n'en étaient pas capables. Les grands éditeurs allèrent donc chercher de nouveaux talents du côté du *gekiga*. L'année

1964 vit les premiers grands succès dans les magazines pour adolescents des dessinateurs venus du Gekiga Kôbô et du Tokiwasô¹, qui évincèrent bientôt la vieille génération des auteurs formés au manga pour écoliers. Seul, ou presque, Tezuka sut s'adapter. Sans abandonner *Astroboy* et autres séries enfantines, « le dieu » commença à dessiner des fresques historiques brutales, de la SF très noire, des thrillers fantastiques et des séries pleines de femmes séduisantes dangereuses, bâtissant une œuvre dont la dimension, la variété et la profondeur n'ont pas d'égal dans l'histoire mondiale de la narration graphique². Et quand la contestation s'enflamma, il la commenta avec des séries aux titres révélateurs comme « L'étudiant militant » (1968).

1 Du Gekiga Kôbô : Mizuki (*Telebi-kun*), Saitô (007 Series). Du Tokiwasô : Ishinomori (*Cyborg 009*), Fujiko Fujio (*Obake no QTarô, Ninja Hattori-kun*), Kenji Morita (*Marude dame o*). Également Tetsuya Chiba (*Shidenkai no Taka*).

2 Les 200 pages que la revue *Manga 10 000 images* [« Osamu Tezuka : dissection d'un mythe », *Manga 10 000 images*, n° 2, Editions H, 2009] a consacrées aux univers de Tezuka sont infiniment plus éclairantes que je ne saurais l'être ici. Mentionnons les grands classiques pour la jeunesse, depuis la science-fiction (*Lost World, Next World, Astroboy*) jusqu'au shôjo manga (*Princesse Saphir*) et aux contes pour les plus petits (*Tonkaradanî*) en passant par les récits historiques (*Le Château de l'aurore*), la mythologie (*Unico, Triton*), le récit animalier (*Le Roi Léo*), les vampires (*Don Dracula*), la saga interplanétaire (*Prince Norman, Kaos*), le fantastique (*L'Enfant aux trois yeux*) et le mystère à la Arsène Lupin (*Nanairo inko*).

Les univers de Tezuka pour adultes comprennent des sagas philosophiques (*Bouddha, Phénix, Demain les oiseaux*), de la critique sociale et des leçons de vie en feuilleton (*Black Jack, Midnight*), des nouvelles (*Le Critère*) et des adaptations littéraires (*Tsumi to batsu*, alias *Crime et châtiment*, et pas moins de trois versions de *Faust*), des biographies romancées (*Ludwig B.*), des œuvres étrangères revisitées (*Metropolis*), d'autres qui font écho à la guerre et à la défaite du Japon (*L'Histoire des 3 Adolf, Ayako*), des séries historiques (*L'Arbre au soleil, Shumari, Ikki mandara*), des thrillers (*MW, Kiribito, Gringo, Dâmons*), de l'horreur revisitée (*Vampires*), de la mythologie et du fantastique démoniaque (*Hato – Toujours plus haut!, Dororo*), de la science-fiction (*Under the Air*), une exploration des rapports compliqués entre les sexes (*Barbara, I.I, Avaler la terre, Yakkepachi Maria*), et bien d'autres choses.

La nouvelle vague de dessinateurs brise un tabou après l'autre, sans que les éditeurs s'en effraient ni que la censure s'y oppose. C'est dans *Shônen Jump* que Gô Nagai, par ailleurs créateur du célèbre Goldorak, commence en 1968 « L'école impudique » [*Harenchi gakuen*]. Dans cette école primaire, la principale occupation d'une équipe d'enseignants ubuesque – un homme de Cro-Magnon, un sabreur en pagne de dentelle, un homme-parapluie gringalet, une nymphomane – est de s'exhiber, de s'enivrer, de déféquer dans les couloirs ou d'organiser des jeux d'argent, interdits au Japon. Les petits se promènent volontiers le cul à l'air et les plus grands ne pensent qu'à retrousser les jupes des filles – ce dont certaines ne se plaignent guère. Ces demoiselles sont aussi régulièrement agressées et dénudées par des monstres ou des samurais psychotiques sortis d'on ne sait où, voire par le corps enseignant déchaîné. En France, à supposer qu'un auteur en ait rêvé et qu'un magazine ait osé la publier, une telle série aurait été aussitôt arrêtée par la censure et les responsables traduits en justice. Au Japon, malgré les protestations outragées des parents et des professeurs, Shûeisha continua *Harenchi gakuen* pendant quatre ans. Nagai termina sa série par une ultime provocation : les parents d'élèves et l'armée, secondés par tout ce que le Japon compte de fascistes, prennent l'école d'assaut et massacrent écoliers et professeurs. A la dernière page, le Soleil Levant monte, tout sanglant, au-dessus des ruines.

Les concurrents de *Shônen Jump* ne sont pas en reste. *Shônen Magazine* met à mal l'autorité parentale avec *Tensai Bakabon* (1967-1976), dont le héros est un père crétin fini, flanqué d'un fils du même acabit. *Shônen Sunday* renchérit avec son « Père bon à rien » [*Dame oyaji*], une nullité pitoyable à qui ses faibles tentatives

pour asseoir son autorité de chef de famille valent régulièrement de monumentales raclées administrées par sa mégère d'épouse et ses enfants, qui vont jusqu'à le mettre au four comme un rôti. Ces séries apparaissent d'autant plus provocantes que l'école et la famille patriarcale sont les deux piliers traditionnels de la société japonaise bâtie sur les préceptes confucianistes. Peu importe aux éditeurs, pourvu que collégiens, lycéens et étudiants se ruent sur les hebdomadaires...

UNE AUTRE RÉVOLUTION : LE SEXE, LES FLEURS DE L'AN 24 ET L'ÉPANOUISSEMENT DU SHÔJO

Puisque la chose tourmente tous les adolescents du monde, le manga commença aussi à parler de sexe. Au même moment, les dessinateurs occidentaux s'y essayaient également en s'abritant derrière divers alibis : l'absurdité surréaliste des *Aventures de Phoebe Zeit-Geist*, l'anthropomorphisme rondouillard de *Fritz the Cat*, la science-fiction de *Barbarella* et l'esthétisme élitiste des *Aventures de Jodelle*, de *Pravda la survivreuse* ou de *Valentina*... Mais à l'exception des *fumetti* italiens, dont les héroïnes dénudées et maltraitées aguichaient un public populaire, ce qui leur valait d'être impitoyablement interdites d'exposition en France, l'érotisme de la BD occidentale s'adressait à un lectorat majeur, masculin, intellectuel et épris de contre-culture. A l'autre bout du monde, le manga faisait l'éducation sentimentale et sexuelle des adolescents japonais, sans détour et sans oublier la différence entre garçons et filles.

Pour ces dernières, c'est encore Tezuka qui avait fait œuvre de précurseur. Dans *Princesse Saphir*, publié par *Shôjo Club* de 1953 à 1958, il avait imaginé une combinaison promise à un grand avenir entre ambiguïté sexuelle et morale

traditionnelle – car si son « prince aux rubans¹ » était une princesse travestie et redoutable escrimeuse, elle restait aussi romantique et féminine qu'il se devait, et finira par se marier et accomplir son devoir de mère dans *Les Enfants de Saphir* (1958-1959). Mais à partir de 1965, les petites filles qui s'étaient passionnées pour Saphir sortent du lycée. Dans un Japon devenu prospère, leurs parents ne les obligent plus à travailler ou à se marier dès la fin de leurs études. Elles peuvent profiter de quelques années de liberté et compléter leur argent de poche avec les multiples petits boulots que leur offre une économie en plein essor. Le pouvoir d'achat des jeunes filles muant en jeunes femmes ne cessera d'augmenter, jusqu'à en faire, à partir des années 1980, une cible essentielle pour tous les marketeurs du Japon.

L'industrie du manga est l'une des premières à s'intéresser à cette clientèle. Mais les mâles quadragénaires qui peuplaient les comités éditoriaux des magazines ignoraient tout de l'imaginaire des grandes adolescentes. Ils s'en remirent à des dessinatrices qui avaient l'âge de leurs lectrices, et dont beaucoup avaient fait leurs débuts avant même d'avoir atteint leurs vingt ans. Certaines des plus remarquables de ces nouvelles venues étant nées en 1947, vingt-quatrième année de l'ère Shôwa, la presse les surnomma « les fleurs de l'an 24 ». Entre 1970 et 1985, Yumiko Ôshima, Moto Hagio, Riyoko Ikeda (*La Rose de Versailles*), Yumiko Igarashi (*Candy Candy*), Keiko Takemiya (*Kaze to ki no uta*), Ryôko Yamagishi (*Hi izuru tokoro no tenshi*), et quelques autres allaient révolutionner l'esthétique et la thématique du shôjo manga.

Aux jeunes filles, les nouvelles venues proposèrent une éducation aux choses de la vie accordée à leur sensibilité

1 C'est le sens du titre japonais (*Ribon no kishi*), dont la traduction française efface toute l'ambiguïté

féminine, sans crudité mais sans tabou. Dans *Fire!*, Hideko Mizuno, formée au Tokiwasô, dessina en 1972 la première scène de sexe – très allusive – à l’usage des adolescentes nippones, et Yumiko Ôshima mit en scène dans « Naissance » [*Tanjô*, 1970-1971] une lycéenne enceinte. En 1974, dans *Thomas no shinzô*, Moto Hagio fit en 1974 se sacrifier le très jeune Thomas pour le salut du très tourmenté Julusmole, ouvrant la voie à d’innombrables séries consacrées aux amours entre éphèbes (*shônens ai*, ou *boys love*) dont se nourriront des générations successives de jeunes Japonaises. Parues dans les trois plus grands magazines pour adolescentes, ces séries fondatrices, dont aucune n’aurait assurément franchi l’obstacle de la censure française, ouvrirent la porte à des variations infinies sur le sentiment amoureux et sa dimension sexuelle, qui constitueront une partie essentielle du fonds de commerce du shôjo manga.

Cette émancipation de la bande dessinée pour filles a été essentielle à l’expansion de l’industrie du manga, en lui permettant, à la différence de la BD et des comics, de ne pas négliger la moitié de sa clientèle potentielle. Le shôjo manga devint ainsi quelque chose d’unique dans l’histoire mondiale de la culture populaire : un genre créé par des jeunes femmes pour des jeunes femmes, et qui reflète leur sensibilité propre tant par son esthétique que par son contenu. Ce produit n’aura aucun concurrent sur le marché mondial quand il commencera à s’exporter, un quart de siècle plus tard, et il fera beaucoup pour la percée du manga en Occident.

LA FICTION COMME GUIDE :

« NOUS SOMMES TOUS ASHITA NO JÔ! »

A suivre un lectorat dont la crise d’adolescence culminait dans la déflagration contestataire de 1968, le manga

devint acteur de la vie politique. Entre deux épisodes de *Ninja Hattori-kun* et de *Doraemon*, Fujiko Fujio A dessina une hagiographie à la gloire de Mao Zedong et, en collaboration avec Ishinomori, un magazine en manga commandité par les syndicats pour dénoncer le traité de sécurité nippo-américain¹. Mais ces séries ouvertement politiques n'eurent qu'une influence minime en comparaison d'autres dont le message, souvent virulent, était porté par des scénarios de fiction haletants.

Alors que leurs homologues français brandissaient les œuvres de Lénine et les *Pensées* de Mao, les étudiants japonais en révolte se référaient plus volontiers aux héros du manga, à commencer par les ninjas* défenseurs du peuple de Sanpei Shirato. Reprenant le combat de son père, militant de la Ligue des artistes prolétariens, ce dernier avait mis la lutte des classes au centre de ses sagas historiques, piétinant le mythe officiel qui présente les Japonais comme une « race unie » (*tan.itsu minzoku*) qui n'aurait toujours formé qu'une grande famille harmonieuse. *Ninja bugeichô* (1959-1962) dépeint les terribles jacqueries qui ensanglantèrent le Moyen-Age japonais sans rien dissimuler de leur atrocité : paysans décimés et réduits au cannibalisme par les famines, dévorés par des hordes de rats, massacrés, sabrés, enterrés vivants, brûlés vifs, écartelés, crucifiés... *Kamui den* (1964-1971) décrit les mécanismes implacables de la discrimination sociale et le sort misérable des intouchables *hinin** dans la société de l'époque d'Edo, les révoltes des opprimés et les turpitudes de la classe dominante, ce qui lui valut les suffrages enthousiastes des étudiants en rébellion.

1 Mao Zedong : *Mô Taku Tô* [1971]. Contre le traité de sécurité : *Magazine Manga AMPO*.

Ceux-ci s'enthousiasmaient aussi pour « La lutte pour le fric » [*Zenigeba*, 1970-1971], où Jôji Akiyama dénonce avec virulence le règne de l'argent dans la société contemporaine à travers le personnage d'un arriviste sans scrupule, et pour *Les Vents de la colère* (1970), dans lequel Tatsuhiko Yamagami peint un Japon retombé dans un fascisme belligène sous la coupe des Américains, où la police abat froidement sur place les réfractaires au service militaire et leurs parents. Une autre icône de la jeunesse rebelle était Joe Yabuki, le héros d'*Ashita no Jô*, série culte de Tetsuya Chiba qui débuta dans *Shônen Magazine* en 1968. Les rejetons de la classe moyenne, qui formaient les gros bataillons des contestataires, s'enthousiasmaient pour l'histoire de ce jeune boxeur sorti de Sanya, le ghetto de Tôkyô où s'entasse le lumpenprolétariat des travailleurs journaliers, qui s'affranchit de l'aliénation sociale, conquiert le titre mondial à force de courage et meurt en le défendant contre un adversaire étranger. En 1970, de jeunes terroristes nippons qui détournaient un Boeing de Japan Airlines vers la Corée du Nord proclamèrent par radio : « Nous sommes tous des Ashita no Jô ! ». Cela n'empêcha pas Kôdansha de continuer la série jusqu'en 1973.

FOUDRES PARENTALES ET CONSERVATRICES :
« N'EN LISEZ PAS ! N'EN ACHETEZ PAS ! »

En embrassant ainsi la rébellion et les goûts des adolescents aux dépens de la bienséance, le manga s'attira les foudres des parents et des professeurs, force puissante organisée dans chaque établissement scolaire au sein des PTA*. La première cible des pourfendeurs du « manga vulgaire » (*geihin na manga*) fut *Osomatsu-kun* (1962-1970), de Fujio Akatsuka, un ancien du Gekiga Kôbô, où d'insupportables sextuplés sèment le désordre au grand dam des adultes. Des *Katzenjammers Kids* à *Quick et Flupke*, ce genre de

garnements pullule dans la bande dessinée depuis ses origines ; mais les exploits des sextuplés endiablés atteignaient des sommets de burlesque qui indisposaient les éducateurs, dont les protestations ne les empêchèrent pourtant pas, passant d'un hebdomadaire à l'autre, de sévir pendant huit ans. Les antimanga connurent un meilleur succès en dénonçant *Ashura*, de Jôji Akiyama, publié dans *Shônen Jump*, où sévissaient déjà les douteux héros de « L'école impudique ». Le scénario, tout choquant qu'il fût – le héros est un jeune orphelin du XIII^e siècle né pendant une famine, dont la mère s'est nourrie de cadavres juste assez longtemps pour le mettre au monde, et qui se livre lui aussi au cannibalisme par nécessité – venait de la tradition japonaise et faisait explicitement référence à la doctrine bouddhique. Un auto-proclamé Comité pour le bien-être des écoliers (Jidô fukushi shingikai) réussit néanmoins à faire bannir la série de nombre de librairies en intervenant auprès des autorités locales afin qu'elles la désignent comme « nocive » (*yûgai*), ce qui les autorisait à en interdire l'exposition. On vit même les antimanga manifester devant le siège des grands éditeurs en scandant « *Kawanai! Yomanai!* » (N'en achetez pas! N'en lisez pas!). *Jump* arrêta la série après moins de deux ans (1970-1971).

Ces mouvements ne déplaisaient pas au gouvernement conservateur, mais n'eurent que peu d'influence. Au contraire des Etats-Unis et de la France, les autorités japonaises laissèrent la bande dessinée contester l'idéologie dominante, piétiner les tabous, faire étalage de vulgarité et parler de sexe sans ambages. Pour autant, l'Archipel ne bascula ni dans la révolution, ni dans la délinquance de masse, et l'industrie du manga connut une croissance spectaculaire, alors que les comics périclitaient et que notre BD allait s'avérer incapable de fidéliser massivement son

lectorat de baby-boomers, qui faisait pourtant, au même moment, la fête à *Pilote* et à *Charlie*. Les éditeurs japonais réussirent là où leurs homologues français allaient échouer, en diversifiant sans cesse la gamme des genres, dont les séries contestataires ou « vulgaires » ne représentaient qu'une petite partie. A partir de la fin des années 1960, le manga se développa comme une formidable machine à divertissement, inventant sans fin des héros de toute espèce. Beaucoup de ceux nés dans cette période – Lady Oscar dans son uniforme chatoyant, Lupin III l'insaisissable, Golgo 13 le tueur infailible, le chat Doraemon tout rond tout bleu, le petit ninja Hattori-kun, Kinniku Man le catcheur loufoque, Kitarô le repoussant flanqué, en guise de père, d'un œil monté sur deux jambes ridicules, et bien d'autres – sont restés jusqu'à nos jours des icônes dont les albums et les produits dérivés se vendent toujours fort bien.

C'est aussi vrai de Tintin et d'Astérix, mais ceux-ci ne sont pas adossés à un appareil de production aussi formidable que celui que l'industrie du manga a commencé à mettre en place dans les années 1960, et qui n'a pas son pareil sur le marché mondial de la bande dessinée. La combinaison de ce mode de production et d'une diversité de l'offre qui permet à chacun, quels que soient son sexe, son âge et ses goûts, de trouver son bonheur dans le manga, a permis le développement d'un énorme marché, qui pèse à lui seul presque dix fois plus que tout le reste de la planète bande dessinée.

LA RÉVOLUTION DU MODE DE PRODUCTION (1) : LES HEBDOMADAIRES

L'accélération du rythme de parution a été l'innovation fondamentale des années 1960. Alors que les mensuels tra-

ditionnels périlclitaient – Kôdansha arrêta *Shônen Club* et *Shôjo Club* en 1962 – les hebdomadaires shônen se multiplièrent. Les précurseurs *Shônen Magazine* et *Shônen Sunday* furent bientôt suivis, par quatre autres titres ciblant les collégiens et lycéens¹. Pour les filles, qui recevaient moins d'argent de poche que leurs frères, l'offre fut plus lente à s'étoffer. Aux mensuels pour écolières lancés au milieu des années 1950 (*Ribon* et *Nakayoshi*), Kôdansha et Shûeisha adjoignirent en 1962 et 1963 des hebdomadaires destinés aux collégiennes à partir de 13 ans (*Margaret* et *Shôjo Friend*), mais Shôgakukan attendit 1970 pour en faire autant avec *Shôjo Comic*. A partir de ce moment, les hebdomadaires et bimensuels devinrent la locomotive qui allait tirer le marché du manga de record en record pendant un quart de siècle.

L'avènement des hebdomadaires a bouleversé la relation entre le manga et ses lecteurs en transformant l'acte d'achat. Alors que les mensuels étaient principalement diffusés sous forme d'abonnements souscrits par les parents, les hebdomadaires étaient désormais achetés par les adolescents eux-mêmes, en librairie ou dans les kiosques des gares et du métro. Cette démarche volontaire, répétée chaque semaine à jour fixe, créait une implication personnelle et une fidélité au titre beaucoup plus prégnante. Pour les petits Japonais, le jour de parution de leur hebdomadaire favori – lundi pour *Jump*, mercredi pour *Sunday* et *Magazine*, jeudi pour *Champion*, vendredi pour *King* – devint un repère structurant dans l'écoulement du temps. L'exposition des adolescents au manga était désormais continue, d'autant plus qu'à défaut de pouvoir les acheter tous, ils échangeaient entre eux les hebdomadaires paraissant des jours différents.

1 *Shônen King* (Shônen Gahosha) en 1963, *Shônen Jump* (Shûeisha) en 1968, puis *Shônen Champion* (Akita Shôten) et *Bokura*, deuxième hebdomadaire de Kôdansha, en 1969.

L'accélération du rythme de parution engendra un véritable phénomène d'accoutumance, voire d'addiction. Alors que, dans les séries mensuelles, le long intervalle entre deux épisodes obligeait les auteurs à faire de chacun une histoire complète, les épisodes hebdomadaires devaient tenir le lecteur en haleine en se terminant sur un *yamaba* (sommet de suspense). Les rebondissements permanents des séries à succès et les supputations sur leur suite devinrent un sujet de conversation quotidien dans les cours de récréation de tout l'archipel, faisant du manga un élément majeur dans le processus de socialisation des adolescents. En outre, le quadruplement du nombre des pages consacrées à chaque série (de 20 par mois à 20 par semaine) permit aux auteurs d'étoffer et de complexifier toujours plus leurs scénarios. En intensifiant l'intérêt et les émotions qu'ils suscitaient, cela renforça encore l'addiction créée par le rythme de parution.

L'accélération de ce rythme accrut aussi démesurément la charge de travail des dessinateurs. A la fin des années 1960, un auteur à succès comme Tetsuya Chiba livrait à Kôdansha un épisode hebdomadaire d'*Ashita no Jô* pour *Shônen Magazine* et un épisode bimensuel de *Kaze no yôni* [Comme le vent] pour *Shôjo Friend*; mais il collaborait également aux suppléments manga dominicaux de deux grands quotidiens, donnait des séries courtes aux deux principaux concurrents de *Magazine* (*Shônen Jump* et *Shônen King*), et dessinait aussi dans *COM*, un magazine de manga d'auteur lancé par Tezuka. « Le dieu » lui-même faisait encore plus fort. Dans la seule année 1970, il a travaillé pour 17 magazines chez 9 éditeurs différents, sans compter 4 quotidiens, dont celui du parti communiste; il leur a livré plus de 100 épisodes de séries ou histoires complètes. Pour les

deux hommes, cela représentait jusqu'à 60 planches par semaine, davantage que ce que beaucoup de dessinateurs français publient en une année.

Pour soutenir un tel rythme, les stars du manga commencèrent à s'entourer d'assistants spécialisés, qui dans la mise en place des fonds, qui dans la pose des trames, qui dans le dessin des personnages secondaires ou celui des machines, jusqu'à créer des ateliers qui étaient de véritables PME. Le premier semble avoir été celui de Takao Saitô (Saitô Production) en 1960 ; le créateur de *Golgo 13* innova par rapport aux vieilles pratiques d'entraide en imposant à ses aides un graphisme standard très reconnaissable et facile à reproduire. Saitô sera bientôt imité par Tezuka (Mushi Production, 1962), Yoshihiro Tatsumi (Dai Ichi Pro), Sanpei Shirato (Akame Production), Shigeru Mizuki (Mizuki Production), le duo Fujiko Fujio (Zero Production), Gô Nagai (Nagai Pro) et bien d'autres.

Ces ateliers poussèrent à la croissance de l'industrie du manga en obligeant les stars qui les dirigeaient à produire toujours davantage pour couvrir les lourds frais fixes qu'ils généraient. Ils jouèrent aussi un rôle essentiel en formant la nouvelle génération de dessinateurs qui émergea au cours de la décennie suivante : Akira Toriyama (*Dragon Ball*), Yoshiyuki Tomino (le père de *Gundam*), Buichi Terasawa (*Cobra*), et nombre d'autres furent assistants chez Tezuka avant de connaître la célébrité, tout comme Ryôichi Ikegami (*Sanctuary*) et Tatsuhiko Yamagami (*Toiretto Akase*, *Gaki deka*) le furent chez Mizuki. Les ateliers de manga fournirent aussi une abondante main-d'œuvre au secteur de l'animation, puis à celui des jeux vidéo, qui allaient devenir deux piliers majeurs de l'industrie japonaise des biens culturels.

LA RÉVOLUTION DU MODE DE PRODUCTION (2) : LES SÉRIES ANIMÉES, LE MIX-MÉDIA ET LES *TANKÔBON*

Une autre innovation majeure de cette période fut le mariage du manga et de la télévision, qui entraîna progressivement dans tous les foyers japonais. Le 1^{er} janvier 1963, le premier épisode d'*Astroboy*, produit et réalisé par Tezuka dans son studio Mushi Production, fut diffusé sur Fuji TV. Le 193^e et dernier sera diffusé le 31 décembre 1966 sur la chaîne publique NHK. Pendant ces trois années, la série établit un record jamais égalé de 30 % de part d'audience en moyenne.

Le facteur principal de cette synergie a été la diminution très importante du coût de production des séries animées. Tezuka y parvint en systématisant les techniques d'animation limitée (mouvements de caméra sur une image fixe, réutilisation des plans stockés dans une banque d'images, multiplication des gros plans de « têtes parlantes » où seule la bouche est animée...), dont il avait repris la plupart aux studios américains Hanna-Barbera, les créateurs des *Pierrafeu* et de *Tom et Jerry*. A 550 000 yens pour trente minutes, *Astroboy* coûtait trois fois moins cher qu'un film d'animation traditionnel ; c'était encore le double d'une émission en direct, mais Tezuka fit sponsoriser sa série par Meiji, un géant du chocolat et des bonbons. Il innova aussi en créant, avec des entreprises partenaires, une structure destinée à coordonner la création et la distribution des produits dérivés, et à lutter contre les contrefaçons. Le petit robot envahit les confiseries, les magasins de jouets, les papeteries, mais aussi les boutiques de vêtements et de vaisselle, et servit même à promouvoir des produits bancaires. Le merchandising existait depuis les années 1900,

mais il restait anarchique et profitait peu aux éditeurs et aux auteurs. Tezuka le systématisa et le mit sous contrôle, pour leur plus grand profit.

Le succès d'*Astroboy* déclencha aussitôt une avalanche d'autres séries animées. Le chocolatier Glico se précipita pour sponsoriser la première série de robots de combat (Tetsujin 28-go), suivi de près par le géant du jouet Bandai, qui attacha son nom à ceux de Gô Nagai (Mazinger, Grendizer alias Goldorak). Pour les sponsors, le risque était faible, puisqu'ils investissaient dans des séries qui avaient déjà triomphé en magazine, mais cela même limitait leur influence, puisqu'on ne pouvait guère modifier les scénarios sous peine d'enrager les fans. Les investisseurs intervenaient parfois à la marge – Bandai pria Nagai de doter ses robots de membres inférieurs massifs propres à assurer la stabilité des modèles réduits dont il se proposait d'inonder le marché –, mais l'avènement du sponsoring des séries télévisées n'affecta pas, sur le moment, la liberté créatrice du manga, tout en accroissant considérablement ses profits.

Le triomphe d'*Astroboy* à la télévision poussa Kôbunsha, qui détenait les droits, à rééditer les anciens épisodes sous forme de *tankôbon*. Kôdansha l'imita aussitôt avec *Princesse Saphir*. Avant la guerre, il arrivait exceptionnellement que des séries à succès se voient ainsi offrir une seconde vie ; ce sera bientôt la règle. L'ère des *tankôbon* commençait. Leur tirage total franchira la barre des 100 millions en 1975, et il culminera à 708 millions en 1999. Le manga avait découvert un nouvel Eldorado... La combinaison entre magazines, séries animées, *tankôbon* et produits dérivés lui assurait désormais une base économique qui allait l'élever au rang de grande industrie. La télévision faisait pénétrer ses héros dans tous les foyers

de l'Archipel, démultipliant démesurément son impact. Les tirages explosèrent : *Shônen Magazine* fut le premier à tirer à un million d'exemplaires, pour son dernier numéro de 1966, puis un million et demi avec celui de 1969. Le record absolu sera établi par *Shônen Jump* avec 6,53 millions d'exemplaires pour son dernier numéro de 1994.

Les séries télévisées seront aussi le premier vecteur de la pénétration des univers imaginaires du manga en Occident. *Astroboy* fut diffusé aux États-Unis dès 1963 et Tezuka vendra les droits dans plus de vingt pays. Le petit robot fut bientôt suivi par Tetsujin 28-go, alias Iron Man n° 28. Ce dernier ouvrit la voie à une armée de robots de combat et d'aventuriers de l'espace qui envahit les chaînes américaines, sur lesquelles des titres tels que *The Staverners* ou *Battle of the Planets* masquaient des œuvres de Gô Nagai ou de Leiji Matsumoto¹, avant de débarquer en 1978 dans le paysage audiovisuel français avec *Goldorak*. Les jeunes téléspectateurs que fascinaient ces créatures sans équivalent dans l'univers de la BD ou des comics formeront, au début des années 1990, la première génération de lecteurs de manga occidentaux.

L'EXACERBATION DE LA CONCURRENCE, LA NAISSANCE DU SEINEN ET LA CRISE DE 1973

L'accroissement des profits exacerba la concurrence déjà très vive sur le marché du manga. Les éditeurs se lancèrent dans la course au tirage : les principaux magazines pour filles qui ne l'étaient pas encore devinrent hebdomadaires, et Kôdansha se dota d'un second hebdomadaire shônen, *Bokura*, en 1969. La surproduction menaçait... L'emballlement du rythme de parution et la multiplication

1 Respectivement *Getter Robot G* et *Uchû senkan Yamato*.

des titres détérioraient aussi les relations entre les éditeurs et les dessinateurs. Désormais appuyés sur leurs ateliers, ces derniers se trouvaient en position de force pour maximiser leurs gains en travaillant pour plusieurs magazines à la fois et en transférant leurs séries au plus offrant. Vers 1970, les anciens prolétaires du *gekiga* devenus stars des magazines touchaient jusqu'à 20 000 yens par planche ; c'était cinq fois plus qu'en 1960, et la moitié du salaire d'un fonctionnaire débutant. Il en résulta des conflits, comme celui qui fit plonger les ventes de *Jump* en 1971, quand Hiroshi Motomiya refusa pendant trois semaines de rendre les planches du « petit chef de bande » [*Otoko ippiki gaki daishô*], une des séries les plus populaires du moment.

Par ailleurs, les éditeurs tâtonnaient pour exploiter le marché des jeunes adultes mâles (*seinen*) qui se créait à mesure que les baby-boomers entraient à l'université, puis dans la vie active. Dès 1968, Shôgakukan leur avait dédié un magazine spécifique (*Big Comic*), mais les autres éditeurs se contentaient d'inclure des séries *seinen* dans leurs titres phares destinés aux adolescents. Ainsi, des trois séries sexuellement assez explicites que Tezuka publia entre 1968 et 1970, deux (*I.L* et *Avaler la terre*) parurent dans *Big Comic*, mais Akita shôten publia la troisième (*Yakkepachi Maria*) dans *Shônen Champion*, destiné aux lycéens dès 14 ans, et que les collégiens ne se privaient pas de lire aussi. Cette confusion des genres perturbait les lecteurs et alimentait les critiques des parents, qui contraignirent « le dieu » à boucler rapidement l'histoire de Maria, la poupée gonflable. La confusion était encore plus grande sur le marché du *shôjo* où, en l'absence de tout titre spécifiquement dédié à celles qui entrent dans l'âge adulte, la lycéenne enceinte de « Naissance » [*Tanjô*] voisinait en 1970 dans *Margaret* avec de multiples séries à l'eau de rose.



Au tournant de la décennie, la conjoncture change brutalement. Le 25 novembre 1970, le suicide de l'écrivain Yukio Mishima, qui s'ouvre le ventre à la manière des samurais, est le signe spectaculaire du trouble qui a saisi le Japon. Le mouvement étudiant a été durement réprimé ; plus de deux mille militants sont en prison, leur avenir ruiné. La contestation dégénère en terrorisme : détournements d'avion, plasticages de *kôban** et de grandes entreprises, fusillades meurtrières avec la police, autodestruction suicidaire des groupuscules gauchistes... L'Armée rouge japonaise (Nihon Sekigun) frappe jusqu'en Israël, tuant vingt-six personnes sur l'aéroport de Tel-Aviv le 30 mai 1972. La conjoncture économique se dégrade sur fond d'inflation galopante, de spéculation et de scandales ; en 1973, le premier choc pétrolier donne un coup d'arrêt brutal à la croissance.

Le manga avait profité de la prospérité et de l'élan contestataire ; il pâtit de la nouvelle conjoncture. En 1971, le tirage des magazines shônen chute de 22 %. Tous ceux qui l'avaient franchie redescendent sous la barre du million d'exemplaires, et Kôdansha arrête *Bokura*. En 1973, Mushi Production fait faillite. Les deux raisons qui avaient provoqué ce naufrage – les erreurs de gestion de Tezuka, dépassé par l'échelle qu'avaient prise ses affaires, et des tensions croissantes avec ses collaborateurs – se retrouvaient peu ou prou dans toute l'industrie du manga. Mais celle-ci allait s'adapter pour rebondir encore plus haut, et « le dieu » en fera autant.

KEIJI NAKAZAWA

GEN



Gen d'Hiroshima (Hadashi no Gen) © 1975 Keiji Nakazawa/Chobunsha.

CHAPITRE 5

L'ÉPANOUISSEMENT D'UNE INDUSTRIE DE MASSE

1974-1989

Après le premier choc pétrolier, le Japon rebondit rapidement alors que la croissance stagne en Occident. Dans les années 1960, l'Archipel était devenu la deuxième puissance industrielle du monde libre. Dans les années 1970, il devient la première puissance commerciale de la planète. Dans les années 1980, il accède à la puissance financière et devient le premier créancier du monde. En termes de PIB, il pèse alors aussi lourd que l'Allemagne, la France et la moitié de la Grande-Bretagne réunies.

Le chiffre d'affaires de l'industrie du manga est multiplié par huit, passant de 50 à 400 milliards de yens. Le tirage des *tankôbon* quintuple jusqu'à dépasser 500 millions d'exemplaires. Celui des magazines atteint 1,2 milliard (+ 270 %). Dans le même temps, les hebdomadaires qui avaient enchanté la jeunesse des baby-boomers français périclitent et disparaissent¹ faute d'avoir su retenir les adultes qu'ils

1 La quasi-totalité des magazines de bande dessinée créés dans les années 1960 et 1970 pour les grands adolescents ou les jeunes adultes (par ordre d'entrée en scène : *Pilote*, *Hara-Kiri*, *Charlie*, *A Suivre*, *L'Écho des Savanes*, *Métal Hurlant*) disparaissent dans les années 1980, même si certains titres sont repris par la suite. Parmi ceux destinés aux plus jeunes (*Tintin*, *Vaillant/Pif*, *Spirou*, *Le Journal de Mickey*), seuls les deux derniers ont survécu.

étaient devenus ou séduire leurs cadets. Pour sa part, le manga y réussit en inventant sans cesse de nouveaux genres tout en perfectionnant encore son mode de production.

La contestation s'éteint. Le mouvement de 1968 ne change pas la société japonaise comme il l'a fait des sociétés occidentales. La masse des baby-boomers intègre docilement l'armée des *salarymen* en petits costumes bleus. Un moment ébranlé, le parti libéral-démocrate, qui gouverne sans partage depuis 1955, rétablit son monopole du pouvoir. La décennie 1980 voit le Japon, tout à sa prospérité, s'installer dans un conservatisme de confort. Chez les jeunes, la volonté de changer le monde est remplacée par un consumérisme hédoniste. Les blessures profondes de l'inconscient collectif japonais – traumatisme de la défaite, difficulté à se situer entre Asie et Occident – semblent se faire moins douloureuses.

Le manga épouse ces évolutions. Il oublie la rébellion, embrasse sans retenue la logique commerciale et développe un marché de plus en plus profitable. Le monde des affaires et les autorités prennent conscience du potentiel de la bande dessinée comme produit, mais aussi comme média. Le manga perd son aura sulfureuse et se trouve progressivement reconnu comme un fleuron du patrimoine culturel dont l'Archipel doit être fier.

DES ÉCOLIERS AUX QUADRAGÉNAIRES : ORGANISATION D'UN MARCHÉ SEGMENTÉ DE MASSE

Le cœur de cible de l'industrie du manga est toujours constitué par les enfants et adolescents. Plus de 70 % du tirage des magazines leur est destiné, dont environ 55 % pour les garçons. Afin de remédier au flou de la

division entre shônen et seinen, qui provoquait l'ire des parents et désorientait les lecteurs, les éditeurs créent le genre *young* pour les grands adolescents au-delà de 17 ans. Shûeisha lance *Young Jump* en 1975, aussitôt imité par Shôgakukan et Kôdansha avec *Young Sunday* et *Young Magazine*. Du coup, le seinen évolue vers plus de maturité en même temps que ses premiers lecteurs. Puis, à mesure que ceux-ci entrent dans la quarantaine, on invente à leur intention de nouveaux genres, tels que le manga pour cols blancs et le manga informatif.

Parallèlement, chacun des trois grands éditeurs positionne son titre shônen sur un créneau spécifique : *Shônen Sunday* joue la carte de la « comédie romantique » (*love kome*), *Shônen Magazine* celle du « manga de voyous » (*tsuppari manga*), et *Shônen Jump* systématise le jumelage de ses séries avec des animations télévisées. Du côté des plus jeunes, les 6-9 ans, au pouvoir d'achat réduit, avaient été quelque peu délaissés ; ils n'avaient le choix qu'entre des magazines éducatifs assez austères et les hebdomadaires de leurs grands frères, devant lesquels leurs parents fronçaient les sourcils. Les éditeurs combrent cette lacune en leur créant des magazines spécialisés¹.

A la fin des années 1980, chacun des trois grands éditeurs offre ainsi au lectorat mâle une gamme complète de magazines allant des écoliers du primaire jusqu'aux quadragénaires. Celle de Shôgakukan comprend un titre pour enfant (*Korokoro*), trois hebdomadaires échelonnés pour les 11-25 ans (*Shônen Sunday*, *Young Sunday*, *Big Comic Spirits*) et trois bimensuels pour les plus âgés : *Big Comic*, lancé en 1968, retient un lectorat qui reste fidèle,

1 *Korokoro* (Shôgakukan, 1977), *Comic Bonbon* (Kôdansha, 1981) et *Fresh Jump* (Shûeisha, 1982).

la quarantaine passée, à des séries cultes de sa jeunesse comme *Golgo 13*; lancé en 1972, *Big Comic Original* cible les trentenaires et les jeunes quadras; lancé en 1987, *Big Comic Superior* s'adresse aux 25-30 ans. Le tirage total de ces titres dépasse 7 millions d'exemplaires. Dans la période suivante, quand les premiers baby-boomers aborderont la cinquantaine, Shôgakukan complétera sa gamme en leur dédiant le mensuel *Big Gold*.

Le marché féminin s'avère beaucoup plus fragile. Le tirage des magazines shôjo se tasse. Alors qu'il semblait en passe de rattraper celui du shônen à la fin de la période précédente, il n'en représentera plus que le quart au début des années 1990. Les trois grands éditeurs ramènent leurs hebdomadaires au rythme bimensuel et n'offrent plus chacun que deux titres shôjo réguliers, l'un pour les 9-13 ans et l'autre pour les 13-17 ans¹. Aux étudiantes et aux jeunes OL en attente de mariage, ils proposent des titres qui mélangent manga et *light novels** comme *Cobalt*, lancé en 1976 par Shûeisha, et plus encore des magazines de mode et de shopping comme *Non-no* (Shûeisha, 1971) ou *CanCam* (Shôgakukan, 1981).

A l'usage des ex-adolescentes des sixties, devenues pour la plupart femmes au foyer, on invente un genre propre à nourrir les rêveries d'épouses qui ne voient guère leurs maris mobilisés sur le front économique : les *ladies comics*. Ce mélange plus ou moins épicé de romantisme, de *fashion* et d'un érotisme parfois cru, apparaît en 1978 avec *June*, premier magazine du genre, lancé par un petit éditeur spécialiste du manga érotique. Les poids lourds

1 *Nakayoshi* et *Shôjo Friend* (bimensuel en 1974) chez Kôdansha, *Ciao* et *Shôjo Comic* (bimensuel en 1978) chez Shôgakukan, *Ribon* et *Margaret* (bimensuel en 1988) chez Shûeisha.

lui emboîtent aussitôt le pas¹, et en 1985 pas moins de 36 titres se disputent le créneau. Mais il a fallu qu'un franc-tireur ouvre la voie – comme si les grandes maisons d'édition, dirigées par des hommes, étaient moins réceptives aux attentes des lectrices qu'à celles des lecteurs. On semble y considérer les femmes comme des consommatrices dont il convient de stimuler la frénésie d'achat, et les hommes comme des travailleurs auxquels il faut raconter des histoires pour les informer ou les détendre...

Il s'en faut pourtant que les consommateurs de manga entrent toujours dans les cases définies pour eux par les marketeurs. Les plus jeunes ont une propension constante à s'intéresser aux séries moins aseptisées destinées à leurs aînés, alors que nombre de jeunes salariés restent fidèles aux séries shônen à succès qu'ils suivent depuis le lycée. Quand *Dragon Ball* se terminera en 1995, après onze ans de carrière, il était encore lu par nombre d'étudiants et de jeunes actifs... Les barrières ne sont pas plus étanches entre les sexes qu'entre les âges. Jusqu'à 20 % du lectorat de certains magazines seinen est constitué de femmes, et si les hommes se gardent bien d'être vus lisant des magazines shôjo, les *tankôbon* leur permettent d'assouvir discrètement leur penchant pour certaines séries destinées au sexe faible. Un nombre croissant de séries s'adressent assez indifféremment aux deux sexes, à l'instar des comédies romantiques adolescentes de Mitsuru Adachi et de Rumiko Takahashi². Mais si ce brouillage défie la logique classificatrice des commerciaux, il contribue à élargir encore un marché où l'offre est désormais telle que chacun peut trouver un manga à son goût, fût-ce là où les marketeurs ne l'attendaient pas.

1 Avec *Be Love* (Kôdansha), *Young You* (Shûeisha) et *Big Comic for Ladies* (Shôgakukan).

2 Adachi : *Touch* [1981-1986], *H2* [1982-1999], *Rough* [1987-1989]. Takahashi : *Maison Ikkoku* [1980-1987].

L'ÈRE DE LA « SPÉCULATION SUR LE MANGA »

En 1989, on compte plus de 200 magazines de bande dessinée au Japon, et il y en aura 265 en 1995 (la France en avait 18 en 2008!). Cette prolifération atteste combien les appétits sont aiguisés par la croissance explosive du marché, sur lequel les nouveaux entrants se multiplient. A l'instar de Sun, pionnier des *ladies comics*, de petits éditeurs cherchent en permanence de nouvelles niches. L'oligopole Kôdansha-Shûeisha-Shôgakukan, qui accapare plus de 70 % du marché, est défié par Kadokawa shôten avec une nouvelle gamme shôjo autour du magazine *Asuka* (1985). Ce nouveau larron parvient à débaucher deux prestigieuses Fleurs de l'an 24 – Ryôko Yamagishi et Keiko Takemiya, les papesses du *boys love*, qui viennent juste de boucler respectivement le très sulfureux *Kaze to ki no uta* et une version résolument gay des amours du célèbre prince Genji (*Hi izuru tokoro no tenshî*). Dans la période suivante, Kadokawa entrera sur le créneau shônen avec *Shônen Ace* (1994), découvrira les dessinatrices de CLAMP, stars du style transgenres, et se diversifiera dans les jeux vidéos et le cinéma avec un succès qui lui permettra de racheter les mythiques studios Daiei.

Le manga intéresse aussi les puissants groupes de presse. En 1986, le grand quotidien économique *Nihon Keizai* invente le « manga informatif » avec *Les Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée*. Les plus vénérables maisons d'édition s'aventurent sur le marché, à l'exemple de Shinchosha qui, après un siècle de bons et loyaux services à la cause littéraire, lance un magazine manga (aujourd'hui *Comic Bunch*) et une collection de *tankôbon* dont un fleuron est la musculature surdimensionnée de *Ken le survivant*. Cette ruée amène certains critiques à parler d'une véritable « spé-

culution sur le manga », analogue à celle qui fait flamber la Bourse et l'immobilier au milieu des années 1980.

L'intérêt suscité par le manga est à la mesure des profits qu'il génère. Le chiffre d'affaires des supports papier (magazines et *tankôbon*) passe la barre des 200 milliards de yens en 1979, celle des 300 en 1985 et celle des 400 en 1988. La réédition des séries à succès en *tankôbon* se généralise et permet aux éditeurs d'accroître leurs profits sans prendre de risques. Les best-sellers se vendent entre un et trois millions d'exemplaires par volume¹. L'amateur a désormais le choix entre une vingtaine de formats, du petit *bunko* de la taille d'une main (10,5 x 14,8 cm), facile à empiler dans les studios exigus des étudiants, jusqu'au *kikuban* (15 x 22 cm) pour leurs aînés qui possèdent la maison individuelle dont rêve toute la classe moyenne nippone. Apparaissent aussi de luxueux *gôkabon*, avec couverture cartonnée et papier de qualité, des anthologies et des portfolios grand format. Comme jadis l'estampe, le manga, né produit jetable, devient objet de collection.

Mais les supports papier ne donnent qu'une faible idée du chiffre d'affaires que génère le manga. La synergie entre l'édition et la télévision se perfectionne. *Uchû senkan Yamato* (1974-1977), où le collectif animé par Leiji Matsumoto ressuscite sous forme de vaisseau spatial le légendaire croiseur de la marine impériale coulé en 1945 par l'aviation américaine, est la première série dont la version télévisée animée

1 En 2007, les records de ventes cumulées au Japon annoncés par Shûeisha étaient de 175 millions pour *One Piece* (54 vol.), de 164 millions pour *Kochikame* (164 vol.) et de 150 millions pour *Dragon Ball* (42 vol.). Chez Shôgakukan, de 120 millions pour *Détective Conan* (67 vol.), de 111 pour *Oishinbo* (102 vol.) et de 100 millions pour *Doraemon* (45 vol.). Chez Kôdansha, de 80 millions pour *Ippo. La rage de vaincre* (88 vol.) et de 67 millions pour *Les Enquêtes de Kindaichi* (27 vol.). Toutefois, ces chiffres ne sont validés par aucune institution indépendante.

est diffusée avant la version manga ; la recette sera bientôt reprise, avec un immense succès, par *Gundam*, en cours depuis 1979, puis par d'autres séries cultes telles que *Sailor Moon* et *Neon Genesis Evangelion*. En 1983, Shûeisha, dont la stratégie commerciale se fonde sur la diffusion rapide à la télévision des séries de *Shônen Jump*, est le premier éditeur à coproduire une série (la comédie romantique adolescente *Tokimeki Tonight*) avec une chaîne de télévision. Le cinéma effectue une entrée remarquée dans le mix-média avec deux films tirés d'*Uchû senkan Yamato*, qui totalisent 7,7 millions d'entrées. Autre innovation : pour le lancement de *Galaxy Express 999*, la série suivante de Matsumoto, les chemins de fer nationaux feront circuler un train spécial ; dans la décennie suivante, c'est Japan Airlines qui décorera des appareils aux couleurs des *Pokémon*.

L'économie japonaise, ayant bâti une société prospère où tous les besoins de base sont plus que comblés, entre désormais dans l'ère du « capitalisme consumériste », fondé sur la création continue de nouveaux besoins boostés par des effets de mode éphémères. Les produits dérivés sont désormais exploités à une échelle jamais vue. On en compte près de 8000 pour *Dr Slump*, le premier best-seller de Akira Toriyama avant *Dragon Ball*, et pour *Sailor Moon*. Les mangakas travaillant pour le marché des adolescents se concertent avec les fabricants pour concevoir cette profitable binteloterie en même temps que leurs nouvelles séries. Tout est bon pour la faire vendre. Les auteurs de shôjo manga introduisent en marge de leurs planches des *free talks*, petites causeries à bâtons rompus où elles annoncent aux lectrices la sortie des jeux, des films, des peluches et des CD tirés de leur série, et font même de la publicité pour des marques et des boutiques. Les fabricants de produits dérivés pèsent encore plus lourd quand

ce sont eux qui détiennent les licences des séries dont ils sponsorisent les versions animées. Le géant du jouet Bandai, propriétaire de celles de nombreuses séries *mecha*, dont *Gundam*, veille à ce que ses ventes soient sans cesse relancées par le renouvellement quasi saisonnier de l'équipement des héros et de leurs adversaires. De nouveaux vecteurs tels que les séries OAV¹ et les jeux vidéo, qui font leur apparition au début des années 1980² et présentent l'avantage de stimuler les ventes de consoles et autres biens, diversifient toujours plus les mix-média. L'importance du manga décroît, mais pas les profits que génèrent les univers imaginaires qu'il a inventés, et continue de créer.

DE L'ŒUVRE AU PRODUIT : LES CRÉATEURS SOUS LE JOUG DES ÉDITEURS ?

Dans ce contexte, le marché, à commencer par celui des adolescents, impose de plus en plus sa loi aux créateurs. Shûeisha inclut dans ses magazines shônen des cartes-réponses que les lecteurs renvoient pour recevoir un cadeau ou participer à un tirage au sort. Sur l'une des faces, le lecteur doit indiquer ses trois séries préférées ; sur l'autre, il répond à des questions précises sur la qualité graphique et les personnages de l'une des séries en cours. Au vu de ces enquêtes, la rédaction interrompt sans états d'âme les séries qui ne trouvent pas leur public, tout en contraignant les auteurs sous contrat à poursuivre celles que la clientèle plébiscite parfois bien après que leur créativité a été épuisée. Les mangakas épousent les desiderata de leur public en donnant plus de place aux personnages préférés des lecteurs, dont certains finissent pas voler la vedette au héros initial de

1 Séries diffusées directement en vidéo (aujourd'hui en DVD) sans passer à la télévision.

2 *Donkey Kong* date de 1981 et *Mario* de 1983.

l'histoire, comme « Lady Oscar » dans *La Rose de Versailles* aux dépens de la reine Marie-Antoinette. L'interaction entre auteur et lecteurs est poussée encore plus loin dans *Kinnikuman* (1979-1987), célèbre parodie des séries de catch pour laquelle *Jump* demande aux lecteurs d'inventer pour le héros des adversaires de plus en plus improbables.

Cette interaction donne au manga un impact et une vitalité que n'égalent ni notre BD, ni les comics américains. *Pilote*, qui avait lui aussi brièvement expérimenté les cartes-réponses avant d'y renoncer au nom de la liberté des auteurs, décline et disparaîtra en 1989, alors que *Shônen Jump* établira le record mondial de tirage pour un magazine de bande dessinée avec 6,53 millions d'exemplaires en décembre 1994.

Mais la prédominance accordée à l'audience, qui transforme le manga en « produit », peut créer des tensions avec les dessinateurs, qui voient dans leur travail une « œuvre » personnelle, voire une œuvre d'art. Pour gérer la contradiction entre les exigences du marché et les humeurs ou l'ego des créateurs, le rôle des « chargés d'édition » (*henshûsha*) devient essentiel. A l'origine, ces superviseurs attachés à chaque mangaka étaient là pour veiller à ce qu'il rende ses planches dans les délais. Dans les années 1980, ils deviennent de véritables mentors. Souvent guère plus âgés que celui ou celle dont ils ont la charge, ils partagent son quotidien, le déchargent de tous les menus soucis matériels, et lui prêtent parfois la main pour boucler ses planches à temps. Ils jouent le rôle de confidents, parfois d'amis. Cette intimité permet aux *henshûsha* d'assurer au mieux l'interface entre « leur » mangaka et la rédaction du magazine. Ils interviennent dans le processus de création, multiplient les « conseils » touchant l'évolution du scénario, et prennent même une part active à la conception des nouvelles séries.

Combinée à la présence de plus en plus fréquente d'un scénariste, cette place prise par les chargés d'édition réduit la liberté créative du dessinateur comme peau de chagrin.

Les éditeurs cherchent à s'assurer l'exclusivité de leurs mangakas. Shûeisha (*Shônen Jump*) leur impose des contrats d'exclusivité de longue durée, qui lui permettront notamment d'enchaîner Toriyama à *Dragon Ball* pendant onze ans (1984-1995). Les autres éditeurs n'en signent que pour les tirages en *tankôbon* et les produits dérivés. Pour la prépublication en magazine, ils se contentent traditionnellement d'engagements verbaux ; mais ces accords informels n'en sont pas moins très contraignants, car un mangaka qui les rompt sera considéré comme peu fiable et, sauf à être une star, peinera à retrouver un éditeur. La dépendance des auteurs ne s'arrête pas là. Dans un pays où les médias se régalent du moindre fait divers impliquant une célébrité et mettent volontiers en pièces les moins bien protégées, un mangaka qui ferait les gros titres de la presse à scandales peut voir sa carrière ruinée et compromettre aussi le magazine qui le publie. Les éditeurs mettent donc leurs auteurs sous cloche, les font chaperonner nuit et jour et traitent comme « secret défense » la moindre bribe d'information à leur sujet.

Tous ne sont pas logés à la même enseigne. Les stars de la première génération – les Tezuka, Ishinomori, Mizuki, Saitô, Nagai, le duo Fujiko Fujio – ont leurs studios personnels et un statut qui leur permettent de traiter d'égal à égal avec les éditeurs. Les plus « bancaables » des nouveaux venus, comme Katsuhiko Ôtomo, Rumiko Takahashi ou Mitsuru Adachi, jouissent de la même liberté, à l'exception de ceux qui sont sous la coupe de Shûeisha, comme Toriyama ou Tôru Fujisawa (*GTO*). Les dessinatrices du shôjo, univers plus petit et plus familial que le shônen, ont

un lectorat fidèle qui les suit si elles changent d'éditeur. Mais les jeunes dessinateurs échappent difficilement au carcan et nombreux sont ceux qui craquent. Une excellente connaisseuse de l'univers des magazines rapporte qu'il est « plein d'histoires d'auteurs séquestrés qui rossent leur *henshûsha* ou lui échappent en filant par la fenêtre des toilettes ». Certains s'évaporent dans la nature. L'un de ces évadés du bagne de l'édition, Hideo Azuma, devenu un temps SDF, a même fait du récit de sa fuite et de sa rédemption une série à succès. La descente aux enfers peut finir tragiquement, à en croire une série très réaliste publiée pour le 50^e anniversaire de *Shônen Magazine*, dont les héros sont trois jeunes dessinateurs qui débute en 1978, dont l'un se suicidera et un autre mourra de *karoshi*¹.

Certains décrochent le jackpot. Alors que les débutants sont payés 8 000 yens par planche, quelques stars touchent jusqu'à cent fois plus, auxquels s'ajoutent 10 % sur les ventes de *tankôbon* et un pourcentage parfois considérable sur les produits dérivés. Dans les années 1980 et 1990, outre Tezuka, qui y est entré le premier, des stars du manga, y compris de nouveaux venus comme Rumiko Takahashi, Akira Toriyama ou Kazuki Takahashi (*Yu-Gi-Oh!*) figurent sur la liste des plus gros contribuables de l'Archipel. Mais pour quelques dizaines de vedettes qui font fortune, l'industrie du manga exploite des milliers de soutiers qui, après des années de galère et l'échec de leur première série, finissent comme assistants précaires et mal payés, dessinent à la chaîne pour les studios d'animation ou regagnent leur province natale avec leurs rêves brisés.

1 Une connaisseuse : Sharon Kinsella, *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, University of Hawaii Press, 1997, 2000. Un évadé : *Journal d'une disparition* [2005]. Une série réaliste : *Seishun Shônen Magazine* [2008].

LE MANGA ACCÈDE À LA RESPECTABILITÉ

En se métamorphosant en produit de consommation de masse, et à mesure que ses premiers lecteurs avancent dans l'échelle des carrières et des responsabilités, le manga devient un phénomène de société et perd son aura sulfureuse. Né comme un sous-produit culturel pour enfants, forgé dans le feu de la contestation, il accède désormais à la respectabilité.

Dans le monde de la « haute culture », il était de bon ton de mépriser le manga. Le théâtre est le premier à faire un pas vers lui, en 1974, quand la célèbre troupe féminine du Takarazuka triomphe avec une adaptation de *La Rose de Versailles*, qui figure depuis sans interruption à son répertoire. La littérature commence à flirter avec le manga, à mesure qu'elle entre, elle aussi, dans une logique commerciale avec l'avènement du « roman médian » tiré de la vie quotidienne, visant un lectorat de masse et dont les auteurs viennent souvent du monde des médias, voire du showbiz. En 1986, c'est une revue littéraire, *Yasei Jidai*, qui reprend le légendaire *Phénix* que Tezuka avait interrompu depuis cinq ans.

Ce dernier s'était parfois inspiré de monuments de la littérature mondiale, tel *Crime et Châtiment* ou *Faust*, tout comme Katsuhiro Ôtomo, dont la première œuvre avait été une adaptation du *Mateo Falcone* de Mérimée. Désormais, l'inspiration chemine en sens inverse. En 1987, le lauréat du grand prix littéraire Bungakukai est accusé d'avoir plagié une série d'Akimi Yoshida¹. Au cours de la polémique qui s'ensuit, et à laquelle la dessinatrice met habilement un terme en se déclarant fière d'avoir

1 *Kawa yori mo nagaku juruyakari* [Plus long et lent que la rivière, 1983-1985].

pu inspirer un écrivain, un critique déclare : « On est en droit de soutenir que le manga surpasse désormais la littérature. » La même année, Jirô Taniguchi commence *Au temps de Botchan*; pendant neuf ans, cette fresque consacrée à la vie politique et intellectuelle de l'époque Meiji séduira un public cultivé, féru de littérature et d'histoire. Dans la période suivante, la fécondation mutuelle entre narration graphique et littérature se fera ouvertement; certains mangakas dessineront de véritables recueils de nouvelles¹, des mangas seront déclinés en romans, et nombre d'auteurs passeront d'un genre à l'autre.

La critique et l'étude du manga deviennent des genres journalistiques et académiques à part entière. Les revues spécialisées se multiplient² et les grands quotidiens se dotent de rubriques *ad hoc*. Le début de la période connaît encore des polémiques où s'échangent, comme partout, les arguments éculés à propos de l'influence (néfaste?) de la bande dessinée sur le niveau culturel de la nation en général, et les jeunes esprits en particulier. Mais dans les années 1980, les détracteurs du manga sont réduits au silence. L'esprit de la critique change. Jusqu'alors, elle était surtout le fait d'intellectuels de gauche qui faisaient une analyse idéologique du contenu des séries. Le débat opposait ceux qui voyaient dans le manga un opium du peuple destiné à inculquer à la jeunesse un esprit de compétition individuel typiquement capitaliste (Jun Ishiko) et ceux qui saluaient en lui une forme inédite de culture de résistance émanant du peuple (Shunsuke Tsurumi, Takao Satô). Mais

1 Hiroki Endô : *Nouvelles* (1996-1997). *Un été andalou et autres aubergines* (2000-2002).

2 Parmi les plus connues : *Mangashugi* (Manga-isme), créée en 1967; *Mangakai* (La science du manga, 1974), *Manga Shin Hiyô Taikei* (La nouvelle critique du manga, 1975).

le conservatisme triomphant des années 1980 stigmatise l'analyse de contenu comme « subjective ». Désormais, la critique se veut débarrassée de toute idéologie, « neutre » et « scientifique ». Sémiologues et spécialistes de la communication occupent la scène. Les nouveaux papes du genre – Inuhiko Yomota, Eiji Ôtsuka, Fusanosuke Natsume, Gô Itô – se consacrent pour l'essentiel à la « théorie du manga comme mode d'expression » (*manga hyôgenron*); ils décortiquent le dessin et l'organisation des planches, théorisent la « grammaire du manga » (*manga bunpô*) et dissertent sur le statut épistémologique ou ontologique du personnage dessiné. D'autres s'attachent à retracer dans le détail l'histoire d'un genre que le Japon reconnaît désormais comme un fleuron de sa culture nationale. Ainsi débarrassé de tout parfum contestataire, le manga est prêt à entrer à l'université. Il s'y glisse d'abord par la petite porte grâce à des enseignants qui lui font une place dans leurs cours, en attendant qu'on lui déroule le tapis rouge des chaires et des départements spécialisés dans la période suivante.

Cette « science du manga » n'est pas si neutre qu'elle le prétend. Ceux qui en écrivent l'histoire survalorisent le personnage très « comme il faut » d'Osamu Tezuka, rejeton typique de la classe moyenne supérieure, bon père de famille, travailleur acharné, et porteur de ce que ses laudateurs présentent comme un message d'espoir humaniste et écologique du meilleur effet – quitte à voiler ce qui dérange le chœur des louanges officielles et à oublier *Yakkepachi Maria* la poupée gonflable ou les sulfureuses tragédies de *Kirihito* ou de *MW*. A sa mort en 1989, la critique unanime porte « le dieu du manga » au Panthéon, et le très prestigieux musée d'Art moderne de Tôkyô lui consacre une exposition. Dans le même temps, les grands

auteurs du *gekiga*, individus marginaux et douteux parlant de choses inavouables et idoles des contestataires, sont laissés dans l'ombre : *exit* Shirato Sanpei et les gamins cul nu de « L'école impudique ». L'essentiel est que le manga, désormais porteur d'enjeux considérables qui lui valent la sollicitude intéressée des autorités et du monde des affaires, soit doté de l'image la plus convenable possible et mis au meilleur usage conservateur.

DU DIVERTISSEMENT AU MÉDIA : L'AVÈNEMENT DU « MANGA INFORMATIF »

Dans la deuxième moitié des années 1980, l'entrée des grands groupes multimédias dans l'industrie du manga lui ouvre un nouveau marché à grande échelle. Tout commence en 1986 quand le quotidien économique *Nihon Keizai Shinbun*, voix officieuse du patronat, confie à Shôtârô Ishinomori, dont la carrière est alors presque au point mort, la tâche de publier en feuilleton les travaux d'une série de séminaires organisés pour analyser (et encenser) le modèle économique nippon ; le *tankôbon* *Les Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée* se vend à 550 000 exemplaires en un an.

Dès l'année suivante, le *Asahi Shinbun* – considéré comme le plus à gauche des grands quotidiens nippons – publie la version manga de *Made in Japan*, autobiographie du président de Sony réalisée par un autre grand vétéran, Takao Saitô ; suivent des hagiographies à la gloire de Honda, du géant de l'agroalimentaire Ajinomoto et de la maison de titres Nomura. En 1989, Ishinomori réalise pour Chûô Kôronsha, éditeur de l'intelligentsia, une *Histoire du Japon* en 48 volumes supervisée par une cinquantaine d'universitaires. Approuvé par le ministère

de l'Éducation, qui avait déjà introduit Tezuka et Sanpei Satô (le créateur du strip *Fuji Santarô*) dans les manuels d'école primaire en 1985, ce monument deviendra bientôt un classique pour tous les écoliers de l'Archipel.

A côté de ce « manga informatif » (*jôhō manga*), on voit aussi apparaître des œuvres baptisées *salaryman manga*, ou *business manga**. Ces séries décrivent de manière très détaillée l'univers des grandes entreprises ou celui d'un grand hôtel, le monde louche des usuriers spécialisés dans le racket des PME en difficulté, les problèmes des campagnes en voie de désertification, le travail des avocats et le fonctionnement des tribunaux, les dessous de la vie politique ou du métier de journaliste, et bien d'autres choses susceptibles d'intéresser l'étudiant ou le col blanc moyen. Ces séries créent un nouveau marché qui s'ajoute à celui du seinen manga, dont elles prennent le relais aux alentours de la trentaine auprès des adultes actifs, qu'elles suivent ensuite à mesure qu'ils avancent dans leur carrière. Dans les années 1990, les séries informatives, le *salaryman manga* et le seinen compteront pour près du tiers du tirage des magazines, et le porteront à des niveaux records.

LE MANGA ET L'ÂME DE LA NATION

La place que le manga acquiert dans la nation est aussi attestée par l'épanouissement de trois genres : l'aventure de l'espace, les séries de robots de combat (*mecha*) et le post-apocalyptique, dont les grands classiques datent de cette période. Ce sont les trois piliers initiaux de la culture *otaku* – un terme apparu vers 1970 et sur lequel nous reviendrons.

La parution de la trilogie SF de Leiji Matsumoto (*Uchû senkan Yamato*, *Galaxy Express 999* et *Captain Harlock*, alias *Albator*) s'échelonne de 1974 à 1981. Les principales séries *mecha* de Gô Nagai, dont les versions animées pour la télévision joueront un rôle essentiel dans l'expansion de la culture populaire japonaise en Occident, paraissent au milieu des années 1970, et le toujours vivace *Gundam* fait ses débuts en 1979. Comme nous l'avons vu, les robots de combat sont une expression cathartique du traumatisme des plus jeunes Japonais témoins de la guerre et de la défaite, et le triomphe de la série où Matsumoto ressuscite en vaisseau de l'espace le mythique cuirassé de la marine impériale atteste qu'il y a là aussi un retour de ce que la nation a collectivement refoulé.

Plus révélatrice encore est la floraison du post-apocalyptique. La parution de *Gen d'Hiroshima*, l'unique témoignage en manga d'un jeune survivant sur l'holocauste nucléaire, s'étend sur presque toute la période (1973-1985). Elle est accompagnée par cinq déclinaisons majeures du genre¹. En mettant en images l'horreur d'Hiroshima, *Gen* atteste que le moment est enfin venu où l'indicible peut être raconté aux nouvelles générations – quoique non sans mal, comme le montrent les difficultés de sa prépublication. L'immense succès de l'œuvre de Keiji Nakazawa, dont ni la littérature ni le cinéma n'offrent l'équivalent, démontre que la narration graphique est peut-être le meilleur moyen pour cette mise au jour.

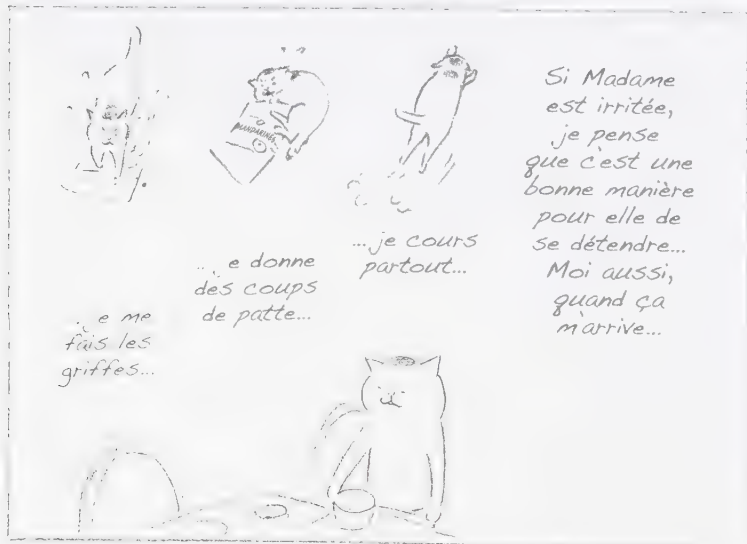
Que le manga puisse ainsi prendre en charge le traumatisme fondateur de l'identité japonaise contemporaine atteste mieux que tout à quel point il est devenu

1 *L'Ecole emportée*, *Violence Jack* (1973-1978), *Akira* (1982-1990), *Ken le survivant* (1983-1988) et *Nausicaä de la vallée du Vent* (1982-1994), la seule œuvre manga de Hayao Miyazaki.

un reflet de l'inconscient collectif et un mode d'expression légitime pour la communauté nationale tout entière. C'est aussi à cela que les autorités rendent hommage à leur manière en accordant au manga de multiples formes de reconnaissance officielle – utilisation dans le système scolaire, musées, chaires universitaires, et bientôt promotion systématique à l'étranger – qu'aucun autre pays n'a jamais consenties à cette échelle à la bande dessinée.



Le 9 février 1989, Tezuka disparaît. Le 9 novembre, la chute du mur de Berlin ouvre une nouvelle période de l'histoire mondiale. En décembre, *Shônen Jump* franchit la barre jamais atteinte des 5 millions d'exemplaires. Le dernier jour de l'année, l'indice boursier Nikkei, au terme de cinq années de hausse frénétique, clôture à près de 40 000 points. Quelques jours plus tard, sa dégringolade sera le prologue d'une crise qui dure encore aujourd'hui et qui a remis en question tout le modèle japonais. Le manga ne pouvait qu'en subir le contrecoup.



Nekomura-san (Kyou no Nekomura-san 3)

© 2008 Yoriko Hoshi/Magazine House.

CHAPITRE 6

DE L'APOGÉE AU DÉCLIN ?

1990- ...

PAYS EN CRISE, MANGA EN CRISE

L'année 1990 marque le début d'une crise prolongée qui ébranle encore le Japon vingt ans plus tard. La Bourse et l'immobilier perdent jusqu'aux trois quarts de leur valeur, et l'Archipel connaît six années de récession entre 1997 et 2003. Plans sociaux, faillites, chômage, précarisation du travail : la société souffre. L'instabilité politique s'installe, et treize premiers ministres se succèdent avant que le PLD finisse par perdre en 2009 le pouvoir qu'il détenait depuis cinquante-quatre ans. Le Japon connaît une crise démographique sans précédent. La natalité n'est plus que de 1,3 enfant par femme, et les jeunes sont de moins en moins nombreux alors la durée de vie ne cesse d'augmenter. A ce rythme, en 2025, l'Archipel aura perdu 10 millions d'habitants et presque un tiers des Japonais aura plus de 65 ans.

L'industrie du manga en subit les conséquences. Après avoir culminé à 1,89 milliard d'exemplaires en 1994, le tirage des magazines et *tankôbon* a chuté de plus d'un tiers. Il n'était plus que de 1,26 milliard en 2006, même si le

chiffre d'affaires n'avait diminué que de 17 % et atteignait encore 481 milliards de yens (environ 4 milliards d'euros). Le manga est affecté par le tassement de la consommation des ménages et des recettes publicitaires, mais sa crise est aussi structurelle : l'évolution démographique lui est très défavorable et, dans une société transformée par la crise, les modes de consommation changent à son détriment.

Pour autant, en 2010, le Japon était encore la première puissance financière, la deuxième économie en termes de P.I.B. et la quatrième puissance commerciale de la planète, un formidable réservoir de haute technologie, et même une puissance militaire qui ne craint pas la comparaison avec la France ou la Grande-Bretagne. Malgré la forte progression des inégalités, le sentiment d'une communauté de destin et la fierté nationale demeurent vigoureux.

L'Archipel se réinvente. La crise a dévalorisé ce que les Japonais appellent la « société contrôlée » (*kanri shakai*) – une société de contraintes multiformes où le destin et les conduites de chacun étaient strictement commandés par ses diplômes et par sa place dans les diverses hiérarchies qui ont tant d'importance dans l'Archipel. Le mode de vie harassant du *salaryman* qui sacrifie toute sa vie personnelle à son entreprise est aujourd'hui déprécié, au moins symboliquement, au profit de celui d'un individu, qui cherche à exprimer tout son potentiel et s'autorise une certaine dose d'hédonisme. La crise ayant ébranlé les secteurs qui étaient de la responsabilité quasi exclusive des hommes (économie et politique), l'univers féminin et ses valeurs ont pris par contraste une aura nouvelle. Sur le plan économique aussi, face au géant manufacturier chinois, le Japon mise sur l'innovation, la créativité et les « industries de contenu ».

Ce contexte est favorable au manga, industrie créative et de contenu par excellence. Les bouleversements actuels fournissent une riche matière à un média qui se nourrit depuis un demi-siècle des changements de la société et des mentalités. Le manga se découvre aussi un fort potentiel sur le marché mondial, où il s'est taillé en une quinzaine d'années une place de choix. Les autorités nippones, dans l'espoir que la diffusion de sa culture populaire à l'échelle mondiale accroîtra l'influence internationale du Japon, y apportent un soutien logistique, *via* le ministère de l'Économie, du Commerce et de l'Industrie, et même politique : en 2007 et 2008, Astroboy et le chat Doraemon ont été nommés « ambassadeurs », et le Japon a créé un prix international du Manga qui se veut « le prix Nobel de la bande dessinée ». Les fans ne peuvent que s'en réjouir, mais ces honneurs dont on l'entoure aujourd'hui posent la question de l'instrumentalisation d'un genre qui, né rebelle et développé en marge de l'establishment, semble de plus en plus normalisé et formaté.

FORMATAGE ? L'ÈRE DES SÉRIES PRÉFABRIQUÉES

Les vingt dernières années ont été marquées, comme nous le verrons, par une activation de la censure contre le manga, qui s'est traduite par la multiplication des séries interdites d'exposition et de vente aux mineurs sous le très vague prétexte de « nocivité » (*yûgaisei*). Surtout, une partie croissante de la production est de plus en plus contrôlée et formatée, à mesure que les éditeurs prennent le contrôle de la conception même des séries. On passe d'un processus dans lequel le mangaka concevait et créait une œuvre originale à celui où l'éditeur lui passe commande d'une série préfabriquée dont le sujet,

les personnages et le scénario ont été élaborés dans les conférences de rédaction, les dialogues écrits par des professionnels et la documentation rassemblée par une firme spécialisée. Un des dessinateurs maison n'a plus ensuite qu'à mettre en images ce produit plus qu'à moitié fini.

Les responsables du manga chez Kôdansha, Shôgakukan ou Shûeisha appartiennent à l'élite la plus classique. Mâles, sortis des meilleures universités, ils ont choisi de travailler pour un grand éditeur en raison du prestige de l'entreprise plutôt que par goût de la bande dessinée, dont certains n'ont presque jamais lu avant d'être nommés au département manga. Leur mainmise sur le processus de création constitue un renversement complet par rapport aux années 1945-1970, où il était impulsé par les auteurs, dont beaucoup des plus grands venaient de catégories sociales défavorisées et avaient souvent une histoire personnelle dramatique et une mentalité rebelle. Désormais, les cadres de l'édition entendent choisir les sujets des séries en fonction de ce qui, selon eux, doit intéresser le grand public, et orientent volontiers les scénarios en fonction de leur propre idéologie.

Ainsi s'explique, comme nous le verrons, la brusque floraison, dans les années 1990, de séries traitant de la vie politique, qui prônent un nationalisme décomplexé et la mise à l'écart du vieux PLD sclérosé. Selon la conjoncture, les mangakas sont aussi priés de faire œuvre utile en vantant les vertus des forces armées, dont le renforcement est la grande œuvre de la droite japonaise dans les années 1990 ; les joies de la vocation médicale et paramédicale, à un moment où l'Archipel vieillissant commence à manquer de professionnels de santé ; l'intérêt de la profession d'avocat(e), alors que le renforcement du système judi-

ciaire, sous-développé, est une demande forte des milieux économiques ; la revitalisation des campagnes où ne restent plus que des vieillards mais où le vrai cœur du Japon est toujours censé battre ; les possibilités nouvelles censées être offertes aux femmes dans le monde de l'entreprise¹... En commandant même une série à la gloire de ses chargés d'édition, Kôdansha révèle à quel point le rapport de forces s'est inversé entre éditeurs et mangakas : jusqu'alors, c'étaient ces derniers qui se mettaient en scène, comme l'avaient fait Shinji Nagashima et le duo Fujiko Fujio².

LE MANGA EN QUÊTE D'AUTEURS : TROIS GÉNÉRATIONS DE MANGAKAS

Des séries ainsi formatées ont moins de potentiel, en termes d'audience, que n'en avaient des héros comme le petit Astroboy au grand cœur atomique, Joe Yabuki (*Ashita no Jô*) au grand cœur de boxeur prolétarien héroïque, ou Black Jack, le chirurgien génial et proscrit de Tezuka au grand cœur de philosophe faussement cynique. Ces archétypes racontaient aux Japonais des histoires où résonnaient les grandes questions de l'époque et, au-delà, tout le drame humain. Ils fédéraient la nation, au même titre que les joueurs des Giants, qui dominaient le baseball nippon, ou la grande chanteuse populaire Hibari Misora (1937-1989). Depuis un quart de siècle, aucune série n'y parvient plus. L'époque du manga porteur d'idéaux et de souvenirs communs pour toute une génération semble bien finie. Les éditeurs multiplient les succès formatés sur des créneaux ciblés, mais courent en vain derrière un grand best-seller

1 Voir chap. 15, p. 309, note 1.

2 Les chargés d'édition : *Henshû-Ô* [1993-1997]. Fujiko Fujio : *Manga michi* [depuis 1970]. Nagashima : *Mangaka zankoku monogatari*. En français, voir Kazuhiko Shimamoto : *La Plume de feu* [1990-1991].

national, cependant que les critiques gémissent : « Il n'y a plus de génie parmi les mangakas ; tous se noient dans la masse, aucun ne ressort¹. » Le déclin du manga viendrait donc de la faible qualité des mangakas...

Depuis les débuts du manga moderne, trois générations de dessinateurs très différentes se sont succédé. La génération Tezuka-Shirato, éclore dans le traumatisme de la défaite, ressentait profondément le drame humain, se donnait pour mission de rebâtir la nation, voire le monde, et a révolutionné l'art de la narration graphique. La génération Ôtomo-Toriyama, qui lui a succédé au cours des années 1980, est celle des baby-boomers tardifs, nés au milieu des années 1950. Leur expérience fondatrice a été l'échec de la rébellion de leurs frères aînés en 1968, dont ils ont tiré des leçons de vie désabusées – il suffit de comparer *Akira* à *Gen d'Hiroshima* et *Dragon Ball* à *Astroboy* pour comprendre ; et si Ôtomo dessine « beaucoup mieux » que Tezuka, ce n'est pas lui qui a rompu de manière décisive avec la bande dessinée occidentale.

La troisième génération, née au milieu des années 1970, est entrée dans la carrière après 1990. On pourrait la baptiser « Fujisawa-Takaya », par référence à deux succès majeurs du shônen et du shôjo de cette période, *GTO* (1997-2002) et *Fruits Basket* (1998-2006). Elle a grandi, plutôt gâtée, dans un Japon prospère et conservateur, sans vivre d'expérience forte. Dessinant dans le style manga depuis qu'elle sait tenir un crayon, elle en connaît par cœur toutes les figures et n'en imagine guère d'autres. La créativité et la puissance des émotions ne sont pas son fort, et son vécu est encore appauvri par la manière dont les éditeurs tendent à couper leurs auteurs du monde.

1 Yoshihiro Yonezawa, *Comic Box*, décembre 1992.

DES CRÉATEURS AUX COLLEURS?

Les jeunes mangakas du tournant du XXI^e siècle sont les enfants d'une révolution culturelle, qu'on baptisera ici « postmoderne » en suivant Hiroki Azuma¹, qui a démonétisé la prétention des idéologies à transformer le monde et les « grandes narrations » qui donnaient un sens à l'histoire. Les Japonais, habitués à faire bloc autour des buts communs définis par les autorités – « un pays riche et une armée forte » à l'époque Meiji, « rattraper l'Occident » après la défaite – ont vu leurs certitudes ébranlées par la crise. Les marketeurs et les autorités leur répètent à l'envi que l'avenir est à l'épanouissement individuel. Si le manga ne produit plus de séries mythiques, c'est d'abord parce que les lecteurs ne sont désormais pas plus capables de croire aux mythes que les jeunes mangakas d'en créer.

Ces derniers appartiennent à cette « génération *otaku* » dont Azuma décrit la culture comme une base de données où s'entassent des milliers de fragments – personnages, accessoires, situations – tirés de l'univers du manga et de la janimation, dans laquelle ils puisent pour créer des œuvres par collage. Leur originalité s'en ressent souvent, cependant que les plus créatifs de leurs prédécesseurs se détournent vers des secteurs où la liberté est plus grande que dans l'industrie du manga. La désertion d'Ôtomo vers le cinéma d'animation après *Akira* est significative à cet égard. Beaucoup d'autres, comme Yoshikazu Yasuhiko (*Jeanne, Jésus*) ou Kei Toume (*Sing « Yesterday » for me, Les Lamentations de l'agneau*), se partagent entre une œuvre dessinée souvent innovante et l'animation, le jeu vidéo et l'illustration, alors que d'autres exportent leur savoir-faire vers les studios étrangers.

1 Hiroki Azuma, *Génération Otaku, Les enfants de la postmodernité*, traduction française, Hachette, 2008.

La crise de la créativité du manga est triple : des éditeurs qui le formatent, de jeunes auteurs pour qui « créer » se ramène souvent à assembler des fragments, et un lectorat qui ne croit plus aux « grands récits ». Cette crise est trop profonde pour être aisément résolue par les moyens mis en œuvre pour découvrir ou former des mangakas de talent. Les compétitions organisées par les grands éditeurs attirent des milliers de « colleurs de base de données », excellents dessinateurs mais pauvres narrateurs, et les jurys, soucieux de rentabilité immédiate, tendent à choisir des candidats préformatés. Les formations au métier de mangaka dispensées dans des dizaines d'écoles professionnelles, et même à l'université, privilégient elles aussi l'employabilité.

Les tentatives pour trouver du sang neuf à l'étranger restent limitées, comme la publication par Shôgakukan de quelques auteurs coréens (*Le Nouvel Angyo Onshi*), ou ont été décevantes. Kôdansha a mené pendant dix ans (1989-1998) un programme visant à former des dessinateurs étrangers, principalement européens ; mais bien que quelques œuvres aient été publiées, comme *L'Autoroute du Soleil* du français Baru, l'expérience a achoppé sur la difficulté des participants à se plier au rythme de publication et sur leur connaissance trop limitée de la culture et des attentes du lectorat japonais.

DU GEKIGA À LA PARODY: DISPARITION DE LA PÉPINIÈRE DU « DEUXIÈME SECTEUR »

Il manque aussi aujourd'hui à l'industrie du manga ce qui lui a conféré une bonne partie de sa vitalité dans les périodes précédentes : l'existence d'un deuxième secteur de production dans lequel de petits éditeurs aventuriers laissaient la bride sur le cou à des auteurs

non conventionnels, dont les meilleurs allaient ensuite dynamiser et renouveler les grands magazines.

Au lendemain de la guerre, le secteur du *akahon*, où Tezuka lui-même s'est fait la main pendant des années, puis celui du *kashihon*, ont nourri et formé nombre des stars que les magazines ont ensuite récupérées pour porter le manga au-delà du genre pour enfants. Après la disparition des librairies de location, un deuxième secteur a subsisté autour de deux magazines : *Garo*, créé en 1964 par Sanpei Shirato et Katsuichi Nagai, un ancien éditeur d'*akahon*, dont le tirage atteignit 80 000 exemplaires au début des années 1970, et *COM*, créé en 1967 par un Tezuka qui dénonçait déjà « le commercialisme qui réduit les mangakas à la servitude ».

Ces « magazines pour fanas » ont fait vivre un manga d'auteur qui a révélé nombre de talents encore peu connus hors du Japon¹, et d'autres qui commencent à l'être : Yoshiharu Tsuge et Yû Takita, que le lecteur connaît déjà, Kiriko Nananan (*Everyday, Rouge bonbon*), Kazuichi Hanawa (*Dans la prison; Tensui. L'eau céleste*), et Suehiro Maruo (*Vampyre*), maître de l'*ero-guro* horrifique, que nous retrouverons plus loin. Quelques-uns deviendront des stars, comme Ishinomori, le duo Fujiko Fujio, ou Yoshikazu Ebisu, « le prince de l'ultra non-sens », à qui la loufoquerie cruelle de ses séries sur l'univers des *salarymen*² permettra de devenir l'un des plus célèbres *tarento** de la télévision japonaise.

COM disparu dès 1972 et la circulation de *Garo* étant devenue confidentielle, l'univers des fanzines (*dôjinshi*) a pris le relais pour fournir l'industrie en nouveaux talents,

1 Notamment Shinji Nagashima (*Mangaka zankoku monogatari*), Shungiku Uchida et Shin'ichi Abe, que nous retrouverons au chap. 18.

2 *Watashi wa nannimo kangaenai* [Moi, je n'en pense rien, 1983], *Salaryman kiki ippatsu* [Le salaryman s'en sort de justesse, 1985].

surtout féminins. Beaucoup des Fleurs de l'an 24 écloses au début des années 1970 avaient fait leurs premières armes dans les *dôjinshi*. Dans les années 1980, la gigantesque convention Comiket a donné à l'univers du manga amateur une structure solide et une visibilité croissante. Au milieu des années 1990, près de 50 000 clubs et groupes de dessinateurs se disputaient les 16 000 stands de cette grand-messe semestrielle. Le développement des techniques de reproduction très bon marché (photocopie, offset portatif) a permis aux amateurs d'imprimer et de diffuser largement leurs œuvres, dont certains vivent aussi bien que des professionnels. Certains fanzines ont atteint la taille commerciale, comme *June*, pionnier des *ladies comics*, et d'autres, comme *Comic Box*, sont devenus une référence dans le domaine de la critique de manga. L'univers des *dôjinshi* a donné naissance à des genres (*ladies comic*, *yaoi* et *yuri*, lolicom¹) dont l'industrie s'est emparée avec profit. Nombre de créateurs, et surtout de créatrices, s'y sont formés avant de passer aux grands magazines et, pour certaines, telles Rumiko Takahashi et les dessinatrices de CLAMP, de devenir des stars mondiales.

Mais le manga amateur est la première victime du syndrome du collage. L'essentiel de la production consiste désormais en *parody* : le détournement des séries à succès, sous forme *yaoi*, *yuri*, ou de franche pornographie. Le Comiket, avec 510 000 visiteurs en 2008, est aujourd'hui la plus grande manifestation régulière organisée dans le monde par une association, mais l'étroitesse croissante de son inspiration ne fait plus de l'univers des *dôjinshi* un réservoir de talents aussi riche qu'il l'a été un moment pour l'industrie du manga en crise.

1 Amours homosexuelles au masculin et au féminin ; séries consacrées aux filles d'apparence très jeune.

SURPRODUCTION ET INDIVIDUALISATION DE LA CONSOMMATION

Un des paradoxes de la crise du manga est que l'offre n'a cessé d'augmenter alors que la demande diminuait, car les éditeurs ont multiplié les titres pour tenter de compenser le recul des ventes. De 1995 à 2006, alors que leurs tirages s'effondraient, le nombre des magazines est passé de 261 à 305, et celui des nouveaux *tankôbon* a explosé (7 825 en 2000, 10 965 en 2006). L'équilibre entre les deux modes de diffusion s'est modifié au profit des *tankôbon*, dont le chiffre d'affaires n'a cessé de progresser et dépasse celui des magazines depuis 2004.

Cette évolution reflète un changement du mode de consommation du manga. Celui-ci est de moins en moins un vecteur de socialisation fondé sur l'inclusion dans un groupe de pairs fidèles à un titre, la création de lien social *via* les discussions sur les séries, et la distinction qui récompensait les plus experts. Le fan est désormais un individu hédoniste qui butine pour son seul plaisir. Moins fidèle à un magazine qu'à une série, il répugne à payer l'équivalent de 2 ou 3 euros¹ pour en lire un unique épisode perdu dans un gros magazine mal imprimé, quand le *tankôbon* qui lui en offrira quinze coûte moins du double.

La diversification des réseaux de distribution accompagne cette individualisation de la consommation. Apparus dès les années 1970, les *manga kissa** se multiplient. A quelques centaines de yens l'heure de lecture, Internet et boissons incluses, c'est le moyen le moins cher de consommer du manga. Les grandes librairies d'occasion sont apparues en 1990 avec l'ouverture des premiers magasins Book Off,

1 Un euro valait environ 135 yens au moment où ce livre a été terminé.

dont on compte aujourd'hui plus de 900. Enfin, depuis quelques années, dans les *convini*, les clients peuvent acheter des mangas à toute heure du jour ou de la nuit pour agrémenter les *cup ramen** de leur dîner ou bercer leurs insomnies. Ces chaînes de supérettes assurent désormais environ 15 % des ventes de mangas, mais elles imposent aux éditeurs des conditions drastiques, telles que le retrait des invendus au bout d'une semaine et le tirage de collections spéciales de *tankôbon* à prix cassé, baptisées *convini manga*.

MAGAZINES VS MANGA DIGITAL : QUEL AVENIR POUR LA BANDE DESSINÉE ?

Bien qu'ayant perdu beaucoup de leur lustre, les magazines demeurent essentiels à l'industrie du manga, dont la prépublication systématique des séries fait l'originalité et la force. Inséparables de l'histoire et de la culture de la bande dessinée japonaise, ils sont la vitrine qui permet de proposer en permanence des nouveautés aux consommateurs et de tester les nouveaux produits avant d'investir sous la forme beaucoup plus profitable du *tankôbon*. La médiocrité de l'impression et la publicité permettent aux magazines de garder un point d'équilibre assez bas (10 000 exemplaires pour un titre spécialisé, 30 000 pour les *ladies comics*) qui limite les risques financiers. Ils ne sont donc pas près de disparaître, comme l'atteste, même s'il s'est soldé par des échecs, le lancement des premiers gratuits en 2007¹.

Cela n'empêche pas les éditeurs de chercher de nouveaux supports du côté du high-tech. A voir, dans le métro, les jeunes Japonais pianoter sur leurs *keitai** quand leurs

1 *Gumbo*, distribué à 100 000 exemplaires chaque semaine dans la région de Tôkyô entre janvier et décembre 2007, et *Comic Yoshimoto*, interrompu au septième numéro.

ânés lisaient du manga, l'idée s'impose de développer l'offre en ligne. Et pourquoi ne pas faire d'une pierre high-tech deux coups en dénichant aussi, grâce à elle, de nouveaux talents? Si un chanteur peut percer en diffusant sa première maquette dans la blogosphère, pourquoi certains des dizaines de milliers de mangakas amateurs que compte l'Archipel n'en feraient-ils pas autant? Devenue un phénomène médiatique en 2005, Yoriko Hoshi, une blogueuse qui met chaque jour en ligne une unique case de *Nekomura-san* dont l'héroïne est une chatte femme de ménage, a signé chez Kôdansha et connaît aujourd'hui le succès jusqu'en France.

Dans la profession, le *digital manga* est présenté comme l'avenir. En 2007, son chiffre d'affaires a atteint 10,6 milliards de yens (environ 815 millions d'euros), dont les trois quarts venaient des téléchargements sur les téléphones mobiles, et le premier fournisseur (NTT Solumare) a dépassé les 200 millions de téléchargements. Toutefois, si la diffusion en ligne a sauvé certaines séries de qualité interrompues par la disparition de leur magazine, la majorité des téléchargements s'opère après minuit et concerne des séries semi-pornographiques. Même s'il peut toucher un nouveau public et fournir une offre de qualité, il est douteux que le *digital manga* séduise ceux qui ont lu toute leur vie du manga papier, faute de procurer le même confort de lecture et le plaisir de la collection... Surtout, le high-tech ne saurait résoudre le problème structurel auquel l'industrie du manga est confrontée : le rétrécissement et la saturation du marché.

UN MARCHÉ MATURE EN PEAU DE CHAGRIN

L'évolution démographique va décimer inexorablement le lectorat du manga. Neuf millions de baby-boomers sont entrés dans la soixantaine avant 2010 et

prendront progressivement leur retraite. Ce faisant, ils rompront avec une routine d'un tiers de siècle : l'achat en kiosque de leur magazine favori, sa lecture sur le trajet vers le travail, et les discussions entre collègues sur leurs séries favorites. Le risque sera grand qu'ils se détachent du manga, d'autant que si les éditeurs ont déjà trouvé un nom pour les séries destinées à retenir les seniors (*silver manga*), ils n'en ont pas encore découvert la recette.

A l'autre extrémité de la pyramide des âges, la dénatalité réduira de 5,5 millions le nombre des moins de 15 ans avant 2025 : autant de lecteurs potentiels en moins pour le manga. En outre, les plus jeunes s'en détournent au profit des jeux vidéo et des séries animées. Pour nombre d'écoliers japonais, la bande dessinée, présente dans les bibliothèques scolaires et encensée par leurs parents et leurs professeurs, est en passe de devenir ce qu'était jadis la littérature classique. Ce sont les bons élèves qui en lisent encore ; les autres, acculturés aux images animées et aux jeux interactifs, ne sont pas très à l'aise avec la narration graphique. Les éditeurs semblent en avoir pris leur parti : dès 1993, Shûeisha a lancé *V Jump*, consacré aux jeux vidéo et aux séries manga qui en sont tirées (*Dragon Quest*), tandis que *Korokoro* systématise le doublonnage entre jeux et séries dessinées. Depuis le milieu des années 1990, les grands mix-média destinés aux plus jeunes, tels *Yu-Gi-Oh!*, les *Pokémon* ou *Card Captor Sakura*, sont à base de jeux vidéo, de cartes, d'animations télévisées et de films ; le manga n'en constitue plus qu'un élément secondaire.

Quand bien même les jeunes reviendraient au manga et les baby-boomers lui resteraient fidèles, la population japonaise diminuera d'une dizaine de millions de personnes dans les quinze prochaines années. Alors que l'offre est surabondante, la demande décroîtra mécaniquement. La seule

issue est de trouver de nouveaux débouchés à l'exportation, comme l'ont fait depuis quarante ans toutes les industries japonaises dont le marché intérieur s'est trouvé saturé.

LE SALUT PAR L'EXPORTATION ?

L'exportation des univers du manga a commencé sous leur forme animée. Au milieu des années 1970, quand la demande de séries télévisées pour enfants a explosé en Occident, les studios japonais les produisaient pour moins de 3 000 dollars la minute, quand il en coûtait 5 000 en France et 4 000 aux États-Unis. L'Archipel produisait 1 800 épisodes par an, alors que la capacité de production française ne dépassait pas 450, et que notre télévision en consommait un bon millier. Le Japon disposait en outre de stocks considérables, car sa télévision diffusait massivement des séries animées enfantines depuis *Astroboy* en 1963. Le marché du divertissement télévisuel y était plus actif et inventif qu'en Occident car les chaînes privées, présentes dès les débuts de la télévision, vivaient dans un contexte très concurrentiel. La publicité et le sponsoring leur donnaient des moyens très supérieurs à ceux des chaînes publiques qui ont monopolisé les ondes françaises jusqu'en 1984, et elles jouissaient d'une liberté bien plus grande.

Dans les années 1970, productivité et créativité ont permis au Japon d'envahir le marché mondial des séries télévisées pour enfants : les œuvres japonaises ou coproduites avec le Japon représentaient 36,5 % de la programmation de *RécréA2* (1978-1988), et pas moins de 78,5 % de celle du *Club Dorothée* (1987-1997). Toute une génération de petits Français a découvert, émerveillée, les robots de l'espace, l'héroïc fantasy à la japonaise, les petits combattants, la comédie romantique

adolescente, les *magical girls*, le post-apocalyptique, les orphelines à l'optimisme increvable au milieu des pires épreuves, les petits footballeurs et les volleyeuses de génie, les héroïnes travesties mourant devant la Bastille... Ces personnages et ces univers n'avaient aucun équivalent dans notre BD pour enfants, soumise aux diktats puritains et bien-pensants de la Commission de surveillance des publications destinées à la jeunesse, ni dans les séries télévisées inspirées de cette BD.

Ce premier pas a été décisif. Devenus de jeunes adultes, les petits téléspectateurs qui vibraient pour *Goldorak*, *Lady Oscar*, *Candy Candy* et *Ken le survivant* ont ouvert le marché français au manga en faisant un triomphe à la traduction d'*Akira* en 1989-1990. Aujourd'hui trentenaires, ils constituent un lectorat adulte, souvent doté d'un bon niveau de vie et d'éducation, auquel les éditeurs français offrent désormais bien d'autres choses que les séries pour adolescents qui ont propulsé les ventes vers les sommets : le *gekiga* des années 1950-1960, les œuvres philosophiques et historiques de Tezuka, les séries rebelles de 1968, la nouvelle vague des dessinatrices qui s'affirment depuis le début du siècle, cet ancêtre du roman graphique qu'est le manga autobiographique, et bien d'autres...

La France est aujourd'hui le premier marché du manga à l'exportation. Mais bien qu'il s'en soit vendu 12,3 millions de volumes en 2008 pour quelque 120 millions d'euros, les profits qui en résultent sont infimes pour les éditeurs nippons. Ces 120 millions représentent moins de 4 % de leur chiffre d'affaires au Japon, et ils n'en touchent qu'une petite fraction : surpris par le succès du manga sur le marché européen dont ils ignoraient tout, ils se sont longtemps contentés de vendre des droits à bas prix. Mais aux Etats-Unis, où Shôgakukan et Shûeisha

sont présents ès qualités depuis 1987 à travers leur joint-venture Viz Media, ils n'ont pas su faire décoller les ventes, qui sont environ quatre fois moins importantes qu'en France pour une population cinq fois supérieure.

Grâce à la compétition acharnée qui les a poussés à occuper la moindre niche du marché, les éditeurs japonais offrent nombre de genres qui n'existent pas dans la bande dessinée occidentale, à commencer par les séries pour filles, que les éditeurs français ont abandonnées au début des années 1960. Le shôjo manga n'a rencontré aucune concurrence sur le marché occidental, et bien d'autres genres n'en rencontrent guère davantage, à commencer par ceux nés de l'histoire même du Japon : le post-apocalyptique, le *mecha* et les séries de samurai ou de ninja. *Akira*, *Goldorak*, *Vagabond* ou *Naruto* – le trio gagnant de départ.

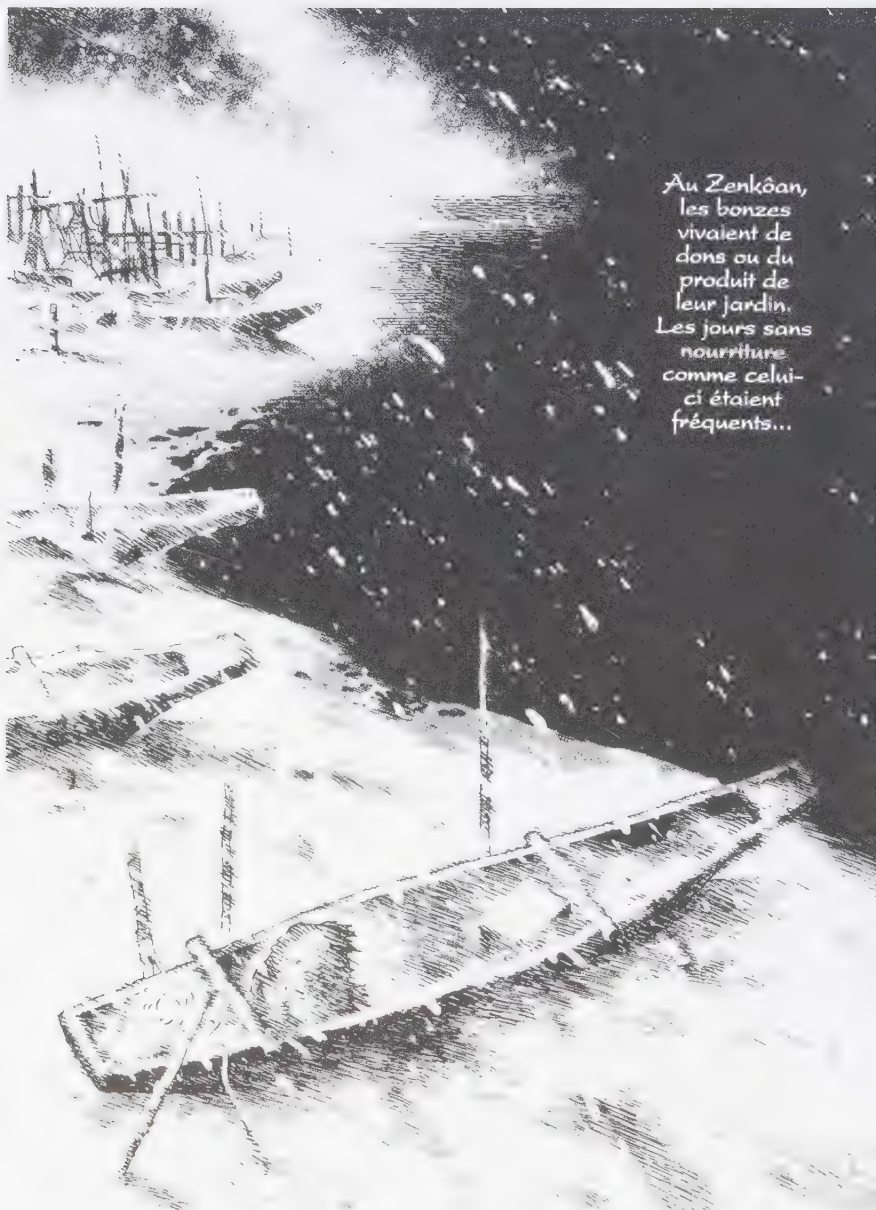
Avec un quart de siècle de décalage, l'analogie est frappante entre la *success story* de l'industrie japonaise des biens culturels et celle d'autres grandes industries comme l'automobile. L'industrie du manga présente d'ailleurs nombre de traits communs avec cette dernière, notamment sa structure duale associant les grands éditeurs et les petits studios ou les ateliers familiaux des mangakas, et l'accès à un vaste réservoir de main-d'œuvre bien formée (le manga amateur). Shûeisha et consorts ont appliqué la même stratégie que Toyota ou Honda : ils se sont consolidés sur un marché national captif où ils ont développé à loisir leur compétitivité en termes de productivité et de coûts, avant de s'imposer à l'exportation en contournant les protectionnismes (en France, où leurs héros de papier auraient été refoulés par la censure, ils sont entrés par la télévision) et en pratiquant le dumping, comme firent d'abord les éditeurs nippons en bradant les droits de séries qu'ils avaient déjà amplement amorties.

Toutefois, les bénéfices que l'industrie du manga peut réaliser à l'export resteront toujours limités par le fait qu'aucun pays au monde ne lui offre un marché de masse comparable, même de très loin, à celui du Japon. Sans compter qu'à trop prendre l'exportation en compte dans ses stratégies, le manga courra le risque de se « disneyser » en abandonnant ce qui fait sa différence – fantaisie débridée jusqu'à l'absurdité, dynamisme explosif jusqu'à la violence, et une liberté que n'effraient ni la vulgarité, ni l'exubérance sexuelle – pour se conformer aux normes de « bon goût » et de « politiquement correct » dictées par des cultures occidentales qui lui sont étrangères.



Au terme de ce survol, toute l'histoire du Japon nous est passée sous les yeux. On aura compris que le manga est bien davantage qu'une histoire de petites culottes et de grands robots. C'est une affaire sérieuse, non seulement sur le plan économique, mais aussi comme expression et révélateur des changements des mentalités et de la société dans un pays que les vicissitudes de l'histoire ont contraint à se transformer beaucoup plus profondément et rapidement que les nations occidentales au cours des cent cinquante dernières années. Ne serait-ce qu'à ce titre, la bande dessinée japonaise mérite une attention plus sérieuse que celle qu'on lui consent généralement chez nous. Sans toutefois oublier l'essentiel : le plaisir sans pareil qu'elle donne à ceux que la lecture de droite à gauche et « les visages tous pareils » ne rebutent pas par principe, et qui se reconnaissent d'une manière ou d'une autre dans les multiples univers du manga.

DEUXIÈME PARTIE
COMPRENDRE LE MANGA



Au Zenkôan,
les bonzes
vivaient de
dons ou du
produit de
leur jardin.
Les jours sans
nourriture
comme celui-
ci étaient
fréquents...

CHAPITRE 7

"ON N'Y COMPREND RIEN!"

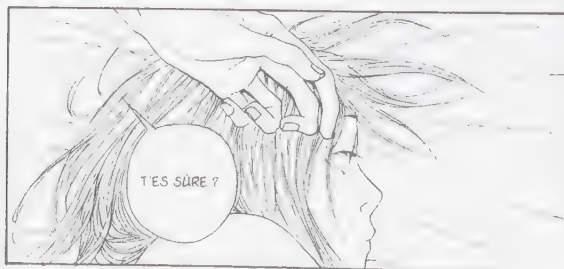
PRINCIPES GRAPHIQUES ET NARRATIFS DU MANGA

Face au manga, le premier problème que rencontre un adulte occidental, même familier de la BD, est parfois de parvenir à appréhender la page qu'il a sous les yeux. Entre les cases de toutes tailles et de toutes formes, le changement des plans et des angles de vue, et les onomatopées qui sabrent la planche, là où enfants et adolescents s'ébattent d'instinct, leurs aînés néophytes peinent à s'y retrouver. Y parvient-il que le parent le plus décidé à pénétrer les arcanes de *Dragon Ball* ou de *Fruits Basket* afin de comprendre pourquoi sa progéniture en raffole, achoppe sur une deuxième difficulté : celle de suivre une intrigue proliférante dont les nombreux personnages « se ressemblent tous » à ses yeux non avertis, et dans laquelle les glissements du temps et les changements de lieux ne sont indiqués que par des signes minimaux, qui souvent lui échappent.

Notre éducateur à l'esprit ouvert se fût-il plutôt essayé au superbe *Ikkyu* (ci-contre), à l'œuvre de Jirô Taniguchi (voir p. 348) ou à *Jeux d'enfant* (planche 2), qu'il n'eût pas été désemparé. Les encrages somptueux d'Hisashi Sakaguchi, dans la grande tradition du *sumi-e*, l'auraient séduit, et la ligne épurée de Q-ta Minami l'aurait enchanté par ce



Pl. 1 : *Des courges par milliers* © Kazu Yuzuki.

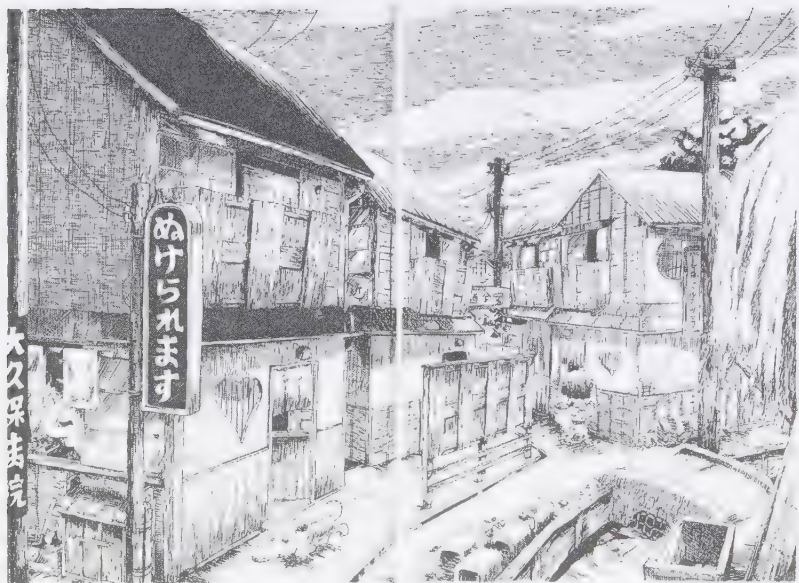


Pl. 2 : *Jeux d'enfant* © Q-ta Minami/Shodensha.

qu'on peut y trouver tout ensemble de tendresse et de rigueur « toute japonaise ». Le dessin hiératique de Jirô Taniguchi et le classique « gaufrier¹ » où il range sagement ses cases lui auraient paru familiers, ce qui explique pourquoi l'auteur du *Sommet des dieux* a été le premier mangaka primé au festival d'Angoulême. La maîtrise du jeu des noirs par Kazu Yuzuki, la manière sophistiquée dont Yû Takita utilise les hachures pour multiplier les nuances de gris, le style volontairement maladroit, rugueux et comme inachevé de Shin'ichi Abe, ou l'inspiration que Hinako Sugiura puise dans les estampes traditionnelles sont quelques autres exemples de la diversité infinie des styles de la bande dessinée japonaise (pl. 1, 3, 4, 5). L'offre disponible sur le marché français ne lui a pas rendu justice jusqu'ici en privilégiant les séries pour adolescents, dont le graphisme est le plus déroutant pour le néophyte. Il en résulte une réduction abusive du « style manga » à celui du shônen et du shôjo, qui nourrit encore certaines critiques malavisées.

Néanmoins, si grande que soit sa diversité, le manga moderne dans son ensemble doit quelque chose aux innovations graphiques et stylistiques qui se sont généralisées dans les magazines pour enfants et adolescents au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, notamment sous l'influence de Tezuka. Même les séries pour adultes se sont nourries de ces innovations, qui distinguent nettement la bande dessinée japonaise de ses homologues occidentales et sont pour beaucoup dans son attrait auprès de la jeunesse. C'est donc à ces innovations que nous allons tenter ici d'initier le néophyte, qui se débrouillera fort bien tout seul avec les séries qui n'en usent pas, ou peu.

1 Planche formée uniquement de cases carrées ou rectangulaires de taille presque similaire, disposées sur quatre rangées.



Pl. 3 : Chauds, chauds, les petits pains! © 1992 Asako Takita/Chikumashobo Ltd.



Pl. 4 : Paradis © Shin'ichi Abe/Wides Shuppan/Editions Philippe Picquier.



Pl. 5 : Oreillers de laque © 1995 Masaya & Hiroko Suzuki/Chikumashobo Ltd.

COMMENÇONS PAR SIMPLIFIER : PEINTURE VS CINÉMA

C'est Benoît Peeters – un expert – qui l'affirme : « Pour que la bande dessinée s'invente, sans doute fallait-il un homme qui soit à la fois écrivain et peintre¹ ». Pour que le manga moderne advienne, il fallait un dessinateur qui le conçoive plutôt comme un parent du cinéma ; ce fut Tezuka, dont ses biographes rapportent qu'il avait vu plusieurs dizaines de fois le *Bambi* de Walt Disney. Une comparaison extrême, mais révélatrice, permet de saisir la différence fondamentale entre le style de narration graphique dérivé de la peinture et celui qui emprunte aux techniques cinématographiques (pl. 6 et 7).

Pour narrer graphiquement le combat à mort opposant un géant à un chevalier et à sa belle compagne peu vêtue, Vicente Segrelles² – qui travaille à l'aquarelle comme un peintre – aligne les cases à la manière de tableaux au mur, cantonnant le lecteur en position de spectateur extérieur. Il joue sur le cadrage et s'autorise à faire deux petites incursions hors des cases, mais il fige les personnages en focalisant le regard sur le centre de la composition et en n'utilisant que quelques brèves lignes de mouvement. Pas plus qu'il n'en donne à voir le mouvement. Il ne donne à entendre le fracas qui accompagne nécessairement la violence qu'il peint. Le texte, surabondant, est totalement irréaliste : nul ne saurait s'exprimer de manière aussi détachée, humoristique, voire littéraire, en plein combat à mort.

1 Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, 1998, p. 1. L'auteur fait référence à Rodophe Töpffer, dont l'*Histoire de M. Vieux Bois* (1827) est considérée comme la première œuvre de narration graphique jamais publiée.

2 Auteur de la série *Le Mercenaire*, dont est tiré le schéma présenté en planche 6 (vol. 2, p. 43). N'ayant pu reproduire la planche, fût-ce à des fins pédagogiques, j'espère néanmoins ne pas en avoir trahi l'esprit d'un dessinateur que j'admire.

Dialogue :

- (1) Le chevalier (il bondit sur le géant qui laisse échapper sa hache) : Pas si vite, l'ami - !
- (2) Le géant (empoignant le chevalier à bras le corps) : Oh ! Oh ! Je vais t'aplatir comme un rat dans ton armure.
- (3) Le chevalier (à sa compagne qui assène des manchettes au géant) : Ces coups ne lui font rien ! - La hache ! Prends la hache !
- (4) Le géant (il pose le pied sur la hache que la jeune femme veut ramasser) : Oh ! Oh !.. Essaie toujours !
- (5) La jeune femme (elle ramasse le casque à pointe du géant) : Avec autant de muscles, la partie la plus fragile doit être le crâne !
- (6) Onomatopée (la jeune femme défonce le crâne du géant avec la pointe du casque) : CRUNK !
- Les éléments qui débordent des cases sont une pointe de hache et trois doigts (case 1), la même hache et le bout d'une botte (case 4).

Ce combat, Ryôichi Ikegami ne le peint pas ; il nous le « fait ressentir » comme un chaos brutal. Variant brutalement la profondeur de champ et le point de vue à chaque case, avec la même frénésie qui anime les adversaires, il jette le lecteur au cœur de la scène. Il la montre alternativement à travers le regard des différents protagonistes, sous forme de fragments non pas figés, mais arrachés à l'action par des plans aussi violents que des coups de poing. Le mouvement est partout, non seulement grâce aux lignes de tension qui saturent l'espace, mais aussi parce que le lecteur le ressent de manière quasi physique. Ce véritable film sur papier est assorti d'une bande-son réaliste, faite d'un unique cri et d'onomatopées dont le graphisme brutal « donne à voir » le fracas du combat et dynamite, en s'y surimposant, la géométrie des cases, aussi sage que celle de Segrelles.

Ces deux exemples extrêmes ont été choisis pour la clarté de la démonstration. Le dessin de certains mangas est aussi délibérément statique que celui de Segrelles, et l'on peut

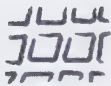
















Pl. 7 : *Crying Freeman*, p. 14-15 © 1986 Kazuo Koike/Ryôichi Ikegami.

trouver des planches de BD presque aussi mouvementées que celle d'Ikegami. Mais, pour simplificatrice qu'elle soit, la comparaison éclaire une différence essentielle entre BD française et manga : dans son principe, l'une donne plutôt à regarder et à lire, quand l'autre cherche avant tout à faire (res)sentir. De ce fait, un manga « se saisit » plutôt qu'il ne se lit. Les rédacteurs des magazines demandent aux auteurs qu'un épisode standard de 30 pages puisse se parcourir en 3 minutes, soit 6 secondes par planche, et mes propres observations dans le métro de Tôkyô suggèrent que la réalité est plus proche de 3 secondes. Pour qui cherche à s'initier au manga, observer les cases en détail est le plus sûr moyen de buter, ou d'être rebuté. Ce sera pour un deuxième passage, que l'amateur effectuera à loisir – dans l'édition en *tankôbon*, tant la qualité du papier et de l'impression des magazines est médiocre – afin d'apprécier pleinement les qualités graphiques de l'œuvre et les subtilités qui auraient échappé à son premier balayage.

LE KANJI ET LA CASE

La capacité des Japonais à appréhender globalement une narration fondée sur des cases dessinées doit quelque chose aux particularités du système d'écriture qu'ils ont emprunté aux Chinois. Ses idéogrammes (kanji) sont à l'origine des pictogrammes, ou dessins stylisés (pl. 8 et 9). Il n'existe donc aucun rapport entre leur forme et leur prononciation, au point que chacun peut se prononcer de plusieurs manières. De la même façon que les hommes du monde entier, face à un cercle d'où émanent des rayons, appréhenderont d'emblée « soleil », quelle que soit la manière dont le mot se prononce et s'écrit dans leur langue, les Japonais accèdent directement au signifié de leurs kanji, sans la médiation abstraite des lettres dont l'assemblage forme les mots.

TA ou DEN			
HAKU ou SHIROI			
ME ou MOKU			
RYÔ			
TSUKUE			 Clé 木
KAN / KAKA WARU			 Clé 門

Pl. 8 : Extrait de *Memento des kanji utilisés dans la langue japonaise. 1945 kanji usuels* © 1986 Jean-Claude Martin/Imprimerie de la Bourse.

Les quatre premiers kanji sont très simples.

TA. La rizière divisée en carrés par les digues : *le champ* – HAKU. Le soleil qui pointe : *blanc, lumineux* – ME. *L'œil* – RYÔ. La balance équilibrée : *les deux côtés*.

Ces kanji sont eux-mêmes des clés, donc ils n'en ont pas.

Les deux kanji suivants sont moins simples.

TSUKUE. Clé : le bois (dont est faite la table dessinée à droite) : *la table*.

KAN. Clé : la porte (que deux mains ouvrent en poussant le loquet) : *les relations / se mêler de quelque chose*.

KEN /
KANERU'



Clé 手



TSUI /
TSUIRAKU



Clé 土

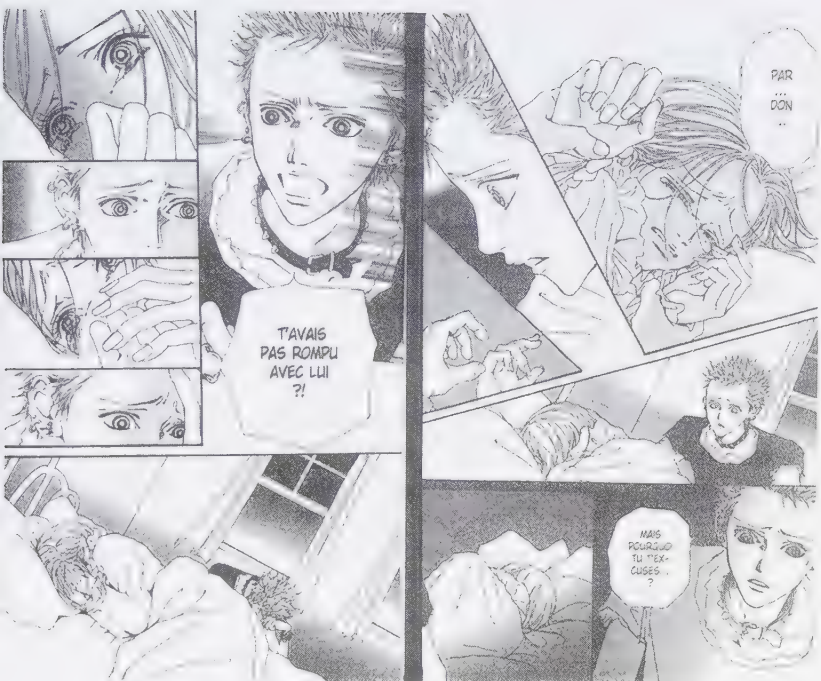


Pl. 9 : Extrait de *Memento des kanji utilisés dans la langue japonaise. 1945 kanji usuels* © 1986 Jean-Claude Martin/Imprimerie de la Bourse.

Ces deux kanji complexes comptent respectivement 10 et 13 traits. KEN. Clé : la main (qui rassemble deux épis de blé) : *le cumul / cumuler, mettre ensemble, rassembler* – TSUI. Clé : la terre (vers laquelle tombe le cochon) : *la chute / tomber*.

Quel que soit le nombre de traits qui le composent, un kanji s'inscrit toujours dans un carré de taille standard et comporte deux éléments. Le premier est une « clé » (*hen* ou *pon*), souvent disposée à gauche. Au nombre de 214, ces clés définissent le champ sémantique dont participe l'idéogramme. Ainsi, la clé de la parole (*gon hen*) figure dans des idéogrammes tels qu'« enseigner », « accuser » ou « demander », qui impliquent l'action de parler; la clé de la femme (*onna hen*) ouvre ceux qui ont un rapport avec la famille, la fécondité et le commencement, la tendresse et la tranquillité, le plaisir... Les traits qui composent le « corps » du kanji précisent le sens. Ainsi la combinaison « *onna hen* + enfant » signifie « chérir », et « *gon hen* + souverain + mois » signifie « solliciter » – ce que l'enseignant initiant le débutant aux charmes des idéogrammes explique en disant que « solliciter, c'est s'adresser au décideur avec insistance, pendant des mois ».

Face à deux planches de la célèbre série *Nana* (pl. 10), le lecteur ayant « l'esprit kanji » saisira d'instinct que les quatre



Pl. 10 : *Nana* © Ai Yazawa/Shueisha Inc.

Attention : la lecture se fait de droite à gauche !

Les 4 ou 5 cases qui forment un ensemble en haut de chacune des deux planches peuvent être assimilées à un kanji. Sur la planche de droite, la pseudo-clé, placée à gauche, est « mains tordues, œil rond » : la fille souffre, le garçon ne comprend pas. Sur la planche de

gauche, c'est « bouche close, main qui frappe le front » : elle se mure dans le silence, il comprend. Les cases de droite précisent le sens : elle souffre et demande pardon ; il comprend qu'elle n'avait « pas rompu avec lui ».

Les cases du bas ne sont que des échos en mineur du sens donné par chaque pseudo-kanji.

ou cinq cases du haut, qui occupent l'essentiel de chacune d'elles, forment un ensemble. Celui-ci fonctionne comme un idéogramme dont la partie gauche, bien distincte, constitue la « clé », et dont la partie droite précise le sens. Le lecteur expert appréhende ainsi ces planches d'un seul coup d'œil global,

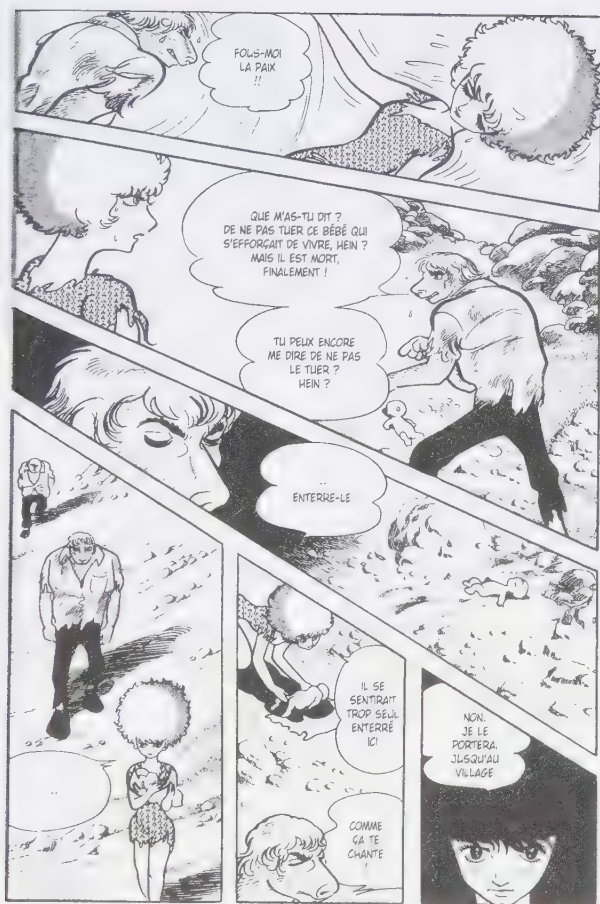
quand le néophyte, cheminant d'une case à l'autre, tentera inconsciemment d'établir entre elles un continuum fondé, faute de dialogue, sur la position des personnages dans l'espace. Ce faisant, l'apprenti butera sur divers problèmes : quel est l'ordre exact des cases en haut de la première planche ? Pourquoi la fille est-elle montrée de face en 1 et de dos en 2 ? Le garçon lui tient-il toujours les mains en 4 ? Etc.

La référence aux kanji aide à comprendre comment les Japonais appréhendent leur bande dessinée (voir aussi p. 151). Elle explique aussi l'usage parfois particulier que les mangakas font de la case, unité de base de la narration graphique.

LA CASE ET LA PLANCHE DANS TOUS LEURS ÉTATS

Les dessinateurs japonais n'ont pas été les premiers à jouer avec la case. Au tout début du XX^e siècle, Winsor McCay lui faisait déjà subir les pires avanies dans *Little Nemo* quand les comic strips débutaient à peine dans le *Jiji Manga*. Nos dessinateurs jouent parfois allègrement avec elle. On peut néanmoins penser que l'accoutumance aux idéogrammes porte d'instinct les mangakas à voir dans la case davantage qu'un simple cadre. Dans l'écriture qu'ils ont apprise en suant sang et eau, le kanji se distingue d'autant moins de la case carrée dans laquelle il s'inscrit que cette dernière, dûment figurée dans les cahiers de l'école primaire, devient ensuite invisible ; non figurée, mais bien présente, elle se confond avec le pictogramme porteur du sens. Ainsi, le kanji-dessin est à lui-même sa propre case.

Dans notre BD, la fonction de la case est de borner chaque image pour en faire un moment distinct dans un enchaînement chronologique : elle est au service du temps. Dans le manga, elle est au service du sens. Le mangaka en



Pl. 11 : Osamu Tezuka. *Kirihito*, vol. 3, p. 160.

© 2010 by Tezuka Productions.

Les longues cases qui écharpent la planche, tels des poignards, expriment toute la violence de l'affrontement entre Kirihito et Li-hua. Cette violence est accentuée par le renversement de symétrie qui jette les deux protagonistes d'un côté et de l'autre à chaque case, alors que le cadavre du nouveau-né, point focal

de la querelle, « reste en place ». Par opposition, la verticalité des trois cases inférieures fait ressentir au lecteur la fermeté de la jeune femme, qui met un terme à la confrontation. Pour mieux signifier la « sombre résolution » de Li-hua, Tezuka sacrifie toute vraisemblance en la dessinant brune dans la dernière case.



Pl. 12 : Osamu Tezuka. *Kirihiito*, vol. 3, p. 18.
 © 2010 by Tezuka Productions.

Le jeune médecin essaye de convaincre sa patiente désespérée – littéralement écrasée en case 5 par le poids de la planche – qu'il la guérira... Par la manière dont les cases convergent comme « vers le même

but » et par leur assemblage pyramidal, à la fois stable et dynamique, la structure de la planche toute entière donne à voir ce que le jeune homme veut mettre de persuasion et d'assurance dans son plaidoyer.



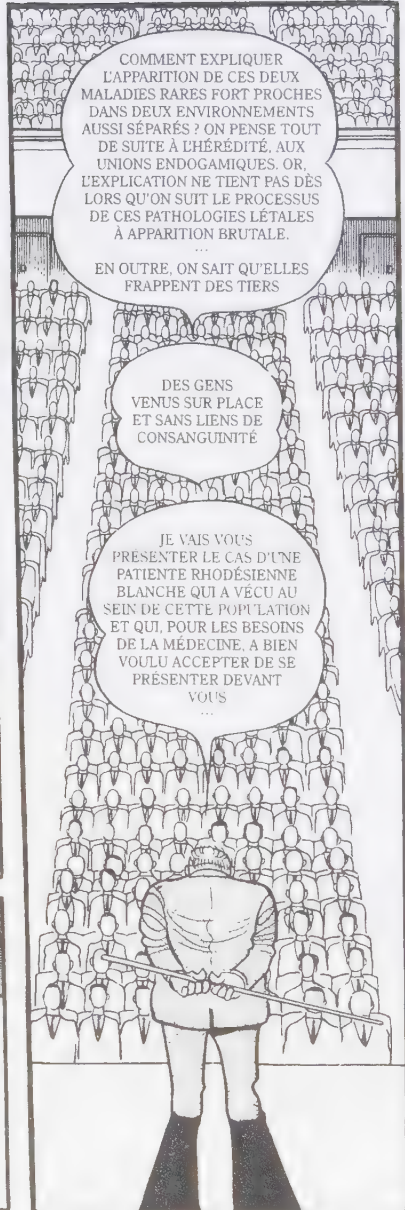
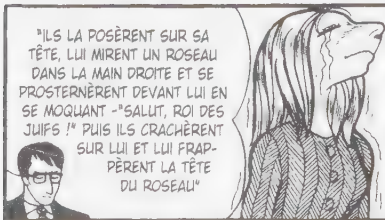
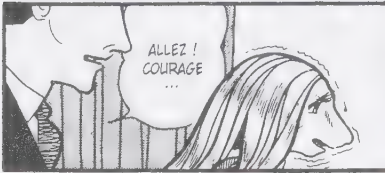
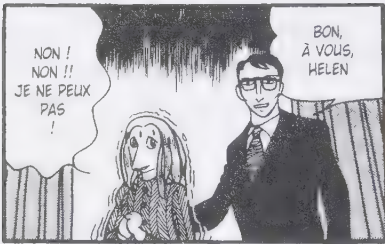
Pl. 13 (ci-dessus) : Osamu Tezuka. *Kirihito*, vol. 2, p. 180-181.

© 2010 by Tezuka Productions.

Dans les scènes de course précipitée, Tezuka utilise souvent de longues cases verticales, avec un effet de perspective très accentué, qui « courent » elles-mêmes sur toute la planche.

Le mandarin, paniqué à l'idée que son patient va mourir, alors qu'il veut le présenter au congrès de médecine, en a littéralement « la tête à l'envers ».

joue à l'égal du dessin qu'elle enferme pour exprimer ce qu'il veut faire ressentir. La comparaison entre Hergé et Tezuka est révélatrice : que les personnages de Tintin, courent, sautent, s'envolent ou chutent dans les abysses, le maître franco-belge les enferme toujours dans un gaufrier aux cases rectangulaires, le dieu nippon donne aux siennes des formes qui accentuent les mouvements à l'extrême, et structure sa planche afin qu'elle exprime toute entière l'atmosphère de la scène. Chez le père de Tintin, seul le contenu de chaque case « raconte » ; chez celui d'Astroboy, tout « donne à voir » (pl. 11, 12, 13, 14).

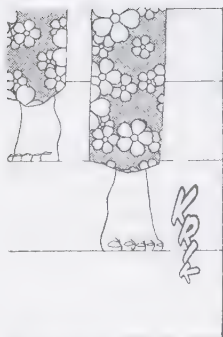


La planche, comme toujours, se lit de droite à gauche.

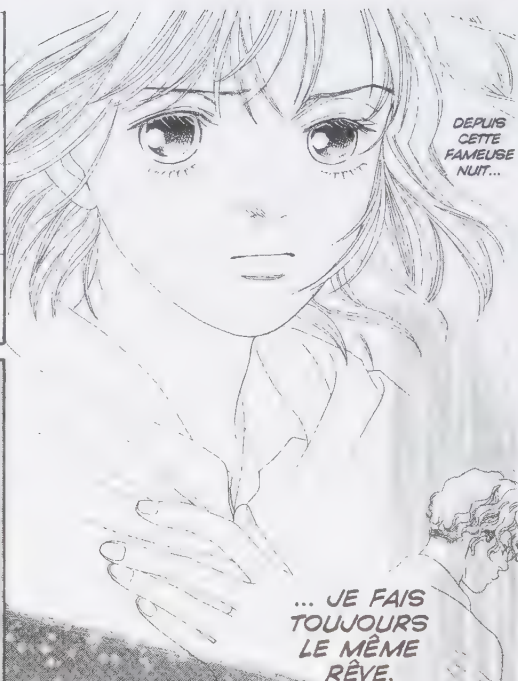
Elle fait sauter aux yeux le contraste entre la machine massive et écrasante du congrès de médecine dominé par le mandarin brutal (à droite), et le mélange de fragilité, de tension extrême, de douleur, mais aussi de

résolution, de la patiente défigurée qui se résout à affronter les regards de l'assemblée. Tezuka « fait ressentir visuellement » ces sentiments complexes par le pilier de cases fragmentées (fragilité, brisures), mais régulières (résolution), qui occupe la moitié gauche de la page.

Les dessinatrices du shôjo manga vont encore plus loin dans ce sens. Plutôt que d'utiliser, comme Tezuka, la dure géométrie des cases en la déformant, elles tendent à rejeter la succession même de ces cadres qui ordonnent, découpent et emprisonnent l'espace avec une brutalité « toute masculine ». Pour leur part, elles préfèrent s'en défaire en douceur. Elles en rompent la continuité temporelle supposée pour en faire de simples vignettes qu'elles séparent et superposent entre elles. Sur leurs planches, elles juxtaposent des cases avec des plans qui en sont dépourvus. Elles les raréfient volontiers jusqu'à n'en laisser que quelques-unes, comme semées sur un espace libéré de leur tyrannie, qui semble alors s'offrir aux personnages, à leurs pensées délivrées de la prison des phylactères, et à tout ce qu'il plaît à la dessinatrice d'y mettre pour créer le ressenti souhaité – de la guirlande de fleurs au semis de peluches. Cela fait du shôjo manga le genre le plus déroutant pour le lecteur occidental. Alors que la bande dessinée franco-belge ou les comics américains ont toujours été une affaire d'hommes, dont les canons iconiques et techniques sont masculins, la manière dont les dessinatrices japonaises traitent la case reflète une manière spécifiquement féminine d'appréhender le réel (pl. 15, 16).



KRY



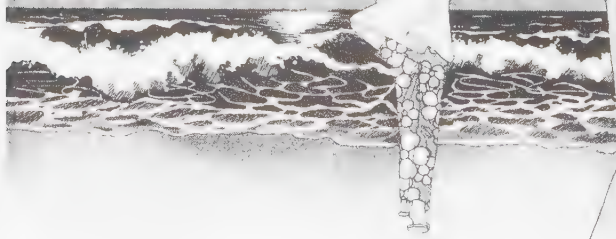
DEPUIS
CETTE
FAMEUSE
NUIT...

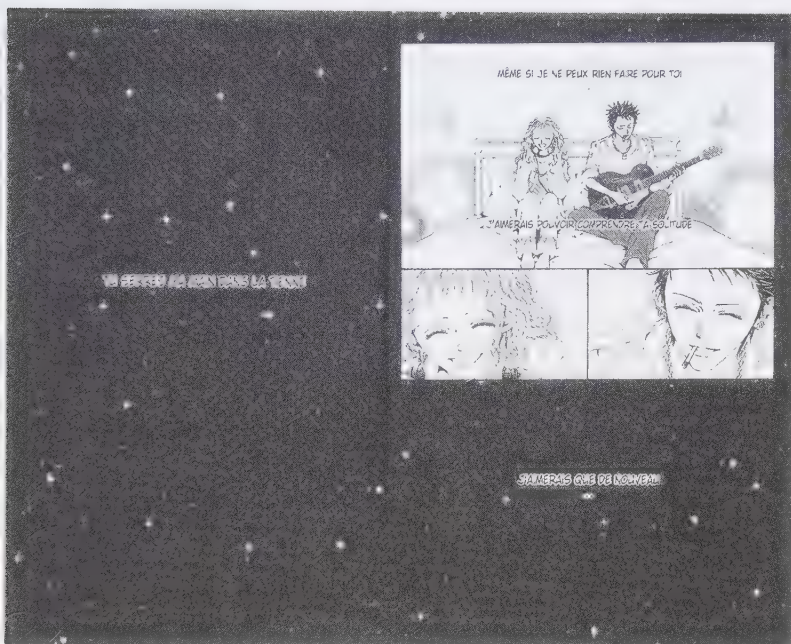
... JE FAIS
TOUJOURS
LE MÊME
RÊVE.



DANS
MON
RÊVE...

... DÔMYÔJI
SE TIENT
TOUJOURS
IMMOBILE
LÂ-BAS.





Pl. 15 : Aï Yazawa. *Nana*, vol. 17, p. 96-97.

© Aï Yazawa/Shueisha Inc.

Pour suggérer graphiquement la nostalgie du garçon, Aï Yazawa jette trois cases de flash back et un vœu, comme un rêve à la dérive, sur un ciel étoilé.

Mais pour exprimer la force de ses sentiments, elle donne à sa double planche et à chacun des éléments une composition très géométrique.

Pl. 16 (ci-contre) : Yôko Kamio. *Hana yori dango*, vol. 22, p. 71.

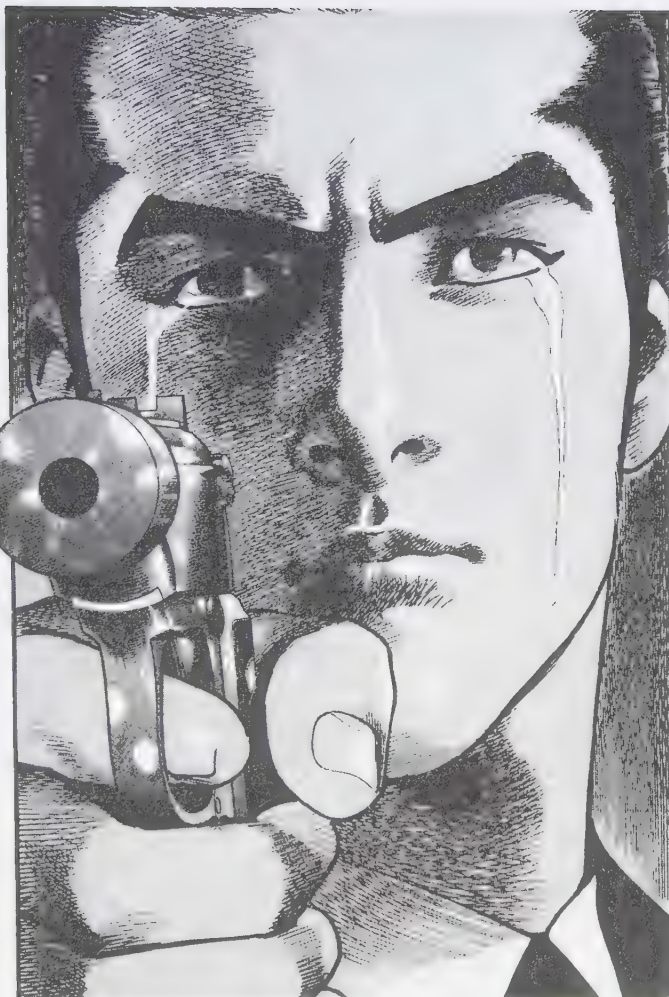
© Yôko Kamio/Shueisha Inc.

La jeune Tsukushi est désemparée face à l'amour. Pour rendre sensible son désarroi, Yôko Kamio juxtapose des éléments hétérogènes sur un plan d'ensemble réaliste – à l'exception du ciel romantique « sur-étoilé ». Le visage de l'héroïne surplombant ce fond sur lequel elle figure traduit graphiquement l'introspection à laquelle elle se livre. La

double lumière dans ses yeux et sa chevelure noire qui a viré au blond éthéré (effet inverse de celui dont Tezuka use à la planche 11) donnent à voir sa rêverie, dont l'objet flou, sur le bord droit, semble lui échapper. Le texte, qui peut se lire de droite à gauche ou de gauche à droite, « tourne en rond » comme les pensées de l'héroïne.

Cette utilisation des cases pour renforcer l'expressivité de la narration graphique explique en partie pourquoi il est peut-être plus facile d'entrer de plain-pied dans le manga quand l'on n'a pas été formé à notre bande dessinée, ce qui est le cas de nombreux jeunes fans occidentaux. Pour autant, le néophyte se gardera de paniquer. Les manipulations plus déroutantes pour lui se rencontrent presque exclusivement dans les séries pour adolescents. Les plus grands mangakas utilisent le classique « gaufrier » dans la quasi-totalité de leurs planches : ainsi font – pour ne citer que quelques-uns des plus traduits en français – Jirô Taniguchi et Hisashi Sakaguchi, déjà cités, mais aussi Katsuhiro Ôtomo dans *Akira*, Naoki Urasawa dans *Monster* ou *20th Century Boys*, Hideki Mori dans *Stratège*, Kaiji Kawaguchi dans ses thrillers géostratégiques (*Zipang*), Rumiko Takahashi dans ses fantaisies romantiques (*Maison Ikkoku*, *Ranma ½*), Mitsuru Adachi dans ses séries « sport et romance » (*Rough*, *H2*, *Cross Game*), et Hiroshi Hirata dans ses fresques historiques aux noirs somptueux (*Satsuma*)...

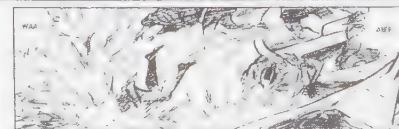
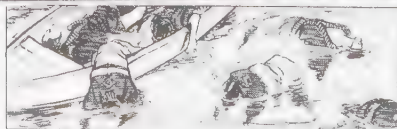
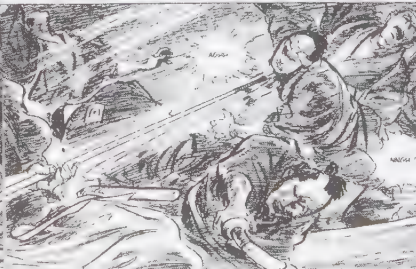
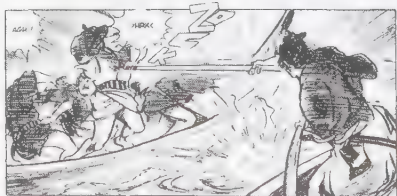
Hors du shônen et du shôjo manga, les planches où le jeu des cases est poussé à l'extrême, comme celles où elles disparaissent, constituent en général des points d'orgue. Elles sont comme la signature du maître, attendue par ses fans, à l'exemple de la double planche de combat à structure ternaire et de l'arrêt sur image pleine page qui figurent dûment dans presque tous les épisodes de *Lone Wolf & Cub*, ou des têtes en gros plan pleine planche de Ryôichi Ikegami (pl. 17, 18, 19, 20, 21).



Pl. 17 : Ryôichi Ikegami. *Sanctuary*, vol. 2, p. 182, et vol. 12, p. 46
© 1990 Sho Fumimura/Ryôichi Ikegami.

Ryôichi Ikegami a fait sa marque de fabrique des visages pleine planche, presque toujours masculins, qu'il offre régulièrement à ses fans. Virtuose dans l'utilisation des trames grisées et le travail des

hachures, celui qui affirme vouloir « dessiner le plus bel homme du monde » a un faible pour les *bishônen*. Mais il sait aussi à l'occasion peindre de véritables têtes de gargouille.



Pl. 18, 19 et 20 (ci-contre) : Gôseki Kôjima. *Lone Wolf & Cub*
© Gôseki Kôjima/Kazuo Koike.

Gôseki Kôjima signe régulièrement ses épisodes avec deux types de planches : dans le premier, des sujets en pied pleine page, très travaillés, dans le style *gekiga* chargé en noirs, où le personnage se détache, éclairé par derrière sur des « fonds expressifs » saturés par les lignes de tension ou parcourus par les flammes de la colère et de la résolution.

Sa deuxième signature est une scène de combat entre Ogami Itto, le tueur solitaire, et une troupe ennemie, qui constitue l'acmé de la plupart des épisodes de *Lone Wolf & Cub*. Kôjima l'organise toujours sur deux planches, trois niveaux et (le plus souvent) six cases, autour d'une case principale qui court sur les deux pages.

DONNER À VOIR LES ÉMOTIONS (1) : L'ÉPISTAXIS DE LA LUBRICITÉ ET LA CROIX DE LA COLÈRE

Le néophyte est aussi souvent surpris, voire agacé, par les guirlandes de fleurs, les feuilles emportées par le vent ou les petits cœurs dont les dessinatrices du shôjo manga ont coutume de semer leurs planches. Il peut à bon droit être décontenancé par des symboles moins convenus tels que cornets de glace, gâteaux à la crème, poulpes en ribambelle, dinosaures et autres improbables bestioles en peluche. Ces semis, pour nous incongrus, ne sont qu'un des multiples moyens que les mangakas utilisent pour relever le défi central de la narration graphique : rendre perceptible les émotions et l'état d'esprit des personnages sans laisser le texte phagocyter le dessin. Le manga, y compris le shôjo, peut parfois être très bavard, mais, de manière générale, il se distingue de notre BD par sa volonté de privilégier les procédés graphiques pour transmettre les émotions, plutôt que de laisser la parole aux bulles.

Dans la société japonaise, l'information est transmise par de multiples vecteurs dont la parole n'est qu'un parmi

beaucoup d'autres. Pour un Japonais, « tout est signe » : le regard et la gestuelle, même marqués de manière infinitésimale, mais aussi les bruits qui accompagnent une action. Le pétilllement d'un âtre lui permet de percevoir toute l'ambiance qui baigne une scène, quand l'Occidental « n'y voit que du feu » – un simple élément du décor. La pluie du manga peut tomber de bien des manières différentes, auxquelles correspondent autant d'onomatopées. Le silence lui-même a une qualité significative, à laquelle la culture japonaise est plus sensible que la nôtre : à preuve, elle y associe une onomatopée spécifique – *shhhhhhhhhhi* –, quand l'Occident, pour sa part, « n'y entend rien ». Les Japonais distinguent mille et un bruits là où nous n'entendons qu'un mélange indifférencié de sons, un « brouhaha ». A preuve, c'est à « brouhaha » que recourt le malheureux traducteur de manga aux prises avec le cauchemar que sont pour lui les *gata gata* (chaises remuées), *zawa zawa* (foule désarçonnée ou inquiète), *wai wai* (foule heureuse et agitée) et autres *wara wara* (foule s'assemblant)... En dernier recourt, incapable de « donner à entendre » une action faite d'onomatopée ad hoc dans notre langue, il la décrira en utilisant un verbe au lieu d'un son : « glisse » pour *sssu* (un bol de cérémonie du thé qu'on glisse vers l'utilisateur) ou « fouille » pour *gassa gassa* (un personnage farfouille dans son sac).

En Occident, comme le proclame l'Evangile, « le Verbe s'est fait chair ». En d'autres termes : ce qu'exprime la parole véridique est la réalité même. Au Japon, la culture survalorise l'empathie, joliment dénommée *hara* de wakaruru* : « comprendre avec le "point vital" » – non pas l'oreille, proche du cerveau qui décode et trie, mais l'être tout entier, qui ressent. Au parleur habile, les Japonais préfèrent la sincérité, fût-elle maladroite, de celui qui n'hésite pas à donner à voir le fond de son cœur. Souvent décrits

comme impassibles, voire dissimulés, ils peuvent manifester leurs émotions d'une manière que nous jugerions impudique ou ridicule. Trois premiers ministres contemporains, pourtant réputés comme des hommes forts, n'ont pas hésité à pleurer en public¹ ; leurs larmes, qui en Occident auraient été raillées comme une faiblesse, ont été appréciées comme une preuve de leur capacité à ressentir et partager les sentiments humains (*ninjô*). Au Japon, quand les mots sont toujours soupçonnés de dissimuler, les émotions données à voir sans retenue sont preuve de sincérité. D'où la propension des mangakas à utiliser le graphisme, plutôt que le texte, pour les transmettre.

A cet effet, ils usent de procédés dont le principe est universel. Tout amateur de bande dessinée connaît les icônes symboliques qui permettent de donner à voir des sensations : les chandelles ou les étoiles qui dansent autour de la tête d'un personnage groggy, ou l'ampoule électrique montrant qu'il a « une idée lumineuse ». Culture des kanji aidant, les mangakas ont inventé des icônes beaucoup plus nombreuses et abstraites. Certaines, comme « la goutte de la gêne » ou « l'éclat de perception intuitive », se déchiffrent d'instinct. D'autres demandent un peu d'accoutumance, comme « la croix de la colère », qui donne à voir les veines gonflées par la fureur tout en faisant barrage au seul sentiment auquel les normes sociales japonaises interdisent de donner libre cours, « le vent de la solitude » ou le saignement de nez (épistaxis) qui manifeste la lubricité du lycéen devant la petite culotte une fois de plus dévoilée. Toutefois, il n'y a rien là qui puisse constituer pour le néophyte un obstacle insurmontable à la compréhension du manga.

1 Yasuhiro Nakasone (1982-1987), Ryûtarô Hashimoto (1996-1998) et Junichirô Koizumi (2001-2006).

Non contents de multiplier les icônes symboliques, les mangakas les dissocient parfois des personnages, auxquels la BD les accole généralement, pour les inscrire sur le fond même de l'image, au premier ou à l'arrière-plan. En Occident, où le sujet individuel se veut le centre de tout, la narration graphique fait du personnage parlant le vecteur essentiel, sinon unique, des émotions ; dans le manga, celles-ci baignent toute la situation et le personnage y est immergé. En surchargeant ses fonds de fleurs ou en les semant de gâteaux ou de poulpes, en saturant le fond de lignes de tension ou des flammes de la colère (voir pl. 18 et 19), c'est l'image tout entière que le mangaka mobilise pour exprimer, au mépris du réalisme, l'émotion du moment et la tonalité générale de la scène. Foin de la bulle : c'est le dessin tout entier qui parle.

DONNER À VOIR LES ÉMOTIONS (2) :
« VISAGES OCCIDENTAUX » ET CORPS SD

Pour rendre les émotions le plus visibles possible, les mangakas ont aussi emprunté à l'héritage culturel japonais la technique des estampes et celle du kabuki. Les premières ne mobilisaient que les yeux et la bouche, dans des visages blancs d'autant plus impassibles qu'ils étaient en général presque dépourvus de traits. A l'opposé, les acteurs du kabuki surjouaient les émotions en grimaçant de tout leur visage. Dans le manga, on trouve aussi bien des physionomies à la kabuki, où le moindre trait et les mimiques sont accusés jusqu'au grotesque, que des visages aussi minimalistes que ceux de l'estampe, mais dotés d'yeux énormes hérités en droite ligne de Disney.

Le « style manga » a été abusivement assimilé à ce type de visages parce qu'ils prédominent dans les séries

pour adolescents. Chez nombre de parents, ils ont suscité des commentaires acerbes – « c'est mal dessiné », « ils se ressemblent tous » – et une question récurrente : « mais pourquoi ont-ils l'air d'Occidentaux ? » Erreur : les visages du manga ne cherchent nullement à paraître « occidentaux », pas plus d'ailleurs que « japonais ». Leur fonction a été parfaitement explicitée par Roland Barthes parlant des visages fardés de blanc du théâtre japonais : « La face est seulement : *la chose à écrire*¹ ». Les visages minimalistes du shônen et du shôjo manga ont été conçus afin de faciliter au maximum l'expression graphique des sentiments et des émotions inscrits dans leurs immenses yeux ronds. Ils sont triangulaires pour que ces yeux puissent y trouver place, blancs et lisses comme un écran de cinéma. Echappant à tout réalisme, ce ne sont plus, eux aussi, que des icônes symboliques. Leur force expressive, débarrassée de tout à-côté et de tout souci esthétique, s'en trouve épurée, renforcée, et suscite l'empathie du lecteur mieux que ne le ferait un portrait fouillé. Cet écran vide permet non seulement au mangaka d'y « projeter » les émotions, mais aussi au jeune lecteur de « s'y projeter ».

C'est aussi pour une raison technique – outre le fait que beaucoup de jeunes Japonais des deux sexes se teignent – que nombre de personnages du manga pour adolescents ont les cheveux « blonds » (plus exactement : réservés en blanc) ou bizarrement coiffés. Les visages minimalistes ayant bel et bien tendance à tous se ressembler, la coiffure les différencie. Rompus à identifier des idéogrammes qui ne diffèrent parfois entre eux que par un seul petit trait, les lecteurs japonais n'ont besoin, pour distinguer deux éphèbes ou deux collégiennes, que de signes minimes :

1 *L'Empire des signes*, Genève, Albert Skira, 1970, p.120 de l'édition de poche, Flammarion, 1980. Les italiques sont de l'auteur.

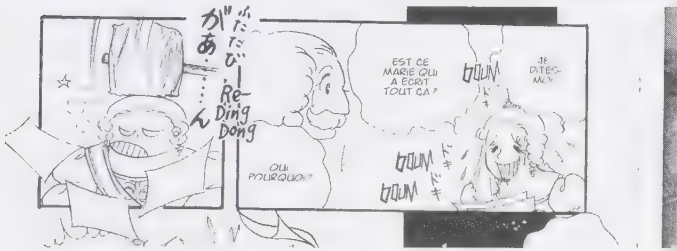
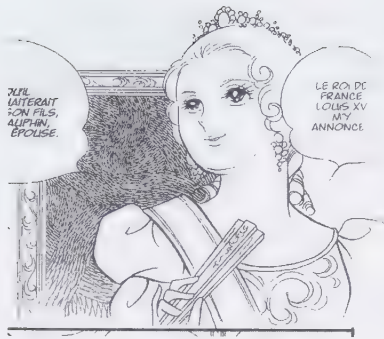


Pl. 21 : Masatoshi Usune, *Desert Punk*

© 2000 Masatoshi Usune/published by Enterbrain Inc.

Un néophyte peinera à reconnaître le héros sous ses divers avatars : du réalisme pur (au centre) au « super deformed » utilisé pour exprimer – avec autant d’excès que faisaient jadis les acteurs du kabuki – les sentiments qui

réveillent des instincts enfantins, incontrôlés : excitation, soulagement, panique, hilarité, stupéfaction, gêne... Le dessinateur utilise aussi une version « diabolique » et une version « neutre » semi-réaliste » (en bas à droite).

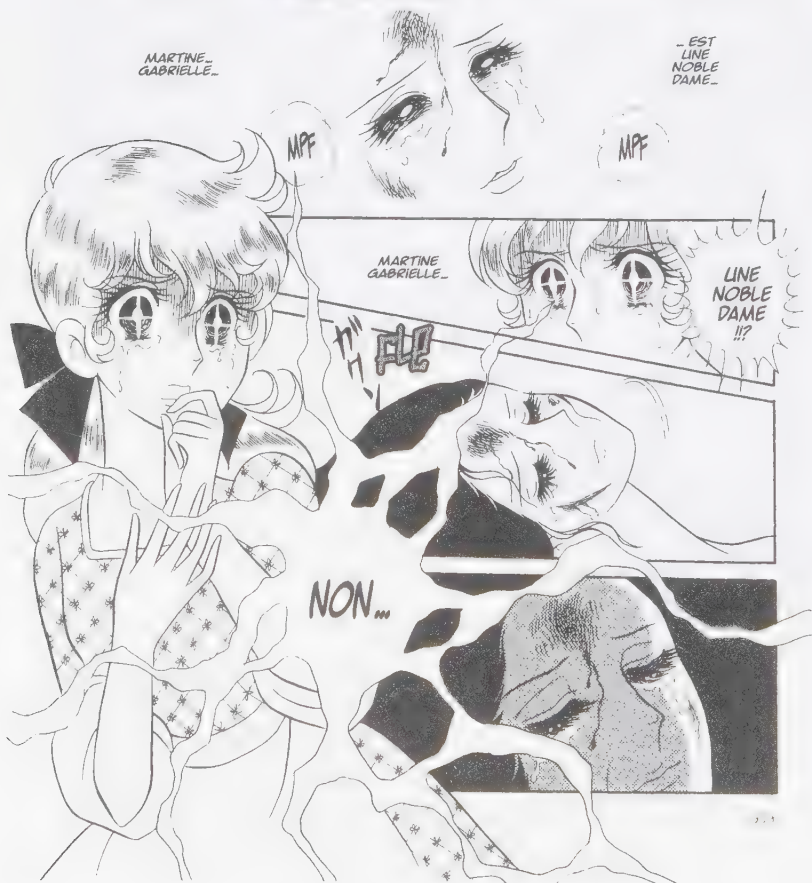


Pl. 22 : *La Rose de Versailles* © Ikeda Riyoko Production.

L'impératrice d'Autriche au naturel et « super-déformée » par la colère ou par la consternation, devant les résultats scolaires de Marie-Antoinette.

une mèche, une frange à droite ou à gauche, un nez en virgule ou circonflexe, une boucle d'oreille... lesquels, hélas! suffisent rarement à l'Occidental non averti.

Le stade ultime de l'inscription ostentatoire des émotions dans le physique des personnages est le *super deformed* (SD), dans lequel tout le corps devient icône symbolique. Cette technique est généralement utilisée pour montrer que le personnage est emporté par ses émotions et agit comme un enfant (pl. 21 et 22). Grotesques pour qui considère que la bande dessinée est une forme



Pl. 23 (ci-contre) :

Riyoko Ikeda, *La Rose de Versailles*, vol. 1, p. 138.

La Rose de Versailles © Ikeda Riyoko Production.

La jeune Rosalie apprend de sa mère mourante que sa véritable génitrice est la princesse de Lamballe. Riyoko Ikeda surimpose quatre plans : les cases narratives reléguées à l'arrière-plan ; l'esprit de la mourante qui s'échappe, libéré de cadre ; l'héroïne qui se retrouve « libre » au premier plan ; et son déchirement, qui déchire

aussi la planche. Si complexe que soit l'ensemble, le lecteur averti déchiffre d'un coup « la clé » dans les yeux de la jeune fille, où s'inscrivent quatre émotions différentes : le choc (cercle blanc au centre de la pupille), la douleur (larmes), le trouble (flou de la partie inférieure de la pupille), et la résolution (croix).

d'art et qu'elle doit respecter la vraisemblance, les personnages SD sont pourtant la quintessence de ce que cherche le manga : montrer par tous les moyens, mais en en disant le moins possible, la vérité la plus profonde d'un personnage. En cela ils sont, à leur manière, une parfaite expression de la culture japonaise la plus traditionnelle.

LES SIGNES, ENTRE INFLATION ET ÉMACIATION

La combinaison « visages à grands yeux + semis de symboles + fond expressif » aboutit parfois, surtout dans le shōjo manga, à un entassement de signifiants qui peut faire sourire un lecteur accoutumé par notre BD à davantage de retenue. Les Fleurs de l'an 24 en ont fait une marque de leur style, et particulièrement la grande Riyoko Ikeda. Dans ce monument national qu'est devenue sa *Rose de Versailles*, les planches jettent littéralement leur signifié à la figure du lecteur (pl. 23). Ikeda se situe ici à l'exact opposé de ce qu'était, pour Roland Barthes, la quintessence de la culture japonaise : « l'émaciation du signe » jusqu'au point où « il s'abolit avant que n'importe quel signifié ait eu le temps de "prendre"¹ ».

1 *L'Empire des signes, op. cit.*, p. 145.

A l'opposé aussi de ce que prône Jun'ichirô Tanizaki dans ce classique d'esthétique japonaise qu'est son *Eloge de l'ombre* : que la peinture ne soit plus que « la trace d'une encre évanescence » qui laisse tout à deviner et à imaginer¹.

Mais l'univers proliférant du manga, ici encore, défie la simplification. Dans le shôjo manga contemporain, à côté des spécialistes de la planche surchargée et des grands yeux bourrés d'émotions, une nouvelle vague de dessinatrices plus adultes s'est affirmée dans les années 1990, dont les plus connues en France sont les deux Okazaki (Kyôko et Mari), Moyoco Anno, Erica Sakurazawa, Kiriko Nananan, Ebine Yamaji, Q-ta Minami, Yayoi Ogawa et Sakura Fujisue². Elles pratiquent un style dépouillé à l'extrême, où le trait s'inscrit sur la feuille avec la même évidence qu'une calligraphie, et où, dans les visages à la fois fragiles et impassibles, l'œil est, cette fois, tel qu'il ravissait Barthes : « barré, décerclé par la paupière rectiligne, plate et que ne soutient aucun cerne (...) [sans] valeur proprement expressive³ ». Semblable en cela à la culture japonaise elle-même, aussi riche de l'exubérance populaire que de la rigueur du zen, et de l'hédonisme gouailleur de l'*edokô** que de l'héroïsme sobre du samurai, le manga marie les contraires jusqu'au sein des mêmes genres. C'est

1 *Eloge de l'ombre*, Presses Orientalistes de France, 1977, p. 55.

2 Kyôko Okazaki : *Pink* [1989], *Nonamour* [1992-1993], *Helter-skelter* [1995-1996]. Mari Okazaki : *Vague à l'âme* [1994], *Déclat amoureux* [1998], *Le Cocon* [2001], *Complément affectif* [depuis 2004], *Shibuya Love Hotel* [depuis 2004]... Moyoco Anno : *Happy Mania* [1995-2001], *In the Clothes Named Fat* [1997]... Erica Sakurazawa : *Entre les draps* [1997], *Body & Soul* [2004]... Kiriko Nananan : *Everyday* [1998], *Strawberry Shortcakes* [2002], *Rouge bonbon* [2004-2006]... Yamaji Ebine : *Love my Life* [2001-2002], *Indigo Blue* [2002]... Q-ta Minami : *Jeux d'enfant* [1992], *Mlle Ôishi* [2003-2006]... Yayoi Ogawa : *Kimi wa pet! Au pied chéri* [2000-2001]. Sakura Fujisue : *Sans compromis* [2002]...

3 *L'Empire des signes*, *op. cit.*, p.121.

l'assurance, pour qui veut le découvrir, d'y trouver chaussure à son pied, ou plutôt série à son goût, quel qu'il soit.

LE MOUVEMENT SUBJECTIF ET LE TEMPS SUSPENDU

Outre l'expression des sentiments, le défi majeur de la narration graphique consiste à donner l'impression du mouvement avec des images immobiles et celle de la continuité du temps dans une narration dont elle ne montre que des instants juxtaposés. Du fait de sa proximité avec le cinéma, le manga moderne s'attache au rendu du mouvement avec un soin particulier. Il n'a pas inventé le principal code graphique utilisé à cet effet – les lignes de mouvement –, mais l'usage massif qu'il en fait est peut être jugé envahissant par le lecteur accoutumé à la BD, assez économe en la matière. Les fameuses lignes prolifèrent même chez des dessinateurs formés au *gekiga* dont le réalisme ne s'accommode d'aucune autre icône symbolique. Surtout, les mangakas les utilisent à tout propos, et même comme « fond signifiant » à la place du décor, dans les scènes où la tension est à son comble, même si les personnages sont immobiles. Ce procédé permet aussi au dessinateur nippon, toujours pressé pour tenir le délai de sa livraison hebdomadaire, une appréciable économie de travail et de temps. C'est d'ailleurs probablement parce qu'elles exigeaient de la minutie et du temps que les autres techniques de mouvement, inspirées de la photographie et du dessin animé, et expérimentées notamment par Tezuka, sont demeurées anecdotiques.

La grande innovation du manga a été l'invention du « mouvement subjectif ». En plaçant le lecteur « sur le siège » de la moto lancée à toute allure, « dans l'œil » du batteur qui voit foncer sur lui la balle de baseball, voire

« sous les pieds » de l'homme touché à mort qui bascule en arrière, comme dans la planche d'Ikegami par laquelle nous avons commencé (pl. 7), les dessinateurs japonais ont substitué, à l'abstraction iconique contemplée en regard extérieur, le ressenti direct du mouvement par un regard situé au cœur même de l'action. Ils ont ainsi été les premiers à utiliser massivement dans la narration graphique ce qui est devenu ensuite le principe essentiel des jeux vidéo du type *first person shooter*. Cela explique pourquoi les adolescents, adeptes enthousiastes de ces jeux, n'éprouvent aucune difficulté à appréhender les mangas au premier coup d'œil.

La priorité au graphisme et à l'expressivité se retrouve dans le traitement du temps. Pour en suivre le cours, le manga n'utilise pas les textes indiquant, au coin d'une case, « au même moment » ou « deux ans plus tard », pas plus qu'il ne signale les changements de lieu en précisant « à dix kilomètres de là » ou « Paris ». Pour percevoir qu'on a changé de saison, le lecteur doit parfois se contenter d'un bourgeon ou d'une feuille morte, et seule l'apparition de la tour Eiffel dans une planche indiquera que l'action se transporte à Paris. Les flash-back ne sont signifiés que par des indices graphiques : la « gouttière » qui sépare les cases devient noire, leur fond vire au gris, ou leur bord se met à coïncider avec celui de la page. Dans les séries au style chargé et qui font grand usage des gris, comme celles de CLAMP, même le lecteur aguerri peut s'y perdre.

Dans la BD ou les comics, la continuité narrative est assurée par le fait que la suite des cases correspond à un enchaînement temporel. Deux cases qui se suivent correspondent à deux moments successifs d'une même action et, si l'on change de scène, un encart ou un signe inmanquable l'indique, comme une tête de chapitre, ouvrant une nouvelle continuité temporelle. Les dessinateurs japonais,

pour leur part, enchaînent volontiers leurs cases, comme l'explique Scott McCloud, « de point de vue à point de vue ». Ce procédé, que la plupart des maîtres de la bande dessinée occidentale, à commencer par Hergé, n'utilisent jamais, consiste à faire se succéder des cases qui donnent divers points de vue sur une scène en cours sans aucune indication que du temps s'est écoulé (ou non) entre elles. Le temps est ainsi évacué au profit – une fois encore – du ressenti : des fragments d'une scène en cours, différents regards, une atmosphère qui s'en dégage.

Dixit Scott McCloud : « Plutôt que d'établir un pont entre deux cases distinctes dans le temps, le lecteur [de manga] rassemble des fragments épars, qu'il va percevoir comme simultanés¹ », comme fait Aï Yazawa dans *Nana* (pl. 10). Ici encore, l'amateur de BD peut être dérouté par un procédé qui permet entre autres, dans les séries de basket ou de football, d'étirer sur plusieurs pages la seconde qui s'écoule entre l'instant où le héros déclenche le tir dont dépend la victoire et celui où la balle pénètre enfin dans le panier ou le but, en montrant successivement (et pourtant « en même temps ») le ballon, le filet vers lequel il file, les visages stupéfaits des spectateurs, le poing serré du héros en pleine tension, les grimaces ébahies de ses adversaires, le regard confiant de son entraîneur et la physionomie anxieuse de sa petite amie...

Il n'est pas douteux qu'il existe une relation entre la façon dont le manga représente le temps et la conception qu'en a la culture japonaise. Si le temps occidental file droit comme la flèche vers son but (le Progrès), dans un Japon qui se rêve encore en civilisation paysanne, il serait plutôt cyclique comme les saisons. On le voit bien

1 *L'art invisible*, traduction française Vertige Graphic, 1999, p. 79.

dans les séries qui ont pour cadre le collège, le lycée ou l'université. Il s'y répète au long de l'année ces passages obligés que sont la cérémonie de rentrée, la fête de l'établissement, le voyage de classe à la mer, les vacances d'été, la fête d'Ô-bon* et ses feux d'artifice au bord de l'eau... Toutefois, un facteur plus prosaïque explique aussi cette propension des mangakas à allonger et à répéter le temps : pour un dessinateur qui doit livrer une vingtaine de planches par semaine, voire le double pour les plus demandés, même secondé par de nombreux assistants, il est fort commode de multiplier les planches sur une même scène et d'économiser sur le scénario. Racines culturelles et intérêt bien compris font ici bon ménage...



L'évocation des conditions de production nous ramène à une réalité fondamentale du métier de mangaka : ce n'est pas un art. Au rythme d'une soixantaine de planches par an, voire moins pour certains, nos auteurs de bande dessinée peuvent – quitte à enrager leurs fidèles impatients – en travailler tout à loisir l'aspect esthétique et, ce faisant, revendiquer pour elles le statut éminent de « 9^e Art ». C'est d'ailleurs bien comme un art (*bijutsu*) que les Japonais perçoivent notre BD : ses albums sont des objets de collection qui n'ont rien à voir avec le manga – ce qui explique pourquoi, sur le plus gros marché mondial de bande dessinée, les exportations françaises demeurent lilliputiennes. Le métier de mangaka, quant à lui, est souvent celui d'un tâcheron qui doit livrer un produit à la chaîne, à une cadence accélérée. Cette exigence du mode de production, et l'obsession de privilégier le « donné à ressentir » qui est sa marque de fabrique, font de la bande

dessinée japonaise un genre bien distinct dans l'univers de la narration graphique contemporaine.

Tous les mangakas ne sont pas logés à la même enseigne, comme en témoigne – revenons au point par où nous avons commencé – l'œuvre d'auteurs qui peuvent se permettre d'être parcimonieux ou ont choisi de l'être, à l'instar des dessinatrices de la nouvelle vague, qui préfèrent le *one shot* aux séries longues et évitent parfois l'étape de la prépublication et la tyrannie de l'audience qui va avec. L'accès à ces œuvres est aisé pour les amateurs occidentaux de « belle narration graphique » qui butent sur le tout-venant du manga. Mais si ce dernier peut poser de réels problèmes au néophyte, pour peu que celui-ci s'abandonne aux flux – flux de l'œil qui balaye la planche, flux des sentiments violemment exprimés par le graphisme, flux du mouvement, flux du temps élastique – il pénétrera dans l'univers du manga. Quitte, parfois, à être aussi choqué par son contenu qu'il a pu l'être, au premier contact, par les visages blancs aux grands yeux ou les gnomes SD, que ce chapitre lui aura peut-être appris à regarder d'un autre œil.

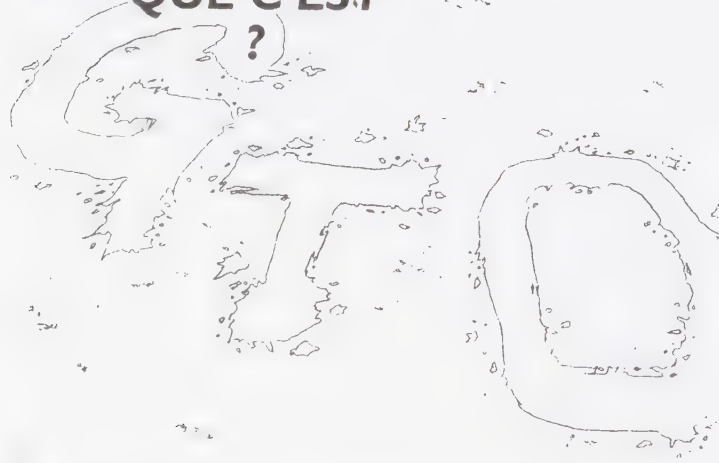


ET POUR...

TOI...

L'ÉCOLE...

QU'EST-CE
QUE C'EST



- FIN -

CHAPITRE 8

"COMMENT PEUT-ON AIMER ÇA?"

LE MANGA ET LES CONTES DE FÉES

Qu'un Premier ministre nippon comme Tarô Asô (2008-2009) soit fan de manga, passe encore. Mais que la patrie du 9^e Art s'engoue pour la bande dessinée japonaise – « mal dessinée », « niaise », « violente », « vulgaire » – voila qui ne manque pas d'intriguer. Le Japon nous avait accoutumés à plus de tenue : les films d'Ozu, l'écriture de Tanizaki, le panache de Mishima, les fleurs de cerisier... une culture toute de sensibilité, de rigueur et d'élégance. Et même si le manga s'enracine bel et bien dans l'histoire et la culture japonaise – fût-elle populaire –, cela ne fait que soulever une nouvelle interrogation. Car enfin... Le Japon est shintoïste, bouddhiste et confucianiste. Il était encore fermé au monde en plein milieu du XIX^e siècle. Brutalement rouvert par les canonnières, il s'est modernisé plus rapidement qu'aucune autre nation ne l'a jamais fait. Au long d'un demi-siècle, il s'est battu seul contre les géants chinois, russe et américain¹.

1 La première guerre sino-japonaise, dès 1895, est suivie de multiples affrontements ponctuels, avant que le Japon s'empare de la Mandchourie (1931), puis lance une attaque générale contre la Chine (1937). Il affronte la Russie en 1904-1905, puis l'URSS de 1918 à 1925, et en 1937-1939. La guerre du Pacifique contre les Américains et les puissances occidentales alliées commence en décembre 1941.

Il a subi l'unique bombardement atomique de l'histoire. Ce parcours dramatique est radicalement différent de ceux de la vieille Europe et de la jeune Amérique. Comment l'imaginaire forgé par ce destin à nul autre pareil a-t-il pu, au-delà des différences, engendrer une culture populaire capable de captiver la jeunesse du monde, à commencer par la nôtre ? Quel plaisir y trouve-t-elle donc ?

UNE AFFAIRE DE ÇA ET DE MOI

On lit du manga pour le plaisir. Ce plaisir, comme celui que procure tout produit culturel, naît de la satisfaction de nos besoins psychologiques. Ces besoins sont déterminés par deux composantes que la psychanalyse a baptisées « le ça » et « le moi ». Le ça est l'ensemble formé par les pulsions primitives de l'espèce (volonté de puissance, quête de sécurité, désir sexuel) et par les traumatismes que nous subissons tous en nous développant : la séparation d'avec la mère, la découverte du principe de réalité (le moment frustrant et irritant où l'enfant réalise l'impossibilité de voir tous ses désirs satisfaits comme lorsqu'il était nourrisson), les incertitudes physiologiques et psychologiques de l'adolescence. Le moi est la configuration particulière que ces invariants prennent dans notre inconscient, en fonction de notre histoire personnelle et de notre environnement culturel. Le moi met en ordre les pulsions du ça sous la forme de six besoins psychologiques fondamentaux : le besoin de puissance ; le besoin de sécurité, qui nous pousse à reproduire les situations familiales et plaisantes que nous avons connues ; le besoin d'accomplissement (vivre, fût-ce par procuration, des situations où nous réussissons) ; le besoin de distinction (se sentir différent ou supérieur) ; le besoin de l'excitation que procurent l'action, le suspense et la dramaturgie des sentiments ; et le besoin d'évasion, loin

d'un quotidien morne ou stressant. En fonction de notre histoire personnelle, ces six besoins sont présents dans notre moi en proportions diverses. Un produit culturel, ou un jeu, nous procurera des gratifications psychologiques d'autant plus intenses qu'il les satisfera dans les proportions exactes qui « nous font le plus plaisir ».

Il y parviendra d'autant mieux qu'il sera à la fois « plein » de ça (les invariants communs à l'espèce) et assez « vide » pour que chacun puisse l'investir de sa propre histoire (son moi). Le nounours, la poupée et la panoplie de guerrier ou de fée sont à cet égard des produits parfaits. Ils constituent de simples supports qui permettent au petit enfant de satisfaire les pulsions de son ça prépubertaire – dominé par le besoin de sécurité et la frustration engendrée par la perte du sentiment de toute-puissance – en se racontant exactement l'histoire particulière qui lui procurera le plus de plaisir, câlinant ou réprimandant la poupée, transperçant un monstre ou un père trop sévère. C'est cette plasticité infinie qui les rend indémodables. Il en est de même des têtes aux grands yeux du manga dont le schématisme fait des supports vides sur lesquels le lecteur peut librement projeter son moi.

GTO, MCDONALD'S ET LE PETIT POUCE

Qui a feuilleté tant soit peu de shônen et de shôjo manga sait que leurs scénarios se nourrissent des traumatismes et des désirs primitifs de tous les adolescents du monde. Ils sont surchargés de tous les invariants du ça : la douleur de la séparation d'avec la mère, le conflit avec le père et la rébellion contre l'autorité, les interrogations sur le sexe, la peur du viol chez les filles, celle de la castration ou de l'impuissance chez les garçons, les incertitudes du corps et de la personnalité en formation,

et la mort, dont les parents ont tort de croire qu'elle ne préoccupe pas les enfants à leur manière. En ce sens, le manga destiné aux adolescents leur parle d'eux-mêmes mieux que la bande dessinée occidentale.

Great Teacher Onizuka (GTO, 1997-2002) est une série dont les héros sont des collégiens de quatrième, qui reste à ce jour l'une des meilleures ventes du shônen manga, au Japon comme en Europe ; nombre de filles en sont également fans. Au long de ses vingt-cinq volumes, presque tous les jeunes protagonistes sont confrontés à la perspective d'une mort violente immédiate. En guise de petit boulot, le héros travaille parfois à nettoyer les restes des suicidés sous les trains de banlieue de Tôkyô, et il perd lui-même la vie au volume 23. La quasi-totalité des filles sont menacées d'être violées, fantasment de l'avoir été, l'ont parfois été, ou sont autrement brutalisées, non sans que certaines rendent sadiquement la pareille aux garçons, menace de castration comprise. Beaucoup des jeunes sont aux prises avec des familles désunies ou monoparentales – une situation très stigmatisante au Japon, où moins de 3 % des naissances ont lieu hors mariage – qui les rejettent ou s'en désintéressent.

Les adolescents occidentaux ne trouvent l'équivalent ni dans les comics, bridés par les convenances en tous genres, ni dans notre bande dessinée. Même à peu près libérée de la censure, cette dernière reste contrainte par sa prétention à être la neuvième forme de l'Art. Elle sait produire des chefs-d'œuvre. Peu de créateurs, dans la narration graphique mondiale, atteignent la violence rageuse des fresques historiques de Tardi, le baroque futuriste et paroxystique de Druillet, l'élégance détachée de Hugo Pratt, l'inventivité des mondes de science-fiction créés par Mézières et Christin, l'exigence sophistiquée du duo Schuiten-Peeters

ou la virtuosité graphique et narrative de Bourgeon ou de Giraud/Moebius¹. Mais c'est le manga qui multiplie les best-sellers dont raffole la jeunesse du monde.

En France, la recette pour fabriquer des best-sellers découle mécaniquement de la petite taille du marché. Pour réaliser de très grosses ventes, les éditeurs doivent privilégier une stratégie attrape-tout, afin, comme feu l'hebdomadaire *Tintin*, de séduire les lecteurs « de 7 à 77 ans ». Efficace pour vendre des millions d'*Astérix*, de *Lucky Luke* et de *Titeuf*, cette stratégie se paye d'un lissage des scénarios (à l'usage des enfants), dont la relative fadeur est relevée (à l'usage des parents) par la virtuosité verbale et l'humour décalé. Cette recette tend à affadir le produit. Au Japon, c'est la course au goût le plus corsé qui prévaut. Dans un marché hyperconcurrentiel où les recettes à succès sont massivement copiées, la compétition obéit à la même logique que sur le marché du fast-food, où tous les hamburgers se ressemblent aussi : l'arme ultime est la quantité. La stratégie *supersize* de McDonald's² – consistant à offrir à ceux qui le demandaient une portion plus grosse pour le même prix – est aussi celle des mangakas, qui offrent au chaland, pour le même prix, non pas plus de frites ou de viande, mais, selon les genres, double dose de drame, de fantaisie, de larmes, de burlesque, de guimauve, de violence, ou de petites culottes.

Il faut rappeler aux parents qui hésiteraient à laisser entre les mains de leurs rejetons des séries comme *GTO*,

1 Tardi : *C'était la guerre des tranchées*, *Le Cri du peuple*. Druillet : *Lone Sloane*, *Salammbô*. Hugo Pratt : *Corto Maltese*. Mézières et Christin : *Valérian*. Schuiten et Peeters : *Les Cités obscures*. Bourgeon : *Les Passagers du vent*, *Les Compagnons du crépuscule*, *Le Cycle de Cyann*. Moebius/Jean Giraud : *L'Incal*, *Blueberry*. Ce choix ne reflète rien d'autre que les goûts de l'auteur...

2 Cette stratégie a été abandonnée en 2004 après sa dénonciation dans le documentaire éponyme de Morgan Spurlock.

voire *Dragon Ball* (les morts violentes foisonnent dans cette série destinée en principe aux enfants dès 11-12 ans), qu'il existe aussi chez nous un genre narratif destiné aux jeunes enfants où de petits garçons débrouillards échappent au tueur en faisant égorger des fillettes à leur place. Où les maris sont des *serial killers*. Où les parents abandonnent leurs rejetons au fond des forêts sauvages. Où les jeunes filles revêtent la peau d'animaux fraîchement écorchés. Où les orphelines sont asservies par d'impitoyables marâtres. Où les méchantes finissent en poussant de grands hurlements dans des cuves grouillant de serpents. Où les fillettes et la bonne grand-mère qui attendait le petit pot de beurre sont dévorées par le loup. Et dans lesquelles la psychanalyse débusque sans peine le sexe entre les lignes. Ce sont nos bons vieux contes de fées, qui ont bercé tant de générations de petits Occidentaux. Ils témoignent de l'universalité de ces ombres qui font peur aux parents – mais nullement aux enfants : on trouve ces ombres dans l'univers du manga, ni plus, ni moins que dans celui du *Petit Poucet*, de *Barbe bleue*, de *Peau d'âne*, de *Cendrillon*, de *Blanche-Neige* et du *Petit Chaperon rouge*, où l'intervention salvatrice du courageux chasseur n'est qu'un ajout récent inspiré par le souci de ne pas traumatiser les chères têtes blondes.

FAUT-IL MANGER PROPREMENT LE PETIT CHAPERON ROUGE ?

Souci mal inspiré, selon le psychanalyste Bruno Bettelheim¹, pour lequel le succès de ces histoires à travers les générations, outre qu'elles sont divertissantes et pleines de suspense, tient à ce qu'elles aident l'enfant à y voir clair

¹ *Psychanalyse des contes de fées*, traduction française : Robert Laffont, 1976.

en lui-même, parce qu'elles sont « accordées à ses angoisses comme à ses aspirations » et prennent en compte « tous les aspects de sa personnalité » – y compris les ombres glauques du ça, dont les parents trop bien intentionnés refusent de lui parler. Au lieu de tâcher de le protéger abusivement de ce que l'adulte perçoit comme la noirceur insupportable du monde, les contes de fées reconnaissent « la gravité de la situation de l'enfant » aux prises avec la réalité contraignante du monde qu'il découvre sans la comprendre, des désirs qu'il n'identifie pas et des craintes (abandon, mort) auxquelles les parents, faute de se douter qu'il les nourrit, n'apportent pas de réponse. C'est parce qu'il s'y reconnaît tout entier, peurs et ombres comprises, que l'enfant aime les contes de fées.

Tout comme eux, le manga ne fait rien d'autre que donner à voir aux adolescents « la gravité de [leur] situation ». D'où vient donc qu'il ait suscité l'inquiétude ou la réprobation des parents et des éducateurs, alors que ces derniers considèrent les contes de fées avec sympathie? Une raison est sans doute que le dessin du manga nous jette crûment au visage ce que le conte de fées évoque en une phrase succincte : le loup mange proprement le Petit Chaperon Rouge en quelques mots, là où le manga n'aurait pas manqué – *supersize* oblige – de nous montrer la fillette mise en pièces sanguinolentes au long de trois ou quatre pages, onomatopées (Gnarf... Scronch) et cris (Gyaaaah!) à l'appui. Il y a aussi le sexe, qui s'avance pudiquement masqué derrière les princes charmants des contes, mais que le manga – tradition des *matsuri* phalliques oblige – évoque sans tabou. Enfin, si l'univers des contes de fées est un imaginaire pur peuplé d'archétypes translucides (« un joli petit garçon », « une princesse belle comme le jour »), le manga pour adolescents se passe au collège ou au lycée,

et ne cesse de mêler la fantasmagorie débridée et le réalisme cru, au vif agacement des esprits épris de rationalité.

Ces irritants empêchent parfois de percevoir la vraie nature du shônen et du shôjo manga comme contes de fées, d'autant plus que ces deux genres s'adressent à des adolescents qui, aux yeux des éducateurs, ont passé l'âge desdits contes. Parvenus à l'âge dit « de raison », garçons et filles sont censés appréhender le monde d'une manière rationnelle et se plier à des normes qui stipulent, entre autres, que l'utilisation des pets dans les tournois d'arts martiaux est incorrecte, que votre voisine de classe ne peut pas être une vampire amoureuse et qu'une fois mort, on ne ressort pas de sous le suaire comme fait le héros de *GTO*. En termes psychanalytiques, les adultes estiment que le surmoi (l'instance normative qui soumet le ça et le moi aux exigences du contrôle social, *via* l'acceptation des normes morales et de la légitimité des punitions pour qui les enfreint) doit avoir pris le pas sur le moi dans l'esprit des adolescents.

Ils ont tort. « L'âge de raison » mérite assez mal son nom. Les jeunes, aux prises avec des transformations déroutantes et des incertitudes touchant leur identité, leur avenir, et leur relation au monde de manière générale, sont dans une situation pour le moins aussi « grave », comme dit Bettelheim, que celle des enfants justiciables des contes de fées. Il s'en faut encore de beaucoup que la rationalité du surmoi domine les émotions et les désirs de leur moi, et contrôle entièrement les pulsions du ça. Les adolescents sont donc, bien plus longtemps qu'on ne le pense, sensibles à la pédagogie distrayante et apaisante des contes de fées, qui met en scène pour eux tous les aspects de leur personnalité, traumatismes et pulsions compris, sous forme d'histoires divertissantes et pleines

de suspense, dans lesquelles ils trouvent des leçons de vie qui les aident à gérer leurs incertitudes.

DES OMBRES À LA LUMIÈRE :
« AMITIÉ, EFFORT, VICTOIRE »

Les leçons de vie du manga sont propres à rassurer le plus pointilleux des parents. Car que raconte *GTO*? L'histoire d'un voyou qui devient frauduleusement enseignant, dans le seul but de séduire autant qu'il pourra de petites collégiennes. Mais une fois dans la bergerie, que fait ce loup libidineux? Confronté à une classe de quatrième en révolte qui menace de désorganiser tout le collège, il la métamorphose en une communauté soudée et heureuse, qui, à l'épilogue, s'avance, dynamique et confiante, vers l'avenir que lui promet le lycée... Personne n'est mort, nulle n'a été violée et le héros, ayant vertueusement repoussé celles qui s'offraient à lui, se retrouve au final – comme sans doute l'ensemble de sa classe – aussi vierge qu'à la première page. Les esprits blessés dont les mensonges semaient le désordre et les dévoyé(e)s qui persécutaient leurs camarades sont rentrés dans le droit chemin. Les faibles et les timides ont pris confiance en eux et trouvé leur place dans le groupe. L'amour éclôt ici et là. Les parents indignes ont vu la lumière et les familles se ressoudent, tout comme dans *Le Petit Poucet* – à ceci près que le conte est bien plus cruel que le manga : à la différence du héros de *GTO*, les filles de l'ogre égorgées par leur père ne ressortent pas de sous le suaire...

Ce que répète le manga aux adolescents, c'est que le monde est difficile. Qu'ils ne doivent pas compter sur les adultes pour résoudre leurs problèmes à leur place. Que les relations entre filles et garçons sont compliquées.

Que le sexe et l'attraction amoureuse sont un territoire inconnu, aussi inquiétant qu'attirant. Que la communauté a son lot de violences, de jalousies et de brebis galeuses... Comment nier que cette description est plus véridique que celle qui voudrait faire accroire que les adultes sont toujours de bons bergers, que la sexualité n'a jamais posé de problème à personne, et que le monde n'est qu'harmonie? Que reprochent inconsciemment les adultes au shônen et au shôjo manga, sinon de peindre le monde tel qu'il est et de montrer aux adolescents leurs émotions telles qu'ils les ressentent, au grand déplaisir de leurs géniteurs, nostalgiques de l'âge prépubertaire où leurs rejetons étaient si mignons. Et pourquoi ces derniers aiment-ils le manga? Parce qu'il leur montre cette part de vérité dont les adultes n'osent pas leur parler, mais aussi et surtout parce qu'il leur répète ce que les contes de fées leur disaient quand ils étaient tout petits : qu'ils surmonteront les épreuves et qu'au final « ils se marieront et auront beaucoup d'enfants ». A l'épilogue de *Dragon Ball*, le héros est marié, père et grand-père; et si son épouse est acariâtre, c'est que, dans la vie réelle, les douces princesses « belles comme le jour » ne sont pas le lot commun...

Choisie par consultation des lecteurs (dont pas un, gageons-le, n'aurait eu l'idée de suggérer « Pour les jeunes de 7 à 77 ans ») la devise de *Shônen Jump*, le plus important des magazines shônen, est « Amitié, effort, victoire ». Tel est aussi le message infiniment rassurant que transmettent ses héros. Au rebours de la vision négative qui prévaut encore parfois, le manga pour adolescents peut être considéré comme un genre pédagogique visant à leur donner confiance en eux-mêmes pour s'intégrer à la société sur le mode le plus convenu. Tel est bien le message, profondément conservateur, de *GTO*.

Qu'y dit-on? Que le bon vieux Japon de la petite entreprise et des échoppes de *ramen** vaut mieux que le grand méchant monde globalisé de la finance et des restaurants de cuisine étrangère. Qu'Internet est le lieu de tous les dangers. Que la place des adolescents est auprès de leurs parents dans des familles unies. Que celle des filles, si fortes qu'elles se croient, est sous la protection du garçon qui leur est destiné. Que la pulsion sexuelle déplacée ou dévoyée est cause de bien des maux. Qu'il n'est, comme l'enseigne Confucius, pire faute que de ne pas se comporter exactement comme il convient à la place que le sort vous a dévolue : l'enseignant ne doit pas convoiter ses élèves, ni le fils être jaloux de sa mère ; la collégienne ne doit pas s'amouracher du professeur, ni l'institutrice devenir la confidente de l'écolière ; les lesbiennes ne font pas de très bonnes mères, ni les diplômés des grandes universités de bons professeurs de collège... Sans oublier que les autorités ne sont, tout bien considéré, pas si mauvaises que ça, et qu'à la fin, les méchants perdent toujours.

VERSION FÉMININE...

Sans surprise, la leçon à l'usage des filles n'est pas fondamentalement différente. Dans *Hana yori dango* [*Hanadan* – Des garçons plutôt que des fleurs, 1992-2004], dont le lectorat de grandes collégiennes et lycéennes se situe dans la même tranche d'âge que celui de *GTO* et qui a remporté le même succès, l'action se situe dans un lycée pour les rejetons des super-riches où quatre garçons font régner brutalement leur loi. L'héroïne Tsukushi, enfant d'une famille miteuse égarée hors de son milieu, est désignée d'emblée aux brimades, insultée, frappée, couverte d'ordures, menacée de viol, et voit même la mort de près. Sa famille, entre un père incapable et une mère abusive

qui veut que sa fille harponne un riche mari par tous les moyens, ne lui est d'aucun secours. Néanmoins, au bout de 37 volumes, Tsukushi a préservé sa virginité et dompté les fauves à force de sincérité, de courage et d'optimisme. Les quatre dévoyés ont pris conscience de ce que la société attend d'eux : prendre la suite de leurs géniteurs à la tête des affaires familiales et se marier, ce que l'un d'eux est bien résolu à faire avec l'héroïne. Les filles qui ont disputé à cette dernière le cœur de sa conquête, par tromperie ou en se jetant impudiquement à la tête du garçon, sont devenues les meilleures amies de leur rivale. La famille pauvre poursuit vaillamment son chemin à la place où le destin l'a mise, en dépit des gratifications variées qui lui ont été offertes à différents moments et que l'héroïne a vertueusement refusées comme du bien mal acquis...

La leçon destinée aux lectrices – reflétant en cela l'évolution du statut de la femme dans la société japonaise depuis les années 1990 – peut sembler moins étroitement conservatrice que celle de *GTO*. L'héroïne va sortir de sa condition sociale, et sa meilleure amie a offert sa virginité au garçon qu'elle croit aimer. Mais il s'agit d'un trompe-l'œil. Le riche mariage qui attend Tsukushi est la récompense qui lui échoit pour avoir conforté l'ordre établi en transformant un dangereux sauvageon en digne héritier d'un grand groupe financier. Quant au dépuçelage, en lui révélant qu'elle avait confondu attirance physique et amour, il a été pour son amie l'occasion de partir dans la vie sur des bases saines, bien décidée à ne plus se donner qu'à celui qu'elle sera certaine d'aimer de ce véritable amour auquel toute lectrice de *shôjo manga* se doit d'aspirer. Tsukushi et son amie en ont fini avec les cauchemars de l'adolescence; armées de leur sincérité, de leur courage et de leur amitié, elles sont désormais en route vers une intégration sociale réussie.



Si les adolescents aiment le manga, c'est d'abord parce qu'ils s'y reconnaissent tels qu'ils sont, avec leurs interrogations, leurs craintes et leur part d'ombre, mais aussi leurs espoirs. C'est aussi parce qu'il conforte ces espoirs en leur disant qu'ils s'en sortiront avec des recettes à la portée de tous : courage, effort, sincérité, amitié. Ce faisant, le shônen et le shôjo manga pourvoient aux six besoins psychologiques fondamentaux de leurs lecteurs. La puissance : les héros défont les méchants et conquièrent le partenaire qu'il leur faut. La sécurité et l'accomplissement : les lecteurs (se) reconnaissent (dans) le monde que le manga leur peint, et dans lequel il leur promet qu'ils trouveront leur place. L'excitation, car ceci leur est dit à travers des histoires pleines de suspense, d'action, de romantisme, de burlesque et de drame. L'évasion, car le shônen et le shôjo manga comportent presque toujours une dose de fantaisie ou de fantastique, et sont en outre parés de tous les charmes de l'exotisme aux yeux des lecteurs occidentaux.

Pour autant, on peut s'étonner – ou s'émerveiller – que les adolescents, japonais comme français, raffolent de séries aussi fondamentalement bien pensantes. L'art consommé du suspense que les mangakas ont acquis en travaillant pour les feuilletons hebdomadaires explique que leurs scénarios captivent les lecteurs. Mais comment parviennent-ils par surcroît à transmettre un message dont on s'attendrait à ce qu'il suscite l'ironie, le mépris ou le rejet chez de jeunes esprits naturellement rebelles et portés à la contradiction ?



« Umanosuke Takagi et le monstre », par Yoshitoshi Kaisai (1839-1892),
 édité par Robun Kanagaki, 1867.

© 2010 Musée Guimet – Photographie R. Chipault / B. Soligny.

CHAPITRE 9

"C'EST VULGAIRE ET ABSURDE!"

L'OUTRANCE ET LE FANTASTIQUE

Montrer aux adolescents « la gravité de leur situation » est un exercice difficile, car ils ne lisent pas de la bande dessinée pour s'angoisser. Il n'est pas simple non plus de transmettre des leçons de vie – a fortiori conservatrices – à de jeunes esprits. Comment les mangakas y parviennent-ils? D'abord, en favorisant l'identification des lecteurs aux héros porteurs de ce message au moyen de multiples procédés destinés à créer un attachement émotionnel. Ensuite, en présentant la dureté du monde et les ombres du ça sous une forme outrancière ou burlesque, ce qui confère au manga cette « vulgarité » qu'on lui a souvent reproché. Enfin, ils mêlent réalisme, fantaisie et fantastique afin de mettre à distance la dure réalité qu'ils donnent à voir, au grand désarroi des esprits rationnels. Notre BD n'ignore pas ces recettes, mais ses dessinateurs en ont moins l'usage parce qu'ils privilégient dans leurs œuvres l'aspect artistique et distrayant plutôt que la transmission d'un message, et sont moins contraints que leurs confrères japonais à la surenchère permanente sous la pression de la concurrence.

PARLEZ-MOI DE MOI :
L'IDENTIFICATION AU MASCULIN

A l'âge où l'on commence à lire du manga, l'enfant découvre ce que la psychanalyse a baptisé « le principe de réalité » : maman ne satisfait plus tous ses désirs aussitôt qu'exprimés, il faut obéir aux maîtres, il y a des garçons ou des filles plus forts, plus riches ou plus malins que lui, et celui ou celle dont il rêve ne lui accorde pas un regard. Face à ce problème, tous les adolescents du monde, selon leur tempérament, déploient *mutatis mutandis* trois types de stratégies : le combat, la fuite ou le renversement burlesque de l'ordre des choses. Trois séries cultes du manga pour jeunes adolescents – *Dragon Ball*, *Doraemon*, *Ranma ½* – illustrent chacune de ces stratégies.

Dragon Ball (1984-1995) se déroule dans un univers fantasmagorique, mais qui ne cache rien de la dureté du réel : le cocon familial n'existe plus, la compétition est impitoyable, la mort est partout présente. Le petit Sangoku accepte cette réalité et l'affronte avec une détermination sans faille et une bande d'amis fidèles. Au long de sa quête sans cesse recommencée pour rassembler les fameuses *balls*, il fait ses apprentissages à travers une suite d'affrontements qui lui permettent d'affirmer sa suprématie dans la bande, de prendre la place du père/maître et de conquérir la fille qui assurera sa descendance. Qu'au passage il sauve le monde et défasse d'innombrables méchants est réjouissant, mais anecdotique par rapport à la simplicité biblique de la « voie du combat ».

Tout au contraire, le héros de *Doraemon* (1969-1997) s'applique à fuir la réalité ou à tricher avec elle. Faible, paresseux et gourmand, le petit Nobita est le *loser* par excellence. L'école lui pèse et il peine à s'intégrer dans la bande des enfants du quartier, plus riches ou plus cos-

tauds que lui. Plutôt que d'affronter ce réel déplaisant, il cherche à l'esquiver en se réfugiant dans les bras d'une pseudo-maman : un gros chat robot bleu un peu bêta, envoyé du futur par un de ses descendants, qui tire de sa poche à chaque épisode un improbable gadget censé aider son protégé, mais dont l'utilisation maladroite aboutit régulièrement à un fiasco drolatique. La « voie de la fuite » semble donc ne mener nulle part ; néanmoins, le lecteur sait d'emblée que le très imparfait Nobita se tirera tant bien que mal d'affaire, puisque lui aussi se mariera et assurera sa descendance, fût-ce avec un laideron.

Le ressort de *Ranma ½* (1987-1996) est la réversibilité sexuelle du héros éponyme, un collégien qui se transforme en fille sous l'effet de l'eau froide et redevient garçon sous celui de l'eau chaude. Flanqué d'un père incapable qui se change en panda selon le même processus, il se cache dans un dojo loufoque pour échapper à une mère castratrice, qui veut les contraindre tous deux au seppuku*. Les transformations incessantes de Ranma et ses efforts pour les dissimuler – toujours couronnés de succès contre toute vraisemblance – menacent en permanence de jeter le désordre dans les institutions et les codes sociaux. L'inversion frénétique des sexes, la perméabilité entre l'humain et l'animal, la dérision qui frappe la famille et ces symboles de la grande tradition de l'élite nippone que sont les arts martiaux ou le seppuku, font de chaque épisode un « carnaval » : un moment de renversement burlesque de cet ordre du monde dont le jeune lecteur commence à éprouver les contraintes. Le manga recycle ici une stratégie universelle très ancienne – celle des Saturnales romaines, pendant lesquelles les esclaves prenaient la place de leurs maîtres, et des Fêtes des fous de notre Moyen-Age, où le bas peuple travesti se moquait des notables. Ce moment

de renversement rituel du monde permettait d'évacuer les tensions accumulées par la pression sociale, à condition que tout reste symbolique et que les choses rentrent dans l'ordre à la fin du temps réglementaire. Ce qui advient aussi au 38^e et dernier volume de *Ranma ½*, où le héros est en passe de convoler en justes noces.

« Voie du combat », « voie de la fuite » ou « voie du carnaval ». Qu'il soit batailleur, paresseux, ou qu'il rêve d'un moment d'évasion défiant l'ordre du monde, chaque petit garçon peut trouver un héros à son goût dans l'univers du manga. Un peu plus grand, il trouvera de même dans *GTO* une gamme complète de personnages archétypaux : Yoshikawa, le chétif *otaku* replié sur lui-même, souffre-douleur de la classe, qui sera pourtant le premier à conquérir le cœur d'une fille et se métamorphosera en leader ; Kikuchi le surdoué, leader né, coque-luche de ses camarades, aussi bon en informatique qu'en arts martiaux, à l'avenir tout tracé ; Arai, le colérique au grand cœur, qui chemine cahin-caha vers plus de maturité ; Wakui, l'enfant gâté pourri, joli garçon manipulateur qui s'épanouira en chanteur de *boys band*. Libre de choisir celui auquel il s'identifiera pour en tirer une leçon rassurante, le lecteur l'est aussi de s'approprier l'histoire en imaginant la suite, puisque l'épilogue, comme souvent, est le début d'une nouvelle année scolaire.

PARLEZ-MOI DE LUI :

L'IDENTIFICATION AU FÉMININ

L'offre d'identification à l'usage des filles semble moins large, sans doute parce que la tradition nippone ne leur reconnaît pas la même liberté de choix qu'à leurs frères dans la manière d'affronter les désagréments du réel. Leur voie

quasi obligée était, et reste encore souvent, celle du *gaman** : accepter avec ténacité et endurance ce que le sort apporte, et faire de son mieux, sans se décourager ni se départir de la réserve qui sied aux filles. Au féminin, la « voie du combat » devient une « voie de la persévérance » que l'on suit sans coups d'éclat. Des séries comme *Utena, la fillette révolutionnaire* (1997-1998), où l'héroïne est engagée dans un cycle de duels analogue à celui qu'affrontent les héros du shônen, restent rares. La « voie de l'escapisme » prend des formes complexes et ambiguës sur lesquelles nous reviendrons, comme le travestissement de l'héroïne et la substitution d'éphèbes aux filles dans des histoires d'amour « où on le fait ». Quant au carnaval, il transcende par nature la barrière des sexes, dont la possible réversibilité est l'un des charmes de ce moment. Les chefs-d'œuvre du genre – *Ranma ½* et l'encore plus délirant *Urusei Yatsura (Lamu)* – sont d'ailleurs dus à une dessinatrice, Rumiko Takahashi.

Une série comme *Hana yori dango* n'offre guère, hormis l'héroïne en Jeanne d'Arc du *gaman*, de personnages féminins possédant l'attrait et l'épaisseur nécessaires pour servir de modèles aux lectrices. Celles qui ont un potentiel charismatique – une riche héritière qui abandonne son avenir doré pour devenir avocate militante à Paris (!) et une autre, vivant aux Etats-Unis, qui rosse les mâles à mains nues dans la meilleure tradition du Women's Lib' – sont trop éloignées du réel et du territoire nippon, et confinées dans des rôles mineurs. Les autres sont des rivales malheureuses de l'héroïne, dont l'attrait est *ipso facto* limité, et la pâle Yûki, son amie de cœur, dont le seul message aux lectrices est que « faire l'amour, ce n'est pas aimer ».

Cette pauvreté s'explique. Le shôjo manga n'invite pas la lectrice à choisir entre des filles désirantes, qui lui

proposeraient diverses stratégies personnelles pour se réaliser, mais plutôt entre des garçons à désirer. Il s'agit surtout pour elles de déterminer dans les bras de quel archétype elles veulent réussir leur intégration sociale d'épouses. *Hanadan* leur en propose trois : Dômyôji, le sauvage ombrageux ; Rui, le romantique évanescent ; et Nishikado, l'homme à femmes expert. C'est bien peu au regard du catalogue des mâles du clan Sôma, dans *Fruits Basket* (1998-2006), autre best-seller mondial du shôjo manga : Momiji, enfantin, artiste et craquant ; Ritsu, qui dissimule sa timidité malade sous des vêtements de fille ; Yuki, le *bishônen** archétypal, brillant et introverti, et son frère Ayame, réceptacle de tous les fantasmes que les hommes nourrissent à propos de l'autre sexe ; Kyô, brusque et tourmenté ; Hatsuharu, le *bad boy* un peu balourd ; Hiro, placide et protecteur ; l'altruiste et gentil Kurenô ; Shigure, le jeune adulte manipulateur et pervers, mais séduisant ; et le sage Hatori, prototype de l'adulte responsable et protecteur... Au supermarché des personnages, l'adolescente ne peut manquer de trouver un produit à son goût. Elle est libre de jeter son dévolu sur le vénéneux Shigure et, pour son identification personnelle, sur Sakurako, la nymphomane manipulatrice de *Hanadan*, mais le récit lui apprendra que la seule voie qui vaille, pour une jeune Japonaise, est celle de la sincérité, de la persévérance et de la modestie : Shigure est clairement présenté comme un être dangereux, qui se venge de la fille qui l'a trompé en couchant avec la mère de cette dernière, et Sakurako échoue à conquérir le mâle convoité, apprend sa leçon et devient une fan de la Jeanne d'Arc du *gaman*. A bon entendre, salut ! L'offre de personnages plus ou moins dévoyés n'est que l'un des hameçons que le manga jette aux lecteurs pour les tirer en douceur vers les rivages enchantés de l'intégration sociale...

LE FESTIVAL DES MONSTRES ET DU RIRE

Le shônen et le shôjo manga peuvent choquer les adultes par la description très peu flatteuse qu'ils font d'eux. L'absence ou l'indignité des parents y est une constante. Dans *Hanadan*, pauvres ou super-riches, les pères sont lointains, durs ou débiles, et les mères abusives ou tyranniques. Dans *Fruits Basket*, dont l'héroïne est orpheline, la figure maternelle incarnée par une mère et sa fille, est inquiétante, sinon terrifiante : la mère a couché avec l'amant de sa fille, et celle-ci, placée à la tête du clan Sôma, y est redoutée, voire détestée. Dans *GTO*, presque tous les adultes sont fourrés dans le même sac monstrueux. Possédés par l'appétit du gain ou obnubilés par leur carrière, ils abandonnent leur progéniture à elle-même. Les pères collectionnent les maîtresses et leurs épouses pêchent les amants sur Internet. Les mères prédatrices, quand elles n'abusent pas physiquement de leurs fils, les poussent vers des carrières qui font leur malheur. Le corps enseignant est une Cour des Miracles peuplée de ratés pitoyables, de machistes imbéciles, de guignols prétentieux, de pervers obsédés et de détraqués dangereux. Entre voyeurs embusqués jusque dans la fosse sous les toilettes à la turque des filles, policiers adeptes de la « drogue du viol » et notables partouzards shootés au Viagra qui paient des collégiennes pour leurs jeux sadiques, le festival des monstres proposé par un magazine destiné aux 13-17 ans, s'il réjouit franchement les adolescents, a de quoi repousser les parents les mieux intentionnés.

Il faut cependant admettre qu'en matière de sexe, la bande dessinée japonaise ne montre aux adolescents rien qu'ils ne puissent aisément trouver sur les multiples canaux d'information qu'Internet met à leur disposition. Par rapport à ces sources, qui montrent jusqu'au pire sans

aucune distance, une série comme *GTO* apparaît comme une salubre leçon de morale. Quand les notables pervers finissent ligotés sur le chevalet préparé pour leurs jeunes proies, ou que le professeur voyeur, repéré dans la fosse où il est embusqué, s'échappe en pataugeant dans les excréments, le message est clair : il faut tenir ses pulsions sous contrôle sous peine de « l'avoir dans le c** » ou de finir « dans la m**** ». La leçon serait-elle délivrée d'un ton docte et moralisateur qu'elle ne retiendrait guère l'attention du jeune public. Le burlesque excrémental fait passer la morale comme une lettre à la poste dans un grand éclat de rire. *Castigat ridendo mores* disait déjà Molière : « Je corrige les mœurs en faisant rire. »

La caricature outrancière des adultes procède du même principe pédagogique. Il s'agit de capter l'attention des adolescents en grossissant le trait jusqu'au burlesque pour qu'ils acceptent de regarder ce qu'ils ont tous, peu ou prou, dans un coin de leur tête sous forme d'inquiétude latente (être maltraité ou abandonné) ou de reproche (se sentir maltraité ou abandonné). Ainsi le jeune lecteur reconnaîtra « la gravité de sa situation », mais il en rira et, d'un même mouvement, intériorisera inconsciemment la leçon : il ne faut jamais désespérer de la famille, puisque, au final, elles se trouvent réconciliées, dans *GTO* comme dans *Hanadan*. Ne l'aurait-on pas choqué et amusé, l'adolescent n'aurait rien entendu... En outre, l'outrance du trait transpose l'histoire dans un univers qui, tout en restant celui que reconnaît le jeune lecteur, est néanmoins assez fantaisiste ou fantastique pour que s'opère une mise à distance. Celle-ci s'ajoute au rire pour dédramatiser la situation présentée au lecteur, rendant ainsi tolérable l'évocation des angoisses et des insatisfactions qui font de l'adolescence une période parfois difficile.

L'ABSURDE EST UNE CHOSE SÉRIEUSE

Le mélange de la fantasmagorie et du réalisme est une constante du manga, bien au-delà des genres pour adolescents. Il nourrit le reproche d'« absurdité » ou d'« infantilisme » qui lui est souvent adressé, alors qu'il ne l'est jamais aux contes de fées. Quoi qu'il s'y passe d'in vraisemblable, ces derniers ne sauraient être qualifiés d'« absurdes » pour deux raisons. D'abord parce qu'ils sont destinés à des enfants qui n'ont pas atteint le fameux âge « de raison » : sans raison, pas d'absurdité... Ensuite parce que le nom même des contes « de fées » affirme leur statut fantastique : leur monde est un décor enchanté dans lequel évoluent de purs archétypes. Si *Dragon Ball* apparaît absurde à un adulte, c'est parce que ses lecteurs sont censés être « raisonnables » et que son univers n'est pas enchanté. Le petit héros peut parler avec Dieu face à face et ressusciter à lui seul l'humanité entière, mais les personnages qui l'entourent sont terriblement humains. Ils sont lâches ou traîtres ; les filles sont des bimbos ou des mégères, et le maître vénéré un vieil obsédé ; des génocides se commettent sur des planètes lointaines.

Pire : le même méli-mélo se retrouve dans les séries destinées à des lecteurs plus âgés. Le héros de *GTO* est très réalistement glouton, paresseux et onaniste, mais nombre de traits – à commencer par son patronyme Onizuka : en japonais, *oni* signifie « démon » – en font un personnage de fantaisie, et même fantastique au final par sa résurrection inexplicée. Nombre de best-sellers du shôjo manga relèvent du fantastique pur, à commencer par *Fruits Basket*, où les membres de la fratrie qui recueille l'héroïne se transforment inopinément en incarnations du bestiaire zodiacal chinois sous l'effet de stimuli divers. Et que dire d'*Utena*, la collégienne « révolutionnaire », qui dispute à

ses camarades des deux sexes, l'épée en main, celle d'une « Reine des Roses » qui lui donnera rien moins que le pouvoir de changer le monde ? Absurde, assurément !

Voire. Rien ne serait plus faux que de voir dans la fantaisie et le fantastique du manga un refus « infantile » de la réalité, ou une recette simpliste pour satisfaire à bon marché le désir d'évasion du lecteur. Certes, pour les jeunes Japonais, soumis dès leur jeune âge aux exigences d'un système scolaire très contraignant – beaucoup commencent très jeunes à fréquenter les *juku** après les heures de classe –, la fantaisie et le fantastique des mangas ont une fonction escapiste revigorante. Mais l'importance de cette dimension dans la bande dessinée japonaise en général renvoie aussi au plus vieux fond culturel de l'Archipel, ainsi qu'à l'histoire dramatique qu'il a vécue depuis sa réouverture au milieu du XIX^e siècle.

En l'absence d'agression monothéiste, quand les canonnières américaines ont forcé l'entrée de l'Archipel en 1853, le vieux fond animiste shintô était encore plein de vie. Le processus de modernisation déclenché par l'ouverture au monde n'en est pas venu à bout. Les autorités ont recyclé le shintô et ses *kamis** en piliers de l'identité nationale pour renforcer celle-ci face à la menace impérialiste. Il manquait dans la civilisation du Japon les bases qui lui auraient permis de faire sien le système de pensée de l'Occident moderne, fondé sur la dégradation du divin au rang d'incertaine croyance privée, le rejet de tout ce qui est inexplicable, et la classification de l'existant en catégories étanches (l'humain, l'animal, le naturel, l'artificiel). Ainsi le Japon, tout en embrassant la modernité matérielle, n'a jamais complètement fait sienne la modernité culturelle qui a exterminé en Occident tout le petit peuple des esprits, des lutins, des monstres et des fantômes, et jeté la

magie aux oubliettes. Qu'à l'aube du XXI^e siècle, le Premier ministre japonais Yoshiro Mori ait encore pu déclarer que « le Japon est la terre des dieux » en dit long à cet égard.

Cela explique pourquoi le genre « fantastique contemporain », qui n'est guère représenté dans la bande dessinée française¹, tient une grande place dans celle du Japon. Les plus belliqueux des militants antimanga nippons n'ont jamais dénoncé le fait qu'on y voit de petits écoliers flanqués qui d'un chien télépathe à visage humain, qui d'un fantôme gaffeur, des fratries de vampires ou de signes du Zodiaque dont les rejetons vont au lycée du coin, ni qu'un ministre nippon de papier, persécuté par un vampire joueur de guitare, fasse appel pour s'en débarrasser au rejeton d'un couple de morts-vivants flanqué d'un œil monté sur une petite paire de jambes²... En accordant le premier prix du meilleur album jamais décerné à un manga à *NonNonBâ*, où Shigeru Mizuki ressuscite le peuple des *yôkai* de son enfance dans une série à l'usage des adultes, le jury du festival d'Angoulême a estimé à sa juste valeur l'importance centrale de la dimension fantastique dans la bande dessinée japonaise et dans la culture contemporaine de l'Archipel.

Jusqu'aux années 1970, pourtant, l'autorité morale de l'Occident victorieux et le prestige acquis aux yeux des Japonais par la Science avaient réduit le fantastique à la portion congrue dans le manga. La mode était plutôt à l'aventure scientifique. Les choses ont changé dans les années 1980 avec l'avènement sur la scène intellectuelle mondiale

1 Pour l'essentiel par Tardi (*Rumeurs sur le Rouergue*, *Adèle Blanc-Sec*), Bilal (*La Croisière des oubliés*, *Le Vaisseau de pierre*), Comès (*Iris*).

2 Chien télépathe : *Ushiro no Hyakutarô*. Fantôme gaffeur : *Obake no QTarô* [1964-1966]. Fratrie de vampires : *Poe no ichizoku* [1972-1976]. Premier ministre et œil à pattes : *Kitarô le repoussant*.

de ce qu'on a baptisé « postmodernité ». Cette nouvelle façon de penser le monde a réhabilité une irrationalité multiforme, découvert les « logiques floues », proclamé le « retour du religieux » et remis la magie à la mode au Japon. Sa version « New Age » donne à rêver d'un syncrétisme peuplé de formes de vie recombinaées, d'ADN métissés et de spiritualités multiples. Le Japon s'est trouvé comme un poisson dans l'eau dans ce nouveau courant intellectuel qui lui permettait de se poser en précurseur. N'avoir jamais été entièrement moderne a permis aux Japonais de s'affirmer « plus postmodernes que les autres », tandis que les lycéennes se ruaient sur les philtres d'amour et les pattes de lapin. En 2009, la très prestigieuse Université nationale de Tôkyô a même ouvert pour la crème des étudiants nippons un cours consacré à l'étude des fantômes, des démons et des ovnis, où se pressaient 700 inscrits.

« ARMAGICIENNES » ET « INVOCARTOUCHES » : L'EXPLOSION DU FANTASTIQUE DANS LE MANGA

Le manga s'est emparé avec enthousiasme de cet engouement qui ouvre un champ illimité à l'imagination des scénaristes. Les séries de magie ont foisonné. Dans un Far West colonisé par d'étranges dieux, des « armagiciennes », colt au poing, affrontent des dieux à coups d'« invocartouches » ; des hommes à face de lézard traquent les mages malfaisants dans l'ombre de villes glauques ; corps et esprits s'échangent sous l'œil des fées mutines, et les jeunes magiciens jouent les chasseurs de primes. La verve des mangakas se donne libre cours pour mettre en images les élucubrations *New Age* à base de fusions censées ouvrir à l'humanité un avenir tissé de métissages et d'hybridations inouïs. Les adolescents s'unissent à des arbres géants pour engendrer de nouvelles

formes de vie, et des parasites dévorants envoyés par quelque mystérieuse entité pour punir l'espèce humaine finissent par se croiser avec elle. Des lycées s'ouvrent pour les magiciens et les monstres, les alchimistes sont de retour et les exorcistes débordés de travail. Les déesses cohabitent sans façon avec les étudiants, les *yōkai* pullulent, les petits génies sont parmi nous, et les anges gardiens reprennent du service sous forme de peluches. Ma voisine de classe est la grande déesse nordique dont dépend la guérison de l'Arbre de vie irradié à Hiroshima, Einstein s'est réincarné en collégien japonais, et les *bishōnen* s'affrontent à coups de sortilèges dans les rêves des magiciennes recluses dans les sous-sols du Parlement nippon. Les dieux de la mort égarent leurs cahiers fatals, dont s'emparent de jeunes surdoués avides de refaire le monde à leur manière. Les étudiants gagnent leur vie en ramenant les défunts parmi nous le temps d'accomplir quelque dernière volonté, tout en discutant avec les extraterrestres par le canal d'une marionnette. Et bien d'autres¹...

Cette explosion de l'irrationnel contamine jusqu'aux symboles les plus prestigieux de la modernité. Relégués par la pensée moderne classificatrice dans la catégorie de l'artificiel, robots, ordinateurs et logiciels s'échappent de

1 Armagiciennes : *Kurohime* [2001-2007]. Villes glauques : *Dorohedoro* [depuis 1999]. Les corps s'échangent : *Fairy Cube* [2005-2006]. Chasseurs de primes : *Fairy Tail* [depuis 2006]. Déesses : *Ah! Mygoddess* [depuis 1988]. Adolescents et arbres géants : *InuYami* [1996-2002]. Parasites et humains : *Parasite* [1990-1995]. Lycées pour magiciens : *Negima! Le maître magicien* [depuis 2003], *MxZéro* [2006-2008]. Lycées pour monstres : *Rosario + Vampire* [depuis 2004]. Alchimistes : *Full Metal Alchemist* [depuis 2001]. Exorcistes : *Onmyōji* [1993-2005], *Tōkyō Babylon* [1990-1993]. *Yōkai* : *Le Pacte des yōkai* [depuis 2003], *Mushishi* [1999-2008], *NonNonBā* [1992]. Petits génies : *Mirumo* [2001-2006], *Les Princes du thé* [1997-2004]. Anges et peluches : *Ange, mode d'emploi* [1998-2000]. Déesse nordique et Einstein : *Global Garden* [2001-2005]. Sous-sols du Parlement : *X* [depuis 1992]. Cahiers fatals : *Death Note* [2004-2006]. Etudiants, défunts et marionnettes : *Kurosagi, livraison de cadavres* [depuis 2003].

leur boîte et se retrouvent dotés d'une âme. Depuis deux décennies, les cyborgs de papier tombent amoureux de programmes informatiques animés d'une vie propre, ou se lovent au cœur de fleurs géantes tandis que se lève l'aube d'une civilisation écologique. Les étudiants s'éprennent de mignons gynoides jetés à la décharge, et des filles sortent des téléviseurs pour faire le bonheur d'étudiants peu doués pour les jeux de la séduction¹. Les machines ont désormais une âme. En Occident, où Dieu l'a réservée aux hommes créés à son image, celles qui s'en trouvent dotées ont quelque chose de sacrilège ; elles ne peuvent qu'être frappées de folie, tel l'ordinateur de *2001 : L'Odysée de l'espace*, ou rêver de détruire l'humanité, comme dans la série des *Terminator*. Au Japon, où les Kamis du shintô investissent sans façon, depuis toujours, pierres, arbres, mais aussi miroirs et autres objets artificiels, le « techno-animisme » n'a rien que de naturel.

Cette mode de l'irrationnel offre aux mangakas une liberté de création graphique et narrative fort commode. Les divinités du folklore japonais, les légendes chinoises et les mythologies du monde entier, de la Grèce antique à l'Inde en passant par le Walhalla germanique, constituent une mine inépuisable de personnages et de scénarios tout prêts. Pour damer le pion à la concurrence sur un créneau très encombré, les spécialistes du genre historique peuvent booster leurs séries à peu de frais par une injection de revenus-d'entre-les-morts, de réincarnations des héros défunts et de guerriers immortels maudits². Ceux

1 Cyborgs et programmes : *Ghost in the Shell* [1989]. Cyborgs et fleur : *Gunnm* [1990-1995]. Etudiants et gynoides : *Chobits* [2000-2002]. Sorties des téléviseurs : *Video Girl Ai* [1989-1992].

2 Folklore japonais : *Itihâsa* [1986-1997], *Princesse Kaguya* [1994-2005], *La Princesse des Neiges* [1992]. Grèce : *Les Chevaliers du Zodiaque* [1986-1990]. Inde : *RG Veda* [1989-1996]. Walhalla : *L'Anneau des Nibelungen*

de la quête adolescente initiatique se trouvent fort bien de donner à leurs apprentis ninjas et à leurs petits pirates des capacités plus extraordinaires que la force, le courage et la débrouillardise. Et que seraient les dessinatrices de CLAMP sans le fantastique ? Pour autant, il serait simpliste de n'y voir qu'un procédé bon marché pour auteurs en mal d'inspiration lancés dans la course à l'audience. Au-delà des commodités qu'ils offrent, la vogue que connaissent aujourd'hui magiciens, *yôkai* et dieux reflète – comme tant d'autres choses dans le manga – des éléments essentiels de la psyché collective des Japonais, mais aussi de celle de toute la jeunesse du monde contemporain.

L'ABSURDE COMME CARNAVAL ANTI-OCCIDENTAL

Le fantastique japonais exprime les angoisses d'une nation pour qui l'histoire a été d'une cruauté dont Hiroshima reste le symbole. Depuis plus de cent cinquante ans, les Japonais se sentent incompris, menacés, et jamais assurés de leur réussite. Ils peinent à trouver leur identité entre un Occident qui ne les reconnaît pas sur un pied d'égalité et une Asie qu'ils ont cruellement tenté de dominer, et où les blessures de l'histoire restent douloureuses. Cette angoisse est reflétée par le thème, récurrent dans la science-fiction et le manga, de la destruction de l'archipel par des cataclysmes naturels, dont les puissances étrangères profitent parfois pour l'asservir¹. Depuis sa réouverture, le Japon est en quelque sorte dans la situation de l'adolescent face au principe de réalité : incertain de sa position dans le monde, de son identité, et doutant de

[1990-1991, puis 1997]. Revenus d'entre les morts : *L'Habitant de l'infini* [depuis 1993]. Guerriers maudits : *Samurai Deeper Kyo* [1999-2006].

1 *La Submersion du Japon* [2006-2008], *Spirit of the Sun* [depuis 2002].

lui-même. En tant que nation, les Japonais ont suivi sans faillir la « voie du combat ». Mais cela ne leur interdit pas de rêver aussi du carnaval qui renverserait ce monde où ils se sentent injustement relégués à un rang secondaire. En ce sens, l'importance que les univers autres ont prise dans la culture populaire japonaise contemporaine, sous leurs formes parfois les plus folles, s'explique par ce que les Japonais ressentent collectivement comme « la gravité de [leur] situation », à laquelle ils aspirent à échapper, ne serait-ce que symboliquement.

Le fantastique n'est « absurde » qu'aux yeux des Occidentaux, parce qu'il subvertit le système de pensée moderne sur lequel ils ont assis leur domination du monde. En mobilisant *yôkai* et « armagiciennes », la culture populaire japonaise surfe vers l'arrière sur la vague postmoderne pour renouer avec son fond le plus ancien. Elle met en scène le renversement symbolique d'un monde dans lequel le Japon n'est pas à l'aise, car il ne l'a ni pensé, ni construit. Vus sous cet angle, les adolescents nippons s'unissant aux arbres géants et les déesses sur les bancs du lycée n'ont rien d'« absurde ». Le fantastique n'apparaît pas comme une mode farfelue ou un truc simpliste pour auteur en mal d'inspiration, mais bel et bien, selon l'expression d'une des meilleures connaisseuses de l'*anime*, comme « le média le plus approprié pour comprendre le Japon moderne¹ ».

RÉENCHANTEMENT DU MONDE ET *SUPERSIZE* : LE SUCCÈS DU MANGA EN FRANCE

La culture populaire japonaise, baignée de fantastique, trouve désormais un écho planétaire dont témoigne son succès à l'exportation. Car c'est toute la jeunesse du monde

¹ Susan Napier, *The Fantastic in Modern Japanese Literature*, Routledge, 1996, p. 5.

qui éprouve aujourd'hui le besoin de ré-enchanter un univers auquel le culte de la croissance économique et de la consommation n'a pas suffi à donner un sens après la mort de Dieu et celle des grandes utopies. Le techno-animisme y pourvoit à sa manière, en disséminant les esprits divins dans toutes les catégories d'où la pensée moderne classifiatrice les avait chassés, comme l'a montré Anne Allison¹. Cette saveur fantaisiste et fantastique, ajoutée à l'expérience dramatique de l'histoire japonaise, confère au manga une saveur à nulle autre pareille, et sa vision à la fois pré- et postmoderne du monde lui permet d'épouser au mieux le changement des mentalités dans le monde contemporain.

Bien d'autres facteurs contribuent à l'attrait que la bande dessinée japonaise exerce à l'étranger, à commencer par un rapport qualité-prix inégalé et une offre qui cible des clientèles que notre BD et les comics ont laissées en déshérence, à commencer par le lectorat féminin. Tirage en noir et blanc aidant, le prix de revient du manga est extrêmement compétitif. En France, la plupart des mangas pour adolescents coûtent 7 ou 8 euros pour 250 pages ou davantage, quand il faut le plus souvent en payer entre 10 et 15 pour un album de BD qui compte au mieux 64 planches. Une page de manga coûte ainsi en moyenne environ huit fois moins cher à l'amateur qu'une planche de notre 9^e Art. En outre, l'industrie du manga écrase la concurrence par la masse de sa production, qui représente huit à neuf fois celle de la BD française et des comics américains réunis, et dispose d'un énorme stock accumulé depuis plus de soixante ans. Beaucoup de séries sont assez longues pour alimenter le marché pendant plus de dix ans, au rythme d'un volume tous les trois mois. Ce rythme

1 Anne Allison, *Millennial Monsters. Japanese Toys and the Global Imagination*, University of California Press, 2006.

lui-même nourrit une véritable accoutumance que les albums de BD distillés au compte-gouttes n'engendrent pas, d'autant plus que chaque volume de manga se termine sur un sommet de suspense. Un auteur de BD ne peut pas se le permettre : sachant que son prochain album ne paraîtra pas avant un an (au mieux), il doit boucler dans ses 60 pages une histoire à peu près complète, même si elle n'est qu'un épisode d'une longue saga. En donner beaucoup à bon marché au consommateur, avec une sauce très relevée en émotions, en burlesque, en fantastique et en action, et toujours stimuler son appétit : telle est la première recette du succès du manga auprès des jeunes.

A cela s'ajoutent les charmes de l'exotisme : tant qu'à voir leurs problèmes transposés en bande dessinée, les jeunes Français préféreront un établissement scolaire où des collégien(ne)s en uniforme s'affrontent avec les techniques secrètes des ninjas et flirtent pendant un voyage scolaire à Okinawa (mini bikinis...) ou dans un *onsen** (bains...), plutôt que la cour de récréation du lycée Arthur Rimbaud avec sortie de classe au Centre Pompidou. La fantaisie et le fantastique doublent la dose d'exotisme : si la mignonne voisine de classe du héros, non contente de faire voler haut sa jupette, est une fée susceptible et jalouse, ou son voisin le bel héritier d'une célèbre famille d'exorcistes qui visualise les esprits mauvais tapis dans les couloirs du collège, le lecteur sera encore plus prêt à avaler sans ciller les leçons de vie que le manga lui donne. Peut-être mieux qu'une belle série de BD comme *Tendre Banlieue* – qui traite des problèmes de l'adolescence d'une manière prenante et émouvante, mais sans les artifices de la mise à distance, du *supersize* et du ré-enchantement du monde.

En outre, comme jadis au Japon, le manga constitue aujourd'hui en France un vecteur d'intégration sociale *via*

une communauté de fans interactive telle que la BD n'en a jamais créé. Fortement structurée par Internet et par des manifestations qui comptent parmi les plus importantes organisées dans l'Hexagone en termes de fréquentation¹, cette communauté donne à ses membres l'occasion de satisfaire leur besoin de distinction – que ce soit par le simple fait de lire de droite à gauche quand les parents en sont incapables, par l'habileté créatrice (*fanzines*, *cosplay*), ou par le savoir encyclopédique qui confère une réputation flatteuse, sur le Net ou dans son groupe, à qui connaît les moindres détails des grands récits ou des *katas** des héros. Sans oublier le sentiment excitant de fréquenter un univers vaguement sulfureux... Lire du manga n'est pas seulement distrayant; c'est aussi valorisant. Et cela vous entraîne dans des univers dont beaucoup n'ont pas d'équivalent dans la narration graphique occidentale.

1 En 2008, Japan Expo, la plus importante convention de manga en France, a enregistré une moyenne de 44 000 entrées par jour, sur 3 jours. Avec des moyens très supérieurs et un public beaucoup plus large, le Salon de l'automobile en a compté, à son sommet, 97 000 par jour sur 15 jours, et celui de l'agriculture 76 000 sur 8 jours.

TROISIÈME PARTIE

LE MONDE SELON LE MANGA



CHAPITRE 10

L'ORDRE DU MONDE. LA VOIE DE L'HOMME

MORALE DU MANGA

Depuis l'apparition de la bande dessinée, on lui reproche de détourner les enfants de la culture, à commencer par la lecture, et de nourrir comportements violents et fantasmes malsains. Le Japon est le pays au monde où l'on en consomme le plus, et celui où elle montre la violence et le sexe avec le moins d'inhibition ; pourtant, les écoliers nippons figurent en très bonne place dans les classements mondiaux comparatifs, aucun peuple ne lit autant le journal que les Japonais, et la criminalité est bien plus faible dans l'archipel que dans la plupart des pays développés. Ce constat devrait faire taire les critiques malavisées contre le manga. Il n'y parvient pourtant pas, tant il est vrai qu'on trouve dans la bande dessinée japonaise des images propres à choquer certaines sensibilités, et tant la morale qu'elle véhicule repose sur des fondements éloignés de ceux de notre judéo-christianisme. Si le manga aide les adolescents à conforter leur personnalité et les guide vers l'intégration sociale, il le fait par des voies qui sont parfois de celles que la morale occidentale réprouve, car la culture japonaise diffère en cette matière de la nôtre sur des points aussi essentiels que la conception du Bien et du Mal.

DU BIEN ET DU MAL : TUER LE SAINT HOMME

On trouve dans *Lone Wolf & Cub* (1970-1976), le chef-d'œuvre de Gôseki Kôjima, une parabole révélatrice. Ôgami Ittô, ancien samurai de haut rang perdu par les intrigues de la Cour, a dû abandonner la prestigieuse « voie du guerrier » (*bushidô*) ; en devenant tueur à gages, il a choisi de suivre « la voie de l'enfer » (*meifumadô*). Chemin faisant, les administrateurs d'un fief lui demandent d'assassiner un vénérable moine, qu'ils admirent mais dont ils craignent que la popularité ne catalyse une révolte paysanne. Au moment de sabrer, pour la première fois, le cœur manque au héros. Sa victime désignée lui conseille alors de s'en aller méditer, puis de revenir. Ittô se retire dans la montagne et y jeûne nu, en plein hiver. Puis, sans plus ciller, au beau milieu d'une procession, il coupe en deux le saint homme. Lequel, avant de s'ouvrir comme une fleur de sang, ne manque pas de l'en féliciter : « C'est bien de progresser dans sa voie pour atteindre la barrière sans noms ». Les administrateurs, pour supprimer un témoin gênant, lancent leurs sbires sur le héros, qui les taille en pièces. Les paysans aussi veulent se jeter sur lui, mais ils hésitent, s'interrogent, et s'en retournent finalement travailler la terre nourricière...

C'est qu'ils ont compris, mieux que le lecteur occidental, que tout était bien ainsi. Chacun des protagonistes a suivi sa voie (*dô*) jusqu'au bout, quoi qu'il pût ressentir ou lui en coûter. Les administrateurs ont assuré la stabilité du fief, le saint homme a éclairé l'esprit du héros, et ce dernier a assumé le destin qu'il s'est choisi. A nos yeux, ils ont tous commis le Mal, en violant ou en poussant à violer le premier des Dix Commandements (Tu ne tueras point) dictés aux hommes par Jéhovah. Mais aucun dieu

omniscient n'a jamais rien dicté aux Japonais. Pour eux, le Bien et le Mal sont relatifs. Suivre sa voie, c'est obéir à une autre forme de morale universelle, qui prescrit à chacun de savoir qui il est, de choisir son destin en conséquence, et d'aller jusqu'au bout de ce que cela implique. Même tuer ne saurait être interdit *a priori* pour qui suit sa voie avec sincérité. Musashi Miyamoto (1584-1645), le sabreur légendaire, auteur du fameux *Traité des Cinq Anneaux* et héros de *Vagabond* depuis 1998, a semé la sienne d'une bonne soixantaine de cadavres, usant parfois de ruses que l'honneur aurait interdites à Perceval, à Roland ou au Cid, dans le seul but de s'accomplir comme le meilleur maître de sabre de l'archipel – d'autres disent : pour effacer la honte d'avoir fini le nez dans la boue lors de son premier combat, du côté des perdants, à la bataille historique de Sekigahara (1600). Un tel personnage est hautement condamnable au regard des principes absolus de la morale occidentale. Il est vénéré au Japon, pays d'une morale relative au regard de laquelle Miyamoto n'a rien fait qui contrevînt aux obligations sociales de son époque ; bien au contraire, il a donné à la caste dominante des guerriers, au risque de sa propre vie, l'exemple d'un louable acharnement à perfectionner leur art en suivant le *bushidô*.

L'OMBRE EN NOUS : LE MAUVAIS CHEF, LES JUMEAUX ET LE MOINE DÉBAUCHÉ

Une seule figure représente sans ambiguïté le Mal dans le manga : celle du mauvais chef de bande, telle qu'on la trouve dans des séries aussi différentes que *One Piece*, fantasmagorie à l'usage des collégiens en cours depuis 1997, ou *Racaille Blues* (1988-1997), un « manga de voyous » plein de nez éclatés et de côtes cassées. Dans les deux cas, le mauvais chef est celui qui dirige son groupe

par la crainte qu'il inspire à ses hommes, sans hésiter à les brutaliser, voire à les tuer, ce qui entraîne au final sa défaite. Au Japon, le Mal n'est pas la violation d'un commandement transcendant, mais l'incapacité d'un individu qui ne contrôle pas son ego à assumer correctement les responsabilités inhérentes à son rôle social.

Pour autant, même le mauvais chef peut s'amender et reconstruire son groupe, comme dans *Racaille Blues*. Les héros du manga sont rarement tout blancs ou tout noirs. Végéta, le plus dangereux des méchants que doit affronter le héros de *Dragon Ball*, devient son fidèle compagnon, non sans être parfois tenté de repasser du côté obscur. En adaptant *Faust*, Tezuka a métamorphosé le terrible Lucifer en un diabolin aux grands yeux *kawaii**, un peu trop turbulent, qu'un dieu bougon met à l'épreuve. Et le manga, comme nous le verrons, fait le plus souvent du vampire – héros luciférien par excellence dans la culture occidentale – une figure ambiguë, dolente ou désespérée, tenaillée par une blessure intime. Dans ce que le judéo-christianisme définit comme « le Mal », les Japonais ne voient que l'une des deux faces de la réalité, la part d'ombre présente en chacun de nous, ce qui justifie qu'on la traite avec une certaine familiarité.

Le « manga de jumeaux » (*futago manga*) est un genre spécifique à la bande dessinée japonaise. Il s'est épanoui dans les années 1980-1990, quand le progrès scientifique a permis de multiplier les variations sur les manipulations génétiques, le clonage et l'hybridation entre humains et non-humains. Le scénario de base met en scène un couple de jumeaux dont l'un représente le côté clair et l'autre la force obscure. Les jumelles résolvent en général cette dualité quand l'une des deux cause la mort de l'autre, retrouvant ainsi l'homogénéité. Les garçons finissent plutôt par emprunter des chemins opposés symbolisant deux avenir

possibles de l'humanité, entre disparition, préservation ou mutation. Les couples de faux jumeaux garçon-fille sont, pour leur part, plutôt voués à s'affronter tout en s'attirant, parfois violemment, sur le mode incestueux¹.

Aux filles, le *futago manga* dit qu'elles doivent apprendre à démêler leurs pulsions contraires pour se bâtir une personnalité cohérente. Aux garçons, il enseigne que la violence, la jalousie, la lubricité, la lâcheté et la perfidie sont présentes en chacun de nous, au même titre que la générosité, le désir de paix, la sincérité ou le dévouement. Mais le lecteur n'est pas invité à lutter à mort, tel le Dr Jekyll contre Mr Hyde, pour tenter d'extirper la part d'ombre de sa personnalité : puisque l'ombre est partie intégrante de chacun de nous, en se battant pour déraciner les pulsions mauvaises, on risque de s'infliger à soi-même cette mutilation qu'est pour tout jumeau la perte de son alter ego ; mieux vaut s'arranger avec notre côté obscur pour le mettre, si possible, à bon usage. Saint Jérôme, dans son désert, a gagné son titre en combattant farouchement contre les démons tentateurs ; le moine Ikkyû Sôjun (1394-1481), héros du manga éponyme, est devenu l'une des figures les plus respectées du bouddhisme nippon en vagabondant loin des monastères et en composant des poèmes satiriques ou érotiques entre les bras des prostituées, avec un cruchon de saké au chevet du futon*... Au demeurant, le héros japonais doit déployer autant de force d'âme, et assurément plus de subtilité, que Jérôme au désert, pour s'accomplir ainsi dans toutes ses dimensions, ombre comprise.

1 Manipulations : *ES. Eternal Sabbath* [2001-2004]. Hybridation : *Ayashi no Ceres* [1996-2000]. Une sœur meurt : *Hanshin* [1984], *Umi no yami tsuki no kage* [1987-1991]. Deux jumeaux, deux avenir : *Yasha* [1996-2002], *X* [depuis 1992]. Conflit et attraction incestueuse : *Ayashi no Ceres, Monster* [1994-2001].

LA « VOIE », OU LA MAXIMISATION DU POTENTIEL HUMAIN

Le manga met en scène deux figures principales de l'accomplissement de soi : « suivre sa voie » et « réaliser son rêve » (*yume*). Les héros « à voie », tels Ôgami Ittô, Musashi Miyamoto, Kiichi Miyazawa ou Ryô Narushima¹ – pour ne citer que les plus connus des lecteurs français –, abondent dans le seinen manga. Les séries de sabre et d'arts martiaux sont leur terrain de prédilection, mais le moine Ikkyû appartient aussi à cette catégorie. Pour leur part, les héros mus par la volonté de réaliser leur rêve, qu'il s'agisse de devenir une chanteuse punk ou le meilleur boulanger du monde, sont typiques du shônen et du shôjo manga. Mais on se tromperait en voyant dans le rêve une version juvénile de la voie et en considérant celle-ci comme « le rêve de l'adulte ». En réalité, voie et rêve proposent deux réponses presque opposées à une question essentielle touchant l'ordre du monde : celle de l'accomplissement de soi et du rapport entre l'individu et la communauté. Question sur laquelle le Japon et l'Occident semblent avoir des conceptions aussi opposées que sur celles du Bien et du Mal.

Auteurs ou victimes, les héros « à voie » sont plongés jusqu'au cou dans ce qui est pour nous le Mal. Ils ont assassiné leurs parents ou été victimes d'ignobles complots. Ils sont témoins ou acteurs de la boucherie guerrière et du massacre des innocents. Ils affrontent des adversaires qui méprisent toute forme d'humanité, mais eux-mêmes tuent ou estropient en général sans états d'âme. A la différence de James Bond, les tueurs « à voie » – Ôgami Ittô ou l'énigmatique Golgo 13, sur la brèche depuis 1968 –

1 Respectivement héros de *Lone Wolf & Cub*, *Vagabond* [depuis 1998], *Tough* [1993-2003] et *Coq de combat* [depuis 1998].

ne prétendent nullement être au service du Bien, même si leurs cibles sont souvent peu recommandables. Le meurtre du saint homme constitue pour Ittô un pas décisif dans sa progression sur sa « voie de l'enfer ». Miyamoto franchit une étape cruciale en tranchant le très sympathique Seijurô Yoshioka malgré l'amitié qu'il ressent pour lui, et Ryô Narushima estropie à vie un malheureux adversaire qui ne montait sur le ring que pour nourrir sa famille... Loin de tirer les héros de l'ombre, leur quête semble les y pousser, au moins pour un temps. Car c'est en se heurtant douloureusement à toutes les formes de la violence et de la faiblesse humaines que celui qui suit une voie procède au *senren** – le « polissage » impitoyable de lui-même qui seul lui permettra d'atteindre cette « barrière sans noms » que le saint homme promet à son meurtrier.

L'accomplissement du héros ne concerne que lui. La voie, même inscrite dans une tradition et éclairée par un maître, est un parcours solitaire, au terme duquel le héros meurt, tel Ittô le tueur, se retire, comme le fit Musashi Miyamoto, ou disparaît dans un quelconque ailleurs. Il en est de même du personnage de Shizuka dans *Hana yori dango*, qui est ce que le shôjo manga contemporain offre de plus proche d'une héroïne « à voie ». Cette riche héritière, refusant le destin doré qui l'attend, décide de devenir avocate des pauvres : elle quitte la société nippone en s'expatriant, perd le garçon qui l'aime, et ne reparaitra plus dans la série qu'au détour d'un unique épisode. Le héros à voie est hors de la société. Il n'a pas vocation à la servir, fût-ce en témoignant, même si Miyamoto s'y est essayé avec son *Traité des Cinq Anneaux*. La seule chose qu'il donne à voir est la vertu de la voie en elle-même : rien, sinon l'idée que, pour maîtriser sa destinée, l'homme – cogneurs, sabreurs, tueurs et moines ivrognes compris – doit assumer

pleinement ce qu'il veut être, en acceptant d'aller à des extrémités qui le mettront à l'écart de la communauté.

« LE RÊVE », OU LA VOIE DU *NABE*

Pour autant, l'affaire du saint homme, qui s'achève par le retour des paysans à leurs travaux dans un fief débarrassé de la menace de révolte, montre que la logique de la voie peut être mise à bon usage social. La conduite d'un personnage comme Ôgami Ittô est à la fois très efficace, puisqu'il donne en permanence le meilleur de lui-même, et très prévisible, puisqu'il obéit à des principes immuables. N'importe quel responsable des ressources humaines y verra un excellent cocktail de « maximisation du potentiel » et de « réduction des incertitudes ». Le problème est que les buts du héros ne lui sont pas dictés par un formatage social en bonne et due forme, mais par un ego tourmenté et surdimensionné.

Qu'à cela ne tienne. Pour tirer le meilleur parti de l'exemple du héros à voie à l'usage de la société de consommation et de l'entreprise, il suffit de survaloriser la composante « effort et sacrifice » et de dénaturer le principe qui motive ce loup solitaire en retournant la voie en « rêve » (*yume*). L'accomplissement de soi se réduit à l'acquisition d'un objet symbolique, d'un art utile ou d'une position sociale gratifiante – à commencer par la succession du maître, clé de la reproduction sociale conservatrice. En guise de « barrière sans noms », les filles devront réussir dans la mode, le mannequinat, le showbiz, quelque art d'agrément, ou un sport point trop violent. Pour les garçons, le rêve sera d'être sacré dans un sport ou un art – souvent martial, mais la boulangerie, le sushi ou le jeu de go font aussi l'affaire ; à moins qu'il ne faille mettre la main sur de quelconques *balls* ou sur un

mythique trésor qui attend le héros quelque part dans des mers inconnues¹. Chemin faisant, chacun conquiert aussi le partenaire du sexe opposé avec lequel il convole et enfante, comme dans *Dragon Ball*, ou convolera et enfantera probablement, comme dans les séries à l'usage des plus grands, qui entendent se donner un peu de bon temps avant de sacrifier à cette obligation sociale. En d'autres termes, pour que le tour soit joué au profit de la société de consommation, le rêve substitue à l'ambition de s'accomplir du héros à voie celle d'acquérir, d'assurer la reproduction sociale et de se reproduire soi-même, donnant ainsi pour horizon ultime aux adolescents le pot-au-feu (*nabe**) familial.

Pour y parvenir, le héros suit un parcours soigneusement balisé. D'abord, être affranchi de ses parents. Qu'ils soient morts, absents, négligents, incompetents ou simplement ectoplasmiques, cette carence parentale systématique laisse le héros entre les mains de l'école ou d'un maître. Peu importe que celui-ci soit un vieillard facétieux et lubrique, ou que le héros fréquente une fantaisiste école de *hunters*, de ninjas ou de magiciens, une université spécialisée ou, plus platement, le lycée du quartier. L'essentiel est que la leçon soit claire : l'autorité du professeur, même si elle pèse à l'adolescent, est indispensable à l'accomplissement du rêve. Les autres figures obligées sont la constitution

1 Les filles. Carrières artistiques. Théâtre : *Glass no kamen* [alias *Laura ou la passion du théâtre*, 1976-1997]. Danse : *Arabesque* [1971-1973], *Ai no Aranjuez* [1978-1980], *SWAN* [1978-1980], *Lady Love* [1981-1984], *Partner* [1999-2000]. Musique : *Itsumo pocket ni Chopin* [1980-1981], *Encore ga sankai* [1985-1986], *Nodame Cantabile* [depuis 2001]. Mannequin : *Complex* [2002-2004]. Mode : *Gokinjo. Une vie de quartier* [1995-1997]. Showbiz : *Cyber Idol Mink* [1999-2002], *Nana* [depuis 1999], *Beck* - dont le héros est un garçon [1999-2008]. Médias : *Complex*, *Kim wa pet! Au pied, chéri*. Les garçons. Boulangerie : *Yakitate!! Ja-pan* [2001-2007]. Sushi : *Shôta no sushi* [1992-1997]. Go : *Hikaru no go* [1998-2003]. Trésor des mers : *One Piece* [depuis 1997]. Pour le sport, voir chap. 17.

d'une équipe d'archétypes (le petit binoclard malin, le gros costaud, etc.), la compétition plus ou moins brutale, y compris avec les amis, la découverte de la trilogie jalousie-brutalité-perfidie et de l'antidote amitié-courage-sincérité, la conversion de tout ou partie des méchants, et, au final, l'intégration et la reproduction dans une société que le héros a parfois sauvée dans le cours de l'action... « Amitié, Effort, Victoire », comme le proclame *Shônen Jump*. Sans compter l'apprentissage de la consommation, pour les filles, que les bavardages à bâtons rompus (*free talks*) dont les dessinatrices les gratifient en marge du récit incitent à acheter force produits dérivés, ou les jeux et les CD prétendument préférés de leur mangaka favorite.

LA NOBLESSE DE L'ÉCHEC ET LES « HÉROS TROIS MOUCHOIRS »

La tension entre l'idéal grandiose du héros à voie, dont la culture zen-samurai a fait l'idéal de la classe dominante japonaise, et les exigences d'une intégration sociale sous la contrainte, qui a atteint son apogée dans la société de castes de l'époque d'Edo, a nourri, dans la culture populaire nippone, la vénération enthousiaste pour ce que Ian Morris a baptisé « la noblesse de l'échec¹ ». Les Japonais ont le culte du perdant magnifique. Pas les losers ringards à la Don Quichotte, mais les héros beaux, braves et vertueux qui finissent mal, tels un Lagardère submergé par le nombre que les sbires du prince de Gonzague finiraient par embrocher, ou un Edmond Dantès trahi qui se suiciderait dans les bras de Mercedes pour échapper à la police. La culture populaire française veut voir le Bossu et le comte de Monte-Cristo triomphants. Les Japonais,

1 Ian Morris, *La noblesse de l'échec. Héros tragiques de l'histoire du Japon*, traduction française : Gallimard, 1980.

eux, se régalaient depuis des siècles de la triste histoire du fidèle oiseleur Yorozu mourant en l'an 585 pour la cause perdue des Mononobe, et dont, après qu'on eût tronçonné son cadavre, le chien fidèle ramassa la tête, la déposa sur un tertre et s'y laissa mourir. Plus populaire encore, depuis neuf siècles, le jeune et beau Minamoto no Yoshitsune (1159-1189), traqué à travers tout l'archipel par les séides de son traître frère aîné, dont il avait pourtant fait le maître du pays par ses exploits guerriers, et qui voit tous ses fidèles exterminés avant d'être acculé au suicide avec femme et enfants.

Plus près de nous, les fameux 47 *rônin**, condamnés en 1703 au seppuku de masse pour avoir vengé leur maître injustement exécuté, se qualifient haut la main pour les « trois mouchoirs » que certains critiques attribuaient jadis aux films les plus propres à tirer des larmes au spectateur. Les Japonais raffolent aussi des sabreurs du Shinsengumi (1863-1868), une milice qui défendit le shogunat finissant lors des troubles civils qui jetèrent bas le régime d'Edo, et dont le plus populaire, Sôji Okita, cumulait l'atout d'être jeune, beau et tuberculeux, avec celui d'être dans le camp des perdants. Les deux groupes ont toujours leurs clubs de fans, font régulièrement l'objet d'adaptation à la télévision, au cinéma et en manga, et nourrissent une prospère industrie des produits dérivés... Quoique moins grandiose, le yakuza solitaire et rageur se ruant sabre au clair sur la vilaine bande des méchants surarmés a longtemps été une valeur sûre du box-office nippon, tout comme les amants éplorés se lamentant sur leur sort au seuil d'un *shinjû* pathétique.

Outre le goût japonais pour les larmes, le noble héros malheureux satisfait d'un coup deux pulsions contraires. Il exerce une fonction cathartique, en permettant aux

Japonais, condamnés pour la vie à rester « à leur place » par la société de castes d'Edo, mais aussi dans une large mesure par celle d'après-guerre, de se défouler au spectacle de personnages sans peur et sans reproche qui osent défier l'ordre social. Mais le sort pitoyable promis aux stars « trois mouchoirs », en rappelant que les choses rentrent toujours dans l'ordre accoutumé, satisfait tout autant le besoin de sécurité présent en chacun de nous. Le succès dont l'archétype du héros malheureux jouit toujours dans la culture populaire japonaise en dit long sur son efficacité à flatter ces deux aspirations contraires.

Le manga a toujours payé dûment son tribut à ces perdants magnifiques, qui introduisent le piment du drame humain dans une société trop bien ordonnée tout en convainquant le lecteur qu'il a bien raison de rester à sa place. L'œuvre de Tezuka grouille de héros « trois mouchoirs » : le jeune et vertueux étudiant en médecine trompé par un maître indigne et transformé en bête par une maladie monstrueuse ; le samurai fidèle au shogunat d'Edo, qui tourne obstinément le dos au sens de l'histoire et meurt seul, désintégré par l'artillerie du nouveau régime de Meiji ; les deux Adolf qui se débattent dans les horreurs de la Seconde Guerre mondiale et n'y survivent que pour finir par s'entretuer en Palestine ; le Aïnu*, dont le peuple est voué à disparaître comme les Indiens d'Amérique, et dont les rêves s'effondrent dans le Far West qu'est Hokkaidô à la fin du XIX^e siècle¹... Mais il faut saluer aussi Joe Yabuki, le boxeur rebelle mort sur le ring, le jeune contestataire de *Hikarukaze* qui finit fou, promenant la tête de sa bien-aimée dans Tôkyô en ruines après avoir vu les cadavres de ses parents exposés en pleine rue, et les petits

1 Etudiant en médecine : *Kirihito* [1970-1971]. Samurai : *L'Arbre au soleil* [1981-1986]. Adolf : *L'Histoire des 3 Adolf* [1983-1985]. Aïnu : *Shumari* [1974-1976].

écoliers de *L'École emportée*, voués par centaines à la mort dans un univers de cauchemar. Parmi bien d'autres...

Toutefois, même s'il existe des exceptions, le héros tragique n'a guère droit de cité dans les séries destinées aux adolescents. Le *nabe* ne s'accommode pas plus de la tragédie que les contes de fées de la mort du valeureux petit héros, et les jeunes Japonais auront tout le temps d'apprendre un peu plus tard ce que sont les rigueurs de la « société des contraintes » que la crise des années 1990 et 2000 a ébranlée, mais pas encore démantelée.

« GUÉRIR LE MONDE » :

LE SAUVAGE, LE *BAD BOY* ET L'OUTLAW

La crise a aussi fait la fortune d'un autre archétype : celui du héros mû par le *junjô*. Ce terme désigne un esprit naïf et sincère, qui se jette d'instinct dans le combat pour la justice, avec un grand cœur « typiquement japonais » et une énergie brute que ne brident ni calculs ni souci des convenances. Quand Musashi Miyamoto et Ogami Ittô ne poursuivent que leur propre perfection, le héros « à *junjô* » entend « guérir le monde » (*sekai wo naosu*). Dans un pays que les esprits chagrins et conservateurs décrivent volontiers aujourd'hui gâté par sa prospérité et corrompu par la mondialisation, sa fonction est de rendre leur vertu première à des institutions perverses et à des communautés désorientées. Alors que le redresseur de torts occidental, tels Robin des Bois ou Lagardère le Bossu, punit les méchants, lui répare les relations humaines défaits et ramène les égarés à la conscience de leurs erreurs. Mal dégrossi, le héros à *junjô* se distingue aussi de nos redresseurs de torts par sa méconnaissance iconoclaste de la bienséance, sa mauvaise éducation, ses appétits souvent

grossiers et son impulsivité incontrôlable. Petit écolier, il tape sur le nez des enfants bien élevés et effraye les petites filles. Plus âgé, il ridiculiserà à l'occasion les autorités – tout comme le redresseur de torts occidental –, mais on pourra aussi le voir (de dos) se masturber avec un grand naturel dans une chambre au désordre homérique, activité à laquelle nul n'imaginerait Robin des Bois se livrant¹...

Parmi les séries disponibles en France, l'exemple le plus abouti est *Ki-itchi*, héros de la série éponyme. Ce petit rebelle au poing perpétuellement levé a commencé sa carrière au jardin d'enfants en 2001. Après une brutale désinsertion sociale consécutive à la mort violente de ses parents, il connaît en enfant sauvage l'expérience de la montagne purificatrice, comme *Ittô le tueur*. En 2009, revenu dans le monde et désormais collégien, il était en train de mener le bon combat contre la pédophilie, sans craindre de manifester les armes à la main devant le Parlement pour dénoncer l'establishment politique corrompu. Plus poétiques mais non moins violents, les deux gosses des rues d'*Amer béton* (1993-1994) sont eux aussi mus par l'innocence explosive des enfants traumatisés.

Le *junjô* est également le principe actif des « bad boys » qui font florès dans les séries pour grands adolescents. La capacité d'indignation intacte, le refus des compromissions et le mépris des convenances permettent à ces héros venus des marges (province profonde ou voyouterie) de remettre de l'ordre dans les institutions sociales essentielles que sont le système politique, l'école, la police, l'entreprise, le système hospitalier, et même l'industrie du manga². La

1 Petit écolier : *Ki-itchi!!* [depuis 2001]. Se masturber : *GTO* [1997-2002].

2 Le système politique : *Kunimitsu no matsuri* [2001-2005]. L'école : *GTO*. La police : *Flic à Tokyo* [1998-2002]. L'entreprise : *Salaryman*

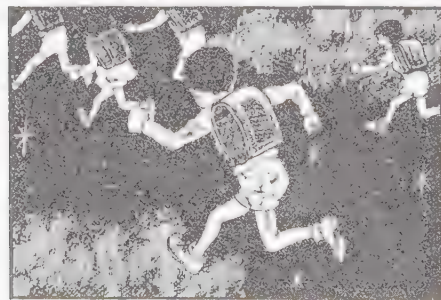
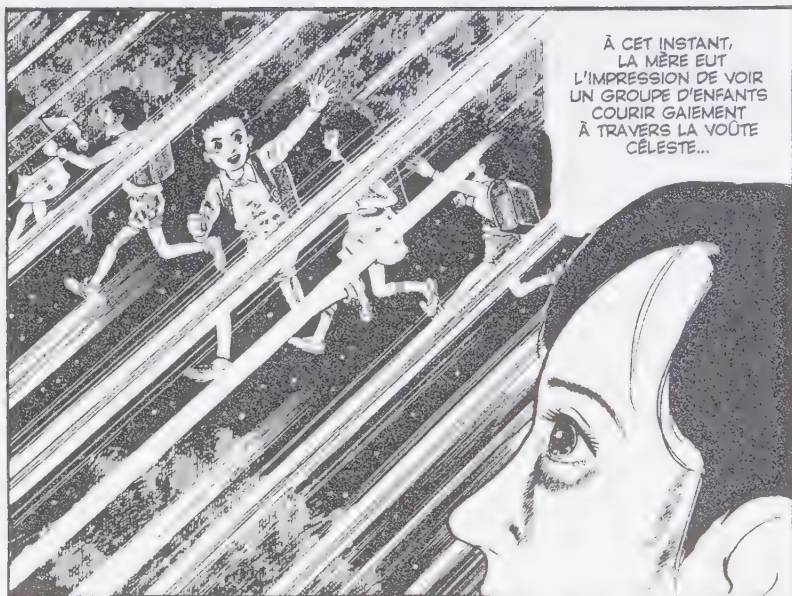
longue crise que le Japon vit depuis 1990, en nourrissant une demande de remise en ordre et de réformes à laquelle l'establishment s'avère incapable de répondre, a fait le succès de ce type de personnages. Mais le regard censé-ment « pur et naïf » qu'ils portent sur la société s'avère, à bien y regarder, fort conservateur. Dans le monde guéri par le héros, les collégiens vont gaiement à l'école, la police arrête les méchants mieux que jamais, et les jeunes filles ne s'offrent plus à n'importe qui... Ce conservatisme triomphant différencie le héros à *junjô* du XXI^e siècle d'un archétype antérieur qui n'est son cousin qu'en apparence : celui de l'outlaw « guérisseur du monde », tel le héros du célébrissime *Black Jack* (1973-1983). Dans la série culte de Tezuka, le génial chirurgien au visage fracassé, si grand que soit son cœur, affiche un cynisme provocant. Il vit en misanthrope à l'écart du monde, se présente avec outrance comme un mercenaire mû par le seul appât du gain, et ne se fait nulle illusion sur sa capacité à changer quoi que ce soit, sinon l'âme de quelques-uns des patients auxquels ses doigts de fée sauvent la vie à chaque épisode.



Black Jack témoigne que Tezuka, qui l'a créé dans le Japon désabusé d'après 1968, était bien davantage que le gentil humaniste écolo auquel l'hagiographie conservatrice veut le réduire. Son ambivalence morale affichée (sinon assumée) rappelle aussi qu'au Japon, la part d'ombre de l'homme et de l'univers ne saurait se juger avec le manichéisme de principe qui prévaut dans la culture occidentale. Mais le visage fracassé et recousu du

Kintarô [depuis 1994]. Le système hospitalier : *Say Hello to Black Jack!* [2002-2006]. L'industrie du manga : *Henshû-Ô*.

génial chirurgien attire aussi l'attention sur un élément essentiel de l'univers du manga : né au lendemain de la défaite et marqué au fer rouge par le feu nucléaire, il y a trouvé le premier principe de son énergie. Pour que naisse le Japon contemporain dont il est un reflet, il a fallu une apocalypse. Rien d'étonnant à ce qu'elle hante les mangakas, et qu'elle ait donné à la bande dessinée japonaise quelques-unes de ses œuvres les plus prenantes.



CHAPITRE 11

L'UNIVERS DE LA MÉMOIRE

DIRE L'APOCALYPSE

[ATTENTION! CE CHAPITRE DÉVOILE LA FIN DE PLUSIEURS SÉRIES.]

SUBIR, REFOULER, VOMIR

Le Japon est tourmenté par la mémoire de son histoire, comme l'attestent les polémiques récurrentes autour du sanctuaire Yasukuni* ou les efforts des autorités pour imposer dans les manuels scolaires une vision édulcorée des guerres menées par les armées impériales en Asie. Les Occidentaux, oublieux de leurs propres atrocités coloniales et autres, dénoncent volontiers « le refus du Japon d'assumer son passé ». Cette vertueuse indignation ne tient guère compte du caractère exceptionnel de l'histoire de l'Archipel depuis quatre siècles. Ce parcours commence par deux cent cinquante années de fermeture au monde, suivies d'une réouverture brutale et humiliante en 1853. Il se poursuit par une modernisation aux forceps et l'écartèlement entre l'Asie, dont le Japon refuse de partager le sort de proie coloniale, et l'Occident, qui ne l'accepte pas dans le club des grands. Il aboutit à l'holocauste nucléaire que la nation subit moins de quatre-vingts ans après être sortie du Moyen Âge. De ces convulsions, sur lesquelles pèse en permanence la discrimination raciale, le Japon est sorti formidablement dynamique et soudé, mais aussi traumatisé au plus profond de son inconscient collectif.

La mémoire historique des Japonais mêle la confusion identitaire, le dolorisme, la honte et la colère de la défaite, la fierté d'être revenus parmi les grands, la frustration de n'être pas reconnus par eux, et la fascination-répulsion pour une Amérique qui a dépossédé l'Archipel de son destin, mais qui reste son protecteur sur la scène internationale... Ce mélange oppressant et détonant a été refoulé par trois générations successives. Les vaincus se sont murés dans le silence. Les baby-boomers ont senti en permanence peser sur eux le poids des traumatismes, sans pouvoir les mettre au clair avec des parents désireux d'oublier. La génération née depuis 1980 ne veut plus entendre parler du passé, mais il la rattrape chaque fois que les polémiques se raniment en Chine, en Corée ou en Occident, et semblent désigner la nation japonaise tout entière à l'opprobre. Le fait que l'empereur Hirohito soit resté en place jusqu'à sa mort en 1989, fût-ce réduit par la Constitution au statut de « symbole », et que le pays ait été gouverné jusqu'en 2009 par un parti peuplé d'anciens responsables du régime militariste, auxquels ont succédé leurs fils ou leurs gendres, n'a pu qu'aggraver ce refoulement.

Les enseignants de maternelle et du primaire le savent bien : c'est par leurs dessins que les jeunes enfants expriment inconsciemment leurs traumatismes. Le ciel sans soleil, la maison sans fenêtres, l'arbre sans feuilles, l'enfant sans bouche, sont autant de moyens par lesquels ce dernier exprime ce que l'incompréhension, la culpabilité, la douleur ou le tabou l'empêchent de verbaliser. Le psychanalyste Serge Tisseron¹ voit dans la bande dessinée le média par excellence qui permet de « vomir ce qu'on a dû avaler mais qu'on n'a pas digéré », et qui rassure en enfermant ce « récit indicible », douloureux et dangereux, dans un espace

1 Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Flammarion, 2000.

où il est « mis sous contrôle » par les cases et par les conventions scénaristiques familières au lecteur. En exprimant par cette voie détournée les traumatismes refoulés de la nation japonaise, le manga moderne aurait donc été un instrument de catharsis collective. Celle-ci s'est opérée principalement à travers deux genres intimement liés à l'expérience de la guerre et de la défaite : le post-apocalyptique et ses variantes SF dystopiques comme le cyberpunk, et les mécaniques combattantes du *mecha*. Même s'ils ont beaucoup emprunté à la culture populaire américaine pour prendre forme, ces univers sont porteurs d'une mémoire traumatique unique, et se sont transformés comme elle à mesure qu'elle se transmettait d'une génération à l'autre.

L'APOCALYPSE-RENAISSANCE :
GEN D'HIROSHIMA (1973-1984)

La tradition japonaise ignore la fin du monde que le christianisme promet depuis vingt siècles à l'humanité. Le bouddhisme n'en menace pas ses fidèles, et le shintô ne se soucie que du cycle de la vie. Par contre, l'Archipel possède une expérience inégalée en matière de cataclysmes, qu'ils soient le fait de la nature (le tremblement de terre de Tôkyô en 1923 fit plus de 140 000 morts et disparus) ou celui des hommes, comme Hiroshima. L'Apocalypse décrétée par le dieu des chrétiens sonne l'heure de la clôture définitive des comptes. Au Japon, la destruction cataclysmique marque le début d'une nouvelle saison sur la terre ; elle est porteuse d'un avenir qu'il revient aux hommes de faire lever. Les séismes, les typhons et les tsunamis ont toujours invité les Japonais à l'effort, et à leurs yeux, le cataclysmisme nucléaire a refermé le cycle historique guerrier et dictatorial, baptisé « moderne-moyenâgeux » par les historiens nippons, pour enfanter un Japon éclairé, pacifiste et démocratique.

Le manga contemporain en a tiré un scénario récurrent : l'histoire d'un groupe de jeunes survivants orphelins, soudé par l'amitié et le refus de mourir, qui lutte dans un univers dévasté et fait se lever l'aube d'un monde nouveau. Ce récit se retrouve sous mille formes dans le manga. Mais si la littérature destinée à un public adulte s'est saisie très tôt de l'apocalypse sous forme de témoignage brut, et un peu plus tard de fiction¹, ce n'était pas une histoire qu'on pût raconter aux enfants auxquels le manga était initialement destiné. Celui-ci devra attendre que son lectorat mûrisse ; *Gen d'Hiroshima*, dont l'auteur avait vu le feu nucléaire à l'âge de 9 ans, ne commença à paraître qu'en 1973.

Tous les petits écoliers japonais connaissent l'œuvre de Keiji Nakazawa dans une version animée qui la défigure. Diffusée avec la bénédiction des autorités, celle-ci s'arrête à la fin du premier tome d'une série qui en compte dix, sur un message aussi lénifiant que politiquement correct : les Japonais ne soutenaient pas tous le militarisme, la Bombe leur a causé des souffrances inhumaines, et ils en ont gardé la volonté inébranlable de construire un monde pacifique. La suite, où l'on voit les *hibakusha** rejetés avec dégoût par la société, le personnel politique militariste se recyclant dans les partis conservateurs et la police complice des yakuzas qui prospèrent sur les ruines, fut accueillie avec beaucoup moins d'enthousiasme. Ejectée de *Shônen Jump* au bout d'un an, la série fut menée à son terme par de petits éditeurs de gauche liés au syndicat des enseignants. Malgré leur ténacité toute nipponne face à l'adversité, Gen et ses compagnons guenilleux promis à la maison de correction ne pouvaient décemment pas

1 Témoignage : dès 1947, *Hiroshima, fleurs d'été*, de Tamiki Hara (trad. Dagorno, 1995) ; en 1948, *Shikabane no machi* (La ville des cadavres, 1948) de Yôko Ôta. Fiction : *Pluie noire*, de Masuji Ibuse, 1966 (trad. Gallimard, 1972).

être érigés en modèles dans le Japon conservateur. Dans un pays où l'holocauste nucléaire est à la fois mythifié comme un baptême et refoulé comme les *hibakusha* qu'on cache, on prit dans l'œuvre de Nakazawa ce qui convenait à la mythification et on passa le reste sous silence.

L'APOCALYPSE CONTESTATAIRE :
L'ECOLE EMPORTÉE (1972-1974)

Un peu avant que *Shônen Jump* lance *Gen d'Hiroshima*, son concurrent *Shônen Sunday* avait commencé à publier *L'École emportée*, autre série culte du post-apocalyptique japonais. Kazuo Umezu y projette une école primaire dans un futur de cauchemar, univers dévasté, stérile et peuplé de créatures monstrueuses. Les enseignants craquent, sombrent dans la folie, se suicident... Livrés à eux-mêmes, les enfants tentent bravement de survivre, organisent le rationnement et la démocratie, jardinent, bâtissent des défenses. Mais ils se divisent et s'entretuent, cependant que, dans le monde d'où ils ont été arrachés, seul un monument sur un terrain vague conserve la mémoire de leur disparition inexplicquée. Seul rayon d'espoir : une mère, refusant d'accepter la disparition de son fils, parvient à nouer avec lui un contact psychique épisodique et lui fait parvenir quelques secours. Au final, seul un tout petit, égaré dans l'école au moment où elle a été précipitée dans le futur, pourra retrouver son monde, pendant qu'une centaine d'écoliers (sur 863) s'acharne à survivre dans l'univers dévasté.

Quatre ans après les violences de 1968, et au moment où l'Archipel découvre avec horreur les ravages de la pollution industrielle à travers les « quatre grands cas¹ », Umezu uti-

1 La pollution au mercure de la baie de Minamata et de la rivière Agano, la pollution des sols au cadmium dans la préfecture de Tôyama, et la pollution atmosphérique mortelle à Yokkaichi.

lise le post-apocalyptique pour dénoncer le Japon capitaliste. Dans *L'École emportée*, ce sont des catastrophes environnementales qui ont dévasté le monde du futur. Au pied du mont Fuji, cœur de la tradition nippone, les enfants meurent de faim dans un parc d'attractions bourré de provisions inaccessibles, symbole de la société de consommation dans laquelle le pays venait d'entrer. La démocratie échoue à sauver les enfants comme elle a échoué à réconcilier les Japonais entre eux et le Japon avec lui-même. Il n'y a plus d'espoir à gauche : l'ennemi le plus implacable des écoliers s'avère être le livreur Sekiya, à la fois étudiant et prolétaire, qui finit par se diviser (littéralement) lui-même pour se tuer, comme venaient de le faire les militants perdus de l'extrême gauche japonaise en déroute. Le pacifisme s'avère impraticable : le petit héros Sho, qui refuse de tuer ses ennemis, finit par passer à l'acte. Le terrain vague commémoratif symbolise la mémoire inutile d'Hiroshima, dont le Japon semble n'avoir rien appris... Et si la série se termine sur l'optimisme de rigueur – des plantes germent sur les cadavres, un satellite porteur d'approvisionnement se faufile on ne sait comment dans l'espace-temps –, cette fin expédiée en moins de vingt pages semble trop convenue pour être convaincante.

Quand ils publient leurs apocalypses personnelles, Umezu a 36 ans et Nakazawa 33. Ils sont les petits frères de Tezuka. Ils « vomissent » à leur manière ce que leur classe d'âge a dû « avaler » sans pouvoir le « digérer » : la guerre perdue par leurs parents, mais aussi le combat de Mai 68 perdu par leurs cadets. Eux se sont battus en 1960 contre le gouvernement ultraréactionnaire de Nobusuke Kishi, un ancien criminel de guerre ; ils l'ont fait tomber, mais aucune aube nouvelle ne s'est levée, et l'échec de Mai 68 a achevé de les désabuser. Néanmoins, la mise en images de leurs traumatismes semble les apaiser. Nakazawa fera

carrière dans d'édifiantes « histoires de vie des jeunes » (*seishun manga*) du genre « Ode au travail » [*Shigoto no uta*, 1973], et Umezu triomphera avec *Makoto-chan* (1976-1989), un best-seller burlesque et volontiers scatologique. Leur reconversion semble démontrer à tout le moins l'efficacité cathartique du manga...

HIROSHIMA DÉCONSTRUIT :
VIOLENCE JACK (1973-1978)

Un an après *Jump* et *Sunday*, *Shônen Magazine* se lance à son tour dans le post-apocalyptique avec *Violence Jack*, de Gô Nagai. Né un mois après Hiroshima, le père de Goldorak est le premier baby-boomer à s'emparer de ce genre. Près de trente ans après la tragédie nucléaire, au moment de laquelle il n'était pas encore né, ce n'est pas elle qu'il « vomit », mais l'hypocrisie du discours officiel qui la présente comme le baptême d'une nouvelle nation éprise de paix à laquelle, après les violences de Mai 68 et leur répression, il était devenu difficile de croire. Nagai avait déjà piétiné le mythe de l'innocence enfantine et des bienfaits de l'éducation dans « L'école impudique ». Dans *Violence Jack*, il ridiculise le discours convenu sur l'holocauste-baptême-d'une-nation-meilleure. Dans la plaine de Tôkyô coupée de l'archipel par un cataclysme naturel, Nagai crée un univers de ruines et de sauvagerie, dont les forteresses de bric et de broc préfigurent celui de *Mad Max*. Trois incarnations archétypales de la masculinité japonaise – des tribus de cavaliers samurais, de voyous motards et de « sportifs », version arts martiaux – asservissent les faibles, et se disputent féroce ment le pouvoir dans une orgie de tueries et de viols fortement épicée d'épisodes sadiques, dont il est impossible de tirer la moindre leçon, sinon que l'homme est un loup pour l'homme, et plus encore pour la femme. La pirouette

finale bâclée en six pages (un nouveau cataclysme met au jour un formidable filon d'or dont l'exploitation ramène richesse et paix) n'est qu'un pied de nez aux bien-pensants, moins dramatique mais aussi provocant que le massacre des écoliers sur lequel Nagai avait clos « L'école impudique ».

Le père de Goldorak, qui fut l'un des premiers mangakas à créer une société anonyme pour négocier avec les éditeurs, s'y entendait en marketing. En utilisant l'alibi post-apocalyptique pour affranchir son récit de toute morale et de toute vraisemblance, il en fait un vecteur idéal pour commercialiser l'hyperviolence. En 1983, Tetsuo Hara reprendra cette recette dans *Ken le survivant*, et Nagai lui-même ressuscitera pour sept ans *Violence Jack* dans *Manga Goraku*, un magazine destiné aux jeunes adultes qui combine la violence, les séries consacrées aux jeux d'argent et aux yakuzas, et des séries érotiques volontiers SM. Mais le post-apocalyptique avait des racines trop profondes dans l'inconscient collectif japonais pour dégénérer plate-ment en commerce de violence. En même temps qu'il se dévoyait, le genre se réinventait sur un mode qui allait lui permettre de séduire les lecteurs du monde entier.

APOCALYPSES NEW AGE :

AKIRA (1982-1990) ET *NAUSICAA'* (1982-1994)

Dans les années 1980, le post-apocalyptique japonais change d'âme entre les mains de la « génération Ôtomo ». Ces baby-boomers tardifs (nés au milieu des années 1950) n'avaient aucune mémoire directe de la guerre; ni les grandes luttes sociales et politiques de l'après-guerre, ni les duretés de la reconstruction ne les avaient marqués; leur souvenir d'adolescence le plus vif était l'échec de leurs frères aînés en 1968. A la lumière de cette expérience, ils

font du post-apocalyptique un univers au sens brouillé, visité par les fantasmés *New Age*, où les certitudes se sont évaporées et les héros errent dans la confusion.

La série emblématique de cette métamorphose est *Akira*. L'ancien voyou Kaneda, auquel est dévolu ce rôle, n'est plus qu'un pâle reflet du héros positif à l'ancienne. Il erre dans les ruines de Néo-Tôkyô en poursuivant obstinément des buts personnels dérisoires à l'échelle du cataclysme : venger ses camarades *bôsôzoku** massacrés par le mutant Tetsuo, embrasser Kay... Les groupes sont détruits, à commencer par la bande des motards de Kaneda, et les liens d'amitié rompus. Tetsuo, le mutant meurtrier qui pourrait faire sauter la planète, n'est qu'un gosse malheureux qui rêve de retourner se blottir dans les bras de la mère qui l'a abandonné. L'immaturo Kaneda partage inconsciemment ce rêve dans ses relations avec les femmes (Kay, jeune Jeanne d'Arc *made in Japan*, son pygmalion Lady Miyako, et Chiyoko, la guerrière maternelle), qui s'avèrent toutes plus fortes que lui dans l'épreuve. Les efforts organisés pour reconstruire ce qui peut l'être échouent lamentablement, à l'exemple de la communauté humanitaro-bouddhiste de Lady Miyako. Le défi final lancé à la communauté internationale par le « Grand Empire d'Akira » ressemble à un caprice d'adolescents et, à la dernière image, la reconstruction du monde n'est qu'un rêve – à moins que le lecteur n'en décide autrement dans son for intérieur.

Si *Akira* a ouvert le marché français au manga au tournant des années 1990, c'est d'abord parce qu'il a été la première série complète proposée aux anciens fans de *Goldorak*, devenus de jeunes actifs capables de payer la coquette somme de 1 274 francs (environ 195 euros) pour ses 13 volumes. Mais la fin des illusions qui imprègne la série d'Ôtomo éveillait aussi des échos profonds dans cette

génération, qui accédait à l'âge adulte dans un contexte de désappointement et d'incertitudes. Les Trente Glorieuses n'étaient plus qu'un souvenir, les utopies étaient mortes avec le rêve communiste et enterrées par la présidence de François Mitterrand. L'intelligentsia s'entichait du confusionnisme postmoderne. Signe des temps, *Pilote* – ultime survivant de la BD soixante-huitarde, contestataire et utopiste – disparut au moment même où Glénat s'apprêtait à publier *Akira*. Chez les fans de BD, les baby-boomers, dont le magazine de Goscinny avait été l'emblème, laissaient la place à ceux que les médias avaient baptisés la « Bof génération », auxquels *Akira* donnait le plaisir de retrouver leurs souvenirs enfantins de *Goldorak* tout en faisant écho à leurs incertitudes de jeunes adultes postmodernes. Ce cocktail, auquel s'ajoutaient les charmes de l'exotisme et un graphisme renversant, s'est avéré irrésistible.

Pour autant, *Akira* n'est pas démoralisant ; il est même dynamique, tant Ôtomo fait de son récit un tourbillon haletant. Il masque (ou souligne?) le vide de sens par une action au rythme frénétique et par la multiplication des significations possibles pour son récit, de l'antimilitarisme à l'anti-américanisme en passant par la religiosité humanitaro-bouddhiste, dont il importe peu qu'elles soient autant de fausses pistes dès lors qu'elles ont rempli leur office en occupant à tour de rôle l'esprit du lecteur. Pour couronner le tout, Ôtomo convoque un bric-à-brac *New Age* où se mêlent une mystérieuse autre dimension, les mystères de l'ADN et l'évocation floue d'un stade supérieur que l'Humanité mutante pourrait atteindre... En ce sens, le succès d'*Akira* n'est plus le fait d'une génération qui serre les dents en refusant de céder au désespoir, comme dans *Gen d'Hiroshima*, mais celui d'une jeunesse qui veut être distraite de ses désillusions.

Pendant que *Shônen Young Magazine* prépubliait *Akira*, *Nausicaä* paraissait dans *Animage*. Dans son unique manga, Hayao Miyazaki a révolutionné l'univers post-apocalyptique plus encore que l'a fait Ôtomo. Il donne le rôle principal à une figure féminine à la fois combattante, scientifique et maternelle, dont il fait le Messie des temps nouveaux, alors qu'à la fin d'*Akira*, Ôtomo dépouille Kay de sa stature de Jeanne d'Arc pour la réduire à celui d'amoureuse compagne d'un Kaneda rétabli dans son rôle de petit macho chef de bande. Ce faisant, le père de Chihirô et de Ponyo annonçait le renversement qui s'opère depuis les années 1990 dans les mentalités japonaises au profit des valeurs féminines, et qui se retrouve aujourd'hui dans tous les univers du manga, comme nous le verrons plus loin.

En mettant la nature – martyrisée et pourtant salvatrice – au centre de sa réflexion sur l'avenir de la planète, Miyazaki anticipait aussi de manière prophétique l'avènement de la conscience écologique à laquelle nous assistons aujourd'hui. Il a également été le premier à faire de la disparition de l'humanité telle que nous la connaissons l'issue vraisemblable de l'histoire : alors qu'au final d'*Akira*, la mégalopole tokyoïte semble renaître telle quelle de ses ruines, *Nausicaä* refuse le havre de paix que lui offre le nouveau jardin d'Eden où tout a été organisé pour que l'humanité d'avant l'apocalypse puisse rétablir sa domination sur la Terre quand la nature aura achevé son œuvre purificatrice : l'héroïne provoque la destruction de ce faux-semblant de salut. Ôtomo lui-même reprendra d'ailleurs, comme scénariste de *Mother Sarah* (1990-2004), la centralité du féminin et l'idée de l'impossibilité de toute rédemption.

Pour Miyazaki, « disparition » de l'humanité rime avec « transformation », voire avec « élévation », *via* la

communion psychique de l'homme de demain avec les insectes et son immersion quasi symbiotique au sein de la forêt-matrice à la fois mortelle et bienfaisante. Mais après lui, le genre post-apocalyptique est allé, si l'on peut dire, de mal en pis.

LE SUPERMARCHÉ DES APOCALYPSES FIN DE SIÈCLE :
ESTHÉTIQUE DES FINS DU MONDE ET AVENIRS
FUSIONNELS

La nouvelle génération qui s'empare du genre après Miyazaki et Ôtomo est née au milieu des années 1960. Les expériences brutales lui ont été épargnées. Elevée dans un Japon conservateur et prospère, elle a vécu ses jolis 20 ans pendant les années dorées de la bulle économique. Mais les traumatismes nationaux l'ont rattrapée. Après 1990, la crise économique est venue rappeler aux Japonais la fragilité de leurs succès. 1995 est l'année de toutes les angoisses, avec les 6 000 morts du séisme de Kobe et l'attentat au gaz sarin perpétré par la secte Aum Shinrikyô dans le métro de Tôkyô. Ce n'est pas un hasard si *DrAgon heAd*, série emblématique du post-apocalyptique fin de siècle, débute cette année-là et devient un best-seller instantané.

Dans le convulsif *DrAgon heAd* (1995-2000) comme dans le touchant *Larme ultime* (2000-2001), autre monument fin de siècle, l'absurdité du destin et l'impuissance des jeunes héros sont totales. Nul ne sait quelles sont les causes du dérèglement du monde et la mort attend tous les protagonistes, au terme d'une lutte aveugle au milieu des cataclysmes naturels ou dans le délitement progressif d'un monde rongé par une guerre incompréhensible, accompagné par la petite musique dolente d'un premier amour sans lendemain. Toutefois, le succès de ces séries ne doit

pas laisser penser que leurs lecteurs se complaisent dans la désespérance et éprouvent un plaisir masochiste à la voir refléter par leur genre favori. Les déclinaisons de plus en plus diverses du post-apocalyptique montrent plutôt que ses fans sont devenus de véritables « amateurs », pour qui le genre revêt une dimension principalement esthétique. De même que, pour un amateur d'opéra, les lecteurs férus de post-apocalyptique en apprécient désormais les figures pour elles-mêmes. Le genre était message ; il est devenu un simple produit de consommation divertissant.

Chemin faisant, le post-apocalyptique s'est aussi saisi d'un autre genre né de la défaite, qui se situait originellement à son opposé : l'aventure scientifique (*kagaku bôken*). Sous le crayon de son maître Tezuka, ce genre n'avait jamais eu l'optimisme humaniste béat que la critique officielle prête trop volontiers au « dieu » ; mais dans les années 1990, sur fond de périls environnementaux, il tourne au cataclysmique. Le thème des dangers de la science fait florès. La catastrophe par explosion, souvenir d'Hiroshima, cède la place à la vengeance de la nature martyrisée par la pollution, qui use de moyens radicaux pour rétablir les équilibres de la planète, à des virus dévastateurs échappés des laboratoires de l'armée américaine ou manipulés par des sectes, et aux expérimentations génétiques qui tournent mal¹. *New Age* aidant, des divinités et autres entités surnaturelles prêtent parfois la main à la catastrophe qui châtie la race humaine pour ses méfaits. Mais ce châtiment ne devient pas une fin du monde à l'occidentale ; l'humanité sort de l'Apocalypse par en haut. Ôtomo suggérait déjà, sans trop insister, qu'un avenir « au-delà de la race humaine » était en germe quelque part dans les spirales de

1 Vengeance de la nature : *Parasite, Inugami, Le réveil du dieu chien*. Virus mortels : *Eden* [1997-2008], *20th Century Boys* [1999-2006]. Manipulations génétiques : *ES. Eternal Sabbath*.

l'ADN, et ses mutants montaient aux cieux. Dix ans après la fin d'*Akira*, les héros adolescents d'*Inugami* fusionnent avec la Nature restaurée dans sa toute-puissance pour engendrer des hybrides, les parasites dévorants envoyés pour punir l'humanité polluée se croisent avec elle dans la série éponyme, et les virus pétrifiants d'*Eden* s'avèrent pleins de promesses d'un avenir psychique meilleur.

L'HISTOIRE, COMME AU FER ROUGE :

GUNNM (1990-1995)

En même temps que la crise économique, les années 1990 ont vu se multiplier les polémiques autour du passé impérialiste nippon. La Chine et la Corée, ses principales victimes, se sont mises à demander des comptes avec l'assurance inédite que leur donne le développement économique, et se sont heurtées à la montée dans l'Archipel d'un néo-nationalisme décomplexé qui entend en finir avec la repentance. Une fois de plus, leur histoire a été jetée à la figure des Japonais, suscitant des controverses dont le manga n'a pas manqué de se saisir. Au nom d'une « nouvelle fierté » nipponne, on a vu fleurir des séries violemment polémiques, à l'instar de celles où Yoshinori Kobayashi s'attache à nier les crimes de guerre perpétrés par le Japon, ou porteuses d'un revanchisme plus ambigu, comme certains titres de Kaiji Kawaguchi, tel *Zipang*, sur lesquels nous reviendrons plus loin.

Aussi révélatrices que ces œuvres de parti pris sont celles où la mémoire historique douloureuse des deux derniers siècles reparait là où l'on ne l'attendait pas, et chez de jeunes auteurs comme Yukito Kishiro, qui n'a que 23 ans quand il dessine *Gunnm* (1990-1995). Ce chef-d'œuvre du cyberpunk nippon met en scène une cité hightech,

Zalem, peuplée de Blancs aux patronymes anglo-saxons qui dominent et exploitent une Terre dévastée sur laquelle croupit un mélange de races métissées et de cyborgs. Un centaure en armure de samurai entraîne ces opprimés dans une révolte qu'anéantit une formidable arme inconnue. Gally, héroïne amnésique en quête de son identité, reproduit inconsciemment le parcours qui fut celui du Japon sur la scène mondiale entre l'ère Meiji et la fin du XX^e siècle. Elle est successivement « agresseur de ses voisins » (tueuse chasseuse de primes), « vainqueur de la compétition économique » (championne sportive) et « allié des Etats-Unis » (mercenaire de Zalem), avant de découvrir qu'elle fut jadis Yôko (nipponne, donc), guerrière vaincue et décapitée. Tous les personnages aux patronymes japonais, y compris l'héroïne, sont déchirés entre un moi guerrier et un moi pacifiste, et l'ennemi invincible de Gally-Yôko est un savant blanc fou, qui s'avère être aussi son Pygmalion puisqu'il ne la détruit que pour la reconstruire plus forte. Comment ne pas voir dans ce scénario une transposition – délibérée ou inconsciente, peu importe – de l'histoire de l'Archipel depuis son retour dans l'arène internationale au milieu du XIX^e siècle, avec le Dr Nova dans le rôle des Etats-Unis ?

DE LA GUERRE DE PAPA À L'UTÉRUS DE MAMAN : LE *MECHA*, D'UNE GÉNÉRATION À L'AUTRE

Le *mecha* participe aussi de l'œuvre cathartique par laquelle la bande dessinée a permis aux Japonais d'exprimer le trauma de la guerre et de la défaite qui passait d'une génération à l'autre en changeant de forme. Les créateurs du genre sont les petits frères de Tezuka. Né en 1934, Mitsuteru Yokoyama, le père de *Tetsujin 28-go*, alias *Gigantor*, premier d'une longue série de robots de combat à succès, avait six ans de moins que « le dieu » – trop jeune

pour tirer du conflit les leçons de vie qu'en tira le père d'Astroboy. Ayant été évacué à la campagne, il n'avait pas été directement témoin de l'horreur dans les villes bombardées. Comme la quasi-totalité des jeunes Japonais, il n'avait vu de la guerre que de formidables machines volantes invulnérables, puis, pendant l'occupation, des géants venus d'ailleurs, appartenant à des races dont la plupart d'entre eux n'avaient jamais vu de spécimen, montés sur de puissants engins mécaniques. Le meilleur moyen d'exorciser ces souvenirs sera pour cette génération de rejouer dans des univers de fiction la guerre perdue par ses pères, et de la gagner. Le scénario de base du *mecha* met donc en scène un jeune Japonais dont le père est tué lors d'une guerre menée contre l'Archipel (ou la Terre) par des êtres d'une autre race. Il s'empare des commandes d'un robot de combat inventé par son père ou abandonné par l'ennemi, parvient à maîtriser l'engin et remporte la victoire. Dans une variante plus banale, illustrée entre autres par *Patlabor. Mobile Police*, la machine de guerre est mise au service de l'ordre pour défendre la société contre divers méchants.

Le *mecha* a évolué dans le même sens que son cousin post-apocalyptique. Au tournant du XXI^e siècle, dans les nouveaux monuments du genre que sont *Gundam* (depuis 1979), *Neon Genesis Evangelion* (depuis 1995) et *RahXephon* (2001-2002), la confusion a succédé aux certitudes des débuts. Les jeunes pilotes vont au combat à reculons en rêvant de désarmement général. Ils sont désormais sous les ordres d'une organisation certes censée défendre l'Humanité, mais dont les desseins ultimes sont toujours obscurs et souvent suspects. Ils tuent des adversaires qui auraient pu être leurs amis, voire l'ont été. Le fantastique, les références mythologiques, les symboles du christianisme et la spiritualité *New Age* ont contaminé

l'univers simpliste de Goldorak : la lance de Longinus, qui perça le cœur du Christ, est désormais une arme plus puissante que le plus sophistiqué des robots ou des exosquelettes. La victoire peut consister à « inonder le monde de musique », comme dans *RahXephon*, plutôt qu'à le nettoyer afin que tout y reprenne son cours comme avant. Le père défunt dont le fils poursuit la mission est remplacé par un géniteur indigne et cruel avec lequel le jeune héros n'en finit pas de régler ses comptes. Comme partout dans le manga, les femmes jouent désormais un rôle central : les mères font une entrée en force dans les scénarios, les filles pilotent les grosses machines avec plus de détermination que les garçons, et les émois sentimentaux des jeunes combattants prennent plus de place dans l'intrigue que les affrontements entre la quincaillerie qu'ils pilotent. Dans *Evangelion*, celle-ci se transforme même en utérus géant dans lequel le héros baigne comme dans le liquide amniotique que, manifestement, il regrette...

Même la victoire n'est plus au rendez-vous, et le final d'*Evangelion*¹ ne révèle pas qui a gagné la guerre, ni comment. Au lieu de quoi, le jeune héros s'arrache à l'univers du *mecha* pour renouer avec le réel et une vie sociale normale. Comme si, un demi-siècle après Hiroshima, le réalisateur avait voulu signifier aux fans qu'il était grand temps de laisser une bonne fois derrière eux « l'indicible défaite ».

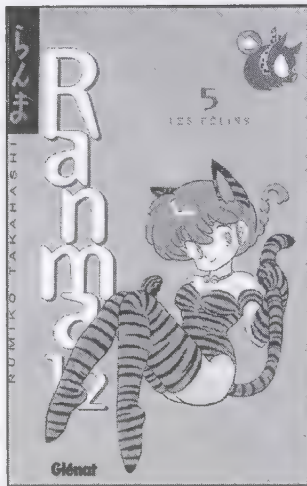
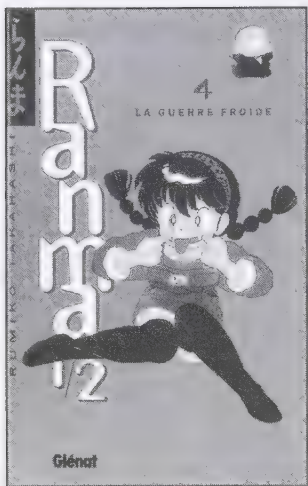


Le plus étonnant est que les univers nés de l'expérience traumatique particulière du Japon aient pu séduire

1 Ou plutôt, le premier des deux finals successivement offerts aux fans par le studio Gainax, qui a réalisé la série animée dont le manga est un sous-produit.

une jeunesse occidentale qui ne la partageait pas. C'est que la culture populaire japonaise a su les universaliser à coups d'emprunts multiples : à ses débuts, l'esthétique et la thématique du *mecha* sont fortement inspirées par la culture des comics, la science-fiction et les super-héros américains, dont les premiers *otaku* sont des fans. L'œuvre fondatrice du manga contemporain a été un remake de *L'Île au trésor* de Stevenson ; le manifeste visuel de « l'otakisme », *DAICON IV Opening Animation*, un très court métrage animé présenté à la XXII^e Convention SF d'Osaka en 1983, hymne à la régénération post-apocalyptique du monde par la musique, la nature et les fictions de la culture populaire, mélange – entre mille autres – Doraemon, le cuirassé Yamato et Nausicaä avec Captain America, Superman, Batman et Robin.

Une génération de créateurs japonais a su s'approprier un pan entier de la culture populaire américaine, l'investir de l'expérience dramatique de sa patrie, le remixer aussi bien avec les mythes les plus anciens de l'humanité qu'avec les multiples sous-produits idéologiques de la post-modernité, et y greffer l'un des sujets de préoccupation et l'une des sources de plaisir les plus universels qui soient : les tourments de l'adolescence, les relations entre filles et garçons, et le sexe. Mis en forme dans le style dynamique et profondément original élaboré par les mangakas depuis 1945, et porté par un puissant appareil de production, ce produit métissé s'est avéré irrésistible.



CHAPITRE 12

L'UNIVERS DES SEXES (1)

ÊTRE GARÇON. ÊTRE FILLE. ÊTRE ENSEMBLE

Sur le marché mondial, le manga offre un produit qui n'a pas de concurrent : de la bande dessinée réalisée par des femmes, voire des jeunes filles, pour une clientèle féminine de tous âges. En France, les magazines destinés aux filles ont disparu au début des années 1960 avec la *Semaine de Suzette* et *Ames Vaillantes*; les femmes sont peu nombreuses parmi les auteurs de BD (7 % en 2001, 10 % en 2006), et l'idée de travailler pour un lectorat spécifiquement féminin leur semblerait réductrice. Au Japon, le *shôjo manga* et les *ladies comics* sont des genres pleinement reconnus. Cette spécificité provient sans doute du fait que la société japonaise tient pour évident que l'univers des garçons et celui des filles sont radicalement distincts. Par conséquent – même si, dans les faits, beaucoup de mangas ont un lectorat mixte – l'idée qu'une série puisse s'adresser indifféremment aux deux sexes est aussi étrangère aux éditeurs nippons épris de segmentation que le concept d'un magazine « pour les jeunes de 7 à 77 ans ».

L'univers de chacun des deux sexes possède sa vitalité propre, et les rapports entre eux se sont modifiés tout au long de l'après-guerre, à mesure que la modernisation et

la prospérité libéraient les garçons et – plus encore – les filles de l'Archipel. Fidèle miroir des évolutions de la société et des mentalités, le manga n'a cessé de refléter les avatars de la masculinité et de la féminité nippones, et l'évolution des relations entre deux sexes qui se cherchent et se rapprochent avec autant de désir que de maladresse, à mesure que croule peu à peu le mur qu'avait établi entre eux le confucianisme rigide de l'époque d'Edo.

MASCULINITÉ ET FÉMINITÉ *MADE IN JAPAN...*

Le machisme n'est pas plus naturel que « l'esprit samurai » à la société japonaise. Les voyageurs chinois du II^e siècle av. J.-C. la décrivaient matriarcale, et le premier personnage historique dont leurs chroniques nous ont laissé le nom est une femme, la reine Himiko. Six impératrices sont montées sur le trône entre 593 et 770, et les femmes ont joué les premiers rôles dans les débuts de la vie littéraire au tournant de l'an 1000, à l'instar de Shikibu Murasaki et de Sei Shônagon¹. Dans les classes populaires, les deux sexes, travaillant côte à côte dans les rizières et se baignant ensemble, vivaient traditionnellement sur un pied d'égalité relative et dans une promiscuité qui a étonné les voyageurs occidentaux du XIX^e siècle. C'est seulement dans les catégories sociales supérieures que l'univers des hommes et celui des femmes étaient strictement séparés, sous l'influence du confucianisme érigé en idéologie officielle à l'époque d'Edo. Le régime de Meiji, pas si « modernisateur » en l'occurrence, étendit ce schéma à l'ensemble de la société en systématisant la division du travail entre les sexes. La femme était vouée être « bonne épouse et bonne mère » (*ryôsai kenbo*),

1 Shikibu Murasaki : *Le Dit du Genji* (trad. Presses Orientaliste de France, 1999). Sei Shônagon : *Notes de chevet* (trad. Gallimard/Unesco, 1966).

reproductrice et gestionnaire du foyer. L'homme, producteur et soldat, était aussi le bénéficiaire principal, sinon exclusif, d'une permissivité très large en matière de sexe.

Mais depuis 1945, le mâle nippon a été durement malmené. La défaite a porté un coup terrible à sa confiance en lui. Il s'en est remis en faisant du Japon la deuxième puissance économique mondiale, mais l'armée des *salarymen* a payé cher cette fierté restaurée. Enchaînés au labeur, ils ont dû abandonner aux femmes le contrôle absolu du foyer, de ses finances et de l'éducation des enfants. Le Japon est entré dans l'âge de la « famille sans père ». Deux générations de garçons ont grandi sous la coupe de leurs mères, privés de la figure paternelle nécessaire à la structuration de leur personnalité. L'égo des baby-boomers a pâti en outre de la faillite du mouvement de 1968, que le psychanalyste Takeo Doi¹ attribue à leur immaturité psychologique. Si l'on ajoute la contradiction frustrante entre les contraintes imposées aux hommes par le labeur et le contrôle social, d'un côté, et la richesse exubérante de l'imaginaire érotique japonais, dont il sera question plus loin, l'*Homo Japonicus*² apparaît plutôt fragile.

Pour leur part, les Japonaises ont souvent été considérées en Occident, sinon tout à fait comme des esclaves, du moins comme des créatures dont l'apparente soumission au rôle que leur assigne une société paternaliste et machiste laissait les féministes perplexes. C'est ignorer que l'accent mis par leur éducation sur la vertu de ténacité (*gaman*) rend les Japonaises bien plus fortes et décidées qu'il n'y paraît. Surtout, leur idéal n'est pas de pouvoir faire tout ce que

1 Takeo Doi : *Le Jeu de l'indulgence*, L'Asiathèque, 1991. *L'Endroit et l'Envers*, Ed. Philippe Picquier, 1998.

2 C'est le titre du livre fort instructif que la sociologue Muriel Jolivet a consacré à la crise de la masculinité au Japon (Ed. Philippe Picquier, 2002).

les hommes font au prix d'un labeur accaparant qui leur pourrit la vie, mais plutôt d'être maîtresses d'une sphère autonome qui leur soit propre. Si cette vision semble une hérésie aux féministes occidentales, elle n'en structure pas moins la personnalité de leurs consœurs nippones avec une fermeté qui fait d'elles bien autre chose que les servantes soumises de leurs conjoints ou les jouets sexuels des mâles. Au regard de cette conception du monde fondée sur l'acceptation de la différence entre les rôles, les idéaux de vie et les sphères de responsabilité des deux sexes, il est tout à fait naturel qu'une bande dessinée spécifiquement féminine se soit développée au Japon.

LES GARÇONS, LENDEMAINS DE DÉFAITE : LE MONDE PRIVÉ DE SENS

A ses débuts, dans les années 1920, la bande dessinée pour garçons n'était destinée qu'aux écoliers. La trame en était simple : l'ordre du petit monde de l'histoire était violé par des méchants – voleurs, comploteurs, savants fous – et Tarô le Rapide ou le jeune samurai Dango Kushisuke le rétablissait, à la grande satisfaction du lecteur. Mais avec l'effondrement du système des valeurs qui suit la défaite, l'ordre du monde ne va plus de soi. Alors même que son Astroboy se bat inlassablement pour la justice, Tezuka ne dissimule pas à ses petits lecteurs que la cause est compromise, que les hommes sont incorrigibles, que la loi de la nature est celle du plus fort, et le destin de la science d'être mise à mauvais usage. Chez « le dieu », les gentils peuvent connaître une fin brutale sans jamais voir un monde meilleur, et les méchants, qu'ils soient humains, vampires ou robots, sont parfois très ambigus. Dans les années 1960, cette délégitimation de l'ordre du monde enfantin dicté par les adultes culminera avec le massacre par l'armée des

petits élèves de « L'école impudique ». Le héros sauveur de l'humanité ne subsiste plus que sous forme de surhommes télévisés, tels *Ultraman* ou les *Super Sentai* (alias *Power Rangers*), propres à générer un merchandising lucratif, mais impropres à l'identification sitôt passé l'âge de 8 ou 9 ans.

L'enfant se retrouve donc tout petit dans un monde dés-enchanté : l'école et sa discipline sévère, la famille et ses problèmes, les copains et leurs bisbilles... Pour l'aider à s'en arranger, les hebdomadaires lui proposent force « séries humoristiques tirées de la vie quotidienne » (*seikatsu humor manga*) dont le jeune héros est un simple petit garçon gentil et drôle qui fait de son mieux dans un quotidien pas toujours facile, souvent flanqué d'un acolyte non humain – gentil fantôme, robot maladroit, prince des monstres ou chat bleu venu du futur – qui sème le trouble en essayant de l'aider¹. Le message adressé au petit lecteur est qu'il n'a pas d'autre solution que de s'accommoder du monde tel qu'il est, mais qu'optimisme et persévérance lui permettront de surmonter les difficultés.

LES FILLES, LENDEMAINS DE DÉFAITE : GAMAN ET PASSION DU THÉÂTRE

Dans la bande dessinée d'avant-guerre, les séries à l'usage des petites filles étaient destinées à valoriser les deux vertus féminines cardinales : *gaman* et pureté. L'histoire commençait par un malheur (amitié brisée, mort de la mère, troubles dans la famille ou séparation d'avec elle) que l'héroïne affrontait avec une ténacité souriante, jusqu'à retrouver le bonheur au sein d'une

1 Simple écoliers : *Poteto Taishô* [1960-1967], *Nakamura-kun series* [1964]. Acolyte non humain : *Bikkuru-kun*, *Obake no QTarô*, *Kaibutsu-kun* [1965-1969], et *Doraemon* [1969-1997]. Objet magique : *Kaikyû X arawaru !!* [1959-1961].

communauté chaleureuse. La défaite n'ébranle pas les fondements de cet univers de papier, puisque le mauvais sort était le point de départ habituel des scénarios destinés aux futures « bonnes épouses et bonnes mères ». Les petites filles continuent donc à être nourries d'histoires fondées sur les difficultés à surmonter pour s'accomplir en protégeant ou recréant le cercle familial. On leur donne en sus la même potion qu'aux garçons, sous forme de simples écolières allant bravement leur chemin dans un quotidien que leur optimisme naïf éclaire, ou qui possèdent un objet magique leur permettant de s'en évader un moment¹.

Pourtant, les temps ont changé. La défaite a démontré la supériorité de l'étranger, qui devient terre de rêve, et les petites filles ont vu nombre de leurs aînées aux bras des occupants, qui exercent une attirance mêlée de crainte. Le décor est planté pour des séries d'un genre nouveau, dont l'héroïne est un génie en herbe qui se voue de toute son âme à un art étranger – piano, théâtre, danse classique – et qui fait un détour par Paris ou Londres, où elle connaît un amour passionné mais chaste, dont l'exotisme charme les jeunes lectrices autant qu'il rassure leurs parents en signifiant clairement que tout cela n'est que rêve. Les petites virtuoses en herbe qui peuplent les œuvres de Miyako Maki, de Suzue Miuchi ou de Fusako Kuramochi² ne permettent guère l'identification, mais elles donneront « des fleurs et du rêve » – *Hana to Yume*, titre d'un célèbre magazine shôjo – à vivre par procuration à plusieurs générations de petites fans.

Un autre changement est dû à Tezuka – toujours lui. En 1953, « le dieu » introduit le ver dans le fruit conser-

1 Simple écolière : *Bara hiro no umi* [1961], *Hassuru Yû-chan* [1964].
Objet magique : *Himitsu no Akko-chan* [1962-1965].

2 Miyako Maki : *Maki no kuchibue* [1960-1963]. Suzue Miuchi : *Glass no kamen*. Fusako Kuramochi : *Itsumo pocket ni Chopin*.
Egalement : *Paris-Tôkyô* [1956].

vateur avec sa *Princesse Saphir*. L'héroïne travestie n'était pas totalement inconnue dans le shôjo manga, mais le succès sans précédent du « prince aux rubans » en fait un archétype inoxydable. L'usage qu'en font les filles a suscité de multiples interprétations : simple variation sur le thème escapiste « rêves et fleurs » ? extériorisation cathartique du « désir de pénis » cher à Freud ? prémices du féminisme ? Il varie assurément selon les séries, les périodes et les lectrices ; mais en se passionnant pour la petite escrimeuse, une partie des écolières japonaises des années 1950 rêvait sans doute de faire jeu égal avec les garçons, ce à quoi les séries qui leur étaient traditionnellement destinées ne les invitaient certes pas.

LES GARÇONS, ANNÉES 1960 : LA GUERRE CONTRE SOI-MÊME

Au milieu des années 1960, les ex-petits lecteurs d'*Astroboy* retrouvent les ex-petites lectrices de *Saphir* sur les bancs de l'université, ce qui était déjà en soi une révolution dans les relations entre les sexes. Comme ailleurs, ils passent à l'âge adulte en 1968 sur le mode d'une rébellion dont la variante japonaise s'avère particulièrement brutale. Mais faute de trouver du soutien dans le corps social, les étudiants révoltés se replient sur eux-mêmes. Désespérant de gagner le combat politique, c'est bientôt à eux-mêmes qu'ils lancent leur défi, avec une rage à la mesure de leur impuissance. Dans leurs séries fétiches, à commencer par *Ashita no Jô*, l'affirmation de soi prend la forme d'un combat que le héros mène contre lui-même à travers les adversaires qu'il affronte sur le ring ou ailleurs, pour se prouver qu'il est capable d'assumer le destin qu'il a choisi, plutôt que de lutter contre la société qui l'opprime sans qu'il puisse la changer. Mais s'il gagne ainsi l'amitié virile d'autres jeunes

révoltés, le héros n'a d'autre issue que la mort ou la marginalisation. Joe Yabuki meurt sur le ring, les groupuscules gauchistes s'autodétruisent, et les jeunes pirates de l'air qui proclamaient « Nous sommes tous Ashita no Jô » finissent aujourd'hui de vieillir dans un exil morose à Pyongyang.

Le reste de la génération s'intègre. Dans les magazines, les séries contestataires font place aux « histoires de vie de jeunes gens ordinaires » (*seishun manga*) dont les héros réussissent à s'élever dans la société en travaillant dur. Ce nouvel archétype, incarné tout au long de l'histoire du manga par des centaines de petits sportifs et d'apprentis qui suent sang et eau, soutenus par la ferme autorité d'un père ou d'un maître, pour gagner la reconnaissance sociale par le labeur, s'efforce de rendre au monde le sens qui avait disparu en même temps que les jeunes justiciers invincibles. Livrant des journaux, cuisinant des nouilles, pelant des oignons, confectionnant des sushis, ajustant les machines du *pachinko** ou montant des charpentes, les valeureux petits apprentis de papier enseignent aux jeunes Japonais que leur combat n'est pas de changer la société, mais de s'y intégrer¹.

Pourtant, la rébellion a laissé des traces dans les jeunes esprits, et les scandales de pollution et de corruption qui ébranlent le Japon pendant toutes les années 1970 font douter la jeunesse. Les petits frères des soixante-huitards nippons ont renoncé aux défis désespérés, mais ils n'adhèrent pas vraiment à l'idéal du zèle forcené au labeur. Aidés par l'évolution des mœurs résultant de la prospérité grandissante, ils déplacent leur quête de soi vers le terrain le plus naturel aux adolescents : les relations avec

1 Journaux, nouilles : *Shigoto no uta*. Oignons : *Hôchônin Ajihei* [1973-1977]. Sushis : *Tekka no Makihei* [1978-1980], *Shôta no sushi*. *Pachinko* : *Kugishi sabuyan* [1971-1972]. Charpentes : *Takeshi no kensaku* [milieu des années 1970].

l'autre sexe. Dans les années 1970, la quête et les jeux de l'amour deviennent l'enjeu central de l'affirmation de soi pour les jeunes Japonais approchant de l'âge adulte. Et les filles sont mûres pour cette évolution.

LES FLEURS DE L'AN 24 :
DU PIMENT DANS L'EAU DE ROSE

Ces demoiselles avaient changé plus vite que les séries qui leur étaient destinées. En 1960, tout le pays fut bouleversé par la mort d'une jeune étudiante lors des violentes manifestations qui firent tomber le gouvernement ultraréactionnaire de Kishi. La prospérité durement rebâtie par leurs parents et l'évolution des mœurs permettaient désormais aux jeunes filles de jouir de quelques années de liberté avant l'*o-miai**. L'idéal de « bonne épouse et bonne mère » avait perdu de son aura, et même si les mouvements féministes qui avaient brièvement fleuri autour de 1968 n'avaient pas prospéré, la majorité des filles réclamait des épices dans son eau de rose.

On leur en donna... De 1968 à 1971, Hideko Mizuno, formée au Tokiwasô, triomphe avec *Fire!*, saga rock baignant dans la contre-culture américaine, le sexe, la drogue, la mort et la perte des illusions. A peine écloses, les Fleurs de l'an 24 renchérissent de passions sulfureuses homo- ou hétérosexuelles et de jeunes filles enceintes. Leurs fougueuses d'héroïnes prennent d'assaut la Bastille, voyagent dans l'espace et n'hésitent pas à aller rechercher leur amour jusqu'au fond des Enfers. Vénéneuses, les Fleurs orchestrent de diaboliques mélodrames où le mélange du sexe, des faiblesses et des turpitudes les plus inavouables ne le cède en rien aux noirceurs du vieux *gekiga*, comme dans *Kaze to ki no uta*, où Keiko Takemiya fait se déchirer pendant huit ans (1976-1984) Serge Battour, Auguste Beau (!) et Robert Cocteau (!), sur

fond d'homosexualité, de racisme, de viol, de prostitution, de pédophilie, d'inceste et de drogue, pour le plus grand plaisir des lectrices adolescentes de *Flower Comics*. . . Face au machisme dominant, les nouvelles recrues et leurs épigones construisent un univers sexuel rassurant pour les jeunes filles, où des héroïnes travesties ôtent les attributs de la masculinité des mains des *bishônen* éthérés. Les dessinatrices font du *boys love* un genre à part entière, où elles plient les garçons, y compris une gloire nationale comme le prince Shôtoku (574-622), au jeu d'amours homosexuelles dont les lectrices raffolent¹. Il est clair que les fantasmes des futures « bonnes épouses et bonnes mères » ne sont plus aussi purs que la tradition le voulait. Ils ouvrent la voie à des genres qui le seront de moins en moins, à l'exemple des *ladies comics*, dont les petites lectrices de *Princesse Saphir* et de *La Rose de Versailles*, désormais mariées, constitueront le lectorat initial.

Pourtant, les Fleurs sont moins révolutionnaires qu'il n'y paraît, car leur œuvre reste dans le domaine de la vie par procuration, qui est aussi, *mutatis mutandis*, celui de Laura la passionnée de théâtre et de toutes les petites virtuoses en herbe. Le vrai changement viendra de dessinatrices moins flamboyantes et plus jeunes d'une dizaine d'années qui font leurs débuts dans la première moitié des années 1970, avant même d'être sorties du lycée. Hideko Tachikake, Yumiko Tabuchi et A-ko Mutsu font les beaux jours de *Ribon* en créant le genre « à la jeune fille » (*otomechiku manga*), qui devient la spécialité du magazine de Shûeisha. Foin des rêves artistiques, romantiques ou historiques inaccessibles : les séries du trio des mangakas lycéennes, aux titres

1 Passions homosexuelles : *Jûichigatsu no gymnasium* [1971], *Thomas no shinzô* [1974]. Enceintes : *Tanjô* [1970-1971]. 1789 : *La Rose de Versailles* [1972-1973]. Dans l'espace : *Jû-ichi nin iru* [1975]. *Tera e!* [1977-1980]. Les entiers : *Hoshi no tategoto* [1960-1962]. Boule de coton : *Ouate no kuniboshi* [1978-1987]. Prince Shôtoku : *Hi izuru tokoro no tenshi* [1980-1984].

révélateurs¹ (les esprits critiques diront « gnan-gnan »), offrent pour la première fois aux adolescentes japonaises des séries situées dans le cadre familial du collège ou du lycée. Reposant sur les situations du quotidien, le manga *otomechiku* donne aux lectrices de véritables leçons de vie portées par des personnages réalistes – essentiellement : la battante et la timide – dans lesquels chacune peut se reconnaître avec ses émois et ses amours...

ÊTRE ENSEMBLE :

LA « COMÉDIE ROMANTIQUE ADOLESCENTE »

À l'approche des années 1980, la modernisation des relations entre adolescents des deux sexes n'a pas encore progressé autant que celle de l'économie. L'interaction entre garçons et filles reste très malaisée et leurs sphères strictement séparées ; à l'école, ils s'asseyent des deux côtés de la classe et on fait l'appel séparément, en commençant par les garçons. Le mariage par *o-miai* est encore très répandu. Mais dès lors que les mœurs se libèrent, que les garçons ont perdu le goût du défi impossible et que les filles prennent confiance en elles, les conditions sont créées pour que les deux sexes se retrouvent sur leur terrain naturel et quotidien de rencontre : celui de l'attirance mutuelle.

Le manga est là pour les guider dans leur éducation sentimentale. En 1973, Ikki Kajiwara signe avec *Ai to Makoto* [Ai et Makoto] le premier grand succès de la « comédie amoureuse scolaire » (*gakuen love kome*). Dans l'univers

1 Hideko Tachikake : Le premier amour de Na-chan (*Na-chan no hatsukoi*, 1976), Une fleur sur une balançoire (*Hana buranko yurete*, 1978-1980), Une fleur pour toi aussi (*Hitotsu no hana mo kimi ni*, 1984). A-ko Mutsu : Juste un peu amoureuse (*Sukoshi dake kataomoi*, 1978), Le rêve d'hier soir (*Kinô mita yume*, 1979). Yumiko Tabuchi : Le jour où les crocus ont fleuri (*Crocus saitara*, 1976), Une lettre d'été (*Natsu kara no tegami*, 1979).

du manga pour adolescents, la quête et les tourments de l'amour – comment conquérir et conserver son petit ou sa petite ami(e) – deviennent l'instrument de l'affirmation de soi à l'égal du fameux « rêve ». Les tensions entre tradition et esprit nouveau se reflètent dans certaines séries, comme *Heart Collection* (1963-1965), où un lycéen s'insurge contre le mariage arrangé auquel son frère aîné a consenti pour sauver sa famille de la ruine. Mais si les garçons font souvent pleurer les filles, c'est plutôt la légèreté et la romance qui prévalent tout au long d'un parcours initiatique soigneusement balisé par les comités de rédaction des grands magazines : pour les écoliers, l'attraction confuse et agaçante pour le sexe opposé ; le chemin ardu vers la première déclaration pour les collégiens, et l'angoisse de la première fois (limitée au mieux à un premier baiser) pour les lycéens ; pour les étudiants, une vie sexuelle plus ou moins active destinée à aboutir au mariage après quelque temps de vie en couple.

Les années 1980 voient le grand essor de la comédie amoureuse. Elle gagne les magazines *young* et *seinen*, où elle devient parfois *ecchi* (osée). Elle contamine des genres aussi différents que le manga de sport, le policier, le fantastique avec extraterrestres, ou les séries à vampires et loups-garous. Des déesses descendent du ciel et des créatures de rêve sortent des cassettes vidéo pour reconforter les étudiants timides en mal de petites amies¹. Les héros sont aussi bien des losers pathétiques ou comiques que des séducteurs patentés, des timides ou des battants, des beautés branchées ou de ringardes binoclarde... Les fans du genre comme ses stars – à commencer par ses maîtres incontestés, Mitsuru Adachi et

1 Osé : *I's* [1997-2000], *L'Amour en cours* [2003-2005], *Ma femme est une étudiante* [2002-2007]. Sports : *Rough*, *H2*. Policier : *City Hunter* [1985-1991]. Extraterrestres : *Urusei Yatsura (Lamu)* [1979-1985]. Vampires : *Tokimeki Tonight* [1982-1994]. Déesses : *Ah! My goddess*. Cassettes vidéo : *Video Girl Ai*.

Rumiko Takahashi – appartiennent aux deux sexes¹. Mais les plus grands succès, à l'exemple de *Maison Ikkoku* dans *Big Comic Spirits* ou du « Couple qui plane » [*Tonda Couple*] dans *Shônen Magazine*, paraissent dans les hebdomadaires destinés aux garçons, dont les tirages sont très supérieurs à ceux du shôjo manga, amorçant le déclin de ce dernier.

AMOURS ET CONSOMMATION :
LA CULTURE *SHINJINRUI*

Dans les années 1980, le Japon voit s'épanouir une nouvelle culture jeune, hédoniste, consumériste et conservatrice. Ceux qui y baignent se baptisent « nouveaux êtres humains » (*shinjinrui*). En 1980, le succès de *Nantonaku Cristal* [Un peu comme le cristal], qui narre les bleus à l'âme d'une étudiante séparée pour quelques jours de son petit ami, est l'acte de naissance de la culture *shinjinrui*. Ce roman assez mince, agrémenté de quelque quatre cents notes de bas de page dans lesquelles l'auteur donne l'adresse des magasins et le nom des marques que tout(e) jeune tokyoïte branché(e) se doit de connaître, fait entrer en force le consumérisme dans l'univers des adolescents qu'il ne tarde pas à submerger. Le shôjo manga, dont les héroïnes suivent au plus près le tourbillon des modes, les tics de langage en vogue et les engouements successifs pour les *loose socks**, les *platform shoes**, l'écriture *marumoji**, les *purikura** et les *sculpture**, contribue activement à cette évolution. Il en est d'ailleurs bien puni : au lieu de discuter

1 Hommes : outre Ikki Kajiwara et le prolifique Mitsuru Adachi depuis *Miyuki* [1980-1984], on peut mentionner Kimio Yanagisawa (*Tonda Couple*, 1978-1981), Mitsuru Miura (*The Kabocha Wine*, 1981-1984), Kazuhiro Kiuchi (*Be-Bop High School*, 1983-2003). Femmes : outre Rumiko Takahashi, Mariko Iwadate (*Hatsukoi jidai*, 1975 ; *Futari no doa*, 1976), Kazuko Makino (*Highteen Boogie*, 1978), Ikeno Koi (*Tokimeki Tonight*), Sakura Chitose (*Hôgako XXX*, 1998 ; *Lovely Wars*, 1999)...

de leurs séries favorites, les adolescentes échangent désormais leurs informations sur les boutiques en vogue et les derniers cosmétiques à la mode, auxquels elles consacrent leurs temps et leurs moyens plutôt qu'à *Margaret* ou à *Hana to Yume*, dont les tirages s'effondrent.

A peine les adolescents accédaient-ils à la liberté de faire ensemble leur éducation sentimentale que le consumérisme confisque le processus d'affirmation de soi. Les codes de la consommation s'érigent en critère essentiel de leur vie sociale : « Je vois ce que tu consommes, donc je sais qui tu es, donc j'ai – ou non – envie de devenir ton ami(e) ». Mais tous les jeunes n'ont pas le goût ou les moyens d'assumer ce mode d'interaction, et tous ne sont pas à l'aise dans la quête amoureuse et sexuelle. Le manga a beau envoyer ses déesses et ses *vidéo girls* au secours des timides et traiter leur maladresse par l'humour, la frustration des exclus de la comédie amoureuse adolescente revisitée par le consumérisme rejoint le malaise de la « défaite indicible » dans le creuset où se forge la culture *otaku*. A la fois trop exigeante et trop insignifiante, puisque fondée sur l'obsolescence permanente des modes, la culture *shinjinrui* perd rapidement son aura. Avant même le début des années 1990, le terme n'est plus en vogue, alors que celui d'*otaku* atteindra, lui, la célébrité mondiale et même la reconnaissance officielle : le pavillon du Japon à la Biennale architecturale de Venise en 2004 sera baptisé « Pavillon Otaku ».



La longue crise économique qui commence en 1990 porte un coup rude, quoique non mortel, au capitalisme

consommeriste. En dévalorisant quelque peu les figures imposées de la consommation comme déterminant des relations entre les deux sexes, elle ouvre le terrain du jeu amoureux à de nouvelles variations plus libres, et aussi plus osées, car la modernisation favorise une hardiesse sexuelle toujours plus grande. La crise bouleverse aussi l'équilibre des forces entre les sexes et, par voie de conséquence, leurs univers de papier...



DANS
CE MONDE
CRÉÉ PAR
LES HUMAINS
AFFUBLÉS D'UNE
QUÉQUETTE

C'EST
L'EXQUIS
PLAISIR
DES
FILLES
!

NOUS
JOUONS
À DES
JEUX
ÉPHÉMÈRES



VIVEMENT
QU'IL PLEUVE
À NOUVEAU

FIN

Après l'amour, la sueur des garçons a l'odeur du miel

© Mari Okazaki/Shodensha.

CHAPITRE 13

L'UNIVERS DES SEXES (2)

EMBROUILLES ET "RÉVOLUTION DOUCE"

Parmi les irritants qui ont causé du tort au manga auprès des parents et des éducateurs occidentaux, le mélémélo des sexes figure en bonne place. Les dessinateurs japonais nous semblent avoir une louche prédilection pour les éphèbes ambigus, les travestis des deux sexes et les homosexuels du *boys love*. Il y a longtemps que dure ce douteux état de choses : le pseudo-prince Saphir sévit depuis 1953, et le cœur du défunt Thomas continue de battre pour Julusmole depuis 1974. Mais le grand brouillamini a pris une dimension nouvelle à la faveur de la crise dont le Japon n'est toujours pas sorti depuis vingt ans. En frappant l'économie et le monde politique, domaines quasi réservés des hommes, celle-ci s'est avérée dévastatrice pour le statut et l'ego de la moitié mâle de la société.

La « *kawaiisation* » des jeunes mâles japonais, qui se parent et se maquillent pour séduire plutôt que de jouer les machos, n'est qu'un signe parmi d'autres de ce désarroi masculin, tout comme la vogue des travestis – Gorie, une manière de Sheila nipponne en mode comique aux jambes poilues sous la jupette, Ikko le « maquilleur charismatique », Shôgo Kariyazaki le « fleuriste génial » – qui

squattent les écrans de télévision et les coulisses du showbiz. Le manga ne pouvait manquer de refléter à sa manière cette évolution de l'équilibre entre le monde des hommes et la sphère féminine. La vogue auprès du lectorat mâle des héroïnes prépubères à la *Sailor Moon* en dit long sur la gêne qu'éprouve une partie de la gent masculine face au sexe dit « faible », tout comme le succès des séries dans lesquelles mari et femme échangent leurs rôles, quand ce n'est pas la chirurgie qui dote un voyou macho d'un corps de bimbo¹. Toutefois, de ce malaise du mâle nippon, il ne s'ensuit pas que la Japonaise s'émancipe pleinement – du moins si l'on veut en juger à l'aune du féminisme occidental.

SAUVEZ LES GARÇONS!

C'est dans ce contexte que prospère jusqu'à l'indigestion le genre « quête adolescente initiatique dans des univers fantasmagoriques », à la suite de *Dragon Ball* qui, de 1984 à 1995, porta les ventes de *Shônen Jump* à des niveaux jamais égalés. Après le succès mondial de la série, nul ne peut plus ignorer comment le jeune Sangoku passe à l'âge adulte à travers une interminable série de combats pour mettre la main sur les fameuses *balls* (!) qui peuvent [re]donner la vie (!). L'effondrement des ventes après la fin de la série a poussé *Jump* à lui chercher frénétiquement un successeur. Les jeunes héros à la chevelure en pétard, dûment flanqués de leurs copains archétypaux – le petit malin, le costaud, le gros goinfre, l'intellectuel binoclard, la tête brûlée, le timide –, se sont bousculés en quête qui d'un objet qu'il dénichera, qui d'un lieu mythique qu'il atteindra, qui d'un savoir qu'il maîtrisera, au terme d'affrontements plus ou moins

1 Couples inversés : *Family Compo* [1996-2000]. Voyou bimbo : *Pretty Face* [2002-2003].

brutaux ou burlesques. Entre 1997 et 2004, ils n'étaient pas moins de quatre à se marcher sur les pieds dans *Jump*. Du combat sans pitié pour l'audience qui oppose Yô Asakura de *Shaman King*, Gon Freecss de *Hunter X Hunter*, Monkey D. Luffy de *One Piece*, et Naruto, de la série éponyme, les deux derniers sont sortis vainqueurs.

Cette vogue reflète sans doute le besoin que les jeunes japonais, dont la crise a obscurci l'avenir et auxquels leurs parents peinent à donner les certitudes qu'ils ont eux-mêmes perdues, ont de croire que « Amitié » et « Effort » conduisent encore à « Victoire », comme la devise de *Jump* le leur promet. Mais les héros réalistes et pragmatiques à l'ancienne ne sauraient plus captiver des adolescents qui ont accès à un cybermonde d'informations et d'images infiniment plus charismatique, diversifié et onirique que celui des années 1950-1960, et que la crise rend cyniques. Faute de pouvoir encore motiver la moitié mâle de la jeunesse japonaise avec des histoires d'apprentis charpentiers ou cuisiniers, les univers de fantaisie sont devenus un moyen privilégié pour lui inculquer les valeurs nécessaires à son intégration sociale, à commencer par l'esprit de groupe et de compétition. D'aventures burlesques en combats toujours plus improbables, le sens du monde réel risque de se perdre au pays des ninjas de Naruto et sur les mers du vaste monde la bande pirate de Luffy au corps de caoutchouc. Mais le déplorer et s'en inquiéter, c'est oublier la nature de source de rêves de ces fantasmagories, qui confrontent ultimement les jeunes lecteurs à leurs propres craintes tout en les captivant par la magie du décor et par ces révélerissements incessants dont les mangakas maîtrisent l'art comme personne.

Pendant l'âge de la quête des *balls*, la parabole est narrée dans un décor réaliste comme l'école de *GTO* ou le

commissariat de *Flic à Tokyo*; mais les *bad boys* qui prennent le relais de Sangoku et consorts pour assurer aux adolescents que le monde peut être guéri et qu'ils s'en sortiront conservent un côté surhumain, même si leur « magie » n'est présentée que comme une combinaison de sincérité, de courage et de charisme. Il faut attendre les séries seinen pour que le réalisme s'impose, et que le manga, tout en restant fidèle à ses leçons de vie, propose au lecteur une plongée dans l'univers très noir du système hospitalier japonais, un coup d'œil sur les coulisses glauques des quartiers favorisés de la jeunesse tokyoïte ou sur le monde de la prostitution. Ce déni prolongé de réalité en dit long sur le désarroi qui semble affecter aujourd'hui l'univers masculin, et dont témoigne aussi la vogue des séries qui brocardent les angoisses, sexuelles et autres, du *salaryman* moyen complexé et mal doté par la nature¹.

LES FILLES LIBÉRÉES...

Par contraste, la crise a valorisé la sphère féminine. Non seulement les femmes peuvent penser qu'elles n'ont été pour rien dans la débâcle, mais c'est sur leur habileté à gérer des budgets ébranlés et les ego maritaux blessés que repose la survie de la communauté familiale. Il en résulte ce qu'Anne Garrigue définit comme une « révolution douce² » qui, si elle n'a pas donné aux Japonaises toute la place que les féministes aimeraient leur voir prendre dans la politique ou le monde des affaires, a considérablement amélioré leur autonomie et leur sort. Pour s'en convaincre, il n'était que de voir, au milieu des années 2000, la prospérité de l'indus-

1 Hôpital : *Say Hello to Black Jack*. Quartiers branchés : *Ikebukuro West Gate Park* [2000-2004]. Prostitution : *Delivery* [2007]. *Salaryman* complexé : *Tetsujin Ganma* [1993-1995].

2 Anne Garrigue, *Japonaises, la révolution douce*, Ed. Philippe Picquier, 2000.

trie du luxe au Japon et les restaurants de Tôkyô remplis de femmes déjeunant ou dînant entre elles.

Les filles du manga en profitent pour s'émanciper toujours davantage. Dans les séries pour collégiennes et lycéennes, elles vivent seules, et parfois chez des garçons. Foin des ballerines et des pianistes : elles seront mannequins, *aidoru** ou rockeuses. Elles font les quatre cents coups en bande, se bagarrent, tiennent tête au caïd du lycée, et épousent même leurs professeurs. L'épée au poing, les collégiennes disputent aux garçons le droit de changer le monde, et des filles en jupette et col marin ont pris la place des Power Rangers pour sauver la galaxie. Dans les univers fantasmagoriques et les séries historiques, elles sont ninjas, dirigeantes politiques, chefs de guerre, et elles n'en meurent pas, contrairement à leur ancêtre Lady Oscar. Dans le *mecha*, les filles pilotent les grosses machines de combat avec plus de résolution et de dextérité que les garçons. Dans le post-apocalyptique, ce sont elles qui sont porteuses du peu qui reste d'espoir pour l'humanité¹.

Les héroïnes à l'usage des plus grandes prennent d'assaut les garçons, couchent dès le lycée avec des hommes mariés, convolent enceintes, subissent l'inceste et s'en remettent, se vendent parfois pour payer leurs études... Les jeunes femmes sont libres de leur corps, s'aiment entre elles, traitent leurs amants comme des animaux de

1 Seules ou chez des hommes : *Fruits Basket* [1998-2006], *Complex, Mars* [1996-2000], 400 coups : *Gals* [1999-2002]. Résistent aux caïds : *Hana yori dango* [1992-2004]. Mannequins : *Complex. Aidoru : Cyber Idol Mink*. Rockeuse : *Nana*. Épousent le professeur : *Complex*. Épée au poing : *Utena, la fillette révolutionnaire* [1997-1998]. Sauveurs en jupette : *Sailor Moon* [1992-1997]. Histoire ou fantasmagorie : *Basara* [1990-1998], *Temma no ketsuzoku* [1992-2000], *Azumi* [depuis 1994], *Sora wa akai kawa no hotori* [1995-2003], *Tsuru, princesse des mers* [1999-2000]. *Mecha* : *Appleseed* [1985-1989]. *Neon Genesis Evangelion* [depuis 1995]. Post-apocalyptique : *Mother Sarah* [1990-2004].

compagnie, assistent sans broncher à l'accouchement de la maîtresse de leur partenaire, sélectionnent la semence avec laquelle elles se font inséminer par quelque « jardinier de passage », et vont jusqu'à dédaigner au profit d'amants de peu le diplômé de la très prestigieuse Université nationale de Tôkyô qui veut les épouser. Elles s'engagent dans l'armée en se revendiquant aussi nationalistes que les hommes. Elles sont PDG, avocates, metteuses en scène, scientifiques de haut vol, et même yakuzas. Les dessinatrices n'hésitent ni à dévoiler le nombre de leurs amants, ni à dénoncer certains maux cachés de la société nipponne, comme l'inceste ou les violences contre les enfants, ni à donner dans le thriller sadique homosexuel ou dans des *ladies comics* qui font plus que friser la pornographie¹.

Sur un mode plus apaisé, la nouvelle génération de dessinatrices que nous avons évoquée plus haut – les deux Okazaki, Moyoco Anno, Erica Sakurazawa, Kiriko Nananan, Q-ta Minami – entend aussi illustrer les valeurs spécifiques qui constituent ce que Mari Okazaki, dans *Après l'amour, la sueur des garçons a l'odeur du miel* (!), appelle joliment « l'exquis plaisir des filles [...] dans ce monde créé par les humains affublés d'une quèque ».

1 Prennent d'assaut : *Asatte Dance* [1989-1991]. Hommes mariés (...) enceintes : *Nana*. Inceste : *Mars*. Libres de leur corps : toute l'œuvre des nouvelles dessinatrices. Initiative sexuelle : *Katte ni senka* [1981-1982], *Kon.ya mo sexual* [1984]. Entre elles : *Love my Life*. Animaux de compagnie : *Kimi wa pet! Au pied chéri*. Accouchement : *Mangetsu no yoru* [1995-1999]. Semence sélectionnée : *Nagare niwashi Niwa Zaemon* [1998-2005]. Dédaignent le diplômé : *Happy Mania*. Dans l'armée : *Yamato nadeshiko to umarete wa* [1997], *Doitsumo koitsumo* [1999-2001]. PDG : *Kono hito ni kakero* [1994-1997]. Avocate : *Hikari to yami no hôteshiki* [1991-1999]. Scientifique : *ES. Eternal Sabbath*. Metteuse en scène : *Ashita no ôsama* [1997-2001]. Yakuza : *Tôkyô Crazy Paradise* [1996-2001]. Le nombre de leurs amants : *Jeux d'enfant*. Dénoncer l'inceste : *Zankoku na kami wa shibai suru* [1992-2001], *Kyô mo minna genki desu* [1995-1996], *Imagine* [1995-1999]. Thriller : *Banana Fish* [1985-1994].

de contraintes qui semble avoir mené le Japon dans l'impasse, a libéré l'hédonisme foncier de la culture nipponne et lancé la vogue du « droit à s'écouter » (*jibunsagashi*) et à se faire plaisir.

Dans l'univers des filles de papier, cette « révolution douce » s'exprime dans des séries courtes, dont le graphisme épuré rompt avec celui du shôjo manga traditionnel, parfois autobiographiques, teintées de fantaisie, d'humour et de désenchantement, qui constituent autant de réflexions sur la condition et la psychologie féminines. D'un rien, la sensibilité des héroïnes de ce début de siècle fait une histoire drolatique ou nostalgique. Elles suivent d'instinct leurs envies du moment et se passent de multiples caprices, fût-ce celui d'héberger un crocodile familial dans un appartement transformé en serre tropicale (*Pink*) ou, plus banalement, de changer d'amant comme de jeans. Mais derrière cette légèreté, la Japonaise nouvelle fait preuve d'une capacité de résistance à toute épreuve : quand Croco a été immolé par une méchante marâtre, elle sèche ses larmes pour s'envoler vers les tropiques avec la valise confectionnée dans la peau du défunt...

... PAS SI SÛR!

Pour autant, les filles de papier ne sont pas aussi libérées qu'on pourrait le penser. Vus de près, les best-sellers du shôjo manga véhiculent toujours le même message. Garçons et filles sont profondément distincts par nature : les premiers sont impulsifs et physiques, les secondes cérébrales, intuitives et patientes. Le *gaman* reste la vertu cardinale des héroïnes ; mais s'il leur permet de surmonter les coups du sort, les déceptions et la discrimination, les filles de papier ne cherchent jamais à changer les choses à la racine. Il semble toujours qu'elles ne puissent s'accomplir qu'à travers leur

relation avec un homme, dont l'aboutissement doit être le mariage, même s'il n'est que suggéré au final; et ce sont presque toujours elles qui renoncent à leurs ambitions personnelles, s'il le faut, pour sauver leur couple.

Les leçons moins conservatrices en apparence se révèlent souvent être des trompe-l'œil. Si l'héroïne de *Hana yori dango* paraît bousculer les convenances en sortant de sa condition sociale, le riche mariage qui l'attend est la récompense qui lui échoit pour avoir conforté l'ordre établi en transformant un voyou brutal en digne héritier d'un grand groupe financier... Les créatures des nouvelles dessinatrices ont beau multiplier caprices, amants et jobs, elles cultivent un désenchantement, voire un désarroi, où se devine la nostalgie du prince charmant, des fleurs et du rêve qui ont nourri l'imaginaire de plusieurs générations de jeunes Japonaises d'après-guerre; le voyage vers les îles avec la valise confectionnée dans la peau de Croco n'a finalement pas lieu. Les féministes occidentales s'indigneraient assurément de voir une des héroïnes de Kiriko Nananan se complaire dans un « simple quotidien » où son compagnon attend béatement l'improbable inspiration qui fera de lui une star de la chanson, cependant qu'elle cuisine, lessive et travaille comme hôtesse de bar pour nourrir son prince fainéant. Et que diraient-elles de cette autre qui renonce aux joies du corps pour aider le boxeur de son cœur à accomplir sa destinée, afin que « ces muscles si beaux » ne gaspillent pas leur énergie à « enlacer une fille »¹ ?

GARÇONS ET FILLES : LA PAIX ARMÉE?

Le changement dans l'équilibre entre les sexes et le malaise qui en résulte se reflètent dans les deux grands classi-

1 Simple quotidien : *Everyday*. Boxeur : *BX* [1999].

ques shônen et shôjo des années 1990-2000 que sont *Hana yori dango* et *GTO*. Leur postulat commun est que le danger vient toujours de l'autre sexe. Dans l'histoire racontée aux garçons, c'est le désir déplacé d'une fille pour un enseignant qui a précipité la communauté scolaire dans l'anarchie ; dans la série destinée aux filles, c'est la brutalité amoralisée d'une bande de quatre garçons. Dans *GTO*, toutes les filles, sauf celle trop brillante pour être accessible, sont – au choix – prédatrices, manipulatrices frustrées, sadiques, ou âmes blessées en quête de vengeance ; seules paraissent inoffensives celles qui sont infantiles ou sexuellement incompétentes. Elles dupent aisément des garçons naïfs ou emportés, et persécutent les plus faibles jusqu'à les pousser au suicide. Dans *Hanadan*, les garçons sont – au choix – charmeurs, mais mous et peu fiables ; violents et incontrôlables ; prédateurs cyniques ; complexés en quête d'une mère de substitution ; enfantins et insignifiants. Face à eux, les filles sont en position de faiblesse, incertaines d'elles-mêmes et de leurs désirs, prêtes à succomber au viol ou aux ruses des séducteurs.

GTO donne aux garçons une vision sombre de leur avenir. Presque tous les adultes mâles sont les misérables prisonniers de mariages ou de vocations ratés, quand ils ne finissent pas ignominieusement licenciés, voire fous criminels. Le futur des filles semble bien plus rose. L'héroïne de *Hanadan* dompte et conquiert le riche héritier, ses aînées tiennent fermement leur destinée en mains, et les femmes apparaissent comme les véritables détentrices du pouvoir du haut en bas de l'échelle sociale. Pour y parvenir, il suffit de suivre les recettes de la tradition. Face aux demoiselles modernes qui lui disputent le prince par la ruse ou la lubricité, l'héroïne triomphe grâce aux vertus de la parfaite Japonaise : l'inoxydable *gaman*, sa sincérité, qui désarme les mâles les plus violents, et l'attachement à sa pureté. C'est à

elle qu'écherra donc le mariage de rêve, alors que la riche héritière qui ose s'émanciper en devenant avocate des pauvres est exilée loin de l'archipel... Car si nobles que puissent être ses rêves, une héroïne de shôjo manga ne doit ni troubler l'ordre social, ni oublier que c'est à un garçon qu'il revient de lui révéler sa vraie nature de femme. Ainsi advient-il dans *GTO*, où les filles les plus menaçantes sont toutes sauvées ou physiquement maîtrisées par le prince qui leur était destiné, et se métamorphosent aussitôt en compagnes prévenantes, prêtes à jouir à ses côtés des plaisirs les plus typiquement japonais, à commencer, de jolis kimonos vêtues, par le traditionnel feu d'artifice d'un soir d'été au bord de l'eau.

QUAND LES FRONTIÈRES SE BROUILLENT : TRAVESTISSEMENT ET *BOYS LOVE*

Mais le manga a beau relooker ses vieux archétypes, les normes et les frontières se brouillent. Le classique travestissement des filles fait désormais place à celui des garçons. L'Occidental en quête d'explication ne manquera pas d'évoquer les *onnagata** du kabuki, leurs pendants féminins de la troupe Takarazuka, ou la tradition d'homosexualité des samurais. Agnès Giard souligne pour sa part que, si le Japon a ignoré la peinture du nu jusqu'à ce que l'Occident la lui enseigne, c'est « parce qu'il n'y a pas d'opposition mâle-femelle dans ce pays où, traditionnellement, l'on représente les corps presque de la même façon (...) avec la même forme de haricot¹ ». Mais quand l'inventif Tezuka a travesti sa princesse Saphir, il y a sans doute vu d'abord un moyen de proposer aux filles une véritable série d'action, avec le succès que l'on sait. Maniée par Riyoko Ikeda dans *La*

1 Agnès Giard, *Dictionnaire de l'amour et du plaisir au Japon*, Drugstore (Glénat), 2008.

Rose de Versailles, cette commodité narrative s'est doublée de la réalisation du « désir de pénis » cher à Freud, permettant à des filles élevées dans une société très machiste de se libérer symboliquement de la peur des garçons – mais sans y trouver le bonheur : lady Oscar ne conquiert pas Fersen et meurt dans son travestissement « comme un homme », mais sans amour.

Quasiment inconnu dans notre BD comme dans les comics américains, le travestissement des garçons – volontaire, accidentel ou forcé – constitue lui aussi un artifice narratif qui permet d'obtenir force effets comiques. Mais sa vogue actuelle doit peut-être aussi quelque chose à un « désir de vagin », moins souvent mis en exergue par les psychanalistes que le « désir de pénis », mais que Bruno Bettelheim pense avoir débusqué sous certains rites de passage des sociétés primitives¹. L'inconscient masculin refoule honteusement cette envie inavouée des mâles de s'approprier le pouvoir féminin de donner la vie jusque dans ses tréfonds les plus dissimulés. Dans le Japon en crise, elle en serait sortie, *via* la culture populaire, parce que la sphère féminine a beaucoup gagné en statut, et plus encore parce que l'effondrement démographique qui menace l'Archipel survalorise le rôle reproducteur. Au-delà de son usage comique récurrent, le jeune mâle travesti du manga exprime sans doute aussi une inquiétude profonde du corps national japonais.

Pour leur part, les éphèbes du *boys love* peuvent se flatter d'être les héritiers d'une tradition remontant aux *chigo monogatari*, récits d'amours entre maîtres et disciples chez les moines bouddhistes du Moyen Âge nippon. Mais quand Moto Hagio et Keiko Takemiya créent le

1 Bruno Bettelheim, *Les blessures symboliques. Essai d'interprétation des rites d'initiation*, Gallimard, 1977.

genre avec *Thomas no shinzô*, *Jûichigatsu no gymnasium* et *Kaze to ki no uta* au début des années 1970, c'est d'abord une commodité narrative analogue à celle dont Tezuka avait usé dans *Princesse Saphir*. Elle permet d'introduire dans les séries pour filles la passion et le sexe, voire la dépravation, sans trop effaroucher des lectrices dont toute l'éducation visait à les en détourner, et qui auraient difficilement supporté de voir une héroïne se sacrifier comme le trop sensible Thomas, ou subir ce que s'infligent les amants maudits de *Kaze to ki no uta*.

L'interprétation courante du succès du *boys love* auprès du lectorat féminin est que la narration détaillée de l'approche entre deux garçons – l'un hésitant et incertain de ses désirs, l'autre dominateur et sûr de lui qui révèle peu à peu son compagnon à lui-même – permet aux filles, que le machisme prévalent dans la société japonaise rend méfiantes face à leurs propres désirs autant qu'à ceux des mâles dominateurs, d'en étudier les figures avec assez de proximité pour s'identifier – androgynie aidant – à l'un des héros, et assez de détachement pour ne pas se sentir menacées.

Mais à voir comment le genre continue de prospérer alors que les jeunes Japonaises sont devenues beaucoup plus sûres d'elles pour tout ce qui touche au corps et au cœur, comment le *boys love* contamine des scénarios auxquels l'inversion des protagonistes n'ajoute strictement rien, et comment les dessinatrices du *dôjinshi* pillent l'univers des mâles de papier pour les mettre à cette sauce, on est tenté de pousser l'explication plus loin. On peut penser que le *boys love* constitue une expression de cette caractéristique de la féminité japonaise si déroutante pour les féministes occidentales : plutôt que lutter pour pénétrer l'univers des hommes, le sexe faible (?) nippon

entend aménager de la manière la plus agréable possible sa sphère propre, où les éphèbes joueraient le même rôle que les pin-up dans celle des mâles. De même que ces derniers aiment à contempler les créatures bonnet 4 D que U-Jin, Masakazu Katsura ou Hiyoko Kobayashi déshabillent pour eux à longueur de pages¹, les dames se complairaient à voir des rois, des policiers, des lycéens, des bagarreurs, des rockeurs, et même des anges et des démons, se chercher, se frôler, se séduire, se dévêtir et s'étreindre². Qui pourrait soutenir que cette manière d'affirmer l'égalité des deux sexes n'en vaut pas une autre ?



Le déclin – quantitatif, mais nullement qualitatif – du marché du shôjo manga, qui ne représente plus aujourd'hui que le quart de celui du shônen contre près de 80 % au milieu des années 1970, peut-être interprété comme l'effet ultime du changement d'équilibre entre les univers masculin et féminin. Le sort et la confiance des Japonaises en elles-mêmes s'étant considérablement améliorés, elles ont peut-être moins besoin de « fleurs et de rêves ». En outre, le capitalisme consumériste, dont les femmes sont le cœur de cible parce qu'elles disposent de plus de loisirs et peuvent dépenser plus librement que les hommes (ne serait-ce que parce qu'elles contrôlent les finances familiales), a développé à leur intention une gamme infiniment plus diversifiée de tentations que pour le sexe dit fort. Mille et un restaurants, magasins et divertissements

1 U-Jin : *Angel* [1988-1991]. Katsura : *I's*. Kobayashi : *Ma femme est une étudiante*.

2 Roi : *Ludwig II* [1995]. Policiers : *New York New York* [1995-1998]. Lycéens : *Gakuen Heaven* [2006-2007]. Bagarreurs : *Kizuna* [1993-2008]. Anges et démons : *Seimaden* [1994-1999].

les attendent, sans qu'il soit besoin pour elles de chercher leur plaisir dans des univers de papier. Ainsi, le déclin du shôjo manga serait le signe ultime du succès de la révolution féminine douce en marche. Mais on peut parier qu'en l'absence de toute concurrence la bande dessinée japonaise pour filles a encore de beaux jours devant elle auprès de toutes les lectrices du monde dont le niveau de vie et de sophistication consumériste n'a pas encore atteint celui de leurs consœurs japonaises.



Stairway to Heaven © Makoto Kobayashi/Kodansha Ltd.

CHAPITRE 14

L'UNIVERS DU SEXE

PETITES CULOTTES ET GROS COEURS

« DONNEZ-NOUS NOTRE SEXE QUOTIDIEN » ?

Voici cent cinquante ans, les voyageurs occidentaux découvrant l'Archipel s'indignaient – ou s'émerveillaient – en découvrant l'organisation sophistiquée des quartiers de plaisir, et en constatant que les femmes n'éprouvaient nulle honte à côtoyer les hommes quasi nus, au labour comme aux bains. Le shintô, religion de la fertilité, vénère son instrument naturel et en promeut activement l'usage. Les communautés villageoises du vieux Japon organisaient systématiquement la promiscuité sexuelle entre les jeunes gens (*yobai*), afin de favoriser la formation précoce des couples; la virginité prolongée était tenue pour une dangereuse anomalie, à laquelle le prêtre shintô mettait parfois un terme en procédant à une défloration rituelle, que l'ethnologues français Théo Lesoualc'h¹ a encore pu observer dans les années 1960.

Soucieuses de présenter aux Occidentaux une image « civilisée », les autorités de Meiji firent de leur mieux pour rhabiller les travailleuses et décourager les fêtes phalliques.

1 Théo Lesoualc'h, *Erotique du Japon*, Henri Veyrier, 1978.

La société de contraintes d'après-guerre a fait passer le labeur avant le plaisir et la vie de couple au nom de la compétition économique. Elle a généré un lourd refoulement qui s'accorde mal à la richesse débridée de l'imaginaire érotique nippon¹. Le malaise qui en résulte se traduit, entre autres, par le foisonnement du commerce des fantasmes et la présence abondante du sexe dans le manga, sous des formes souvent crues ou burlesques, voire parfois perverses aux yeux des Occidentaux. Au début des années 1980, où les éditeurs japonais restaient pourtant plus prudents qu'aujourd'hui, Frederik Schodt écrivait que « même les jeunes enfants » pouvaient trouver dans le manga « leur dose quotidienne de sexe² » (encore que ce terme puisse sembler excessif pour qualifier les facéties d'un écolier de maternelle qui fantasme sur la maîtresse et maquille volontiers son minuscule engin en trompe d'éléphant, comme l'irrésistible petit héros de *Shinchan*). Le pionnier de l'étude du manga ne s'en émouvait pas, mais parents et éducateurs occidentaux froncent parfois les sourcils devant les innombrables séries où les jupettes volent haut sur les petites culottes.

Toutefois, si l'on admet que la morale sexuelle judéo-chrétienne, placée sous le signe d'un « péché originel » qu'on a longtemps présenté aux enfants comme étant l'acte de chair, n'est pas plus universelle que sa vision manichéenne du Bien et du Mal, il n'y a pas plus lieu de s'effaroucher devant une série où les vierges défuntées sont envoyées dans un purgatoire licencieux pour y perdre ce qu'elles ont indûment conservé avant de pou-

1 Le lecteur curieux consultera avec profit *L'imaginaire érotique au Japon*, Agnès Giard, Albin Michel, 2006, et *Pink Box. Dans les clubs érotiques japonais*, Joan Sinclair, La Martinière, 2006.

2 Frederik Schodt, *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, 1983, p. 132.

voir accéder au paradis¹, qu'au spectacle d'Ôgami Ittô sabrant le saint homme. La violence, les fantaisies les plus absurdes, l'émotion exubérante jusqu'au grotesque et le mauvais goût ont droit de cité dans le manga ; pour autant, au Japon, la criminalité est faible, la société fort bien organisée, l'individu tout empreint de self-control, et le raffinement de la culture traditionnelle reste très présent. Le sexe foisonne dans la culture populaire de l'Archipel avec une liberté inconnue dans notre BD, mais toutes les perversions ne s'y donnent pas libre cours pour autant. Tous se passe comme si s'affranchir des convenances à travers la fiction aidait à s'accommoder des contraintes du réel – d'autant plus que, derrière la fameuse « dose quotidienne de sexe », la leçon de vie est bien souvent des plus conventionnelles.

ELOGE DE LA CHASTETÉ ADOLESCENTE

Depuis que les émois du cœur et du corps adolescents ont acquis droit de cité dans le manga avec la « comédie amoureuse scolaire », les éditeurs ont soigneusement balisé les étapes de l'éducation sentimentale, depuis l'attraction confuse pour le sexe opposé dans les cours de récréation de l'école primaire jusqu'à la « première fois » à la fin du lycée, en passant par l'éveil de l'amour, les affres de la timidité, les tourments de la jalousie, la première déclaration et le premier baiser. Même si ce balisage est de plus en plus souvent violé, notamment dans les magazines shôjo qui tentent de survivre par tous les moyens, il n'en reste pas moins que « la dose de sexe » présente dans les séries pour adolescents n'est nullement une invitation à la licence, comme en témoignent, une fois de plus, *Hanadan* et *GTO*.

1 Makoto Kobayashi, *Stairway to Heaven* [1998-2002].

Dans *GTO*, les pulsions sexuelles des adultes, sur lesquelles Tôru Fujisawa s'étend avec une complaisance très commerciale, en font des marionnettes misérables ou grotesques, et celles des jeunes débouchent sur la violence et le désarroi. Le *great teacher*, voyeur et onaniste actif, ne rêve que de perdre sa virginité, mais il refuse les collégiennes qui s'offrent à lui, et même les avances adultes de la séduisante infirmière scolaire. Aucun des garçons qui secondent le héros n'est sexuellement actif, et les filles qu'il attire promettent, devant son refus, d'attendre sagement d'avoir l'âge.

A une époque où l'activité sexuelle entre adolescents consentants est généralement considérée comme légitime, Fujisawa ne saurait éluder la question. Il offre donc à son public une scène où le *great teacher* découvre deux élèves s'appêtant à faire l'amour ; mais ce faisant, il prend soin d'informer le lecteur que la fille n'a pas porté de culotte de toute la journée, ce qui en fait une traînée malpropre même aux yeux des Japonaises les plus libérées. Il se garde ensuite de revenir sur le sujet, hors une minuscule case où une fille affirme que « y'a pas de mal à faire l'amour avec celui qu'on aime » ; mais ce message est délivré au milieu d'une assemblée de voyous en délire par une fille qui a été renvoyée du lycée pour l'avoir fait, et qui travaille depuis dans un *pink salon**. La jeune lectrice doit comprendre qu'entre le danger d'être mise à honte et celui d'être ravalée au rang de travailleuse du sexe, l'acte de chair est bien risqué, et le jeune lecteur réalisera que celles « qui le font » sont d'une moralité et d'une hygiène plus que douteuses... Ainsi, tout en évoquant sans cesse le sexe sous ses aspects les plus scabreux, Fujisawa (et, derrière lui, le comité de rédaction de *Shônen Magazine*) fourgue en douce au lecteur un hymne à la continence.

Dans *Hana yori dango*, les pucelages sont perpétuellement menacés par la violence des garçons, ou par l'entraînement des sens chez les adolescentes. Si l'onanisme des filles n'est jamais évoqué, alors qu'il semble être de droit pour les jeunes mâles de *GTO*, la leçon administrée aux lectrices est plutôt moins conservatrice que celle de Fujisawa : si l'héroïne entend bien ne céder qu'après le mariage, l'auteure laisse sa meilleure amie faire don de sa virginité à un play-boy. Cette expérience, bien que réussie, dessille la jeune personne en lui faisant comprendre qu'attraction physique n'est pas amour. Le message est clair : « Si cela vous démange tellement, faites-le donc, et vous comprendrez que le vrai bonheur, ce n'est pas ça. » Shônen ou shôjo, le manga pour adolescents, tout en les titillant abondamment, invite les jeunes Japonais à se méfier des tentations du sexe, du moins jusqu'à la fin du lycée.

Dans les séries destinées aux jeunes gens qui ont passé l'âge du lycée, on fait l'amour. Mais nombre d'entre elles transmettent le même message que *GTO* et *Hanadan*. Les filles qui vendent leur corps avec une décontraction cynique pour s'offrir des sacs de luxe finissent par comprendre, comme le dit l'une des jeunes call-girls de *Delivery*, que « quelqu'un pleurera pour ça », à quel point les pères dont elles méprisaient la vie étriquée de *salaryman* se sont sacrifiés pour elles, et certaines se suicident. Celles qui manipulent les garçons par le bout du phallus le paient cher, sentimentalement ou socialement¹, et les héroïnes de la nouvelle génération de dessinatrices ont beau être très libres de leur corps, le cœur, nous l'avons vu, ne s'en satisfait pas vraiment. Rien ne vaut, au bout du compte, une relation stable et le mariage à la clé.

1 Vendent leur corps : *Delivery*, *Ikebukuro West Gate Park*. Par le bout du phallus : *Entre les draps*, *In the Clothes Named Fat*.

FOISONNEMENT DU SEXE, URGENCE
DÉMOGRAPHIQUE ET « 3^E CATÉGORIE »

Nonobstant ce conservatisme foncier, le discours du manga sur la sexualité est devenu extrêmement libre. Significatif à cet égard, le formidable succès de *Step Up Love Story*, une « comédie érotique informative » dont les timides héros, mariés vierges et ignorants de tout, accèdent pas à pas depuis 1997 à la virtuosité et à la liberté, jusqu'à découvrir avec ravissement les joies des figures de groupe et de l'adultère bien mené. Chemin faisant, le lecteur reçoit nombre d'informations précieuses, à commencer par la taille moyenne du pénis nippon prêt à l'action (12,7 cm), et mille conseils utiles au débutant (comment éviter l'éjaculation précoce ou se protéger sans débander) comme au pratiquant confirmé.

D'autres séries ressuscitent gaillardement l'esprit du vieux shintô, la tradition paysanne de sexualité débridée et ses rites phalliques. Au hasard de gares inconnues, de dignes quinquagénaires découvrent avec effarement, puis enthousiasme, d'étranges bourgades où l'on fait l'amour en pleine rue avec autant de naturel que l'on se dit bonjour. Dans des villages reculés, les femmes se chargent encore rituellement de l'initiation des adolescents en prélude à des *matsuri* orgiaques, et de jeunes citadins redécouvrent l'esprit du vieux Japon en s'unissant aux jolies servantes des kamis locaux devant d'énormes phallus de pierre¹. Les éphèbes du *boys love* et les filles-enfants des fantasmes *otaku* s'échappent des séries spécialisées pour contaminer jusqu'au roman noir, à l'action policière et à la science-fiction². Et

1 Purgatoire pour vierges : *Stairway to Heaven*. Etranges bourgades : *Voyage à Uroshima* [2000]. Adolescents initiés : *Initiation* [2001-2002]. Servante et phallus : *Tajikarao – L'esprit de mon village* [1999-2000].

2 Roman noir : *Banana Fish*. Action policière : *Gunsmith Cats* [1991-1997]. Science-fiction : *Seraphic Feather* [1993-2008].

Sailor Moon, comme ses émules court vêtues, nourrit les fantasmes masculins autant, sinon davantage, que l'imaginaire des collégiennes auxquelles les éditeurs de *Nakayoshi* la destinaient originellement.

Ce foisonnement du sexe dans tous ses états a certainement quelque chose à voir avec les deux crises qui ébranlent Japon contemporain. La crise économique, qui a libéré l'hédonisme refoulé par la société de contraintes, et la crise démographique. Dans un pays qui devrait avoir perdu 10 millions d'habitants en 2025, faire des enfants devient une question de survie nationale. Enseigner aux jeunes les bases de l'amour physique d'une manière claire et amusante, fût-ce en manga, et promouvoir par tous les moyens l'acte de chair, peut être considéré comme une œuvre de salut public. Quitte à courir sur les brisées de la vieille et franche pornographie qui, forte d'une longue tradition illustrée par les « images de printemps » et l'*ero-guro* de l'ère Meiji, constitue une part appréciable de la production de bande dessinée japonaise.

Le manga pornographique (*kannô manga*) est comptabilisé sous la rubrique « 3^e catégorie » (*sanryû manga*), aux côtés des magazines consacrés aux divertissements populaires, tels que le *pachinko* et le mah-jong. Ce marché, aux mains d'une trentaine de petits éditeurs, constitue un enjeu économique non négligeable : sur 300 magazines publiés pour le lectorat masculin entre 1975 et 1995, la moitié relevait de la « 3^e catégorie » : 104 pornographiques, dont beaucoup jouent au chat et à la souris avec les autorités en changeant régulièrement de nom, 20 consacrés au *pachinko* ou au mah-jong, et 15 « divers », dont la plupart associent des séries plus ou moins chaudes à de l'ultraviolence et à des histoires de jeu, de yakuzas et autres hommes forts. Les fanzines du *dôjinshi*, nous l'avons vu, constituent également

un haut lieu de la production pornographique, le plus souvent sous forme de parodie des séries à succès.

ARBITRAIRE ET AUBERGINES :
LA CENSURE *MADE IN JAPAN*

Au Japon, la distribution, l'exposition ou la vente de matériaux obscènes sont dûment punies par l'article 175 du Code pénal de deux ans d'emprisonnement ou d'une amende de 2,5 millions de yens (21 700 euros) au maximum. Ces peines sont plus légères qu'en France (trois ans et 45 000 euros), mais la définition de « l'obscénité » (*waisetsu*) est redoutablement imprécise. En 1957, la Cour suprême, condamnant l'éditeur et le traducteur de *L'Amant de lady Chatterley*, a défini comme obscènes les œuvres « qui stimulent ou excitent gratuitement (?) le désir sexuel d'une manière qui blesse le sentiment de pudeur communément présent chez une personne normale ordinaire (?) et qui va à l'encontre des concepts de la saine morale sexuelle (?) ».

Cette définition triplement problématique laisse aux juges tout pouvoir pour décider de ce qui est susceptible de tomber sous le coup de l'article 175. La Cour suprême a toutefois admis du bout des lèvres que le « caractère artistique » d'une œuvre pouvait l'exonérer partiellement de l'accusation d'obscénité. La magistrature suprême nippone, à l'inverse de ce qu'a fait son homologue américaine au terme du combat judiciaire opposant le magazine *Hustler* au télévangéliste Jerry Falwell, a aussi refusé de placer la pornographie sous la protection du principe de la liberté d'expression garantie par l'article 25 de la Constitution. Elle a opposé à ce dernier les articles 12 et 13 qui font du « bien-être public » – dont la « saine morale sexuelle » participe aux yeux des juges – un autre droit constitutionnel qu'il appartient aux autorités de protéger.

S'agissant des images graphiques et autres, l'arbitraire est toutefois étroitement borné par une jurisprudence qui définit l'obscénité par la seule représentation des toisons pubiennes ou de la pénétration. Tant qu'ils ne sont pas figurés, n'importe quelle situation peut être représentée – si violente ou dégradante soit-elle –, ce dont les cinéastes et les dessinateurs spécialisés ne se privent pas. En conditionnant l'application de l'art. 175 à des critères purement formels, la justice nippone a établi en pratique une liberté quasi absolue de piétiner en images cette « saine morale sexuelle » que la Cour suprême entend protéger.

Les éditeurs s'accommodent fort bien de cette règle du jeu que leur a fixée la censure. Selon eux, éviter le plus cru de la vulgarité permet à la pornographie de capter un public plus large, et la satisfaction des fantasmes s'accommode au mieux de la place laissée à l'imagination de l'amateur que le poète Kamono Chômei vantait déjà au XII^e siècle :

Dans le brouillard d'automne
Presque aucune feuille
Vue excitante
Mieux qu'une vision claire
Ce à quoi l'imagination donne essor

Jouer avec les interdictions est ainsi devenu une forme d'art, souvent humoristique et très appréciée des connaisseurs. Elle a fait la réputation et la fortune de certains mangakas spécialisés dans les aubergines, *daikon** et autres *matsutake**, côté légumes ; serpents, concombres de mer et anguilles frétilantes ; fusées, trains express et bombes, côté technologique, sans oublier le *tengu** à long nez. En guise de substituts femelles, les conques, coquillages de toutes formes et autres réceptacles universels voisinent avec les spécialités gastronomiques locales comme le *dorayaki**, mais aussi avec

une inquiétante inspiration marine : algues, traîtresses anémones de mer, crabes agrippeurs et poulpes préhensiles. Le maître du genre a été Masamichi Yokoyama, dont « Fin prêt et brûlant d'y aller » (*Yaruki man-man*) fit pendant un quart de siècle les beaux jours du tabloïd *Nikkan Gendai*, jusqu'à la mort de son auteur en 2003. Comme le prouve aussi le succès de *Step Up Love Story*, qui respecte scrupuleusement le triple interdit et n'use pas non plus des aubergines, point n'est besoin de faire œuvre de réalisme cru à la manière d'un site Internet du genre « penetrationsprofondes.com » pour évoquer toutes les figures de la sexualité d'une manière propre à stimuler « ce à quoi l'imagination donne essor », y compris dans l'esprit de la fameuse « personne normale ordinaire » chère aux magistrats nippons.

LES AMBIGUÏTÉS DE LA PORNOGRAPHIE AU FÉMININ

En matière de sexe, les traitements violents ou dégradants auxquels les censeurs nippons ne trouvent rien à redire sont traditionnellement le lot des femmes plutôt que celui des hommes, on est donc tenté de voir dans la licence hypocritement octroyée à la pornographie l'effet d'un machisme qui se retrouve dans les dispositions du Code pénal japonais touchant le viol, ou dans le très long refus des parlementaires nippons à légiférer sur les violences domestiques. Cette interprétation est confortée par la place disproportionnée qu'occupent, dans la pornographie nippone, le viol et les pratiques sadomasochistes dont les femmes sont victimes, ainsi que par le fait que celles-ci y prennent presque toujours plaisir au final.

Toutefois, l'accusation doit être nuancée, car la bande dessinée japonaise dédiée aussi aux femmes de la pornographie spécifiquement conçue à leur intention. Celle-

ci compte pour environ 20 % des séries publiées dans les *ladies comics*, où elle voisine avec des romances à la Harlequin, des mélodrames familiaux et des séries traitant de la condition et des carrières féminines. Le play-boy expert, l'étudiant désireux de découvrir les choses de la vie, le voisin malin, le livreur vigoureux et autres plombiers de passage, providences de l'épouse délaissée, sont des personnages récurrents. S'il peut arriver que les femmes prennent hardiment les choses en main, nombre de dessinatrices les peignent tout comme leurs collègues mâles, en victimes consentantes qui n'accèdent jamais mieux au sommet du plaisir, dans ces grands geysers de cyprine dont le taoïsme enseigne qu'ils sont inséparables du parfait orgasme, que lorsqu'on les brusque plus ou moins cruellement, quitte à reprendre ensuite (mais pas toujours) l'initiative.

S'il est vrai que la victoire des femmes japonaises est d'avoir pris, au fil de l'après-guerre, le contrôle de plus en plus grand d'une sphère propre, on ne peut que s'interroger sur le fait que la pornographie qui y a droit de cité est presque aussi brutale que celle destinée aux hommes. Pourquoi donc, quand on en vient au fond des choses du sexe, l'héroïne se retrouve-t-elle si souvent dans le rôle de la victime? Serait-ce parce que, si les dessinateurs des *ladies comics* sont souvent des dessinatrices, leurs éditeurs restent des hommes? Mais dans la mesure où les consommatrices achètent librement ce qu'ils leur proposent, l'explication reste un peu courte...

LA PORNOGRAPHIE, DE LA CONTRE-CULTURE AU BUSINESS

Sous le nom d'*ero gekiga*, la pornographie a connu un premier boom spectaculaire au lendemain de 1968. Parmi les étudiants qui avaient vu leur avenir se boucher

pour cause de militantisme, certains tentèrent leur chance comme petits éditeurs ou dessinateurs de manga. La pornographie offrait des débouchés assurés, et peut-être le plaisir de continuer par d'autres voies le combat subversif.

Dans les petits magazines *kannô*, les dessinateurs avaient une grande liberté à condition de donner au lecteur ce qu'il attendait. Au début des années 1970, l'*ero gekiga* nourrissait ainsi occasionnellement certains mangakas tels Yoshikazu Ebisu, Junichi Nôjô, Jun Ishikawa (et même, selon ce dernier, Katsuhiro Ôtomo), qui accéderont ensuite à la notoriété¹. Il en résulte des combinaisons multiples de l'érotisme hard avec l'humour, les séries historiques, le manga d'arts martiaux, l'héroïc fantasy, le fantastique – qui permet de multiplier les figures inédites en créant des monstres dotés d'appendices ad hoc – et jusqu'au manga de société². Ces mélanges multiples confèrent à ce que l'on hésite dès lors à qualifier de « pornographie » une variété et une profondeur qui en font beaucoup plus que ce que l'on stigmatise chez nous sous ce nom, même si la bande dessinée italienne, notamment, ne les ignore pas : saluons ici les charmes de *Druuna*, et Milo Manara pour l'ensemble de son œuvre (*El Gaucho...*).

Un titre, *Manga Erogenika*, qui tirait à près de 100 000 exemplaires, incarne cet âge d'or où pornographie et contre-culture faisaient bon ménage dans de petits maga-

1 Ishikawa avec une série shôjo (*Uepon*) dans *Hana to Yume* en 1985. Nôjô avec des séries consacrées aux échecs japonais dans *Big Comic Spirits*. Ebisu avec ses séries burlesques sur l'univers des *salarymen*.

2 Humour : *Ogenki clinic* [1987], *Golden Boy* [1992-1997], *Angel Conspiracy* [1994]. Historique : *Ludwig II*. Arts martiaux : *Enfer et paradis* [depuis 1997]. Héroïc fantasy : *Dark Wirbel* [1993], *Zioïd* [1997]. Fantastique : *Urotsukidôji* [1987], *La Blue Girl* [1989], *Bondage Fairies* [1993], *Kirara* [1993-1997], *Le Baiser du diable* [1996], *Dark Crimson* [1999-2003]. Société : *La Vie ordinaire de Nagi-chan* [1996].

zines peuplés d'anciens soixante-huitards. Mais en 1978, les autorités sifflèrent la fin de la récréation. Quelques éditeurs furent gardés à vue, et *Manga Erogenika* fit faillite après avoir dû caviarder et réimprimer un numéro pour satisfaire aux exigences des censeurs. Les distributeurs automatiques de magazines pornographiques, qui étaient un ornement familier des rues japonaises, en ont disparu peu à peu. La pornographie imprimée n'en a pas moins continué à prospérer, mais elle a été dépouillée de tout parfum dérangeant de contre-culture; il émane plutôt désormais de certains éditeurs une forte odeur de yakuza.

Dans les années 1980 et 1990, le développement continu des univers de fiction enrichit le genre érotique/pornographique de multiples déclinaisons nouvelles et d'un vocabulaire de plus en plus spécialisé pour les désigner¹. Celles qui attirent le plus l'attention sont le *boys love* et le lolicom. Ce dernier, apparu en 1985 avec *Manga Burikko*², premier magazine spécialisé dans les héroïnes d'apparence très jeune à l'innocence agucheuse, a bientôt nourri une trentaine de publications dont les titres – *Candy, Lollipop, Lemon, Angel, Papipo* – fleurissent la pédophilie. Le plus dérangeant, aux yeux de ceux que préoccupe « la saine morale sexuelle », est que les grands éditeurs eux-mêmes s'intéressent à ce marché. Les trois grands publient du *boys love* soft, et leurs titres seinen flirtent volontiers avec le lolicom, à l'exemple

1 On considère généralement que *lemon* désigne l'ensemble de la production; *H* ou *ecchi*, les séries érotiques et le porno soft; *hentai*, les séries plus hard et/ou impliquant des déviances. *Yuri* ou *shôjo ai* désigne les amours lesbiennes; *yaoi*, *boys love*, *tanbikei* ou *shônen ai*, les séries d'amour au masculin; lolicom (complexe de Lolita), la pédophilie visant les filles; shotacom (complexe de Shôtarô), celle dont les petits garçons sont la cible; *furry*, les séries où des figures animales anthropomorphiques remplacent les filles; *tentacle*, celles où celles-ci sont livrées à des aliens du genre pieuvre; etc.

2 De « semblant » (*burî*) et « enfant » (*kodomo*).

d'*Afternoon* (Kôdansha), dont nombre de séries jouent sur l'érotisme des filles-enfants, et sont dessinées, comme *Seraphic Feather*, par des auteurs qui ont appris le métier dans les fanzines semi-pornographiques (*ecchi dôjinshi*). A nouveau, les parents s'alarment de voir collégiens et jeunes lycéens des deux sexes dévorer les magazines destinés à leurs aînés, où abondent les séries osées.

YWCA CONTRE OTAKU :

L'OFFENSIVE DE LA « CENSURE CITOYENNE. »

L'œuvre de censure est prise en mains, avec la bénédiction des autorités, par des associations – de la Young Women Christian Association (YWCA) au Conseil national des boy-scouts en passant par l'association des femmes du Parti socialiste et de multiples groupes constitués pour l'occasion – dont beaucoup sont télécommandées par un Conseil national pour le développement de la jeunesse placé sous l'égide de l'administration. Partout dans l'Archipel, ces groupes inspectent les librairies chaque semaine et transmettent des listes de titres aux autorités locales, afin qu'elles les classent comme « nocifs » (*yûgai*) et les frappent d'une interdiction d'exposition et de vente aux mineurs, ainsi qu'elles en ont le pouvoir. La pornographie n'est pas la seule cible; des séries burlesques, comme « Le crétin violent » (*Gekiretsu no baka*, 1988-1994), sont aussi *yûgai*-isées pour « vulgarité » (*geihin*).

Après l'arrestation en 1989 de Tsutomu Miyazaki, un fanatique de séries lolicom qui avait assassiné quatre fillettes et qui sera pendu en 2008, les médias se déchainent. Des politiciens de tous bords ne sont pas longs à essayer de se faire une réputation en dénonçant bruyamment le « manga nocif ». Le nombre mensuel des séries classées *yûgai*, qui

ne dépassait pas une quarantaine dans les années 1980, atteint un record de 739 en décembre 1990. Editeurs et dessinateurs de séries *ecchi* sont systématiquement inondés de lettres de protestation. Les autorités font des exemples, en commençant par le *dôjinshi*. En 1991, la police perquisitionne une série de librairies spécialisées dans la diffusion des fanzines, garde à vue leurs directeurs, confisque des milliers d'ouvrages, et convoque pour interrogatoire des dizaines de membres des clubs de manga amateur.

Certains mangakas font de la résistance. La Société pour la protection de la liberté d'expression du manga (Manga hyôgen no jiyû ni mamoru kai, 1992), qui mêle dessinateurs, éditeurs, avocats et fans, et Manga Japan (1993), réservée aux seuls professionnels, publient des appels contre la censure. Les grands vétérans sont au premier rang, à l'exemple de Takao Saitô, Tetsuya Chiba, Gô Nagai. Shôtarô Ishinomori, qui a succédé à Tezuka comme figure tutélaire avec le titre de « roi du manga » (*manga no ôsama*), préside les deux associations. Mais si le nombre des séries classées *yûgai* redescend autour de 200 par mois, cette baisse doit moins à ces protestations qu'à la prudence dont fait preuve l'industrie du manga. Les grands éditeurs ont promptement réagi en décidant d'emballer les séries osées sous film plastique afin d'empêcher le *yomitachi*¹, et ils en sacrifient quelques-unes à l'ire des antimanga¹. Le milieu du *dôjinshi* fait aussi profil bas. En 1993, les organisateurs du Comiket – la gigantesque convention du manga amateur – édictent à l'usage de leurs 16 000 exposants un guide insistant sur la nécessité de « se faire accepter par la société ».

1 Les principales victimes seront U-Jin (dont *Angel* sera également censuré en France), Naoki Yamamoto (présent sur le marché hexagonal avec le loufoque *Assate Dance*) et Milk Morizono, spécialiste des séries osées pour le lectorat féminin.

VERS UN MANGA « SEXUELLEMENT CORRECT » ?

La tension retombe, mais elle reparaît au tournant du XXI^e siècle. La crise se prolongeant, les autorités et les médias n'ont cessé de trouver des boucs émissaires, et c'est un rôle que la bande dessinée joue plus souvent qu'à son tour. Avec l'exportation croissante du manga, les autorités commencent en outre à se préoccuper de l'image du Japon qu'il véhicule, d'autant plus que la mondialisation expose de plus en plus l'Archipel aux normes internationales du « sexuellement correct ». Celles-ci stigmatisent particulièrement la pédopornographie, dont le Japon, sous le double effet de la vogue du lolicom et de la prohibition des toisons, qui a amené illustrateurs et photographes nippons à se faire une spécialité des sexes naturellement glabres, est devenu un centre de dissémination majeur sur Internet. Cela vaut aux parlementaires japonais de vives pressions des ONG vouées à la lutte contre la pédophilie, et l'ambassade américaine à Tôkyô elle-même donne parfois de la voix.

En 1999, lors du vote d'une loi contre la pédopornographie, le manga échappe de justesse à une disposition qui aurait concerné les représentations graphiques, que certains parlementaires n'ont toujours pas renoncé à faire voter. L'année suivante, le vote d'un texte visant à protéger les mineurs des « environnements sociaux nocifs » (*yûgai shakai*) pousse nombre de *convini*, qui jouent désormais un rôle important dans la diffusion du manga, à refuser tout titre susceptible de poser problème.

En 2002, pour la première fois, un éditeur de manga est traduit en justice au titre de l'art. 175. L'œuvre incriminée – *Misshitsu* [Chambre secrète] – était d'un réalisme outrancier pour ce qui concernait les organes, violait

ouvertement les trois critères formels, comme le promettait son sous-titre (*Beauty. Hair*), et ne pouvait guère prétendre au statut d'œuvre d'art. La défense le revendiquait néanmoins, en se référant non sans raison aux estampes d'Edo pour ce qui était du poil et du réalisme outrancier, et soutenait que la « saine morale sexuelle » sur laquelle se fonde la jurisprudence avait changé : à preuve, *Misshitsu* ne montrait rien qu'on ne trouvât aussi sur Internet. Mais les juges, dans un attendu d'une drôlerie probablement involontaire, considérèrent qu'on ne pouvait assimiler « une œuvre qui n'excite que la lascivité » aux estampes, patrimoine national qui « éveille la nostalgie », « pique l'intérêt » et « contribue à enrichir la vie sexuelle, surtout chez les couples mariés (?) »... L'accusé fut donc condamné à un an de prison avec sursis, que l'appel transforma en une amende de 1,5 million de yens.

Pour autant, la censure s'est globalement relâchée. Si les sexes continuent d'être floutés au cinéma, l'exception artistique admise par la Cour suprême s'étend aujourd'hui à la plupart des œuvres montrant du nu intégral. Dans la production pornographique, les pastilles censées dissimuler les organes sont réduites à leur plus simple expression. Les grands éditeurs, faisant flèche de tout bois pour tenter d'enrayer la baisse des tirages, ne semblent pas avoir été vraiment impressionnés par l'affaire *Misshitsu* : alors même que la sentence venait de tomber en première instance, Shôgakukan a publié un numéro « spécial sexe » de son titre phare, *Shôjo Comics*, dont les lectrices ont 14 ans d'âge moyen, avec viol, amour dans une salle de classe et « surprise osée de la première fois » (*bikkuri hatsu ecchi*).



Entre touche-pipi des petits diables de maternelle, « doses de sexe » conservatrices pour adolescents, corps libres et cœurs dolents des héroïnes de la nouvelle vague, manuels d'initiation qui enseignent fort bien tout sans rien montrer, réminiscences turgescentes du vieux shintô, séries hard pour ménagères et métissages de l'érotisme ou de la franche pornographie avec les genres les plus divers, le sexe est partout chez lui dans la bande dessinée japonaise – ni plus ni moins que dans la vie. Le manga porte haut la tradition gaillarde des vieux cultes de la fertilité qui a réussi, comme le peuple des *yôkai*, à survivre à la modernisation. Mais le foisonnement du sexe dessiné est aussi un effet du grand refoulement généré par la société de contraintes d'après-guerre – dont cette manière de s'accommoder *via* les univers de papier en vaut bien une autre.

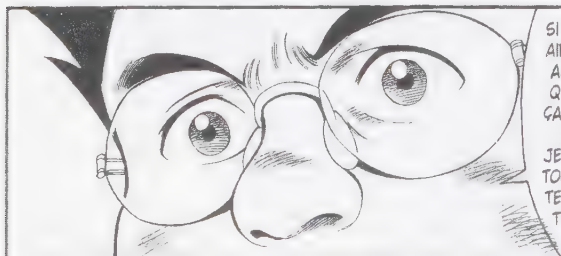
Nul doute, au demeurant, que la liberté avec laquelle le manga évoque et met en scène les choses du sexe – avec bien plus de fantaisie, d'humour et de pédagogie que de vulgarité – soit pour quelque chose dans l'attrait qu'il exerce aujourd'hui sur la jeunesse du monde. Les éditeurs français de bande dessinée, y compris les plus respectables, semblent l'avoir compris, qui (re)créent aujourd'hui des collections dédiées à l'érotisme.



J'EN AI BIEN ÉVIDEMMENT CONSCIENCE. LE NOMBRE DES EXPLOITATIONS VIABLES DE NOTRE PAYS SE RÉDUIT COMME PEAU DE CHAGRIN ...



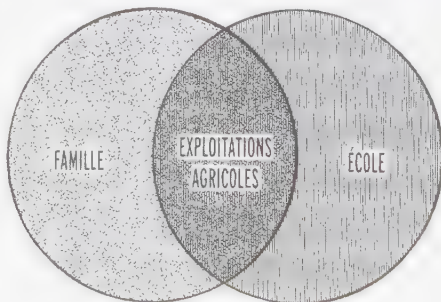
TOUT À L'HEURE, JE VOUS AI PARLÉ DES CINQ CENT MILLE AGRICULTEURS QUI CONSTITUENT LA CLÉ DE VOÛTE DE MON PROJET. SELON LES DERNIÈRES STATISTIQUES DU MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE, LE VIEILLESSEMENT DE LA POPULATION AGRICOLE NATIONALE FAIT QUE D'ICI 2010, IL NE RESTERA PLUS QUE HUIT CENT MILLE PERSONNES DANS TOUT LE PAYS QUI POURRONT ENCORE ÊTRE CLASSIFIÉES DANS LA CATÉGORIE "COMMERCIAL FARM HOUSE-HOLDS"⁽⁶⁸⁾ ET DONC SUSCEPTIBLES D'ÊTRE SÉLECTIONNÉES !



SI LE GOUVERNEMENT FOURNIT UNE AIDE D'UN MILLION DE YENS PAR AN AUX CINQ CENT MILLE PERSONNES QUE NOUS ALLONS SÉLECTIONNER, ÇA LEUR PERMETTRA DE STABILISER LEUR NIVEAU DE VIE. ET SI LES JEUNES DE NOS LYCÉES LES AIDENT TOUTS LES ANS POUR LEURS RÉCOLTES, ÇA LEUR PERMETTRA EN MÊME TEMPS DE RÉDUIRE LEURS COÛTS !

CE SYSTÈME NOUS PERMETTRAIT DE DÉVELOPPER L'AUTONOMIE ET LA SOLIDARITÉ LOCALES AUTOUR DES DEUX GRANDS AXES DE L'ÉDUCATION ET DE LA RÉGION !

 ÉDUCATION
 FIERTÉ LOCALE



ON PEUT SUPPOSER QUE DANS LES RÉGIONS, LES GENS ACHÈTERONT VOLONTIERS LES LÉGUMES QUE LEURS ENFANTS ONT AIDÉ À PRODUIRE, CE QUI INDIRAIT NATURELLEMENT L'APPARITION D'UN SYSTÈME DE CHISAN-CHISHO⁽⁶⁷⁾ ...

CHAPITRE 15

LE MONDE EXPLIQUÉ AUX ADULTES

LE MANGA "INFORMATIF"

Le Japon est souvent défini comme une « société de l'information » (*jôhō shakai*). Les Japonais en sont avides, sur tous les sujets imaginables. A cette obsession nationale, on peut voir une triple origine. D'une part, l'habitude de vivre dans une société extrêmement balisée engendre un sentiment d'inquiétude face à toute forme d'inconnu. D'autre part, la scolarité fait une place démesurée aux questionnaires à choix multiples (QCM), essentiels pour les contrôles de connaissances et les concours d'entrée à l'université, qui départagent les meilleurs élèves sur des points de détail. Enfin, dans une société très compétitive, « perdre la face » en semblant ignorer ce que sait quelqu'un d'autre peut être traumatisant ou dommageable. Il n'est pas jusqu'aux *otaku* qui n'amassent compulsivement la moindre bribe d'information sur l'objet de leur passion, et n'en tirent du prestige dans la communauté de leurs pairs. L'industrie du manga a su capitaliser sur cette obsession nationale.

LA QUATRIÈME MAMELLE DU MANGA

Dans les années 1980, les baby-boomers nippons sont entrés dans la trentaine et gravissent les premiers échelons

vers les responsabilités dans leur vie professionnelle commandée par l'ancienneté. La mondialisation progresse, générant dans les sociétés avancées une surcharge croissante d'informations pour lesquelles les grandes idéologies moribondes ne fournissent plus de grilles de lecture adéquates. Les Japonais en sont d'autant plus stressés que leur pays est traditionnellement peu ouvert au monde et essuie les critiques acerbes de l'Occident, effrayé par sa puissance économique. Ils éprouvent un besoin pressant d'informations et d'explications. Le manga est bien placé pour y répondre. Les *salarymen* n'ont guère de temps libre et lisent surtout dans les transports en commun aux heures de pointe, où il est plus facile de parcourir *Morning* ou *Big Comic* que de déplier un quotidien ; en outre, toute la génération du baby-boom est acculturée à la narration graphique. Les éditeurs trouvent dans le manga « informatif » ou « explicatif » (*jôhō* ou *kaisetsu manga*) un moyen de fidéliser les adultes engagés dans la vie active, et les mangakas, moins jaloux de leur art que nos dessinateurs, ne répugnent pas à en produire, quitte à illustrer des séries sur la cuisine, le golf, la vie militaire ou l'économie.

En 1986, le succès des *Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée* marque les grands débuts d'un genre qui se présente sous de multiples formes. Il peut être « pour débutants » (*nyûmon manga*) ou « érudit » (*unchiku manga*). Il peut contenir aussi peu de fiction qu'un manuel (*manueru manga*) ou développer des scénarios complexes ayant pour cadre l'entreprise (*salaryman* ou *business manga*), mais aussi le quotidien des ménagères (*ladies comics*). Il explore l'univers politique (*seiji manga*) et s'empare des problèmes de société (*shakai manga*), véhiculant parfois des messages idéologiques extrêmes. Plus généralement, il se veut donneur de « leçons de vie » à l'usage des adultes, ce qui lui permet

d'introduire de l'épaisseur, voire du drame humain, jusque dans les séries consacrées à la cuisine (*gourmet manga*) ou à l'œnologie. L'industrie du manga a développé ainsi une gamme très profitable de magazines pour trentenaires, puis pour quadra- et quinquagénaires, et démontré le potentiel de son produit comme un outil de communication, que les autorités et les entreprises utilisent de plus en plus. Après le shônen, le shôjo et le seinen, le manga informatif destiné aux adultes actifs est devenu la quatrième des mamelles auxquelles se nourrissent les éditeurs japonais.

UN PEU DE THÉORIE :

POLITIQUE ET AMOUR SUR UNE TOMBE ANTIQUE

L'image constitue un instrument de communication exceptionnel. Là où le déchiffrement abstrait de l'écrit s'interpose entre le message et le récepteur, la communication visuelle impose un ressenti immédiat qui laisse à ce dernier moins de latitude pour prendre ses distances avec ce qu'on veut lui communiquer : le lecteur de bande dessinée n'a pas encore lu les bulles que son impression est déjà à moitié faite. En outre, l'image implique le récepteur davantage que l'écrit, parce qu'elle ne dit rien que notre regard ne puisse interpréter à sa manière. « Recevoir » une image, c'est toujours se l'approprier : le soldat noir face au drapeau français dont Barthes a fait l'une de ses *Mythologies*¹, rien n'empêche d'imaginer qu'il rêve en secret d'émancipation, et les protagonistes du *Baiser de l'Hôtel de Ville* capté par Robert Doisneau peuvent aussi bien être de libres amants de passage que deux tourtereaux prêts à convoler pour la vie. Cela vaut aussi pour la narration graphique qui, si elle ne laisse pas toute liberté d'interprétation au récepteur, l'oblige à créer lui-même la

1 Roland Barthes, *Mythologies*, Le Seuil, 1957.

continuité du récit en reliant les cases par l'esprit : lire une bande dessinée, c'est toujours un peu « la faire », et donc – fût-ce inconsciemment – « la faire sienne ».

Le statut initial de la bande dessinée comme divertissement lui permet aussi, même élevée (ou réduite?) au rang d'instrument de communication, d'utiliser en toute légitimité une gamme de registres – du bouffon au choquant – inaccessible à l'écrit : dans une notice de montage, là où le texte ne peut que préciser platement qu'« une fausse manœuvre présente un risque de choc électrique pouvant entraîner un danger mortel pour l'utilisateur », un personnage comique aux yeux exorbités et aux cheveux crépitants d'étincelles qui bondit comme un cabri au milieu des éclairs captera mieux l'attention...

En outre – et c'est là son principal atout par rapport à une chronique du *Monde* –, le manga informatif peut utiliser une trame scénaristique à suspense pour retenir le lecteur auquel il destine son message. Ainsi, toutes les séries du manga politique assaisonnent leurs prescriptions idéologiques d'une forte dose d'action violente, de sexe, de romance, et de drame tire-larmes, sans oublier le *yamaba* de rigueur toutes les vingt ou trente pages. Le jeune politicien en colère de *Sanctuary* (1990-1995), qui se voue à rendre au Japon sa vigueur morale d'antan pour affronter les périls de la mondialisation, ne peut faire moins que d'avoir survécu aux camps de la mort cambodgiens, de mettre la vice-présidente des Etats-Unis dans son lit, de travailler en duo avec un yakuza qui fait gicler l'hémoglobine à gros bouillons, et d'être rongé par une maladie fatale. Héros de *Eagle – The Making of an Asian-American President* (1998-2001), le *nissei** japonais qui, dix ans avant Barack Obama, surgit de nulle part pour emporter l'investiture démocrate et entrer à la Maison Blanche, se doit d'avoir tué

une femme enceinte au Vietnam, possédé sur une tombe très ancienne une jeune fille d'Okinawa qui, bien qu'enceinte elle aussi, lui a noblement rendu sa liberté pour qu'il puisse changer le monde, et d'avoir pour beau-père un banquier criminel. La recette est la même que dans *GTO* : le mélange de fiction débridée et de réalité – *Sanctuary* suit au plus près les évolutions de la scène politique japonaise au long des cinq années de sa parution, et *Eagle* apprend tout au lecteur sur le déroulement et les coulisses des primaires américaines – crée un univers assez trépidant pour captiver le lecteur, assez fantaisiste pour ne pas le lasser sur le chemin du bureau, et néanmoins assez réaliste pour que les leçons qu'on y donne soient recevables.

Le fait que le manga informatif voisine dans les magazines avec des séries de fiction pure – *Eagle* avec *Golgo 13* dans *Big Comic* et *Sanctuary* avec *Azumi*, la jeune ninja romantique et court vêtue, dans *Big Comic Superior* – y contribue aussi. L'immédiateté de son impact, l'appropriation inconsciente de son contenu et le brouillage des frontières entre fiction et réalité confèrent au manga informatif un impact qui abaisse ce que l'on pourrait appeler « le seuil d'incrédulité ». La question de la crédibilité ne se pose plus : que la lycéenne à la petite culotte entrevue soit une mignonne vampire n'empêche pas le jeune lecteur de suivre passionnément l'histoire ; son aîné, sautant de la fiction à la semi-réalité à mesure que se succèdent les stations du train de banlieue, ne bute pas davantage sur le fait que le politicien au cœur pur de *Sanctuary* fasse équipe avec un mafieux meurtrier, avalant tout ensemble la fiction et le message politique néo-conservateur et très nationaliste que véhicule la série d'Ikegami.

Encore faut-il, pour être réceptif aux messages transmis par la narration graphique, maîtriser les codes

de ce langage. Cela est d'autant plus vrai que le manga est beaucoup plus codé que notre BD. Or, depuis les années 1980, le Japon abrite la première génération adulte au monde à avoir appris dans sa quasi-totalité à déchiffrer la narration graphique en même temps qu'elle apprenait à lire. Rien d'étonnant donc que l'Archipel ait été le premier pays à utiliser la bande dessinée à grande échelle comme un média à l'usage des adultes.

LES MEILLEURS DU MONDE!

L'ÉCONOMIE EXPLIQUÉE AU *SALARYMAN*

En 1986, le grand quotidien économique *Nihon Keizai Shinbun* choisit le manga pour mettre à la portée du grand public les travaux d'une série de séminaires qu'il a organisés autour du modèle économique nippon. Au moment où le néo-libéralisme anglo-saxon promu par Margaret Thatcher et Ronald Reagan prétend imposer son hégémonie au monde, *Les Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée* exalte la spécificité du capitalisme nippon. Sur fond de conflit commercial avec les Etats-Unis, de hausse du yen qui pénalise les exportations japonaises, de guerre Iran-Irak qui met à mal la stratégie pétrolière de Tôkyô, et de vieillissement de la population, Shôtarô Ishinomori met en scène l'affrontement entre deux jeunes cadres du groupe « Mitsutomo¹ » – le gentil Kubo, fidèle aux valeurs japonaises, et son collègue Tsugawa, converti au néo-libéralisme. De leurs échanges souvent acerbes, il ressort que mieux vaut construire des centres de recherche que des Disneylands, maintenir les seniors chez eux entre les mains aimantes de leurs proches plutôt que les parquer dans de coûteuses maisons de retraite, ne pas vendre

1 Contraction de Mitsui et de Sumitomo, deux des plus grands conglomérats japonais.

d'armes, reconvertir l'agriculture nipponne dans la tomate bio plutôt que dans le foie gras, et « penser autant aux sentiments qu'à la production »... Chemin faisant, de multiples notes apprennent tout au lecteur sur la différence entre prix FOB, CIF et FAS, la réglementation américaine sur le *local content*¹, ou les subtilités des politiques monétaires. L'ego du samurai d'entreprise nippon ne peut qu'être conforté à la pensée que « au Japon, le gouvernement, l'entreprise et les travailleurs entretiennent des relations de coopération plutôt que les relations conflictuelles que l'on rencontre en Europe », et que, à bien considérer la structure de leur commerce avec l'Archipel, « c'est dans la catégorie des pays en voie de développement [...] que doivent être rangés les Etats-Unis ». Une petite dose de comique apportée par une employée de bureau enfantine et un junior pataud, un zeste de drame familial et une pincée d'histoire nationale complètent la recette, qui fit vendre 550 000 exemplaires de la série en *tankôbon*.

La glorification du modèle japonais se retrouve dans le *salaryman manga*, dont l'archétype est l'incroyable *Shima Kôsaku*, de Kenshi Hirokane, qui a fêté en 2008 son quart de siècle, son 27^e volume et les 30 millions d'exemplaires vendus. Le héros éponyme gravit le premier échelon de sa carrière en 1983 dans la société de commerce du groupe Hatsushiba, alias Matsushita (Panasonic), où Hirokane a lui-même travaillé pendant sept ans. Le jeune chef de bureau Shima avait alors l'âge de ses lecteurs, qui entraînent dans la trentaine ; un quart de siècle plus tard, approchant comme eux de la retraite,

1 FOB (*franco on board*), CIF (*cost insurance and freight*) et FAS (*free alongside ship*) : trois méthodes pour facturer les marchandises à l'exportation. *Local content* : clause qui fixe le pourcentage minimum de pièces produites localement que doit contenir un produit afin de ne pas être considéré (et taxé) comme « importé ».

il a réussi un « sans faute » : son accession à la présidence de « Hatsushiba », en 2008, a été commentée dans tous les journaux télévisés de l'Archipel, et jusque dans les magazines économiques internationaux. Celui qu'on a baptisé « le *salaryman* le plus populaire du Japon » incarne tout ce que ses homologues ne peuvent que rêver d'être : impeccablement élégant quoique sanglé dans le costume de rigueur, autonome et osant parler franc mais parfaitement intégré au groupe, étranger aux luttes d'ambitions et cependant brillamment promu, marié mais séducteur impénitent, parfait anglophone toujours à l'aise face aux étrangers... Chaque épisode est aussi une mine d'information sur un secteur spécifique de l'économie, depuis les enchères internationales de grands vins jusqu'à la délocalisation de la fabrication des composants électroniques au Vietnam, en passant par la gestion d'un label de musique. Hirokane n'oublie ni le sexe (le héros a un fils illégitime et utilise volontiers ses maîtresses pour avancer sa carrière), ni l'action (il s'acoquine à l'occasion avec la mafia chinoise), ni la note comique, fournie par le harcèlement sexuel dont l'élégant Shima est victime de la part de son inamovible et malgracieuse secrétaire. La vision de l'économie est aussi japonaise qu'il se doit : quand « Hatsushiba » fusionne avec son rival « Goyo » en 2007 – préfigurant la fusion entre Matsushita et Sanyo qui se réalisera l'année suivante – le président Shima impose qu'il n'y ait aucune réduction d'effectifs...

Succès oblige : le *salaryman* le plus populaire de l'Archipel aura de multiples épigones, depuis l'ancien *bad boy* transformé en membre méritant de la grande famille de l'entreprise et qui utilise son expérience mafieuse pour déjouer les intrusions des yakuzas dans le monde des affaires, jusqu'à la jeune cadre dynamique qui commence une brillante

carrière en plein débat sur la promotion de l'égalité des femmes au sein de l'entreprise, et à laquelle il ne faudra que cinq ans pour devenir PDG. Au hasard des séries, le lecteur pourra aussi découvrir les dessous d'un grand hôtel ou ceux des PME d'Ôsaka en difficulté¹. Au passage, le mix-média s'enrichit aussi d'une profitable gamme de manuels du genre « Les conseils de Shima Kôzaku : 80 recettes pour devenir une forte personnalité » ou « Comment se faire des amis à la manière de Shima Kôzaku »...

LE GOUVERNEMENT DU MONDE :

« FIERTÉ », POLITIQUE-FICTION ET GÉOPOLITIQUE

Déjà utilisée, comme partout, pour la propagande de guerre, la bande dessinée japonaise a fait ses débuts dans la communication politique pendant la lutte contre le Traité de sécurité nippo-américain en 1960. Pour le compte des syndicats socialistes, Ishinomori – déjà lui – réalisa notamment avec le duo Fujiko Fujio un pamphlet en images contre le traité. Disparu sous l'effet de la prospérité qui détournait la société japonaise des joutes idéologiques, le manga polémique a effectué un retour en force dans le climat de frustration et d'incertitude nourri par la crise des années 1990. Le maître incontesté du genre est Yoshinori Kobayashi, qui poursuit depuis 1992 son « Manifeste de la fierté » [*Gômanisumu sengen*], suite de pamphlets imprécatoires où il nie les crimes jadis perpétrés en Asie par les armées impériales et vilipende à longueur de planches l'establishment japonais, les Etats-Unis et la Chine. Bible de l'extrême droite nippone, cette série révisionniste et xénophobe a fait de Kobayashi un commentateur très en vogue dans les médias et l'un des

1 *Bad boy* : *Salaryman Kintarô*. Femme PDG : *Kono hito ni kakero*. Hôtel : *Hotel* [1984-1998]. PME : *Naniwa kin'yûdô* [1990-1995].

mangakas les plus vendus au Japon – ce qui lui a permis de s’affranchir de toute censure éditoriale en créant sa propre revue, « Moi-isme » [*Washisumu*, 2002-2009], dont le tirage a atteint 100 000 exemplaires. D’autres mangakas, sans posséder sa virtuosité graphique et narrative, charrient la même idéologie révisionniste que Kobayashi et vilipendent la Chine et la Corée. Le *manhwa*, frère coréen du manga, leur donne d’ailleurs la réplique sur le même ton avec des séries où un Japon redevenu fasciste se jette sur ses voisins, persécute les Coréens vivant sur son sol, et reçoit finalement des courageuses forces armées coréennes la leçon qu’il mérite¹.

Depuis les années 1990, les grands éditeurs multiplient les séries traitant de la vie politique (*seiji manga*). Tant que le vieux parti libéral-démocrate (PLD) dominait sans partage la scène politique, ce qui s’y passait n’avait rien qui pût passionner l’opinion. Mais quand, à la faveur de la crise qui a déstabilisé le Japon, les luttes politiques sont devenues âpres et pleines de rebondissements, des stars au style flamboyant sont nées, tel Junichirô Koizumi, alias « Cœur de Lion », Premier ministre de 2001 à 2006, et l’opinion s’est passionnée pour le spectacle... Il y avait là matière à manga. Dès 1989, Shôgakukan a lancé « Le tracteur électoral » [*Hyôden no bulldozer*, 1989-2004], dont le héros ressemblait fort à Ichirô Ozawa, principal artisan du changement qui s’amorçait alors sur la scène politique nippone, et dont le scénario décrivait crûment la cuisine électorale et les coulisses du Parlement; l’année suivante, l’éditeur y a adjoint les duettistes de *Sanctuary*. Kôdansha a riposté avec pas moins de trois séries. « La juste cause de Kaji Ryûsuke » [*Kaji Ryûsuke no gi*, 1991-1998], par

1 La Chine : *Manga Chûgoku nyûmon. Yakkai na rinjin no kenkyû* [2005]. La Corée : *Kenkanryû* [2005]. Le manhwa : *Nambul. Histoire de la guerre entre la Corée et le Japon* [1994].

l'auteur de *Shima Kôzaku*, a suivi pendant sept ans les développements de la tempête politique qui secouait l'Archipel, jusqu'à ce que son charismatique héros, réformateur et nationaliste affirmé, devienne Premier ministre. « L'élection de Kunimitsu » [*Kunimitsu no matsuri*, 2001-2005], dont le héros est un *bad boy* guérisseur du monde inspiré de *GTO*, visait le public adolescent. *Eagle*, dans lequel un jeune sénateur inconnu d'origine japonaise enlève les primaires démocrates à la barbe d'Al Gore et d'Hillary Clinton et entre à la Maison Blanche, ciblait un lectorat adulte intéressé aux problèmes internationaux.

Le *seiji manga* est de la « fiction réaliste ». On y trouve action, suspense, rebondissements dramatiques, complots, violence et sexe, mais les personnalités et les partis politiques y figurent sous des alias transparents, voire sous leur véritable nom, et le scénario suit le plus souvent l'actualité locale et internationale. Le parti pris de la plupart de ces séries reflète le point de vue des « néo-conservateurs » – droitiers et nationalistes, mais hostiles au vieil establishment PLD – qui ont animé la scène politique japonaise pendant toute la décennie 1990. Ce parti pris était dicté par les attentes d'une l'opinion lassée du trop long règne libéral-démocrate et par des exigences scénaristiques (pour concocter une bonne histoire, rien ne vaut un idéal, une quête et du changement). Il reflétait aussi l'idéologie qui dominait à l'époque parmi les cadres des grandes maisons d'édition comme dans toute la classe moyenne japonaise. Moins extrémiste que celui de Kobayashi, le message du *seiji manga* le rejoint néanmoins dans la critique virulente de l'establishment, la glorification des leaders charismatiques, un mépris guère voilé pour les citoyens ordinaires, et la volonté de « réveiller l'énergie nationale » face à la mondialisation perçue comme une menace.

On retrouve les mêmes ingrédients dans le thriller géopolitique, version manga des best-sellers à la Tom Clancy¹. Ce genre fleurit depuis que l'effondrement du communisme et le grand retour du géant chinois ont entraîné une recomposition de l'ordre international qui remet en question la posture pacifiste du Japon – lequel a officiellement renoncé à l'usage de la force depuis 1947, en vertu de l'article 9 de sa Constitution. Le maître du thriller géopolitique est Kaiji Kawaguchi. Dans sa « Flotte silencieuse » [*Chinmoku no kantai*, 1988-1996], un officier sous-marinier japonais s'empare d'un bâtiment high-tech, le rebaptise *Yamato*^{*}, et se lance dans une croisade pour le désarmement mondial qui lui vaut d'être pourchassé par la marine américaine et abattu à New York dans l'enceinte même de l'ONU, mais non sans avoir converti à sa noble cause les sous-mariniers du monde entier. Cette série suscita un véritable débat national qui gagna même le Parlement. Kawaguchi s'est ensuite lancé dans *Zipang*, où l'équipage d'un destroyer ultra-moderne de la marine japonaise, projeté dans le temps en pleine guerre du Pacifique, est déchiré depuis 2000 entre la tentation d'en modifier le cours et la crainte de bouleverser une histoire d'où sa patrie est sortie, en définitive, prospère et pacifiée. Parallèlement, le prolifique Kawaguchi poursuit *Spirit of the Sun*, où l'Archipel, fracturé par un séisme cataclysmique, est divisé depuis 2002 entre deux entités dominées par la Chine et par les Etats-Unis.

Ces trois best-sellers traduisent le même nationalisme souffrant, entre traumatisme indélébile de la défaite, crainte des géants qui étreignent l'Archipel, et désir frustré de jouer un rôle en vue sur la scène mondiale. En ce début

1 Lequel, avec – entre autres – le récit d'une guerre future entre les Etats-Unis et le Japon (*Dettes d'honneur*), montre que le nationalisme exacerbé du genre n'est pas propre à sa déclinaison japonaise.

du XXI^e siècle, ce nationalisme anxieux est peut-être le sentiment le plus propre à servir aux Japonais de succédané aux grandes narrations idéologiques d'antan. En s'emparant avec succès, le manga a fait une fois de plus la preuve qu'il est bien davantage qu'un divertissement : un média formidablement apte à traduire les traumatismes et les aspirations profondes de la nation japonaise.

LA SOCIÉTÉ, ET COMMENT ELLE DEVRAIT ÊTRE : LE *SHAKAI MANGA*

Les années 1980 voient aussi l'essor d'un autre genre semi-informatif, baptisé « manga de société » (*shakai manga*). Nous avons vu plus haut comment les comités éditoriaux font réaliser par leurs dessinateurs des œuvres préformatées traitant, au masculin ou au féminin selon le moment et le besoin, de la grandeur de la vocation militaire ou médicale, des joies de la profession d'avocat, de la revitalisation des campagnes ou de l'égalité des femmes dans l'entreprise¹... A côté de cette production de commande, d'autres auteurs s'inscrivent dans la tradition des *kibyōshi* d'Edo, qui exploitaient volontiers les faits divers à sensation, et celle de leurs aînés du *gekiga*, qui témoignaient sans concession de la dureté de la vie dans le Japon de l'immédiat après-guerre ; ceux-là se saisissent des phénomènes sociaux et de l'actualité pour tisser la trame de scénarios qui critiquent avec plus ou moins de virulence une société que la crise des années 1990 a remise en question.

1 Forces armées : *Doitsumo koitsumo, Yamato nadeshiko to umarete wa* [Parce que je suis une vraie Japonaise!]. Vocation médicale masculine : *Super Dr K* [1988-1998], *Say Hello to Black Jack*. Féminine : *Kochira Tsubaki san-fujinka* [1990-2001], *Nurse Station* [1991-2001], *Kyūkyū heart chiriyōshitsu* [1997-2001]. Avocat(e) : *Hikari to yami no hōshiki*. Campagnes : *Les Fils de la terre* [2002-2003]. Femmes en entreprise : *Kono hito ni kakero*.

L'un des meilleurs exemples sur le marché français est *Ki-itchi!!* Dessinant dans *Big Comic Superior*, pour la tranche la plus âgée du lectorat, Hideki Arai utilise comme point de départ un fait divers récurrent des années de crise : un déséquilibré qui poignarde les passants au hasard laisse le petit Ki-itchi orphelin. Depuis 2001, au fil de ses aventures, le héros enfantin fait découvrir au lecteur le monde des SDF, joue les enfants sauvages, réintègre la société, grandit et entre au collège, mène le combat contre la pédophilie après que le vote d'une loi a médiatisé le sujet et, coaché par un petit génie de la com', tire des coups de feu devant le Parlement pour le plus grand bonheur des médias dûment convoqués, afin de dénoncer l'immoralité des politiciens.

De telles séries abondent, ni ouvertement idéologiques, ni vraiment innocentes, qui font œuvre d'information en surfant sur l'actualité et en la commentant à leur manière. Aîné du petit garçon au poing levé, le jeune interne de *Say Hello to Black Jack* a provoqué un débat national en offrant pendant quatre ans (2002-2006) aux lecteurs de *Morning* une visite guidée extrêmement documentée des coulisses parfois sordides du système hospitalier japonais, pimentée par les multiples cas de conscience du héros, ses conflits répétés avec les mandarins, et – bien entendu – sa découverte du sexe, de l'amour et de la mort. Se sont aussi installés sur le créneau du redresseur de torts sociaux un jeune journaliste qui refuse les compromissions entre les médias et les puissants, un professeur qui se voue à remettre sur le droit chemin les jeunes âmes blessées qui dérivent dans le monde de la nuit, et bien d'autres!...

Le manga de société est riche de multiples variantes. Dans sa version judiciaire, dont le héros est un(e)

1 *Journaliste* [depuis 2007]. *Blessures nocturnes* [depuis 2005].

avocat(e), il permet de mettre en scène les sujets d'actualité sous la forme dramatique et pédagogique du procès. Il informe sur les coulisses du crime organisé et sur les manœuvres des usuriers mafieux qui assiègent les petites entreprises en difficulté ou réduisent en esclavage les accros du jeu et les ménagères trop dépensières. Il existe en variante historique, comme *Jin*, histoire d'un jeune neurochirurgien projeté dans le Japon de la fin de la période d'Edo, qui réussit la gageure d'offrir au lecteur une information médicale et chirurgicale extrêmement précise, une narration détaillée des troubles qui menèrent à la chute du shogunat et les recettes d'un grand nombre de pâtisseries. Et le *shakai manga* ne serait pas du manga s'il « n'informait » pas aussi sur les dessous du commerce du sexe. Il existe aussi une version « don-neuse de leçons », qui use de pseudo faits divers inventés pour proposer une éducation morale ancrée dans la vie quotidienne et administrée par des *shomin*, équiva-lent nippon de nos « vrais gens » ; l'inépuisable Kenshi Hirokane s'y est essayé dans le style lisse qui est le sien, mais le genre existe aussi sur le mode comique grinçant, voire grand-guignolesque¹. Mais l'éducation morale des lecteurs prend aussi des chemins détournés, dont le plus inattendu est peut-être celui des assiettes et des verres.

RIZ, PAIN, VIN ET LEÇONS DE VIE :
LE *GURUME* (GOURMET) *MANGA*

Dans l'imaginaire collectif japonais, la nourriture est dotée d'une très forte charge émotionnelle. Elle occupe

1 Usuriers : *Naniwa kin'yûdô, Ushijima, l'usurier de l'ombre* [depuis 2004]. Commerce du sexe : *Delivery*. Hirokane : *Ningen kôsaten* [1980-1990]. Comique grinçant : *Warau Salesman* [1968-1971, 1990-1995]. Grand-guignolesque : *Imbéciles heureux* [1984].

une place considérable dans les programmes de télévision, et l'étranger reste souvent perplexe devant les centaines de photos – du basique *gyûdon** au plus raffiné de la *kaiseki ryôri** – qui s'alignent dans les magazines pour vanter restaurants et *ryôkan**. On mange donc beaucoup dans l'univers du manga. L'image maternelle y est presque invariablement associée au repas, se restaurer ensemble constitue toujours un moment fort, se goinfrer malproprement un élément de comique récurrent, et la félicité ultime pour le lycéen amoureux est de recevoir un *bentô**, voire un simple cookie, préparé par l'élue de son cœur. Les séries d'information sur la cuisine prospèrent depuis le milieu des années 1980, où le Japon enrichi découvrait les cuisines du monde. *Cooking Papa* et *Oishinbo*, les deux classiques du genre, ont été lancés en 1985, mais le grand essor du *gurume manga* et sa diversification à des domaines comme la boulangerie ou l'œnologie¹ datent de la crise des années 1990, qui a légitimé la quête des petits plaisirs qui font du bien dans un monde devenu plus dur.

Captiver les lecteurs pendant plus d'un quart de siècle avec des recettes de cuisine ou la carte des vins du monde est un art. Tout repose sur le dynamisme du récit. On a souvent affaire à un duel opposant un expert à un « talent brut » dont la naïveté est prétexte à de multiples digressions pédagogiques et permet de donner une leçon de vie très japonaise : au-delà de l'expertise technique, la cuisine parfaite – à l'instar de celle du bien nommé *Restaurant du Bonheur* – doit être pleine de cœur et d'attention aux autres, afin de rendre heureux ceux qui la dégustent. De même, le parfait héros *Sommelier* sait adapter son offre à la situation, voire au drame qui se noue lors d'un repas,

1 Boulanger : *Yakitate!! Ja-pan*. Oenologie : *Sommelier* [1996-1999], *Les Gouttes de Dieu* [depuis 2004].

plutôt qu'aux seuls mets. Il tire d'affaire le jeune amoureux paniqué par la carte des vins lors d'un premier dîner tête-à-tête en suggérant un Opus One, car il n'ignore pas qu'« opus » signifie « œuvre » dans l'univers de la musique classique et il a deviné, à voir les ongles courts de la jeune femme, que celle-ci est violoniste. Et si, à l'occasion d'un repas d'affaires, un requin de la finance s'apprête à déposséder un petit patron méritant criblé de dettes, un vin bon marché évoquant un épisode célèbre de la guerre d'indépendance mexicaine provoquera chez ce dernier le sursaut de volonté qui sauvera sa petite entreprise... De même, le chef cuisinier de l'ambassadeur, héros de la série du même nom qui a voisiné pendant huit ans avec *Cooking Papa* dans *Morning*¹, possède le talent spécifique de composer le menu propre à donner aux convives la leçon qui permettra à son employeur de dénouer les situations diplomatiques les plus délicates.

Outre des recettes et de la publicité guère déguisée (voire de « l'infomercial » pur et simple), on trouve dans le *gurume manga* une infinité d'informations relatives au bien manger. Ainsi, à un moment où la consommation d'eau minérale est en plein boom dans l'Archipel, le héros d'*Oishinbo* et son expert de père s'affrontent pour réaliser le « menu suprême » sur le thème de l'eau. L'ignorance du héros l'obligeant à se documenter, le lecteur apprend tout sur la pluviosité comparée du Japon et du reste de la planète, la pollution des nappes phréatiques par les pesticides des innombrables terrains de golf qui mitent les campagnes nippones, et les diverses techniques de purification de l'eau. Au final, le héros emmène ses convives au fond des montagnes, dans un temple où jaillit une source si pure

¹ *Taishi kakka no ryôrinin. Le Chef cuisinier de l'ambassadeur* [1998-2006].

que l'unique et austère bol de riz froid qu'il leur sert, cuit dans cette eau, les transporte d'émotion. Son père ayant ravi les siens en leur offrant, pour tout potage, de la rosée prise sur des fleurs aux parfums divers – vieille recette des aborigènes d'Australie –, le match est déclaré nul...

Comme dans cette affaire d'eau, les scénaristes de séries gastronomiques sont experts dans l'art de stimuler l'intérêt en confrontant leurs héros aux défis les plus extravagants, pimentés de force suspense, jusqu'à en faire du véritable manga d'action. Truffé de coups fourrés, un concours pour le titre de meilleur boulanger du monde permet ainsi d'expédier les héros de *Yakitate!! Ja-pan*, munis d'un unique paquet de farine, confectionner une viennoiserie sucrée sur une île déserte où leurs adversaires ont détruit toutes les sources potentielles de sucre. Afin d'initier les jeunes aux arcanes de l'art boulanger – avec succès, à en croire les ventes de la série – interviennent aussi dans cet épisode une pyramide volante, des agents secrets enturbannés, un clown au psychisme tourmenté, et ce qu'il faut de filles en bikini dans une série shônen...

PÉDAGOGIE ET MARKETING : AVATARS ULTIMES DU « 9^E ART » ?

Le potentiel pédagogique de la narration graphique, qui lui a ainsi permis de capter une partie du marché des livres de cuisine, est exploité depuis longtemps sur celui des manuels scolaires. Au Japon, où l'éducation a une importance cruciale, les parents ne regardent pas à la dépense pour donner toutes les chances à leur progéniture dans le bien nommé « enfer des examens ». La bande dessinée pédagogique (*gakushû manga*) a été très tôt utilisée par des magazines éducatifs destinés à réviser les

programmes de l'école primaire; ils constituaient le premier métier de Shôgakukan, et le dieu Tezuka lui-même ne dédaignait pas d'y contribuer. La florissante industrie des cours supplémentaires privés, que les élèves fréquentent sans plaisir et dont le corps enseignant est parfois peu formé, est très demandeuse d'outils pédagogiques ludiques et faciles d'emploi, mais le *gakushû manga* s'adresse même aux étudiants en sciences dures¹. Présent sur le marché français avec la série *Manga Science*, le manga pédagogique accompagne donc les jeunes Japonais depuis les bancs du primaire jusqu'à ceux de l'université, et le ministère de l'Éducation lui a donné sa caution en l'admettant parmi les œuvres auxquelles il décerne ses prix annuels.

Il n'y a rien donc d'étonnant si le manga sert aussi à mener des « actions pédagogiques » souvent intéressées auprès d'un public adulte, qu'il s'agisse de santé, d'investissement boursier, ou d'initier le lecteur aux arcanes du gouvernement et de l'administration². Des agences spécialisées peuvent « mettre en manga » n'importe quel type de document, depuis le manuel d'utilisation d'une machine jusqu'à l'histoire d'une entreprise. De là à utiliser la narration graphique pour des campagnes de communication, il n'y a qu'un pas, qu'ont franchi aussi bien l'ancien Premier ministre Takeshita (1987-1989) en commanditant à l'usage de ses électeurs le récit de son édifiante jeunesse, que diverses agences gouvernementales qui publient leurs livres blancs en bande dessinée. La Communauté européenne a utilisé le manga pour vanter les avantages de l'euro auprès des touristes japonais, et l'U.S. Navy pour

1 Sciences dures : *Genso-shuki. Moete oboeru kagaku no kiso* [Mémoriser les bases de la chimie, 2008].

2 Santé : *Ôtsuka manga healthy kenkô series* [depuis 1989]. Bourse : *Manjû kowai* [1983]. Le gouvernement et l'administration : *What's What in Japan's Diet, Government and Public Agencies* [1989].

convaincre les habitants de Yokosuka de faire bon accueil au porte-avions à propulsion nucléaire dont leur ville est devenue le port d'attache en 2009. La secte meurtrière Aum Shinrikyô, qui tenta de déclencher une apocalypse à sa façon en répandant du gaz de combat dans le métro de Tôkyô en 1995, produisait elle aussi des mangas pour attirer les recrues. Nombre d'associations l'utilisent également pour promouvoir de nobles causes, depuis l'engagement des jeunes en politique jusqu'à la promotion du langage des sourds ou la lutte contre l'autisme, en passant par la dénonciation de l'usage des mines antipersonnel et du recrutement des enfants-soldats¹.

Dans le Japon d'aujourd'hui, l'esthétique et les marqueurs sémantiques du manga se retrouvent dans les formes les plus variées de la communication. Le plus significatif de cette « mangaïsation » tous azimuts est la multiplication des *kyara* – les omniprésentes mascottes que toute communauté locale grande ou petite, toute entreprise, toute université, et jusqu'à des institutions aussi peu fantaisistes que la police, les forces armées et certains tribunaux, se doivent aujourd'hui de posséder. Un truc de marketing, certes, mais encore... Un symptôme d'infantilisation généralisée? Un peu de tendresse bien nécessaire dans une société que deux décennies de crise ont rendue plus brutale? Une manifestation du vieil animisme que la modernité n'a pas déraciné, comme s'il fallait que « l'âme » des choses se donne partout à voir? La preuve que l'exposition massive de toutes les générations d'après-guerre à la narration graphique a fait des Japonais

1 Takeshita : *Takeshita Noboru. Wakakihhi no chôsen* [1998]. Communauté européenne : *Manga EU to euro* [2004]. U.S. Navy : *Manga CVN 73. USS George Washington* [2008]. Engagement politique : *Tô! Taneda Michio de gozaimasu* [2007]. Langage des sourds : *L'Orchestre des doigts* [1991-1992]. Mines et enfants-soldats : *Enfant soldat* [2006-2007].

des mutants culturels qui privilégient l'appréhension du réel à travers l'image dessinée ou animée? Et si tel est le cas, faut-il y voir un déni de la réalité ou une stratégie efficace de gestion de sa complexité croissante?



La Femme défigurée © Kanako Inuki/Kodansha Ltd.

CHAPITRE 16

RIRE ET TREMBLER

Rendre compte de l'infinie diversité du manga, même en se limitant aux genres disponibles sur le marché français, est d'autant plus difficile que toute tentative de catégorisation se heurte au métissage constant entre les genres qui caractérise la bande dessinée japonaise. Ce chapitre et les suivants ne prétendent donc pas dresser un catalogue des genres, qui serait forcément lacunaire et probablement fastidieux. Ils n'ont d'autre ambition que d'introduire brièvement certains autres univers du manga, et certaines œuvres pour lesquelles l'auteur éprouve une dilection particulière, à commencer par celles qui font rire et trembler « à la japonaise ».

LES DÉCLINAISONS DU RIRE (1) : CARNAVAL, SCATOLOGIE ET FREUDISME

Un préjugé tenace veut faire croire que le rire ne sert aux Japonais que de masque à l'embarras. Bien à tort : la culture populaire apprécie les francs éclats d'hilarité autant que les flots de larmes et les giclées de sang ou de sperme. Ce n'est pas un hasard si le record de longévité pour une série de manga est détenu par le très burlesque

*Kochikame*¹, qui connaît depuis 1976 dans *Shônen Jump* un succès jamais démenti.

L'action se passe dans un poste de police en délire. Le représentant de la loi en version comique existe aussi dans notre BD, mais le sergent de ville de *Quick et Flupke* et l'agent Longtarin, némésis de Gaston Lagaffe, n'approchent pas, même de très loin, la fine équipe du parc Kameari. Elle compte dans ses rangs un traîne-*geta** déjanté et fainéant dont les projets mirifiques pour faire fortune tournent régulièrement au fiasco burlesque; un milliardaire qui prend son service en Ferrari et uniforme griffé Cardin; une descendante de la noblesse française que sa poitrine surdimensionnée ne préserve pas de déconvenues amoureuses récurrentes; quelques spécimens d'*otaku* invétérés; un travesti dont le Ciel, au bout de vingt et un ans, finit par exaucer le rêve d'être femme, et un médium qui n'émerge de sa catalepsie que tous les quatre ans pour suivre les Jeux olympiques...

Ces hurluberlus incarnent une forme caractéristique du comique nippon : le carnaval, dont nous avons vu plus haut la fonction dans une société aussi contraignante que celle de l'Archipel. En faisant rire plutôt que trembler, les policiers du parc Kameari renversent symboliquement l'ordre du monde, à la grande joie de leurs innombrables fans de tous âges. C'est aussi, comme nous l'avons vu, la fonction du très comique *Ranma 1/2*, qui repose sur la réversibilité du héros en fille et de son père en panda, et où la terreur qu'ils éprouvent devant leur mère et épouse met cul par-dessus tête l'ordre machiste de la société japonaise et ridiculise la figure du samurai qui l'a terrifiée pendant des siècles.

1 Abréviation de *Kochira Katsushika-ku Kameari kôen mae hashutsujo* (Ici le poste de police du parc Kameari, arrondissement de Katsushika).

Le comique japonais, dans le manga comme à la télévision, se caractérise aussi par un goût prononcé pour les flatulences et un tropisme excrémental dont le « Docteur ès Chiottes » [*Toiretto hakase*], qui fit les beaux jours de *Shônen Jump* dans les années 1970, n'est qu'un avatar parmi bien d'autres. Dans certains classiques destinés aux écoliers, on peut voir des personnages arborant des étrons en guise de moustache, et même un proviseur qui en fait manger à des élèves mécontents de la cantine. Autre face de la même farce, les scènes de goinfrerie malpropre sont également fréquentes dans le shônen manga.

Nourri du vieux fond agraire shintô, cet humour scatologique s'enracine aussi dans l'inconscient. Freud a montré comment le développement de la personnalité du nourrisson s'effectue d'abord à travers ce qu'il absorbe (stade oral), puis ce qu'il rejette (stade anal), avant de passer au stade œdipien. Dans le Japon d'après-guerre, l'absence du père de famille et le surinvestissement de la mère dans l'éducation de ses fils tendent à contrarier la formation de l'Œdipe. Les deux stades primitifs ne sont pas entièrement liquidés, et l'adolescent japonais continue à trouver dans l'humour « pipi caca » un plaisir que le bambin français est censé ne plus éprouver passé l'âge de 4 ou 5 ans ; plutôt que de tuer le père comme Œdipe, et à défaut de défier maman comme un petit enfant en manipulant ses propres excréments, le lecteur de shônen manga se plaira à voir ses héros le faire.

Le rire scatologique apparaît donc comme un moyen réconfortant d'extérioriser les problèmes de l'inconscient masculin nippon, tout comme les multiples outrages hilarants que le manga inflige au pénis et les figures de femelles comiquement terrifiantes qui y abondent. Il en est de même des séries comiques qui s'en prennent au

système familial et scolaire, dont la violence symbolique et l'absurdité radicale semblent faire hésiter nos éditeurs : on ne trouve sur le marché français ni « Le père bon à rien » [*Dame oyaji*] rôti au four par sa progéniture, ni les enseignants en folie bombardant d'étrons le fronton de « L'école impudique » [*Harenchi gakuen*].

LES DÉCLINAISONS DU RIRE (2) :

« NON-SENS », DÉSESPOIR ET FIGURES IMPOSÉES

Le *nansensu* et le *gag manga* s'exportent également assez peu. Entre les deux, la distinction est souvent incertaine, si ce n'est que le *gag* repose en principe sur des situations plus réalistes et des épisodes plus courts... Dans le « non-sens », on peut classer les délires félines speedés de *Cyborg Kurochan* (1997-2001), les combats aux poils de nez de *Bobobo-bo Bo-bobo* (2001-2007), l'absurdité énigmatique de *Fuli Culi* (2000), ou encore *Patariro!*, détournement loufoque du vénérable récit bouddhique du « voyage en Occident », dont le quatuor farfelu – singe, saint moine, cochon, cheval – sévit depuis trente ans dans les pages de *Hana to Yume*, et constitue un exemple assez rare de comique débridé dans l'univers *shôjo*.

Dans la catégorie du *gag* se qualifient pêle-mêle les histoires de chenapans et de collègues loufoques, les leçons de morale plus aigres que douces administrées par un commis voyageur au sourire perpétuellement figé, ou un catcheur farfelu qui affronte un crescendo d'adversaires de plus en plus extravagants¹. On y trouve aussi d'inclassables et dérangeants personnages, tel « l'enfant flic » [*Gaki deka*, 1974-1981] à la

1 Chenapans : *Osomatsu-kun* [1962-1973]. Collège farfelu : *Kimengumi. Un collège fou, fou, fou* [1982-1987]. Voyageur de commerce : *Warau Salesman*. Catcheur : *Kinnikuman* [1979-1987].

tête énorme, coiffé d'un gigantesque képi policier, toujours cravaté mais cul nu plus souvent qu'à son tour, dont l'inquiétant leitmotiv est un « Peine de mort ! » qui fait écho au sinistre « Dans la trappe ! » de notre Père Ubu. Son créateur, Tatsuhiko Yamagami, avait auparavant dessiné *Hikarukaze*, l'une des séries les plus désespérées du manga contestataire. De même, Kazuo Umezu est passé de l'apocalypse contestataire de *L'Ecole emportée* à l'humour scatologique et morve-au-nez de *Makoto-chan*. Chez les rescapés de l'échec du mouvement de 1968 nippon, l'outrance burlesque peut aussi être la grimace du désenchantement... Dans un registre moins grinçant, les Japonais raffolent aussi des séries qui moquent plus ou moins gentiment leur quotidien et leurs travers, que ce soit ceux des *salarymen* ou des *office ladies*, des lycéens, des lycéennes, ou des familles de la classe moyenne aux prises avec des bambins de maternelle qui en remontent déjà à notre Titeuf sur la question du zizi sexuel¹.

Les dessinateurs japonais savent aussi marier comme personne le comique aux genres les plus divers. Cela compte beaucoup dans l'attrait que le manga exerce sur les adolescents en permettant de faire passer des scénarios qui, sans l'humour ou le burlesque, paraîtraient trop banals, trop moralisateurs, trop sombres ou trop crus. Nonobstant la violence et les perversions, *GTO* fait beaucoup rire – et ce mélange de drames petits ou grands avec la volonté irréprensible de s'(en) amuser, n'est-ce pas la condition même de l'adolescence ? Ce comique métissé fait grand usage de variations répétitives sur des figures imposées que le lecteur connaît par cœur : l'indécision pathologique du garçon face à la multiplicité des petites culottes au vent, les hasards

1 *Salarymen* : toute l'œuvre de Yoshikazu Ebisu. *Office ladies* : *Survival in the Office* [depuis 1989]. Lycéens : *Ike! Ina-chû takkyûbu* [1993-1996]. Lycéennes : *Azumanga Daioh* [1999-2002]. Classe moyenne et bambin : *Shinchan* [depuis 1990].

loufoques qui font échouer mille fois la première déclaration, la rossée administrée au mâle libidineux par l'objet de son désir, le quiproquo précédant de peu la gifle, la nudité féminine accidentellement dévoilée que salue un saignement de nez jaillissant, l'érection déplacée du garçon timide qu'un scénariste sadique oblige à partager la chambre de celle dont il rêve en secret, sans oublier les multiples variantes sur le travestissement... Ces katas, dont l'embarras du mâle fait le fond, constituent un ressort essentiel des innombrables déclinaisons de la comédie amoureuse, qu'elle se présente à l'état pur ou mâtinée de transvestisme, de fantaisie fantastique, de science-fiction, d'action, de drame, ou d'érotisme¹.

LES CHARMES DE L'HORREUR : LA FEMME PLUTÔT QUE LE SABRE

Comme le rire, l'horreur est un genre à part entière dans le manga. Elle présente une particularité souvent soulignée : l'horreur nipponne est féminine. Les instruments de pénétration brutale – lames, pieux, scies et autres substituts phalliques – qui affichent le caractère mâle du genre *slasher* (fondé sur le massacre à l'arme blanche) le cèdent aux spirales aspirantes, bouches voraces, fluides gluants et dissolvants, fécondations impures, et jusqu'au rouge à lèvres diabolique. Le psychopathe armé de sa tronçonneuse sanglante est moins présent dans le manga d'horreur que la mère mortellement abusive ou la femme éconduite perdue dans sa folie obsessionnelle².

1 A l'état pur : *Maison Ikkoku*, *Love Hina* [1998-2001], *Ichigo 100 %* [2002-2005]... Transvestisme : *Family Compo*. Science-fiction : *Urusei Yatsura (Lamu)*, *To Love* [depuis 2006]. Fantaisie fantastique : *Ah! My goddess*, *Villa Cosmos* [2000-2004]. Action : *City Hunter*. Erotisme : *I's*, *Ma femme est une étudiante*...

2 Spirales : *Spirale* [1988-1999]. Bouches, fluides, fécondations, rouge à lèvres : *La Femme défigurée* [1995, 1997]. Folie obsessionnelle : *La Dame de la chambre close* [1993].

Si les auteurs spécialisés sont le plus souvent des hommes, à l'exception notable de « la reine de l'horreur » (*horror no jô*) Kanako Inuki, le lectorat est majoritairement féminin, et c'est aux amatrices que sont dédiés la plupart des magazines spécialisés¹.

La culture japonaise n'ignore pas l'étripage – esprit samurai oblige. Certains des pseudo *snuff movies* les plus gore circulant de par le monde sont *made in Japan*, telle la célèbre série des *Guinea Pig*², et l'imaginaire érotique nippon est riche en fantasmes *slasher*. Mais le sabre, outil de travail de la caste guerrière, et tous ses cousins tranchants et perçants, ont trop longtemps été trop affreusement banals dans l'Archipel pour susciter l'horreur, car celle-ci doit mêler une forme de sacrilège à l'attente angoissée et au dégoût. Tuer, si brutalement que ce soit, ne suffit pas, surtout dans un pays où les premiers voyageurs occidentaux pouvaient encore, dans les années 1860, photographier des crucifiés et des têtes coupées exposés au bord des routes. Trancher, percer, éviscérer et laisser pourrir en public faisaient partie de l'ordre des choses à l'époque d'Edo, et la mémoire collective des nations est longue. La violence machiste est monnaie courante au Japon dans les revues spécialisées ; pour qu'elle « horrifie » au sens plein du terme, il y manque la violation sacrilège d'un interdit. Dans l'Archipel, le *slasher* relève de la plate pornographie plutôt que de l'horreur, dont les femmes sont les protagonistes les plus redoutées.

Au Japon, la femme fait peur depuis la nuit des temps. Avec les fantômes, elle est l'un des personnages les plus familiers des contes horrifiants du folklore japonais compilés

1 *Gekkan Halloween* (Sonorama Asahi, depuis 1986), *Suspiria* (Akita shoten, 1986-2001), *Mystery Bonita* (Akita shoten, depuis 1987), *Suspense & Horror* (Kôdansha, 1987-1998).

2 Films censés montrer de véritables mises à mort. L'acteur Martin Sheen, persuadé (à tort) d'en avoir vu une, courut dénoncer les *Guinea Pig* au FBI.

par Lafcadio Hearn¹ (1850-1904). Cela a commencé dès la création de l'Archipel avec le décès brutal d'Izanami, la déesse des origines. Son frère Izanagi, descendu la chercher aux enfers, la trouve en état de décomposition avancée. Il pourrait néanmoins la ramener d'entre les morts, à condition de ne pas poser les yeux sur elle. Mais il viole l'interdit et doit s'enfuir à toutes jambes, hurlant de peur, poursuivi par sa sœur pourrissante folle de rage... La terrible *Femme défigurée* peut se flatter d'avoir une origine divine.

Depuis l'ère Meiji, la fonction première des femmes est de gérer la famille en « bonnes épouses et bonnes mères ». La cellule familiale constitue la pierre angulaire de l'ordre social confucéen qui, au Japon, tient volontiers lieu de sacré. Tout ce qui ruine l'équilibre familial peut donc apparaître comme une transgression presque aussi redoutable que le meurtre. Or, la grande stabilité des familles japonaises d'après-guerre masquait souvent la frustration et la possessivité de l'élément féminin, qui faisait pendant à l'absence et à l'immaturation du mâle. Jusqu'à ce que le divorce se banalise dans les années 1990, les protagonistes étaient contraints à un huis clos parfois étouffant, imposé par le souci de sauver la face, qui a fourni aux spécialistes des histoires d'horreur une de leurs plus fécondes sources d'inspiration.

Qu'on en juge. Refusant d'être quitté par son épouse, un mari lui coupe les quatre membres, lui coud la bouche, la maintient en vie par perfusions, puis récidive quand sa fille, devenue jeune femme, veut prendre sa liberté. Eprise de son beau-frère, une femme tue toutes celles qui l'approchent; elle finit folle et enceinte, quoique toujours vierge, par la seule force de son désir coupable. Amoureuse de son

¹ *Fantômes du Japon. Nouvelles* (1899), Editions du Rocher, 2007. *Kwaidan, ou histoires et études de choses étranges* (1904), Mercure de France, 2006.

frère aîné, une jeune fille invite sa rivale chez elle, où des araignées géantes la violent et la fécondent; la petite araignée dont accouche la malheureuse n'est autre qu'une réincarnation de la malfaisante héroïne qui, sous cette forme, possédera enfin son frère. Obéissante au-delà de la mort, une fille mène chaque année à son père l'amoureux qui ignore qu'elle n'est plus qu'un fantôme, pour donner à l'auteur de ses jours le plaisir sadique de refuser encore et encore sa main au soupirant éperdu¹... Dans le Japon contemporain, l'enfer, c'est souvent la famille et, au-delà, « les autres », comme chez Jean-Paul Sartre – ou du moins leur regard.

L'ŒIL, LA TRANSMIGRATION, ET AUTRES HORRIBLES SPÉCIFICITÉS NIPPONES

Nous avons vu qu'au Japon, où la morale est relative, c'est le regard des autres qui fixe la limite fluctuante entre le permis et l'interdit. De ce fait, sa destruction relève du sacrilège et a donc vocation à être « horrifiante », comme dans *Histoires d'œil* (2001). Dans ce récit complexe qui mêle la transgression destructrice des règles familiales, le meurtre et le regard, sans compter quelques fantômes, la mère d'une fillette illégitime née aveugle se mue en tueuse en série; elle espère rendre la vue à son enfant en ornant, avec les yeux arrachés de ses victimes, une statue dont elle a pris le modèle chez un peintre, lui-même fils d'une mère adultère suicidée, dont il cherche désespérément à reproduire la couleur des yeux et fantasme qu'elle s'énuclée pour le lui permettre... La figure du peintre, symbole du regard ordonnateur, se retrouve dans un récit où l'épouse d'un maître de génie se suicide en se crevant l'œil, et dans l'abominable *Panorama de l'enfer* dont il sera question plus loin. Et si l'horreur d'être mis(e)

1 *Le Manoir de l'horreur* [1987-1993], tomes 2 et 3.

physiquement ou psychologiquement à nu sous le regard d'autrui, qui transforme l'adolescent(e) en être maléfique, est un thème assez commun en Occident (voir *Carrie...*), la planète dévoreuse munie d'un œil gigantesque, qui figure en bonne place dans l'anthologie du manga d'horreur, semble être une spécificité purement nippone¹.

Les mangakas ont aussi emprunté au bouddhisme la transmigration, pour en faire le ressort d'horribles variations originales. Une femme évincée se suicide et se réincarne dans le bébé que sa rivale victorieuse donne à l'homme qu'elle aimait; à l'adolescence, l'ex-morte de jalousie peut enfin séduire celui qui est à présent son père. Kazuo Umezu, qui sait faire trembler autant que rire, transplante le cerveau d'une actrice vieillissante – version scientifique de la transmigration – dans le corps de la fille encore collégienne qu'elle a engendrée à seule fin de pouvoir un jour se transporter ainsi dans un corps neuf; puis, avec toute la rouerie d'une femme mûre cachée sous l'uniforme à col marin, cette mère indigne n'a de cesse de séduire le jeune professeur marié sur lequel elle a jeté son dévolu, avec force conséquences horribles²...

A leur meilleur, les maîtres de l'horreur *made in Japan* entretiennent des thèmes dont la combinaison se rencontre rarement ailleurs. Ainsi fait Junji Itô dans le très éprouvant *Gyo*, où le mariage des expériences scientifiques dévoyées de l'ex-armée impériale, du règne animal, de la mécanique devenue folle, et d'une bactérie malfaisante avec un gaz vivant, plonge le Japon, submergé par des poissons mécaniques pourrissants et pétomanes, dans un cauchemar de pestilence. Dans ce cocktail putride, on reconnaît ces

1 Couteau dans l'œil : *Le Manoir de l'horreur*, tome 3. Adolescence : *Le Journal maudit de Soïchi* [1998]. Planète : *Remina, la planète de l'enfer* [2005].

2 Séduit son père : *Le Manoir de l'horreur*. Kazuo Umezu : *Baptism*.

ingrédients spécifiquement nippons que sont le souvenir traumatique de la guerre, les hybridations du vivant et du mécanique, la vengeance de la nature violentée, le fantasme de la destruction de l'archipel et l'amour des flatulences, sans compter deux adolescents sortis tout droit, et pour leur plus grand malheur, de la comédie amoureuse, le tout assaisonné d'une pincée de tragédie familiale et d'amours déplacées. Mais les virtuoses de l'horreur nipponne sont tout aussi capables de s'appropriier avec maestria les thèmes les plus étrangers à leur culture.

« ESPRIT JAPONAIS, TECHNOLOGIE ÉTRANGÈRE » :
LE VAMPIRE

Le manga, tout comme le Japon, est accueillant aux technologies étrangères et s'entend à les mettre au meilleur usage possible. Dans les séries d'horreur, les fantômes qui hantent les lycéens et les *yôkai*, venus tout droit du vieux fonds folklorique nippon font bon ménage avec les diables de l'iconographie chrétienne et l'esthétique gothique chère aux vampires occidentaux. Ces derniers, quoique dépourvus de toute racine locale, ont particulièrement bien prospéré dans l'Archipel. Les spécialistes du genre ont repris à leur compte le slogan des modernisateurs de l'ère Meiji : « Esprit japonais, technologie étrangère » (*wakon yôsai*). Ils ont importé la quincaillerie vampirique – goût du sang, peur du soleil, beauté ténébreuse, immortalité, force surhumaine –, puis ont éliminé ce qui était par trop étranger (le vampire nippon se rit en général de la croix et de l'ail) pour mettre les hybrides ainsi obtenus à la sauce nipponne.

On ne s'étonnera donc pas que le vampire (re)*made in Japan* soit parfois un sous-produit des laboratoires de l'ex-armée impériale, ni, connaissant la méfiance des

Japonais envers la séparation trop parfaite du Bien d'avec le Mal, qu'il puisse être terriblement humain, et souvent « trois mouchoirs ». La pauvre créature fuit avec son amant(e) humain(e) les chasseurs implacables lancés à sa poursuite, se languit d'amour, tente désespérément de nouer des amitiés avec les garçons et les filles de son âge... Les bâtards demi-humains sont nombreux, qui se sacrifient pour protéger les hommes des suceurs de sang dont ils font eux-mêmes partie. Souvent, le vampire débat, ou se bat, avec ses congénères monstrueux pour décider s'il vaut mieux opter pour la cohabitation avec l'espèce humaine, voire l'ensemencement mutuel, ou l'exterminer comme vermine malfaisante¹.

Notre Dracula est ainsi devenu le frère des *yôkai* du shintô, des jumeaux déchirés du *futago manga* et des cyborgs en proie à l'angoisse identitaire. Les questions qui torturent le vampire nippon – « Qui suis-je? », « Où est ma place dans ce monde impitoyable? », « Comment gérer la violence en moi? » – sont celles qui ont tourmenté la nation japonaise depuis sa réouverture au monde. La réponse qu'il y apporte est parfois celle des jeunes Japonais les plus mal à l'aise dans la société contemporaine : le retrait du monde à la manière des *hikikomori*^{*}, le refus des liens sociaux et de l'amour qui s'offre, jusqu'à la mort, comme dans les très dolentes *Lamentations de l'agneau* (1995-2002).

Bien entendu, puisqu'il s'agit de manga, le vampire est volontiers féminin, désirable, et parfois fort lubrique, à moins qu'il ne joue les gigolos dans des *host clubs*^{*} pour femmes esseulées. Il se rencontre sur les bancs du collège en icône lolicom, et romantique à souhait dans le Londres


1 Laboratoires de l'armée : *Higanjima, l'île des vampires* [depuis 2003]. Fuit : *Vampire Hunter D* [2007]. Se languit : *Dahlia le vampire* [1996]. Bâtards : *Dark Crimson – Vampire Master, Blood. The Last Vampire* [2000]. Débat ou se bat : *Vampire Knight* [depuis 2005].

de carton-pâte où Yuki Kaori envoie aujourd'hui les petites filles de Candy relookées en *loli gothique** s'amouracher de *bishônen* un peu trop pâles¹. Mais le suceur de sang peut aussi atteindre d'horribles sommets, comme dans *Vampyre* (1983), chef-d'œuvre où Suehiro Maruo combine le monstre occidental avec la fascination pour les mutilations, les latrines et les déviances sexuelles héritée de l'*ero-guro*, l'affrontement des jumeaux meurtriers du *futago manga*, le collage étrange des décors à fleurs du *shôjo manga* sur les scènes de viol et de carnage, le personnage traditionnel de la vieille femme démoniaque (*onibaba*) et l'évocation des ombres d'une société japonaise contemporaine où les lycéennes se révèlent aussi débauchées et les lycéens aussi brutaux que les monstres non humains ; sans oublier – comme de bien entendu – le souvenir des ruines de la défaite au milieu desquelles, en guise de préambule, une vieille femme qui détroussait les morts est lynchée par la foule...

Ce traumatisme de la défaite a donné naissance à l'un des sommets de l'horreur mondiale. Si le dessin est considéré par la psychanalyse comme le média le plus approprié à « régurgiter ce que nous ne pouvons pas digérer », les exemples de ce vomissement libérateur sous la forme d'un pur récit d'horreur sont rares dans la bande dessinée mondiale. C'est le cas de *Panorama de l'enfer* (1984), série inclassable jaillie brute d'un esprit au bord de la folie, né d'une mère terrorisée fuyant la Chine dans le chaos sanglant de la défaite japonaise, et hanté par le souvenir de l'abat-tage des porcs que son père élevait. Dans ce pandémonium

1 Lubrique : *Dark Crimson. Host club : Vampire Host* [2003-2004]. Collège : *Rosario + Vampire, Vampire Knight*. Lolicom : *Princesse vampire Miyu* [1998-2002]. Londres de carton-pâte : *Comte Cain* – même si ce dernier n'est pas suceur de sang, son profil de *serial killer* en cape noire et haut-de-forme le qualifie haut la main dans la troupe des horribles figures importées [1991-2003].

aux personnages grotesquement déformés, l'horreur tient moins aux têtes coupées à la chaîne, aux zombies et aux flots de sang qu'à la violation de l'interdit implicite qui prohibe comme obscène le vomissement cru des délires les plus atroces d'une âme qui souffre. Ce qui fait de l'œuvre de Hideshi Hino, comme de ses autres séries rassemblées dans les quatorze tomes des *Hino Horror Volumes*, un monument réservé aux cœurs les mieux accrochés.



LA FAMILLE SHIMAZU EST ARRIVÉE À SATSUMA LA 4^E ANNÉE DE L'ÈRE KŌAN (1275), À L'ÉPOQUE DES INVASIONS MONGOLES. IL S'AGISSAIT ALORS DU DOMAINE SHIMAZU, LE PLUS GRAND DOMAINE DU JAPON, QUI AVAIT ÉTÉ DÉFRICHÉ PAR SUETOMO TAÏRA ET SON FRÈRE, TADAHISA KOREMUNE, UN VASSAL DE YORITOMO MINAMOTO*, EN ÉTAIT DEVENU L'ADMINISTRATEUR SUITE À LA DÉFAITE DU CLAN TAÏRA. TADAHISA PRIT LE NOM DE "SHIMAZU" MAIS C'EST SON PETIT-FILS QUI FUT LE PREMIER À S'INSTALLER À SATSUMA QUAND IL VINT LUTTER CONTRE LES MONGOLS

YORITOMO MINAMOTO (1147-1199) LE PREMIER SHŪGUN DE L'ÉPOQUE KAMAKURA

CHAPITRE 17

COMBATS ET KATAS

La figure du combat et du dépassement de soi qu'il exige constitue une base idéale pour échafauder des scénarios dynamiques, pleins de suspense et propres à la pédagogie morale. Elle est centrale dans nombre de séries très diverses, à commencer par la quête initiatique et le *mecha*. Sous sa forme la plus pure, elle a donné naissance à deux genres dont les protagonistes, étrangers à toute idée de « mission », s'affrontent presque pour la seule beauté, ou le plaisir, de l'affrontement : les séries de sport (*supôtsu manga*) et le manga de voyous (*tsuppari manga*). Ces deux genres sont spécifiques à la bande dessinée japonaise, non seulement parce qu'ils sont très peu représentés dans notre BD ou dans les comics américains, mais aussi en raison de l'importance qu'y prennent les katas, ces figures imposées infiniment répétées qui sont le fondement des arts martiaux japonais. Transposés dans l'art de la narration graphique, ils procurent autant de confort à l'auteur que de plaisir à l'amateur du genre.

Les séries de violence guerrière, très nombreuses dans le manga, posent un problème particulier aux auteurs japonais : l'Archipel ayant officiellement renoncé à l'usage de la force armée après sa défaite de 1945 et les Japonais se flattant

sur la scène internationale d'être « un peuple qui aime la paix » plus que tout autre en raison de son expérience tragique, est-il légitime de montrer des soldats au combat, et plus encore de leur donner un aspect héroïque ?

LE MANGA DE SPORT :
LES AVATARS DU « CORPS NATIONAL »

De *Captain Tsubasa*, qui fit les beaux jours du Club Dorothee sous le titre d'*Olive et Tom*, à *Slam Dunk* et aux œuvres de Mitsuru Adachi, les séries de sport ont beaucoup fait pour le succès du manga à l'étranger et constituent l'un des piliers les plus solides des magazines shônen. Ce genre n'existait pas avant la guerre ; comme beaucoup d'autres, il est né de la défaite. Les Américains ayant interdit la pratique des arts martiaux à l'école et les histoires de guerre et de samurais qui fleurissaient dans les magazines pour la jeunesse des années 1930, les séries consacrées aux sports occidentaux tels le baseball ou la boxe, dont les occupants encourageaient la pratique, furent un moyen de perpétuer le goût du dépassement de soi dans les jeunes esprits¹.

Le purgatoire ne dura pas. Quand la guerre de Corée (1950-1953) incita les Américains à réveiller l'esprit combatif d'un Japon devenu leur protégé, les arts martiaux et les petits sabreurs, dont le maître était alors Eiichi Fukui, retrouvèrent droit de cité dans le manga². Les petits batteurs et les jeunes boxeurs de papier venus d'Occident ne disparurent pas pour autant. Dans les années 1950, l'essor de la télévision fit du sport une culture de masse et starifia les champions. Cet engouement allait de pair avec une véritable « politique du corps ». Les Japonais avaient découvert

1 Baseball : *Batto-kun* [1948-1950]. Boxe : *Knock-out Q* [1949-1951].

2 Arts martiaux : *Igaguri-kun* [1952-1954]. Petit sabreur : *Akadô Suzunosuke* [1954-1960].

avec consternation leur infériorité physique face aux vainqueurs, dont la taille moyenne dépassait la leur de près de 10 centimètres, ainsi que la manière dont les Occidentaux les représentaient comme des nabots au nez hideusement retroussé, à l'instar de l'ignoble Mitsuhirato dans *Le Lotus bleu*. Grandir et forcer devint un objectif national, dont la réalisation était scrutée chaque année par les statisticiens.

La glorification du sport par le manga y contribua à sa manière. Le *supôtsu manga* se nourrit des disciplines qui se taillaient la part du lion sur le petit écran, à commencer par le baseball (*yakyû*). *Shônen Magazine* cartonnait avec des séries à la gloire de l'équipe reine du moment, les Yomiuri Giants, où les lanceurs s'entraînaient comme des forcenés et utilisaient parfois des techniques secrètes héritées des ninjas pour propulser des balles « magiques ». La télévision et le manga promouvaient aussi le catch et la boxe, qui avaient l'avantage, par rapport aux arts martiaux traditionnels, de permettre de donner aux héros nippons des adversaires étrangers laids, méchants et vicieux. En 1964, lors des Jeux olympiques de Tôkyô, toute la nation chavira de bonheur quand ses volleyeuses, surnommées « les magiciennes de l'Asie », triomphèrent en finale des très détestées soviétiques : aussitôt, les séries de volley féminin fleurirent¹...

Comme tout le manga, les séries de sport excellent à épouser leur époque. En 1968, la rébellion étudiante fit une idole d'*Ashita no Jô*, le boxeur discriminé et rageur. Dans les années 1970, à mesure que le Japon regagnait sa fierté nationale avec sa puissance économique, les arts martiaux traditionnels retrouvèrent leur aura. Judo, sumo, kendo et *jô** reflourirent dans le manga aux côtés de la boxe, et comme l'automobile

1 Giants : *Kyôjin no hoshi* [1966-1971]. Balles magiques : *Kuroi himitsu heiki* [1963-1965]. Catch : *Tiger Mask* [1968-1971]. Boxe : *Ashita no Jô*. Volley féminin : *Attack No1* [1968-1970], *Sign wa V* [1968-1970].

était devenue l'un des fleurons de l'industrie nipponne, les dessinateurs mirent aussi en scène les sports mécaniques. Depuis les années 1980, à mesure que les Japonais prenaient de la distance avec l'esprit de groupe, les disciplines individuelles comme le tennis, le ping-pong, la course à pied, le cyclisme, la natation, le patin à glace, l'alpinisme, et jusqu'à la plongée en apnée, ont acquis droit de cité. Le baseball reste une valeur sûre mais, jugé trop mécanique et répétitif, il a vu faiblir sa cote au profit d'autres sports d'équipe laissant place à plus de variété et d'initiative individuelle. Douze ans avant la création d'une ligue professionnelle au Japon, le football fit une entrée fracassante dans *Shônen Jump* avec *Captain Tsubasa* en 1981, suivi par le football américain, puis le basket. Il n'est pas jusqu'à des sports aussi peu spectaculaires que la pêche à la ligne, le billard et le golf (passe-temps quasi obligé des cadres japonais), ou des disciplines de fiction comme les rollerskates boostés, qui n'aient leurs séries de référence¹.

A temps nouveaux, héros nouveaux. Les petits génies du baseball acharnés à se surpasser se sont progressive-

1 Judo : *Yawara* [1986-1993]. Sumo : *Notari Matsutarô* [1972-1998]. Kendo : *Musashi no ken* [1981-1985]. Bâton : *Tekken chimî* [1983-1997]. Boxe : *Ring ni kakero* [1977-1981], *Ippo. La rage de vaincre* [depuis 1989]. Sports mécaniques : *Circuit no ôkami* [1981-1985], *750 Rider* [1975-1985], *Pro Race Superstar Retsuden* [1980-1983]. Tennis : *Ace o nerae!* [1973-1980], *Le Prince du tennis* [1999-2008]. Ping-pong : *Ping pong* [1996-1997], *P2! Let's play ping-pong* [2006-2007], *Ping Pong Dash* [2005-2009]. Course à pied : *Shônen wa kôya wo mezasu* [1985-1987], *Initial D* [depuis 2002]. Cyclisme : *Overdrive* [depuis 2005], *Yowamushi pedal* [depuis 2008]. Natation : *Rough*. Patin à glace : *Sugar Princess* [2005-2006]. Alpinisme : *Le Sommet des dieux* [2000-2003]. Apnée : *Glaucos* [2003-2005]. Baseball : *Boys of Summer* [2006], *Kattobase Kiyoharu-kun* [1987-1994]. Football : *Captain Tsubasa* [1981-1988], *Whistle!* [2005-2008]. Football américain : *Football Taka* [1977-1979], *Eyeshield 21* [2002-2009]. Basket : *Slam Dunk!* [1990-1996], *Dear Boys* [1989-1997], *Buzzer Beater* [1997-1998], *Harlem Beat* [1998-2007]. Pêche : *Bass Master Ranmaru* [1999]. Billard : *Break Shot* [1987-1990]. Golf : *Ashita tenki ni nôre* [1981-1992]. Rollers boostés : *Air Gear* [depuis 2002].

ment mis moins de pression. Rétifs au coaching, parfois gros mangeurs et gros dormeurs, quelquefois voyous, plus préoccupés d'affaires de cœur que d'entraînement, les péripéties de leur vie sentimentale ont pris autant d'importance que celles du Kôshien – le tournoi des lycées qui scotche tout l'Archipel devant ses téléviseurs chaque mois d'août et constitue le Graal des jeunes héros du *yakyu manga*. Comme dans nombre d'autres genres, la gent féminine tient désormais la dragée haute aux mâles jusque dans les séries de baseball d'Adachi, où les filles houspillent les dilettantes et lancent parfois la balle avec davantage de finesse que les garçons. Mais que le héros soit, comme dans les séries de basket à succès des années 1990, un dragueur dont l'objectif initial n'est que de séduire une fille, voire un handicapé, l'essentiel est qu'il finisse toujours par se surpasser pour vaincre¹.

BASTONS NIPPONES :

DU « MANGA DE VOYOUS » AU TOURNOI MORTEL

Plus violent que les séries d'arts martiaux, le manga de voyous met en scène le combat entre mâles lycéens dominants qui se disputent la supériorité sur une bande et un territoire. *Otoko gumi* [Bandes de mecs, 1974-1979], premier grand succès de Ryôichi Ikegami, a codifié les éléments constitutifs du genre : l'affrontement de deux protagonistes dissemblables, mais qui ont en commun le même « sang bouillant » (*nekketsu*) ; l'extrême violence des rixes, qui ne doivent pourtant jamais être mortelles ; l'inventivité sans limites dans la confection et l'utilisation des armes par destination, des classiques battes

1 Rétifs au coaching : *Otoko doaho Kôshien* [1970-1975]. Gros mangeurs : *Dokaben* [1972-1981]. Voyous : *Rookies* [1998-2003]. Dilettantes : *Touch*. Dragueurs : *Slam Dunk*. Handicapés : *Real* [depuis 1999].

cloutées au plus inattendues (un ballon de football américain) en passant par les chiens de guerre ; le machisme le plus cru, entre filles pendues publiquement par les pieds au toit de l'école et amazones vaincues compassées par les molosses. Mais les deux chefs de bande d'*Otokogumi* ont beau venir l'un des bas-fonds, et l'autre de la meilleure société, leur « sang bouillant » les unit au final dans un même combat contre l'establishment corrompu, et leur amour viscéral pour le Japon les mènera à donner leur vie pour la même cause.

Les voyous ne le sont donc pas tant que ça. Ce genre reste pourtant sous-représenté sur le marché français, sans doute en raison du nombre des yeux qu'on y poche, des nez qui éclatent et des côtes qui craquent. Pourtant, une lecture attentive des 42 volumes de *Racaille Blues*, qui voisinait avec *Dragon Ball* dans *Shônen Jump*, montre que parents et éducateurs auraient tort de s'émouvoir pour si peu. Car sous ses dehors frustrés de Mike Tyson de banlieue, le mâle dominant est un cœur d'or qui aide les vieilles dames à traverser la rue, donne aux quêteurs de la Plume Rouge*, respecte l'interdiction de fumer et de boire de l'alcool imposée par la loi japonaise aux mineurs de 20 ans, se laisse rosser pour épargner ses hommes pris en otage par l'ennemi, et transforme par son charisme le mauvais chef de la bande ennemie en parfait leader responsable. Mieux : tout dominant qu'il soit, le mâle est vierge et paralysé par la timidité face à l'élue de son cœur. Ses hommes ont beau se la jouer voyous, ils prennent dûment la suite de leurs pères camionneurs ou marchands de nouilles au sortir du lycée. La flamme rebelle d'*Otokogumi* est bien éteinte, comme dans tout le manga, et les voyous de papier font désormais honneur aux vertus japonaises, pour le plus grand bien du conformisme social...

Plus violent, le genre « tournoi » [*katsuto manga*] est bien représenté sur le marché français¹. Dans les années 1990, on a vu fleurir les scénarios bâtis autour d'une compétition de *free fight*, parallèlement à la vogue télévisuelle de cette discipline spectaculaire où s'affrontent les spécialistes des arts martiaux les plus divers. Dans le manga, ces tournois sont presque sans aucune règle, et parfois conçus sur le modèle de la guérilla urbaine ou des épreuves de survie en milieu ennemi. Beaucoup des protagonistes n'hésitent pas à tuer pour gagner, et les psychopathes les plus tordus sont les très bienvenus. Pour corser les choses, les yakuzas, voire quelque service secret, ne sont jamais bien loin. La structure morale n'en reste pas moins solide, autour d'un jeune héros héritier d'une école, formé à la dure par son géniteur ou un substitut paternel, qui se refuse à porter des coups mortels et transcende la voie du combat en accédant à une forme supérieure de spiritualité.

Comme nombre de genres, le tournoi mortel sait se métisser. Il peut être mâtiné de super pouvoirs baroques ou délocalisé dans des univers de jeu vidéo mêlant enfer et réalité virtuelle. Il donne aussi, bien entendu, dans la petite culotte à l'air. Mais toujours il préserve ce qui fait de lui une mine d'or que les maîtres du genre s'entendent à exploiter en 40 ou 50 volumes : un stock inépuisable de *yamaba* tout trouvés et la possibilité de répéter à l'infini le scénario simplissime du duel et les katas que l'amateur – comme le fêru d'arts martiaux – apprécie pour eux-mêmes, et dont la répétition fait en définitive du tournoi un genre fort reposant pour le lecteur².

1 Entre autres par *Coq de combat*, *Baki* [1991-2005], *Tough et Free Fight* – *New Tough* [depuis 2003].

2 Super pouvoirs : *Jojo's Bizarre Adventure* [depuis 1987]. Réalité virtuelle : *Gantz* [depuis 2000]. Petite culotte : *Enfer et paradis*.

(NE PAS) PARLER DE GUERRE...

La guerre constitue pour les mangakas un défi autrement complexe. Le Japon se veut pacifiste depuis que la Constitution de 1947 lui interdit d'entretenir des forces armées, sauf pour des missions défensives qu'elles n'ont jamais eu à mener jusqu'à ce jour. Impossible donc de proposer aux jeunes Japonais l'équivalent de notre *Buck Danny*, qui poursuit depuis plus de soixante ans une carrière commencée en nettoyant les cieus des « Japs » perfides. Mais difficile aussi, dans une nation qui se flatte d'avoir renoncé à la guerre une fois pour toutes, de dénoncer l'horreur des boucheries passées sans paraître chercher à rouvrir les plaies fermées et souiller gratuitement la mémoire des morts. Tezuka lui-même, pourtant profondément pacifiste, ne s'est jamais essayé à dénoncer la guerre du Pacifique avec la fureur qui anime, face à la boucherie de 14-18, le Tardi de *Putain de guerre!* Si certains grands mangakas, tels Koremitsu Maetani, Shigeru Mizuki et Leiji Matsumoto, ont dénoncé l'absurde cruauté des guerres impérialistes menées par le Japon¹, leurs voix n'ont pas porté très loin.

A l'inverse, l'arrivée au pouvoir en 1957 de Nobusuke Kishi, un revenant de l'époque militariste, a coïncidé avec la floraison dans les magazines pour écoliers de séries dans lesquelles de jeunes héros nippons, à défaut de pouvoir gagner la guerre, remportaient bataille sur bataille dans le Pacifique, sous la mer ou dans les airs². Même si ces petits guerriers faisaient preuve d'un libre arbitre moderne en refusant les missions-suicides, ces fictions

1 Maetani : *Robot Santôhei* [1955-1962]. Mizuki : *Opération Mort* [1973]. Matsumoto : *Bôrei senshi* [1976].

2 Dans les airs : *Tora no kobeichô* [1957-1958], *Zero sen red* [1961-1966], *Shidenkai no Taka* [1963-1965]. Sous la mer : *Shônen ninja butai Gekkô* [1963-1965].

revanchardes fleurissent bon le nationalisme à l'ancienne. Disparu après quelques années, ce genre a été réactivé, à l'usage d'un lectorat de jeunes adultes, par la poussée néonationaliste des années 1990. Si le message reste ambigu dans *Zipang*, la fresque dans laquelle Kaiji Kawaguchi rêve que l'irruption d'un bâtiment ultra-moderne venu du XXI^e siècle modifie le cours de la guerre du Pacifique, d'autres fictions belliqueuses montrent le Japon remportant à l'arraché une victoire glorieuse sur les Etats-Unis.

Pour peindre la guerre sans polémique, les mangakas la mettent souvent en scène dans le passé, que ce soit l'épopée napoléonienne, parfois relevée d'une dose de fantastique, ou la Chine des premiers royaumes, dans laquelle Hideki Mori a situé le fascinant *Stratégie* (1992-1996). Sous sa forme moderne, la guerre est délocalisée dans des univers de fiction neutres, entre post-apocalyptique et semi-réalisme, voire, pour la guerre du Vietnam, sous le couvert presque indécent d'une fiction animalière¹. Souvent publiées par des magazines spécialisés aux noms évocateurs (*Combat Action*, *Combat Magazine*), ces séries ciblent avec force explications techniques un public d'amateurs avertis de matériel militaire. Ceux-ci sont légion au Japon, où les armes à feu fascinent à la mesure de l'interdiction quasi totale qui les frappe. On peut d'ailleurs penser que la place prise par les guerres imaginaires dans la culture populaire d'un pays qui se l'est interdite à lui-même, après s'y être follement adonné, procède de la même fonction cathartique que la floraison du sexe pris entre l'exubérante permissivité du shintô et la lourdeur des contraintes sociales. On montre l'un et l'autre précisément parce que l'accès en est interdit ou difficile, et tous les vecteurs sont bons à cet

1 Napoléon : *Eikô no Napoleon – Eroica* [1986-1995]. Fantastique : *Napoléon* [depuis 2003]. Environnement de fiction : *Desert Punk* [1999-2005], *Mother Sarah*. Fiction animalière : *Cat Shit One* [1991-2002].

effet : dans le manga, la guerre fleurit aussi dans le futur du *mecha* et, plus encore, dans l'univers des samurais.

LE *JIDAI MONO*, OU LES COMMODITÉS DU SABREUR NATIONAL

Rien de plus commode que les samurais pour satisfaire la fascination inavouable de la guerre. Ils conjurent le spectre de la défaite, puisqu'ils s'affrontent entre eux et qu'au final, le vainqueur est toujours le Japon dont ils sont censés incarner l'esprit. Leur geste constitue une mine inépuisable de scénarios, dont les plus populaires font encore l'objet de multiples adaptations. La saga des 47 *rônin* avec son apothéose en *seppuku* de masse, le combat perdu d'avance du Shinsengumi contre l'ouverture de l'Archipel, la vie du sanglant Musashi Miyamoto ou celle du vertueux Ryôma Sakamoto trop tôt assassiné... Ces récits combinent à merveille la violence du combat, l'exhibition de la virilité par sabre interposé, et cette conscience esthétisante du tragique éphémère de toute existence que les Japonais ont baptisée *mono no aware*. En outre, il y a souvent un perdant magnifique en bonus¹. Les sabreurs nationaux permettent à une nation qui se veut pacifiste de se rassasier de violence guerrière, et à un pays ayant répudié le nationalisme qui a fait son malheur de chanter néanmoins les vertus du *Yamato damashi* – « l'âme japonaise » qui n'aurait jamais été aussi pure qu'au joli temps d'Edo, quand les guerriers trônaient au sommet de la hiérarchie des castes dans un pays fermé aux étrangers.

Pourtant, ces guerriers, dont les luttes intestines ont ensanglanté l'archipel pendant trois siècles avant qu'ils

1 Les 47 *rônin* : *Genroku Chûshingura Ôuchi Kuranosuke* [1998]. Shinsengumi : *Kaze hikaru* [depuis 1997], *Getsumei seiki sayonara Shinsengumi* [2003-2006]. Miyamoto : *Vagabond*. Ryôma Sakamoto : *Ôi Ryôma* [1986-1996].

lui imposent le carcan rétrograde et brutal du shogunat Tokugawa, étaient détestés par le peuple. Le samurai et son sabre, dont il pouvait impunément trancher un roturier au moindre prétexte, étaient objets de terreur et de haine, comme le montre fort bien l'œuvre de Sanpei Shirato (*Kamui den, Ninja bugeichô*). Pour moderniser le pays, le régime de Meiji dépouilla les guerriers de leurs privilèges et de leurs armes, et écrasa durement leurs révoltes. Mais quand ses ambitions impérialistes mirent le Japon en état de guerre quasi permanente, le samurai fut tiré des poubelles de l'Histoire et présenté au peuple comme l'incarnation même de l'âme nationale. La défaite le renvoya aux oubliettes, mais sitôt levée l'occupation américaine, le sabreur mythique ressortit du placard. On en avait besoin pour conforter l'identité nationale mise à mal par la défaite. Les *chanbara** fleurirent à la télévision et le *jidai mono** devint l'un des genres majeurs du cinéma et du manga. A l'instar du Verbe divin dans la civilisation chrétienne, et sous une infinité de visages, le mythe guerrier s'est fait chair. Ou du moins, manga...

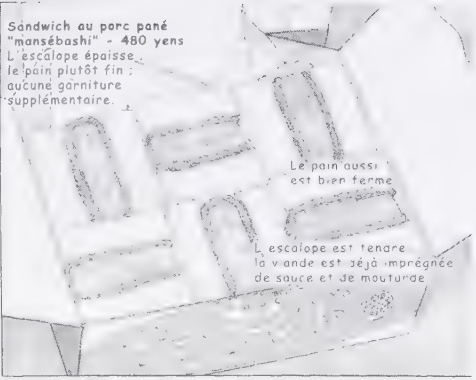
Le sabreur national s'y prête au mieux, tant il sait être plastique. Il la joue aussi bien miséreux que grand seigneur, protecteur des faibles que tyran ou tueur à gages, âme d'airain ou conscience en proie au doute jusqu'à refuser de tuer – après l'avoir en général beaucoup fait... Il ne répugne pas plus au métissage que les autres héros de papier, que ce soit avec le fantastique, le saut dans le temps et la fantaisie anachronique, le genre policier, la comédie amoureuse, et un érotisme passablement sulfureux. Il s'accommode indifféremment du pinceau *gekiga* surchargé de noirs d'Hiroshi Hirata, des coiffures en pétard du shônen et des rondeurs « disneyennes » de Tezuka. Il n'est pas jusqu'aux mystères quasi mystiques de la fabrication de son

outil de combat qui ne puissent faire l'objet d'une série dont le forgeron devient le héros. Mais seul, ou presque, parmi les héros de papier le samurai refuse encore de rendre les armes devant le sexe faible. Dans l'univers du sabre, les femmes restent au mieux des seconds couteaux, des tueuses ninjas que l'auteur déshabille à volonté au prétexte qu'elles doivent jouer de leurs charmes, ou pire : suspectes d'attirance pour l'étranger¹.

1 Miséreux : *Satsuma, L'Honneur des samurais*. Tyran : *Kamui den* et toute l'œuvre de Sanpei Shirato. Tueur : *Lone Wolf & Cub, Tueur!* [1969]. Ame d'airain : *Vagabond, Lone Wolf & Cub, L'Ame du kyudô*. En proie au doute : *Kenshin le vagabond* [1994-1999]. Fantastique : *L'Habitant de l'infini, Samurai deeper Kyo*. Saut dans le temps : *Togari, l'épée de justice* [2000-2002]. Fantaisie anachronique : *Samurai champloo* [2003-2004]. Policier : *Kajô, la corde fleurie* [2003-2008]. Comédie amoureuse : *Niji-iro Tohgarashi* [1990-1992]. Erotisme sulfureux : *Shigurui* [depuis 2003]. Pinceau noir d'Hirata : *Satsuma, L'Honneur des samurais*. Coiffures en pétard : *Kenshin le vagabond*. Tezuka : *L'Arbre au soleil*. Forgeron : *Kiômaru* [2004-2005]. Femmes ninjas : *Azumi, Lady Snowblood* [1972]. Attirance pour l'étranger : *Tsuru, princesse des mers*.



Sandwich au porc pané
"mansébashi" - 480 yens
L'escalope épaisse,
le pain plutôt fin ;
aucune garniture
supplémentaire.



Le pain aussi
est bien ferme

L'escalope est tendre
la viande est déjà imprégnée
de sauce et de moutarde



J'AI ME
CETTE
SIMPLI-
CITÉ...
ET LA
SAUCE
...
UNE
SAUCE
D'HOMME
!



PAS MAL,
PAS MAL
...

OUAIS.



CHAPITRE 18

TANT D'AUTRES GENRES...

Un ouvrage sur le manga qui prétendrait à l'exhaustivité n'aurait pas de fin, et tout effort pour établir un catalogue raisonné des genres se heurte à la multiplicité infinie des hybridations. *Comte Cain* est-il du « shôjo/sombre/meurtre/horreur/gothique », comme l'assure Wikipedia, ou du « shôjo/psycho/gothique », du « shôjo/policier/fantastique », voire du « shôjo/drame familial/science/horreur »? La qualification de « thriller rock-politico-fantastico-scientifico-nostalgique » rend-elle pleinement compte de la complexité de *20th Century Boys*? Si *City Hunter* peut être défini comme un sous-genre « burlesque et policier » de la comédie amoureuse, faut-il classer *Angel Heart*, qui lui fait suite, comme un hybride de ce sous-genre et du sous-genre « greffe », dans la vaste catégorie « trouble identitaire »? Si *GTO* et *Hana yori dango* appartiennent tous deux au *gakuen mono* (séries en milieu scolaire) et au prolifique sous-genre « problèmes de pucelages », quel qualificatif ajouter pour rendre compte de ce qui les sépare dans leur rapport au réel : « réaliste fantastique et comique » pour le premier, « réaliste social et romantique » pour le second? La prolifération des bâtards aura tôt fait de submerger toute tentative de mise en ordre... Mieux vaut donc y renoncer.

Ce chapitre n'abordera pas certains genres majeurs et bien représentés sur le marché français, comme la science-fiction et ses multiples avatars, l'héroïc fantasy et ses déclinaisons fantastiques, le cyberpunk et le « *survival in a bleak future* », entre autres. Il fera également l'impasse sur des variations aussi réjouissantes que le « baston-petite culotte », le « policier-lolicom », les bâtards nippons d'Arsène Lupin ou le Far West *made in Japan*. Il ne dira rien non plus, dans le registre noir, sur le « fantastico-guerrier-médiéval » ou la « rébellion apocalyptique contemporaine », ni sur les étrangetés du genre « psychique-quotidien »¹. Plus modestement, cet ultime chapitre ne vise qu'à présenter quelques genres pour lesquels l'auteur éprouve une attirance particulière.

L'INÉPUISABLE FILON DU MANGA DE DÉTECTIVE

L'industrie du manga doit certains de ses plus gros best-sellers aux séries policières à énigmes (*suiri manga*). L'incroyable petit *Détective Conan*, vache à lait de Shôgakukan depuis 1994, s'enorgueillissait en 2007 de 120 millions d'exemplaires vendus pour ses 64 volumes, sans compter ses traductions dans 21 langues. En 2000, Conan a eu la peau de Kindaichi, son rival de chez Kôdansha, mais *Les Enquêtes* de ce dernier n'en constituent pas moins toujours la deuxième meilleure vente

1 Science-fiction : toute l'œuvre de Leiji Matsumoto. SF lolicom : *Seraphic Feather*. Héroïc fantasy : *Vision d'Escaflowne* [1994-1998], *Macross 7 mash* [1994-2001]. Héroïc fantasy fantastique : *Bastard!!* [depuis 1988]. Cyberpunk et « survival » : *Gunnm*, *BLAME!* [1997-2003], *Agharta* [depuis 1997]. Baston et petites culottes : *Enfer et paradis*, *Peridot* [1999-2001]. Policier lolicom : *You're Under Arrest* [1989-1991], *Gunsmith Cats*. Arsène Lupin : *Nanairo inko* [1981-1983]. Far West : *Belle Starr* [1992-1997]. Fantastico-guerrier-médiéval : *Berserk* [depuis 1989]. Rébellion apocalyptique : *The World is Mine* [1997-2001]. Psychique quotidien : *Transparent* [2001-2005], *Dispersion* [1993].

du catalogue manga de leur éditeur ; avec 67 millions d'exemplaires, le détective n'est devancé que par le boxeur d'*Ippo*, qui aligne trois fois plus de volumes.

Les Japonais sont férus de littérature policière, et particulièrement de l'école classique fondée sur les énigmes à la Agatha Christie, dont le montage complexe flatte leur goût pour l'ouvrage minutieux et pour ces figures imposées que sont, à leur manière, « la chambre close » ou « l'horaire impossible ». Sa transposition en manga rend le genre moins austère. Elle permet de visualiser d'un coup d'œil les scènes de crime que l'auteur de romans policiers à énigmes doit décrire longuement, de remplacer par des jeunes gens les Miss Marple croulantes et autres Hercule Poirot blanchis, et d'introduire une dose de fantaisie fantastique. En faisant de Conan un grand lycéen ramené à l'âge des culottes courtes par une mystérieuse potion, contraint de dénouer les énigmes par le truchement d'un détective imbécile, et secondé par un inventeur loufoque et une fille dont il ne peut que rêver pour cause de différence d'âge, Gôshô Aoyama a doté son récit de ressorts comiques inépuisables et préserve un élément de suspense permanent : le petit héros redeviendra-t-il un jour grand ? Assurément – le jour où son créateur décidera d'en finir avec lui.

UN FILON D'AVENIR ? LE *SILVER MANGA*

Alors que les éditeurs risquent de voir s'évaporer des millions de lecteurs sexagénaires, le *silver manga* est l'objet de toutes les spéculations, mais la recette qui persuadera les retraités japonais de continuer à prendre chaque semaine le chemin du kiosque reste à trouver. Un seul best-seller semble avoir été créé, fût-ce de manière non intentionnelle,

pour les baby-boomers vieillissants : *20th Century Boys* (1999-2006), où Naoki Urasawa leur narre à sa façon leur enfance de lecteurs de mangas, et comment les rêves que nourrissaient leurs magazines favoris ont tourné, selon lui, au cauchemar. D'autres séries, comme *Je ne suis pas mort* (2006-2007) révèlent les ingrédients que les éditeurs demandent à leurs dessinateurs de mettre dans la potion pour tempes argentées : un *salaryman* sur le retour totalement incompetent en informatique (auto-dérision) est licencié ; abandonné et dépouillé par son acariâtre épouse et ses enfants ingrats, il tente de se suicider (auto-apitoiement « trois mouchoirs ») ; il échoue, se réfugie dans la montagne (réminiscences shintô) et redécouvre qu'on peut y vivre d'un peu de culture et de chasse, comme à l'époque de son enfance rurale (écologie, nostalgie) ; nouveau Robinson des cimes, il sauve et séduit une jeune fille désespérée, redevient père (valorisation du senior), vit vieux et s'éteint paisiblement, heureux et aimé (dédramatisation)...

Moins rocambolesque, *Une sacrée mamie* transporte le lecteur dans un village reculé du Japon du début des années 1960 (nostalgie) où un petit citadin est envoyé vivre chez sa grand-mère (double identification : le senior d'aujourd'hui a été cet enfant). D'abord plus que réticent, le garçon sera séduit par cette mamie pauvre, active, ingénieuse et souriante (valorisation du senior), et apprendra comme elle à récupérer le moindre clou et à ramasser au fil de l'eau les légumes invendus et le bois pour le feu. Moralité de cet hommage à une décroissance très en vogue et censée séduire le senior dont les besoins et les désirs ne sont plus ce qu'ils étaient : comme hier tu as aimé tes grands-parents, demain tes petits-enfants t'aimeront...

Pour le reste, les éditeurs jouent sur la nostalgie. Ils commanditent des remakes des séries mythiques des

années 1960-1970, comme le *Black Jack* de Tezuka, le *Pluto* de Tezuka revisité par Naoki Urasawa ou le *Devilman* de Gô Nagai. Ils rééditent aussi des œuvres cultes qui étaient devenues introuvables – ce qui permet aux lecteurs plus jeunes de redécouvrir le boxeur rebelle d'*Ashita no Jô*, le petit lanceur forcené de *Kyôjin no hoshi* ou le désordre impudique de *Harenchi gakuen*, à un moment où la société japonaise est en effervescence comme lorsque ces séries légendaires ont été publiées.

LE « MANGA DU MOI », DE L'AUTO-ANALYSE À L'INFORMATION

Les Japonais appellent *watakushi manga* (manga du moi) le genre autobiographique, ou l'autofiction, dont les chefs-d'œuvre ont été pour la plupart publiés dans les « magazines pour spécialistes » (*mania shi*). C'est dans *Garo* que Yoshiharu Tsuge est crédité d'avoir créé dès 1966, avec *Chiko*, un genre qui n'apparaîtra dans les comics américains qu'à la fin des années 1970 sous l'appellation de *graphic novel*, et plus tardivement encore dans notre BD¹. Cette précocité du manga atteste encore une fois le statut culturel élevé dont l'expression graphique jouit au Japon, qui lui a permis de traiter des sujets les plus intimes à l'égal de la littérature, à un moment où l'Occident les réservait encore à cette dernière.

L'éclosion d'un genre où l'auteur se donne à voir dans toute sa faiblesse peut surprendre, dans une société extrêmement sensible à la honte et qui décourage la mise en avant de soi. Au Japon, pour traiter la souffrance psychologique, on préfère au dévoilement du moi

1 Dans les comics : Will Eisner (*A Contract with God*, 1978), Art Spiegelman (*Maus*, 1980-1991). Dans la BD : Marjane Satrapi (*Persépolis*, 2000-2003).

dans le cabinet du psychanalyste les thérapies comportementalistes, qui ne visent qu'à rendre le sujet capable de se conduire correctement en société. Mais c'est peut-être parce qu'il n'avait pas d'autre thérapie pour gérer ce qui ressemble à une apocalypse personnelle (comme fera Spiegelman pour exorciser l'horreur de la Shoah) que Tsuge s'est mis presque à nu dans *L'Homme sans talent*, comme d'autres sur le divan du psychanalyste, sans honte de se montrer comme un raté miséreux, velléitaire, crédule, dépressif et mal marié.

Outre Tsuge et son frère Tadao, le *watakushi manga* a été illustré par Shinji Nagashima, auquel ses débuts difficiles ont inspiré son « Histoire cruelle des mangakas ». Dans *Garo*, Yû Takita a mêlé les souvenirs nostalgiques et amusés de Terajima, le quartier populaire de bars et de prostitution où il a grandi à Tôkyô au lendemain de la guerre, avec des thèmes plus politiques comme la dénonciation de la peine de mort. Toujours dans *Garo*, Shin'ichi Abe s'est remémoré la culture populaire ouvrière et provinciale du Kitakyûshû de sa jeunesse, puis, jeune provincial fraîchement débarqué dans le Tôkyô des années 1960, sa vie amoureuse avec la capricieuse Miyoko. Shungiku Uchida, une des rares dessinatrices de cette première période du genre, a dévoilé sa vie d'adolescente rebelle des années 1970, fugueuse multirécidiviste en délicatesse avec la famille et l'école, puis celle d'une femme libre des années 1980¹.

Au tournant du XXI^e siècle, le « manga du moi » s'est transformé à mesure que l'évolution des mentalités valo-

1 Nagashima : *Mangaka zankoku monogatari*. Takita : *Histoires singulières du quartier de Terajima* et *Chauds, chauds, les petits pains!*... Abe : *Miyoko Asagaya kibun* [1971], *Paradis, Un gentil garçon* [1973]. Uchida : *Mono kage ni ashi byôshi* [1988-1989], *Nami no manimani* [1989].

risait l'expression de la singularité individuelle. Quand il fut condamné à trois ans de prison à l'âge de 47 ans, Kazuichi Hanawa, dessinateur spécialiste des *yôkai*, aurait pu voir sa carrière brisée. Il la sauva en ne dissimulant rien de son expérience, la plus stigmatisante qui soit dans la société japonaise. Le succès de *Dans la prison* (2000), qui tient en partie à l'habileté avec laquelle l'auteur en a fait un manga informatif minutieux sur la vie carcérale – et qu'il a répété dans *Avant la prison* avec la non moins minutieuse évocation de la société fermée des passionnés d'armes japonais –, a révolutionné le *watakushi manga*. Les chroniques de fuite et de dépression de Hideo Azuma ont exploité la même veine. Les nouvelles dessinatrices flirtent aussi volontiers avec l'autofiction, à l'instar de Kiriko Nananan et plus encore de Q-ta Minami (passées elles aussi par *Garo*), sans révéler vraiment quelle est, dans leurs séries, la part de la fiction et celle de l'autobiographie¹.

Ceux qui parlent d'eux-mêmes en ce début de siècle le font avec un détachement parfois ironique. Le drame tend à faire place à une mise à distance sur le mode cool. Cela est vrai pour beaucoup des genres du manga, mais aussi pour la littérature (ainsi chez Banana Yoshimoto ou Haruki Murakami), et sans doute pour le Japon en général. Comme s'il commençait enfin à échapper au souvenir écrasant des réussites éclatantes et des désastres de son histoire, et que les Japonais – peut-être grâce à la crise – se disaient que l'essentiel n'est plus désormais de régler ses comptes avec le passé, le monde et soi-même, mais, plus simplement, de « faire avec ».

1 Azuma : *Journal d'une disparition, Journal d'une dépression* [2006]. Kiriko Nananan : *Amours blessantes* [1997]. Q-ta Minami : *Jeux d'enfant, Mlle Oishi*.

TROUBLES IDENTITAIRES : LE JAPON COMME « NATION CYBORG »

Le trouble identitaire constitue pour le manga une source inépuisable d'inspiration. Celui de l'adolescence, mais aussi celui plus profond d'un pays incertain de sa place entre l'Asie et l'Occident, et mal à l'aise avec les transformations modernisatrices qui lui ont été, par deux fois en un siècle, imposées par plus fort que lui. On peut voir une expression de ce malaise dans le personnage du cyborg, auquel le manga doit certaines de ses séries les plus célèbres, à commencer par *Cyborg 009*, la saga qu'Akita shôten, Kôdansha, Shôgakukan et Shûeisha se disputèrent entre 1964 et 1981, et qui fit la célébrité de Shôtarô Ishinomori en jeune rebelle, vingt ans avant que *L'économie japonaise...* ne le ramène au premier plan en maître du manga informatif plutôt conservateur.

Le cyborg est parfois glorifié, notamment par Donna Haraway¹, comme un « au-delà postmoderne de l'humanité », libéré des limites physiques et psychologiques qui bornent le potentiel de l'être humain. Mais sa version nippone apparaît plutôt comme une créature aliénée, marginalisée et vouée à un destin douloureux. Les neuf protagonistes de *Cyborg 009* ont tous été enlevés et modifiés contre leur gré par la mafia du Black Ghost, contre laquelle ils se dressent pour sauver une humanité au sein de laquelle la plupart n'avaient déjà plus leur place avant même d'en être arrachés, et qu'ils ne pourront jamais réintégrer. L'héroïne de *Gunnm* perd ses amis, ses amours et tous les combats qui comptent pour elle, et ne redécouvre son identité meurtrie que pour quitter, après

1 Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto » – traduction française dans *Des singes, des cyborgs et des femmes. Réinvention de la nature*, Ed. Jacqueline Chambon, 2009.

l'avoir sauvé de la catastrophe, un monde qui l'oubliera. En cours depuis 2002, *Gunslinger Girl*, dernier avatar remarquable du genre, parachève son évolution doloriste. Des jeunes filles fragiles et blessées, transformées en machines à tuer mélancoliques pour maintenir un ordre qui n'est pas le leur, ne sont plus que des jouets entre les mains d'une bureaucratie froide qui les isole du monde, manipulées par des contrôleurs mâles qui les réduisent à une dépendance psychologique totale. Les super-héros d'Ishinomori avaient une mission et une identité, fût-elle blessée. Gally se cherchait l'une et l'autre. Les tueuses enfantines de Yû Aida, tout comme leur sœur timide de *Larme ultime* transformée elle aussi en machine à tuer souffrante, n'ont plus que du sang sur les mains, la souffrance physique et psychologique, un corps endolori et stérile, une espérance de vie limitée et, comme dit le *pitch* de la série, « un tout petit bonheur » (*chiisana shiawase*).

Les séries dont le ressort est une manipulation génétique ou une greffe d'organe, voire de nanomachines, ont proliféré dans les années 1990 avec le développement de ces technologies. Comme les séries de cyborg, elles posent le problème des effets d'une intrusion forcée de technologie ou d'éléments étrangers dans le corps ou l'esprit d'un individu. Le résultat est quelquefois délirant, quand l'ADN du sabreur légendaire Musashi Miyamoto est injecté dans l'enveloppe corporelle d'une lycéenne aussi niaise que sexy¹. Mais il est le plus souvent déchirant, entre lutte contre soi-même et dérapage meurtrier. Comment ne pas voir que le manga exprime ici à sa manière, une fois de plus, un problème qui est celui de la nation japonaise tout entière? En moins d'un siècle, celle-ci a été soumise

1 Greffe d'organes : *Heads* [2002-2003]. Nano-machines : *Arms* [1997-2002]. Manipulations génétiques : *ES. Eternal Sabbath*. ADN de Miyamoto : *Hagane* [1998-2003].

de force à une « greffe de modernité » sous la menace de l'impérialisme occidental, puis à une « greffe de valeurs » pendant l'occupation américaine qui lui imposa une vision du monde fondée sur l'individualisme et des arrangements institutionnels étrangers à ses traditions. Dans *Galaxy Express 999*, le jeune héros parti en quête du corps mécanique qui lui donnera la force dont il rêve, finit par y renoncer au terme de sa quête initiatique. Le Japon, lui, n'a pas eu le choix. Il en est sorti beaucoup plus fort, mais souffrant. Exactement comme les cyborgs du manga.

PROMENADE EN FORME DE HAÏKU ET AUTRES « MANIAQUERIES » : LE MANGA D'AUTEUR

Le *mania manga* correspond à ce qu'est pour nous « la BD d'auteurs » : des œuvres qui se distinguent par leur originalité graphique et/ou narrative, reflètent une personnalité forte, et n'entrent dans aucune des cases prévues par les marketeurs pour les best-sellers. Tout industriel que soit le manga, ce genre a toujours été vivace. Longtemps porté par *Garo* et *COM*, on le trouve aujourd'hui jusque dans des publications *mainstream*, et le succès qu'il rencontre à l'étranger, notamment en France, assure une reconnaissance croissante à des auteurs tels que Taiyô Matsumoto, Junko Mizuno, Masashi Tanaka ou Jirô Taniguchi.

Matsumoto a créé une réalité décalée d'une inquiétante étrangeté, entre la violence des gamins d'*Amer béton* (1992-1998), dont les perspectives biaisées et le graphisme faussement maladroit, à la fois souple et convulsif, donnent la plus grande prise à l'imagination du lecteur, et l'errance de l'enfantine Matriochka et de *Number 5*, le tueur mi-transparent, mi-hiératique, qui n'est pas sans rappeler certaines œuvres de Moebius, dont on connaît les contacts avec de nombreux

mangakas. Junko Mizuno, que son parti pris de dessiner en couleur des albums assez courts rapproche aussi de notre bande dessinée, caricature de manière délirante le style shôjo pour revisiter les contes de fées occidentaux et le manga d'horreur – jusqu'à expédier notre Cendrillon au pays des zombies rockeurs¹. De son côté, Tanaka a relevé pendant onze ans le défi insensé de mener une série animalière muette, mélange de cruauté et d'humour servi par un graphisme sophistiqué d'une incroyable précision, qui fait de son *Gon* (1991-2002) un véritable OVNI dans l'univers de la narration graphique.

Taniguchi est le plus « français » des mangakas, ce qui lui a valu d'être le premier primé au festival d'Angoulême, en 2003. Il excelle dans des genres très variés, de l'épopée mystico-montagnarde au récit mystico-cygénétique en passant par la fresque historique méditative et les petits voyages nostalgiques dans le temps. Surtout, il sait comme personne faire de la sagesse et de l'art avec du rien, ou presque : le vagabondage, nez au vent et esprit léger, d'un homme qui se promène dans son quartier, l'affection d'un couple pour son vieux chien, les souvenirs d'un commercial qui déjeune dans de petits restaurants de rencontre et s'émerveille d'un bol de *ramen*²... On retrouve chez l'auteur de *Quartier lointain* la vertu de non-agir que la culture japonaise a héritée du bouddhisme, pour qui « tout est souffrance ». Souffrance née du désir qui pousse l'homme à agir, et dont il ne se défera qu'en éteignant le désir, et avec lui la volonté d'agir. Le taoïsme est allé encore

1 Contes de fées : *Cinderella* [2000], *Hansel & Gretel* [2000], *La Petite Sirène* [2001]. Horreur : *Pure Trance* [1998].

2 Mystico-montagnard : *Le Sommet des dieux*. Mystico-cygénétique : *L'Homme de la toundra* [2005]. Fresque historique : *Au temps de Botchan* [1987-1996]. Petit voyage : *Quartier lointain* [1986-1998]. Vagabondage : *L'homme qui marche* [1990-1991]. Vieux chien : *Terre de rêves* [1992]. Un commercial qui déjeune : *Le Gourmet solitaire* [1994-1996].

plus loin, qui cherche l'immortalité dans le retour à l'état d'avant la naissance, quand le fœtus baignait, totalement passif et parfaitement heureux, dans l'utérus nourricier. « Il n'est rien que l'homme ne puisse obtenir en n'agissant pas » : le précepte est attribué à Lao Tseu, mais Siddhârta aurait été d'accord, et Taniguchi ne dirait pas non.

De l'idéal de non-agir, le Japon a tiré l'esthétique *wabi-sabi*. *Wabi*, c'est la pauvreté paisible de l'ermite, la richesse spirituelle et la beauté dans la simplicité... *Sabi*, c'est la sagesse venue avec l'âge, qui trouve le bonheur dans de menus moments de plaisirs. Deux poèmes permettent d'en goûter la saveur :

*Au loin
Ni cerisiers en fleurs,
Ni feuilles d'automne :
Rien qu'une pauvre hutte sur la côte
Dans l'ombre de la nuit qui tombe*

(Fujiwara no Sadaie – 1162-1241)

*Deux à regarder les cerisiers
Têtes blanches penchées l'une vers l'autre,
Bavardages...*

(Mukai Kyorai – 1651-1704)

« L'homme qui marche » sans autre but que d'accueillir ce qu'il lui sera donné de voir, et « le gourmet solitaire » tout au plaisir simple de manger – seul afin d'être tout entier à ses émotions –, que font-ils, sinon vivre à leur manière, dans le Japon d'aujourd'hui, une sagesse et une esthétique dont les racines sont vieilles de vingt-cinq siècles? Ainsi le manga nous ramène-t-il au final là où nous avons commencé : le Japon du zen...

GLOSSAIRE DES TERMES JAPONAIS

Aidoru : « idole » ; jeune vedette féminine du showbiz.

Aïnu : peuple blanc autochtone de Hokkaido, qui ne fut incorporé au Japon qu'à la fin du XIX^e siècle. Aujourd'hui réduit à quelque 20 000 survivants, son histoire est très mal connue.

Bentô : boîte-repas.

Bishônen : « beau jeune homme », d'allure efféminée.

Bôsôzoku : voyous motards, version japonaise des Hells Angels.

Bushidô : « voie du guerrier » ; le code d'honneur des samurais.

Chanbara : série télévisée, généralement située à l'époque d'Edo (1603-1868), qui comporte de nombreux combats au sabre.

Cup ramen : nouilles déshydratées.

Daikon : radis chinois, ou radis d'hiver. Il peut mesurer jusqu'à trente centimètres de long et peser plus d'un kilo.

Dorayaki : gâteau traditionnel, rond et moelleux, fourré à la pâte de haricot rouge.

Edokô : « enfant d'Edo » ; l'équivalent de notre « Parigot ».

E-maki : rouleau peint.

Futon : couche japonaise composée d'un mince matelas de coton et d'une couette.

Gaman : la vertu de ténacité, très prisée au Japon.

Geta : sandales de bois traditionnelles.

Gyûdon : fast-food composé d'un bol de riz surmonté d'un émincé de viande de bœuf.

Haïku : court poème traditionnel de dix-sept syllabes réparties en trois vers (5-7-5), et calligraphié sur une seule ligne verticale.

Hara : le point vital, situé sous le diaphragme. C'est lui qu'on coupe en se faisant hara-kiri.

Hibakusha : survivants du bombardement nucléaire d'Hiroshima.

Hikikomori : « claquemuré » ; adolescent qui refuse les relations sociales et vit sans presque quitter sa chambre, relié au monde par son ordinateur.

Hinin (non-humain) : à l'époque d'Edo, une des deux catégories de personnes « hors caste » (proches des « intouchables » en Inde). Devenaient *hinin* ceux qui perdaient leur statut pour avoir manqué à leurs obligations sociales ou commis des délits.

Host club : l'équivalent des bars à hôtesse, destinés à une clientèle féminine dont prennent soin des « hôtes ».

Ikebana : art de l'arrangement floral.

Jidai mono : « œuvre d'époque » ; film, série télévisée ou manga historique.

Jô : escrime au bâton ; art martial traditionnel.

Juku : cours privés, que suivent beaucoup de petits Japonais dès l'âge du collège, voire avant.

Kaiseki ryôri : cuisine sophistiquée, composée de multiples plats présentés selon une esthétique précise, dérivée de la cérémonie du thé.

Kamis : esprits divins de la religion shintô.

Kamishibai : « théâtre de papier ». Spectacle de rues où un récitant narre une histoire en s'accompagnant de panneaux illustrés.

Kanji : idéogramme.

Karoshi : mort par excès de travail.

Kata : « forme » ; figures imposées dont la répétition constitue une part importante de l'apprentissage de la gestuelle de base dans les arts martiaux, le théâtre nô ou kabuki, et d'autres arts traditionnels.

Katakana : l'un des deux syllabaires dont les Japonais se servent pour écrire en complément des idéogrammes. Particulièrement utilisé pour écrire les mots d'origine étrangère.

Kawaii : mignon, très mignon, trop mignon, super-mignon, craquant...

Keitai : téléphone portable.

Kôban : poste de police.

Light novel : « roman léger » ; intermédiaire entre la « grande littérature » et la littérature populaire.

Loli gothique : une des nombreuses tribus de jeunes Japonaises, dont l'accoutrement mêle l'ingénuité de la dentelle et des froufrous avec la couleur noire et certains accessoires du folklore vampirique.

Loose socks : chaussettes blanches et hautes de l'uniforme des lycéennes, qu'elles « sculptent » en gros plis qui font paraître les jambes plus minces (passé de mode).

Manga kissa : « café manga » ; établissement où l'on peut lire des mangas et boire à volonté pour une somme horaire forfaitaire.

Marumoji : forme d'écriture toute en rondeurs et agrémentée de petits cœurs adoptée par les filles adeptes du style *kawaii*.

Matsuri : fête religieuse populaire.

Matsutake : champignon d'aspect souvent phallique, très apprécié des Japonais.

Nabe : pot-au-feu japonais.

Ninja : utilisés comme hommes de main, assassins et espions, ces guerriers maîtrisaient des techniques et des armes spécifiques et n'étaient pas liés par les règles du *bushidô*.

Nissei : « héritier de deuxième génération » ; fils ou fille d'émigrés japonais.

Ô-bon : festival bouddhiste honorant les esprits des ancêtres. Selon la région, il se déroule en juillet ou en août.

O-miai : « rencontre par présentation » ; mariage arrangé.

Onnagata : acteurs du kabuki spécialisés dans les rôles de femmes.

Onsen : sources chaudes dans lesquelles les Japonais aiment beaucoup se baigner.

Otaku : fan dont la passion pour une forme quelconque de la culture populaire peut revêtir un aspect obsessionnel.

Pachinko : sorte de flipper vertical ; distraction très populaire.

Pink salon : club proposant diverses formes plus ou moins poussées de *teasing* sexuel.

Platform shoes : chaussures dont les semelles peuvent atteindre jusqu'à une vingtaine de centimètres d'épaisseur (passé de mode).

Plume Rouge [Aka hane] : une des associations de bienfaisance les plus connues du Japon, qui quête dans la rue en octobre-décembre.

PTA (Parents-Teachers Association) : association parents-professeurs ; il en existe une dans chaque établissement scolaire de l'Archipel.

Purikura [de print club] : miniphotos de Photomaton, autocollantes, dont on peut choisir l'arrière-plan, très appréciées des jeunes Japonaises.

Ramen : nouilles de farine de blé.

Rônin : samurai sans maître. L'histoire véridique des 47 samurais du fief d'Akô devenus *rônin* après l'injuste condamnation à mort de leur maître, de leur vengeance et de leur suicide collectif (1701-1703) est l'un des récits « trois mouchoirs » favoris des Japonais.

Ryôkan : hôtel de style japonais, où l'on dort sur des futons et où les repas sont servis en chambre.

Sculpture : faux ongles surchargés d'ornementation en relief.

Senren : polissage et purification qui « raffinent » une personnalité.

Seppuku : suicide par éviscération et décapitation ; « hara-kiri » est une autre prononciation du même terme.

Sharaku : pseudonyme d'un mystérieux génie de l'estampe (peut-être un groupe?), actif pendant seulement deux années (1794-1795).

Shinjû : double suicide amoureux.

Sumi-e : peinture traditionnelle à l'encre de Chine.

Tarento : personnalité « de talent » jouissant d'un statut d'invité quasi permanent dans de nombreuses émissions télévisées.

Tengu : divinité shintô mineure pourvue d'un très long nez.

Tôkaidô : la route reliant Edo (la capitale shogonale, aujourd'hui Tôkyô) à Kyôto (résidence de l'empereur).

Yamato : nom donné à l'archipel japonais jusqu'au VII^e siècle de notre ère, et celui d'un légendaire cuirassé de la marine impériale coulé le 6 avril 1944 par l'aviation américaine.

Yasukuni : sanctuaire shintô de Tôkyô où sont honorés comme kamis 2466532 soldats et civils morts au service de l'empereur entre 1853 et 1951.

Yôkai : créatures surnaturelles du folklore japonais. On en répertorie plusieurs centaines, plus ou moins malicieux ou dangereux

Yomitachi : « lecture debout », traditionnellement tolérée dans les librairies japonaises.

INDEX DES TERMES DU MANGA ET DE LA BANDE DESSINÉE

- Akahan*, livres rouges : p. 31, 33, 58, 59, 62, 119.
Animation, *anime*, séries animées, séries télévisées : p. 9, 12, 13, 47, 48, 53, 63, 65, 66, 83-86, 93, 102, 117, 124-126, 200, 241, 242.
Autobiographie, autofiction, *watakushi manga* : p. 62, 106, 126, 267, 353-355.
Aventure scientifique, *kagaku bôken* : p. 46, 53, 55, 195, 237.
Bishônen : p. 153, 190, 197, 254, 331.
Boys love, *yaoi*, *shônen ai* : p. 76, 96, 120, 254, 261, 270-272, 282, 289.
Business manga, *salaryman manga* : p. 107, 298, 303.
Carnaval : p. 187-189, 199, 200, 319, 320.
Case : p. 21, 31, 40-42, 63, 64, 123, 133, 135, 137, 138, 140, 143, 144, 147, 149, 152, 166, 167, 227, 300.
Censure, *geihin na manga*, *yûgai manga* : p. 22, 40, 41, 48, 49, 71, 73, 76, 78, 79, 113, 127, 174, 284, 285, 290-293, 306.
Comic strip, *yonkoma*, *hitokoma* : p. 22, 40-42, 63-65, 144.
Comiket : p. 120, 291.
Comité de rédaction, rédaction, rédacteurs, chargé de rédaction, *ben-shûsha* : p. 99, 100, 102, 114, 140, 256, 280.
Contes de fées : p. 13, 176-180, 193, 219, 263, 359.
Convini manga : p. 122.
Critique : p. 21, 43, 48, 64, 65, 72, 87, 96, 104, 105, 116, 120, 135, 207, 217, 237, 298, 307, 309.
Cyborg : p. 198, 239, 330, 356-358.
Digital manga : p. 122, 123.
Dôjinshi, manga amateur : p. 119, 120, 123, 127, 272, 283, 290, 291.
Ecchi : p. 256, 289-291.
E-bon, livres illustrés : p. 18, 28-33, 41, 59.
E-maki, rouleaux peints : p. 20-24, 43.
Estampes, *ukiyô-e* : p. 25- 28, 33, 34, 39, 40, 46, 97, 135, 158, 293.
Exportation, marché français : p. 26, 46, 52, 53, 65, 125-128, 135, 168, 200, 233, 292, 302, 303, 310, 315, 319, 322, 340, 341, 350.

Fantastique, fantasmagorie, *okuruto* : p. 15, 31, 33, 34, 46, 61, 63, 72, 178, 183-185, 192-202, 209, 240, 256, 265, 288, 324, 343, 345, 346.

Gekiga : p. 33, 57-64, 71, 87, 106, 118, 126, 165, 253, 309, 345.

Gurume manga, gourmet manga : p. 299, 311-313, 360, 348, 359.

Katsuto manga, tournois : p. 178, 339, 341.

Ladies comics : p. 94-96, 120, 122, 245, 254, 266, 287, 298.

Lolicom : p. 65, 120, 289, 290, 292, 330, 331, 350.

Love kome, gakuen love kome, comédie romantique : p. 93, 98, 125, 255.

Magical girl, magie, magiciens : p. 126, 195-200, 215, 263, 264.

Manga comique, *gag manga, nansensu* : p. 26, 63, 311, 320-323, 349.

Manga d'auteur, *mania shi* : p. 82, 119, 353, 358.

Manga de détective, manga policier, *suiri manga* : p. 256, 345, 346, 349-351.

Manga de jumeaux, *futago manga* : p. 209-211, 330, 331.

Manga de société, *shakai manga* : p. 288, 298, 309-311.

Manga de sport, *supôtsu manga* : p. 63, 152, 252, 256, 335-338.

Manga de voyous, *tsuppari manga* : p. 93, 209, 220, 231, 335, 339, 340.

Manga d'horreur, *hôra manga* : p. 61, 72, 324-332, 349, 359.

Manga éducatif, *gakushû manga, gakushi* : p. 54, 57, 314, 315.

Manga historique, *jidai mono* : p. 21, 55, 61, 72, 77, 126, 152, 174, 198, 265, 288, 311, 344, 345, 359.

Manga informatif, *jôhô manga* : p. 14, 93, 96, 106, 107, 298-301, 309, 355, 356.

Manga politique, *seiji manga* : p. 31, 33, 43, 48, 77, 114, 220, 298-301, 305-309.

Manga post-apocalyptique : p. 11, 53, 108, 126, 127, 227, 229, 230-238, 240, 242, 265, 343.

Mangaka, dessinateur : p. 22, 42, 43, 45, 48, 52-62, 64, 65, 71-74, 98-104, 113-120, 125, 127, 135, 137, 144, 152, 155, 157-159, 165-169, 175, 183, 185, 196, 198, 222, 232, 242, 254, 261, 263, 285, 287, 288, 291, 298, 306, 309, 323, 328, 338, 342, 343, 352, 354, 355, 359.

Mecha, robots de combat : p. 48, 52, 53, 85, 86, 99, 107, 108, 125, 127, 227, 239-242, 265, 335, 344.

Mix-média, produits dérivés : p. 44, 45, 80, 84, 85, 98-102, 124, 216, 217, 305.

OL manga : p. 94, 323.

One shot : p. 169.

Otaku : p. 12, 107, 117, 188, 242, 258, 282, 290, 297, 320.

Otomechiku manga, manga « à la jeune fille » : p. 254, 255.

Parody, parodie : p. 100, 118, 120, 284.

Pornographie, ero-guro, kannô manga, sanryû manga : p. 34, 46, 119, 120, 266, 283-294, 325, 331.

Science-fiction : p. 46, 63, 72, 174, 199, 242, 282, 324, 350.

Seishun manga, seikatsu manga, histoires de vie : p. 102, 231, 249, 252.

Seinen manga : p. 86, 87, 93, 95, 107, 212, 256, 264, 289, 299.

Shônen manga, manga pour adolescents : p. 25, 28, 57, 81, 86, 88, 93-96, 99, 101, 116, 135, 152, 158, 159, 173, 174, 177, 178, 180, 183, 189, 191, 212, 256, 269, 273, 279, 280, 281, 299, 314, 321, 336, 345.

Shôjo manga, manga pour filles : p. 55, 63, 72, 74-76, 87, 94-96, 98, 101, 116, 127, 135, 149, 152, 155, 159, 163, 164, 173, 178, 180-183, 189-193, 212, 213, 245, 250, 251, 257, 267, 269, 270, 273, 274, 279, 281, 288, 299, 322, 331, 349, 359.

Silver manga, seniors : p. 124, 351.

Tankôbon : p. 13, 44, 65, 84, 85, 91, 95-97, 101, 102, 106, 111, 121, 122, 140, 303.

Tirage : p. 26, 33, 43, 49, 85, 86, 88, 91, 92, 94, 100, 101, 107, 111, 119, 121, 122, 201, 257, 258, 293, 306.

Travestissement, travestis : p. 55, 75, 126, 187, 189, 251, 254, 261, 270, 320, 324.

Young manga : p. 93, 256.

INDEX DES MANGAS CITÉS

Voir aussi : Ma mangathèque idéale sur
www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre/index.php.

Les séries traduites figurent sous leur titre français, suivi du titre original; les autres, sous leur titre japonais, suivi d'une traduction. Quand le titre est le même dans les deux langues, il ne figure qu'une fois. Quand le titre est un nom propre ou qu'il est en anglais, il n'est pas traduit.

Devant le titre des magazines, la lettre G. signifie « mensuel » (*gekkan*). La lettre K. signifie que le magazine paraît tous les deux mois (*kakugekkan*). La lettre B. signifie que sa périodicité est variable ou qu'il s'agit d'un numéro spécial (*bessatsu*). Les hebdomadaires et les bimensuels ne portent aucune mention. Le lecteur soucieux de précision peut connaître l'éditeur de chaque magazine en visitant le site dédié.

Vol+ signifie que la publication de la série en français, selon les données du site <http://www.bedetheque.com>, n'était pas encore achevée lors de la rédaction de cet ouvrage. (A) signifie que la publication de la série a été interrompue avant la fin. Le nombre de volumes indiqué s'entend au 31 mars 2010.

007 Series. SAITÔ, Takao. *G. Boys Life*, 1964-1967. Voir p. 72.

20th Century Boys. URASAWA, Naoki. *Big Comic Spirits*, 1999-2006 – Panini Comics, 22 vol. Voir p. 152, 237, 349, 352.

750 Rider / Nanahan Rider. ISHII, Isami. *Shônen Champion*, 1975-1985. Voir p. 338.

Ace o nerae! [Frappe un ace!]. YAMAMOTO, Sumika. *Margaret*, 1973-1980. Voir p. 338.

Agharta. MATSUMOTO, Takaharu. *G. Ultra Jump*, depuis 1997 – Kana, 9 vol+. Voir p. 350.

Ah! My goddess [*Aa! Megami sama*]. FUJISHIMA, Kôsuke. *G. Afternoon*, depuis 1988 – Pika, 37 vol. Voir p. 197, 256, 324.

Ai no Aranjuez [Pour l'amour d'Aranjuez]. MAKIMURA, Satoru. *B. Margaret*, 1978-1980. Voir p. 215.

Ai to Makoto [Ai et Makoto]. KAJIWARA, Ikki. *Shônen Magazine*, 1973-1976. Voir p. 255.

Air Gear. OH! GREAT (ITÔ, Ogure). *Shônen Magazine*, depuis 2002 – Pika, 22 vol+. Voir p. 338.

- Akadô Suzunosuke*. FUKUI, Eiichi, puis TAKEUCHI, Tsunayoshi. *G. Shônen Shôjo Bôkenô*, 1954-1960. Voir p. 55, 336.
- Akira*. ÔTOMO, Katsuhiko. *Young Magazine*, 1982-1990 – Glénat, 12 vol. Voir p. 11, 52, 108, 116, 117, 126, 127, 152, 232-235, 238.
- Ame du Kyudô (L)* [*Kyûdôshi damashii*]. HIRATA, Hiroshi. *Shônen King*, 1969-1970 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 61, 346.
- Amer béton* [*Tekkin concrete*]. MATSUMOTO, Taiyô. *Big Comic Spirits*, 1993-1994 – Tonkam, 3 vol. Voir p. 220, 358.
- Amour en cours (L)* [*Gakuen tengoku*]. U-JIN. *Young Jump*, 2003-2005 – Tonkam, 8 vol. Voir p. 256.
- Amours blessantes* [*Itaitashii love*]. NANANAN, Kiriko. Magazine House, Tôkyô, 1997 – Casterman, 1 vol. Voir p. 355.
- Ange, mode d'emploi* [*Tenshi kôryaku manyuaru*]. KIKUCHI, Kumiko. *G. Princess*, 1998-2000 – Soleil, 6 vol. Voir p. 197.
- Angel*. U-JIN. *Young Sunday*, 1988-1991 – Tonkam, 7 vol. Voir p. 273, 288, 289, 291.
- Anneau des Nibelungen (L)* [*Nibelungen no yubiwa*]. MATSUMOTO, Leiji. *G. Chûkosha Fan* (1990-1991), puis sur *Web Shinchô* (1997) – Kana, 8 vol+. Voir p. 198.
- Appleseed*. SHIROW, Masamune. *K. Comic Gaia*, 1985-1989 – Glénat, 5 vol. Voir p. 265.
- Après l'amour, la sueur des garçons a l'odeur du miel* [*Sex no ato otokonoko no ase wa hachimitsu no nioi ga suru*]. OKAZAKI, Mari. *K. Zipper Comic*, 2002 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 260, 266.
- Arbre au soleil (L)* [*Hidamari no ki*]. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1981-1986 – Tonkam, 8 vol. Voir p. 72, 218, 346.
- Arms*. MINAGAWA, Ryouji; sc. NANATSUKI, Kyouchi. *Shônen Sunday*, 1997-2002 – Kana, 22 vol. Voir p. 357.
- Asatte Dance*. YAMAMOTO, Naoki. *Big Comic Spirits*, 1989-1991 – Tonkam, 7 vol. Voir p. 266.
- Ashita no Jô*. CHIBA, Tetsuya; sc. KAJIWARA, Ikki. *Shônen Magazine*, 1968-1973 – Glénat, 2 vol+. Voir p. 62, 76, 78, 82, 115, 251, 252, 337, 353.
- Ashita no ôsama* [Le roi de demain]. YACHI, Emiko. *G. Young You*, 1997-2001. Voir p. 266.
- Ashita tenki ni nôre* [Demain il fera beau]. CHIBA, Tetsuya. *Shônen Magazine*, 1981-1992. Voir p. 338.
- Ashura*. AKIYAMA, Jôji. *Shônen Magazine*, 1970-1971. Voir p. 79.
- Astroboy* [*Tetsuwan Atomu*]. TEZUKA, Osamu. *Shônen*, 1952-1968 – Glénat, 12 vol+. Voir p. 31, 46, 53, 72, 84-86, 113, 115, 116, 125, 147, 240, 248, 251.
- Attack N° 1*. URANO, Chikako. *Margaret*, 1968-1970. Voir p. 337.
- Au temps de Botchan* [*Bôchan no jidai*]. TANIGUCHI, Jirô; sc. SEKIKAWA, Natsuo. *Manga Action*, 1987-1996 – Le Seuil, 5 vol. Voir p. 104, 359.

- Autoroute du Soleil (L)* [*Taiyô Kôsoku*]. BARU (BARULEA, Hervé), *Morning*, 1994 – Casterman, 1 vol. Voir p. 118.
- Avaler la terre* [*Chikyû o nomu*]. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1968-1969 – Kanko, 2 vol. Voir p. 72, 87.
- Avant la prison* [*Keimusho no mae*]. HANAWA, Kazuichi. *Big Comic Original Zôkangô*, 2001-2005 – Vertige Graphic, 2006, 1 vol. Voir p. 355.
- Ayako*. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1972-1973 – Delcourt, 3 vol. Voir p. 72.
- Ayashi no Ceres*. WATASE, Yû. *Shôjo Comic*, 1996-2000 – Tonkam, 14 vol. Voir p. 211.
- Azumanga Daioh*. AZUMA, Kiyohiko. *G. Dengeki Daioh*, 1999-2002 – Kurokawa, 4 vol. Voir p. 65, 323.
- Azumi*. KOYAMA, Yû. *Big Comic Superior*, depuis 1994. Voir p. 265, 301, 346.
- Baiser du diable (Le)* [*Devil Touch*]. MONOGUSA, Wolf. Fujimi Shuppan, 1996 – Le Téméraire, 1 vol. Voir p. 288.
- Baki* [*Grappler Baki*]. ITAGAKI, Keisuke. *Shônen Champion*, 1991-2005 – Delcourt, 30 vol+. Voir p. 341.
- Banana Fish*. YOSHIDA, Akimi. *B. Shôjo Comic*, 1985-1994 – Panini Comics, 19 vol. Voir p. 266, 282.
- Baptism* [*Senrei*]. UMEZU, Kazuo. *Shôjo Comic*, 1974-1976 – Glénat, 4 vol. Voir p. 61, 328.
- Bara hiro no umi* [La mer couleur de rose]. TSUNODA, Jirô. *Nakayoshi*, 1961. Voir p. 250.
- Barbara* [*Barbora*]. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1973-1974 – Delcourt, 2 vol. p. 72
- Basara*. TAMURA, Yumi. *B. Shôjo Comic*, 1990-1998 – Kana, 27 vol. Voir p. 265.
- Bass Master Ranmaru*. TAKAHASHI, Taiga; SHIMOJO, Yoshiaki. *G. Tsuru Comic*, 1999. Voir p. 338.
- Bastard!!* [*Bastard Ankoku no hakaishin*]. HAGIWARA, Kazushi. *Shônen Jump*, *Kikan Jump*, *Ultra Jump*, depuis 1988 – Glénat, 26 vol+. Voir p. 350.
- Batto-kun* [Le petit batteur]. INOUE, Kazuo. *Manga Shônen – 1948-1950*. Voir p. 336.
- Be-Bop High School*. KIUCHI, Kazuhiro. *Young Magazine*, 1983-2003. Voir p. 257.
- Beck*. SAKUISHI, Harold. *G. Shônen Magazine*, 1999-2008 – Delcourt, 34 vol+. Voir p. 215.
- Belle Starr* [*Belle Starr gôtôdan*]. ITO, Akihiro. *G. Action Hip*, puis *Gekkan Comic*, 1992-1997 – Manga Player, 1 vol. (A). Voir p. 350.
- Berserk*. MIURA, Kentarô. *Young Animal*, depuis 1989 – Glénat, 33 vol+. Voir p. 15, 350.
- Bikkuru-kun* [Le petit Bikkuru]. NAGATA, Takemaru. *Tanoshii Ichinensei*, puis *Tanoshii Sannensei*, 1960-1962. Voir p. 63, 249.

Black Jack. TEZUKA, Osamu. *Shōnen Champion*, 1973-1983 – Glénat, puis Asuka, 18 vol. Voir p. 72, 115, 221, 353.

BLAME! TSUTOMU, Nihei. *G. Afternoon*, 1997-2003 – Glénat, 10 vol. V. p. 350.

Blessures nocturnes [*Yomawari sensei*]. TSUCHIDA, Seiki; sc. MIZUTANI, Osamu. *G. Ikki*, depuis 2005 – Casterman, 1 vol+. Voir p. 310.

Blood. The Last Vampire [*Blood the Last Vampire 2000*]. TAMAOKI, Benkyō. Kadokawa shōten, 2001 – Panini, 1 vol. Voir p. 330.

Bobobo-bo Bo-bobo. SAWAI, Yoshio. *Shōnen Jump*, 2001-2007 – Casterman, 15 vol+. Voir p. 26, 322.

Body & Soul. SAKURAZAWA, Erica; sc. TERAKADO, Takumi. *G. Feel Young*, 2004 – Asuka, 2 vol. Voir p. 164.

Bōken Dankichi [Dankichi l'aventurier]. SHIMADA, Keizō. *G. Shōnen Club*, 1933-1939. Voir p. 47, 48.

Bondage Fairies. KONDOM. Kuboama shōten, 1993 – BDérogène, 3 vol. Voir p. 288.

Bōrei senshi [Le guerrier fantôme]. MATSUMOTO, Leiji (Akira). *Big Comic Original*, 1976. Voir p. 342.

Bouddha. TEZUKA, Osamu. *G. Kibō no tomo*, *G. Shōnen World*, puis *G. Comic Tom*, 1972-1983 – Tonkam, 8 vol. Voir p. 20, 72.

Boys of Summer. ŌTSUKA, Hiroki; sc. AUSTEN, Chuck. Tokyopop, 1 vol., 2006. Voir p. 338.

Break Shot. MAEKAWA, Takeshi. *Shōnen Magazine*, 1987-1990. Voir p. 338.

Buzzer Beater. INOUE, Takehiko. *Shōnen Jump*, 1997-1998. Voir p. 338.

BX. OKAZAKI, Mari. *G. Bouquet*, 1999 – Akata, 1 vol. Voir p. 268.

Candy Candy. IGARASHI, Yumiko; sc. MIZUKI, Kyōko. *G. Nakayoshi*, 1975-1979. Kodansha – BD Livre Junior, 9 vol. Voir p. 75, 126, 331.

Capitaine Albator / Captain Harlock [*Uchū kaizoku Captain Hārōkku*]. MATSUMOTO, Leiji (Akira). *Play Comic*, 1977-1979 – Dargaud, 8 vol. Voir p. 63, 108.

Captain Tsubasa. TAKAHASHI, Yōichi. *Shōnen Jump*, 1981-1988 – J'ai Lu, 37 vol. Voir p. 336, 338.

Card Captor Sakura. CLAMP. *G. Nakayoshi*, 1996-2000 – Manga Player (2 vol.), puis Pika (10 vol.). Voir p. 124.

Cat Shit One [*Apocalypse Meow*]. KOBAYASHI, Motofumi. *G. Combat Comic*, 1991-2002 – Glénat, 4 vol. (A). Voir p. 343.

Chame to Dekobō [Chame et Dekobō]. KITAZAWA, Rakuten (Yasushi). Strip du *Jiji Shinpō*, 1902. Voir p. 45.

Château de l'aurore (Le) [*Yoake shiro*]. TEZUKA, Osamu. *Chūgaku Ichinensei*, puis *Chūgaku Ninensei*, 1959-1961 – Cornélius, 1 vol. Voir p. 72.

Chauds, chauds, les petits pains! et autres ragots du quartier [*Genmai pan no hoyo hoyo*]. TAKITA, Yū. *G. Manga Garo*, 1969 – Picquier Manga, 1 vol. Voir p. 62, 136, 354.

- Chevaliers du Zodiaque* [*Saint Seiya*]. KURAMADA, Masami. *Shōnen Jump*, 1986-1990 – Kana, 28 vol. Voir p. 198.
- Chiko*. TSUGE, Yoshiharu. *G. Manga Garo*, 1966. Voir p. 353.
- Chinmoku no kantai / Silent Service*. [La flotte silencieuse]. KAWAGUCHI, Kaiji. *Morning*, 1988-1996. Voir p. 308.
- Chinnen to Kyō-chan* [Chinnen et petit Kyō]. TEZUKA, Osamu. Strip du *Kyōtō Nichinichi*, 1946. Voir p. 64.
- Chobits*. CLAMP. *Young Magazine*. 2000-2002 – Pika, 8 vol. Voir p. 198.
- Cinderalla*. MIZUNO, Junko. Kōshinsha, 2000 – IMHO, 1 vol. Voir p. 359.
- Circuit no ōkami* [Le loup des circuits]. IKEZAWA, Satoshi. *Shōnen Sunday*, 1981-1985. Voir p. 338.
- City Hunter*. HŌJŌ, Tsukasa. *Shōnen Jump*, 1985-1991 – J'ai Lu, 36 vol. Voir p. 256, 324, 349.
- Cobra*. TERASAWA, Buichi. *Shōnen Jump*. 1978-1984. Dynamic Visions. 20 vol. Voir p. 83.
- Cocon (Le)* [*Yawarakai kara*]. OKAZAKI, Mari. Shūeisha, 2001 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 164.
- Complément affectif* [*Sapuri*]. OKAZAKI, Mari. *G. Feel Young*, depuis 2004 – Delcourt, 8 vol+. Voir p. 164.
- Complex*. KIKUCHI, Kumiko. *G. Princess*, 2002-2004 – Soleil, 7 vol. Voir p. 215, 265.
- Comte Cain* [*Hakushaku Cain shirizu*]. KAORI, Yuki. *Hana to Yume*, 1991-2003 – Tonkam, 5 vol. Voir p. 331, 349.
- Conspiracy* [*Kanojo no inbō Conspiracy*]. U-JIN. Schola shōten, 1994 – Samurai, 2 vol. Voir p. 288.
- Cooking Papa*. UYAMA, Tōchi. *Morning*, depuis 1985. Voir p. 312, 313.
- Coq de combat* [*Shamo*]. TANAKA, Akio; sc. HASHIMOTO, Izō. *Manga Action*, puis *Evening* depuis 1998 – Delcourt, 19 vol+. Voir p. 212, 341.
- Coups d'éclat* [*Otoko ippatsu*]. TATSUMI, Yoshihiro. *Manga Times*, 1977 – Vertige Graphic, 1 vol. Voir p. 61.
- Courges par milliers (Des)* [*Mizumachi*]. YUZUKI, Kazu. *Comic Baku*, 1987 – Picquier Manga, 1 vol. Voir p. 134.
- Cratère (Le)* [*The Crater*]. TEZUKA, Osamu. *Shōnen Champion*, 1969-1970 – Tonkam, 2 vol. Voir p. 72.
- Crocus saitara* [Le jour où les crocus ont fleuri]. TABUCHI, Yumiko. *Ribon*, 1976. Voir p. 255.
- Cross Game*. ADACHI, Mitsuru. *Shōnen Sunday*, depuis 2005 – Tonkam, 16 vol+. Voir p. 152.
- Crying Freeman*. IREGAMI, Ryōichi; sc. KOIKI, Kazuo. *Big Comic Spirits*. 1986-1988 – Kabuto, 10 vol. Voir p. 139.
- Cyber Idol Mink*. TACHIKAWA, Megumi. *G. Nakayoshi*, 1999-2002 – Soleil, 5 vol. Voir p. 215, 265.

Cyborg 009. ISHINOMORI, Shōtarō. *Shōnen King*, *Shōnen Magazine*, *G. Bōkenō*, *Shōnen Sunday*, etc., 1964-2008 – Glénat, 4 vol+. Voir p. 72, 356.
Cyborg Kurochan. YOKOUCHI, Naoki. *G. Comic Bonbon*, 1997-2001 – Pika, 11 vol. Voir p. 26, 322.

Dahlia le vampire [*Dahlia the vampire*]. KAKINOUCI, Narumi. *G. Suspiria*, 1996 – Atomic Club, 1 vol. Voir p. 330.

Dame de la chambre close (*La*) [*Zashiki onna*]. MOCHIZUKI, Minetarō. *Young Magazine*, 1993 – Glénat, 1 vol. Voir p. 325.

Dame oyaji [Le père bon à rien]. FURUYA, Mitsutoshi. *Shōnen Sunday*, 1970-1982. Voir p. 73, 322.

Dämons. YONEHARA, Hideyuki; sc. TEZUKA, Osamu. *Shōnen Champion*, 2006-2008 – Bamboo, 2 vol+. Voir p. 72.

Dango Kushisuke man'yūki [Le voyage de Dango Kushisuke]. MIYAO, Shigeo. *Tōkyō Maiyū Shinbun*, 1924-1934. Voir p. 44, 46, 248.

Dans la prison [*Keimusho no naka*]. HANAWA, Kazuichi. *Seirin kōgeisha*, 2000 – Ego comme X, 2005, 1 vol. Voir p. 119, 355.

Dark Crimson – Vampire Master [*Vampire Master Dark Crimson*]. URUSHIHARA, Satoshi; sc. TAKASE, Mie. *G. Magazine Z*, 1999-2003 – Pika, 3 vol. Voir p. 288, 330, 331.

Dark Wirbel [*Dark Wirbel haran hen*]. FUJISAKI, Makoto. Fujimi Shuppan, 1993 – Le Téméraire, 1998, 1 vol. Voir p. 288.

Dear Boys. YAGAMI, Hiroki. *Shōnen Magazine*, 1989-1997. Voir p. 338.

Death Note. OBATA, Takeshi; sc. ŌBA, Tsugumi. *Shōnen Jump*, 2004-2006 – Kana, 13 vol. Voir p. 197.

Déclat amoureux [*Shutter Love*]. OKAZAKI, Mari. *K. Bouquet*, 1998 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 164.

Delivery. TESHIROGI, Shiori; sc. OHTA, Tohko. Akita shōten, 2007 – Tonkam, 2 vol+. Voir p. 264, 281, 311.

Demain les oiseaux [Chōjin taikai]. TEZUKA, Osamu. *SF Magazine*, 1971-1975 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 72.

Desert Punk [*Sunabōzu*]. USUNF, Masatoshi. *G. Comic Beam*, 1999-2005 – Glénat, 13 vol+. Voir p. 160, 343.

Détective Conan [*Mentantei Kōnan*]. AOYAMA, Gōshō. *Shōnen Sunday*, depuis 1994 – Kana, 62 vol+. Voir p. 97, 350, 351.

Devilman. NAGAI, Gō. *Shōnen Magazine*, 1972-1973 – Dynamic Visions, 5 vol. Voir p. 353.

Dispersion [*Kakusan*]. ODA, Hideji. *G. Afternoon*, 1993 – Casterman, 2 vol. Voir p. 350.

Doitsumo koitsumo [Ceux-là aussi]. KARI, Sumako; sc. KAWASAKI, Rieko. *G. Melody*, 1999-2001. Voir p. 266, 309.

Dokaben. MIZUSHIMA, Shinji. *Shōnen Champion*, 1972-1981. Voir p. 339.

Don Dracula. TEZUKA, Osamu. *Shōnen Champion*, 1979 – Soleil, 2 vol. Voir p. 72.

- Doraemon*. FUJIKO FUJIO (ABIKO, Motoo et FUJIMOTO, Hiroshi), puis FUJIKO F. FUJIO (FUJIMOTO, Hiroshi). Dans divers magazines de Shôgakukan, 1969-1997 – Kana, 13 vol+. Voir p. 46, 63, 77, 80, 97, 113, 186, 242, 249.
- Dorobedoro*. HAYASHIDA, Q. G. *Ikki*, depuis 1999 – Soleil, 7 vol+. Voir p. 197.
- Dororo*. TEZUKA, Osamu. *Shônen Sunday*, 1967-1968 – Delcourt, 4 vol. Voir p. 72.
- Dr Slump*. TORIYAMA, Akira. *Shonen Jump*, 1980-1985 – Glénat, 18 vol. Voir p. 25, 98.
- Dragon Ball*. TORIYAMA, Akira. *Shônen Jump*, 1984-1995 – Glénat, 42 vol. Voir p. 22, 83, 95, 97, 98, 101, 116, 133, 176, 180, 186, 193, 210, 215, 262, 340.
- DrAgon heAD*. MOCHIZUKI, Minetarô. *Young Magazine*, 1995-2000 – Pika, 10 vol. Voir p. 236.
- Dragon Quest. La quête de Dai* [*Dragon Quest. Dai no bôken*]. INADA, Kôji; sc. SANJÔ, Riku. *Shônen Jump*, 1989-1996 – Tonkam, 21 vol+. Voir p. 124.
- Eagle. The Making of an Asian-American President*. KAWAGUCHI, Kaiji. *Big Comic*, 1998-2001 – J'ai Lu, puis Casterman, 10 vol. Voir p. 300, 301, 307.
- Ecole emportée (L)* [*Hyôryû kyoshitsu*]. UMEZU, Kazuo. *Shônen Sunday*, 1972-1974 – Glénat, 6 vol. Voir p. 61, 108, 219, 224, 229, 230, 323.
- Eden* [*Eden. It's an endless world*]. ENDÔ, Hiroki. *G. Afternoon*, 1997-2008 – Panini Comics, 18 vol. Voir p. 237, 238.
- Eikô no Napoleon – Eroica* [*La gloire de Napoléon – Eroica*]. IKEDA, Riyoko. *Fujin Kôron*, 1986-1995. Voir p. 343.
- Encore ga sankai* [*Trois rappels*]. KURAMOCHI, Fusako. *B. Margaret*, 1985-1986. Voir p. 215.
- Enfant aux trois yeux (L)* [*Mitsume ga tôru*]. TEZUKA, Osamu. *Shônen Magazine*, 1974-1978 – Asuka, 8 vol. Voir p. 72.
- Enfant soldat* [*Mitsurin shônen*]. FUKAYA, Akira; sc. AKI, Ra. *Business Jump*, 2006-2007 – Delcourt, 2 vol+. Voir p. 316.
- Enfants de Saphir (Les)* [*Futago no kishi*]. TEZUKA, Osamu. *G. Nakayoshi*, 1958-1959 – Soleil, 1 vol. Voir p. 75.
- Enfer et paradis* [*Tenjô teuge*]. OH! GREAT (ITO, Ogure). *G. Ultra Jump*, depuis 1997 – Panini, 18 vol+. Voir p. 288, 341, 350.
- Enquêtes de Kindaichi (Les)* [*Kindaichi shônen no jikenbo*]. KANARI, Yozaburô; sc. SATÔ, Fumiya. *Shônen Magazine*, 1992-2000 – Tonkam, 22 vol+. Voir p. 97, 350.
- Entre les draps* [*Shitsu no sukima*]. SAKURAZAWA, Erica. Shôdensha, 1997 – Asuka, 1 vol. Voir p. 164, 281.
- ES. Eternal Sabbath*. SORYO, Fuyumi. *Morning*, 2001-2004 – Glénat, 8 vol. Voir p. 211, 237, 266, 357.
- Été andalou et autres aubergines (Un)* [*Nasu*]. KURODA, Iô. *G. Afternoon*, 2000-2002 – Casterman, 3 vol+. Voir p. 104.

Everyday [*Haruchin*]. NANANAN, Kiriko. *K. Hanako*, 1998 – Sakka, 1 vol. Voir p. 119, 164, 268.

Eyeshield 21. MURATA, Yūsuke; sc. INAGAKI, Riichirō. *Shōnen Jump*, 2002-2009. Voir p. 338.

Fairy Cube. KAORI, Yuki. *Hana to Yume*, 2005-2006 – Tonkam, 3 vol+. Voir p. 197.

Fairy Tail. MASHIMA, Hiro. *Shōnen Magazine*, depuis 2006 – Pika, 6 vol+. Voir p. 197.

Family Compo. HOJO, Tsukasa. *Manga Allman*. 1996-2000 – Tonkam, 14 vol. Voir p. 262, 324.

Faust. TEZUKA, Osamu. *Fuji shobō*, 1950. Voir p. 72, 103, 210.

Femme défigurée (*La*) [*Kuchisake onna densetsu*]. INUKI, Kanako. *Kōdansha*. 1995 et 1997 – Delcourt, 2 vol. Voir p. 318, 324, 326.

Fils de la terre (*Les*) [*Tsuchi no ko*]. MŌRI, Jinpachi; sc. HATAJI, Hideaki. *K. Oh Super Jump*, 2002-2003 – Delcourt, 3 vol. Voir p. 309.

Fire! MIZUNO, Hideko. *Seventeen*, 1968-1971. Voir p. 76, 253.

Flic à Tokyo [*Tōkyō keiji*]. SUZUKI, Keiichi. *Shōnen Sunday*, 1998-2002 – Delcourt, 8 vol. Voir p. 8, 220, 264.

Football Taka. KAWASAKI, Noboru. *Shōnen Magazine*, 1977-1979. Voir p. 338.

Free Fight – New Tough. SARUWATARI, Tetsuya. *Young Jump*, depuis 2003 – Tonkam, 19 vol+. Voir p. 341.

Fruits Basket. TAKAYA, Natsuki. *Hana to Yume*, 1998-2006 – Delcourt, 23 vol. Voir p. 15, 116, 133, 190, 191, 193, 265.

Fuji Santarō. SATŌ, Sanpei. Strip du *Asahi Shinbun*, 1965-1991. Voir p. 65, 107.

Fuku-chan [Le petit Fuku]. YOKOYAMA, Ryūichi. Strip du *Asahi Shinbun*, puis du *Mainichi Shinbun*, 1936-1971. Voir p. 65.

Fuli Culi [*FLCL*]. UEDA, Hajime; sc. Studios Gainax. *G. Magazine Z*, 2000 – Pika, 3 vol. Voir p. 26, 322.

Full Metal Alchemist. ARAKAWA, Hiromu. *G. Shōnen Gangan*, depuis 2001 – Kurokawa, 26 vol+. Voir p. 197.

Futari no doa [Un conte à deux]. IWADATE, Mariko. *Margaret*, 1976. Voir p. 257.

Gaki deka [L'enfant flic]. YAMAGAMI, Tatsuhiko. *Shōnen Champion*, 1974-1981. Voir p. 83, 322.

Gakuen Heaven. HIGURI, You. Libre Shuppan, 2006-2007 – Tonkam, 4 vol+. Voir p. 273.

Galaxy Express 999 [*Ginga tetsudō 999*]. MATSUMOTO, Leiji (Akira). *Shōnen King* (1977-1981), puis *B. Big Gold* (depuis 1996) – Kana, 21 vol+. Voir p. 63, 98, 108, 358.

Gals. FUJII, Mihona. *Ribon*, 1999-2002 – Glénat, 10 vol. Voir p. 265.

Gantz. OKU, Hiroya. *Young Jump*, depuis 2000 – Tonkam, 29 vol+. Voir p. 341.

- Gekiretsu no baka* [Le crétin violent]. SAITÔ, Fujio. *Shônen Magazine*, 1988-1994. Voir p. 290.
- Gen d'Hiroshima* [*Hadashi no Gen*]. NAKAZAWA, Keiji. *Shônen Jump* (1973-1974), *G. Shimin* (1975-1976), *G. Bunka Hyôron* (1977-1980), *G. Kyôiku Hyôron* (1982-1985) – Les Humanoïdes Associés (1 vol., 1983), puis Vertige Graphic, 9 vol. Voir p. 30, 90, 108, 116, 227-229, 234.
- Genroku Chûshingura Ôuchi Kuranosuke* [Ôuchi Kuranosuke, des 47 rônin, dans l'ère Genroku]. KÔE, Satomi. Sekaibunkasha, 1998. 1 vol. Voir p. 344.
- Genso-shuki. Moete oboeru kagaku no kiso* [Mémoriser les bases de la chimie : les tables des éléments périodiques]. Collectif. PHP Interface, 2008. Voir p. 315.
- Gentil garçon (Un)* [*Yasashii hito*]. ABE, Shin'ichi. *G. Manga Garo*, 1970 – Cornélius, 1 vol. Voir p. 354.
- Getsumei seiki sayonara Shinsengumi* [Adieu, incomparable Shinsengumi]. MORITA, Kenji. *Young Sunday*, 2003-2006. Voir p. 344.
- Ghost in the Shell*. SHIROW, Masamune. *Young Magazine Kaizokuban*, 1989 – Glénat, 5 vol. Voir p. 198.
- Glass no kamen* (alias *Laura ou la passion du théâtre*). MIUCHI, Suzue. *Hana to Yume*, 1976-1997. Voir p. 215, 250.
- Glaucos*. TANAKA, Akio. *Morning*, 2003-2005 – Glénat, 4 vol. (A). Voir p. 338.
- Global Garden*. HIWATARI, Saki. *Hana to Yume*, 2001-2005 – Delcourt, 8 vol. Voir p. 197.
- Gokinjo. Une vie de quartier*. YAZAWA, Ai. *Ribon*, 1995-1997 – Delcourt, 7 vol. Voir p. 215.
- Golden Boy*. TATSUYA, Egawa. *Super Jump*, 1992-1997 – Dynamic Visions, 10 vol. Voir p. 288.
- Goldorak* [*UFO Robot Grendizer*]. NAGAI, Gô (Kiyoshi). *Televi Magazine*, 1975-1976. Traductions françaises : diverses, dont Dynamic Visions (4 vol.). Voir p. 48, 53, 73, 85, 86, 126, 127, 231-234, 241.
- Golgo 13*. SAITÔ, Takao. *Big Comic*, depuis 1968 – Glénat, 2 vol+. Voir p. 61, 80, 83, 94, 212, 301.
- Gômanisumu sengen* [Le manifeste de la fertilité]. KOBAYASHI, Yoshinori. *SPA!*, 1992-1995. Voir p. 305. Voir aussi *Shin Gômanisumu sengen*.
- Gon*. TANAKA, Masashi. *Morning*, 1991-2002 – Casterman, 7 vol. Voir p. 359.
- Gourmet solitaire (Le)* [*Himitsu no gurume*]. TANIGUCHI, Jirô; sc. KUSUMI, Masayuki. *Gekkan Panja*, 1994-1996 – Casterman, 1 vol. Voir p. 348, 359.
- Gouttes de Dieu (Les)*. OKIMOTO, Shû; sc. AGI, Tadashi. *Morning*, depuis 2004 – Glénat, 14 vol+. Voir p. 312.
- Gringo*. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1987-1989 – Kana, 1 vol. Voir p. 72.

- GTO. Great Teacher Onizuka.* FUJISAWA, Tôru. *Shônen Magazine*, 1997-2002 – Glénat, 25 vol. Voir p. 8, 101, 116, 170, 173-175, 178-182, 188, 191-193, 220, 263, 269, 270, 279-281, 301, 307, 323, 349.
- Gundam.* Dessiné principalement par OKAZAKI, Yû, dans *G. Bôkenô* (1979-1980); KONDÔ, Kazuhisa, dans *Cyber Comics*, *MS SAGA* et *G. Dengeki Daioh* (1992-2005); YASUHIKO, Yoshikazu, dans *G. Gundam A*, depuis 2001; et d'autres – Pika, 4 séries, 36 vol+. Voir p. 83, 98, 99, 108, 240.
- Gunm.* KISHIRO, Yukito. *Business Jump*, 1990-1995 – Glénat, 9 vol. Voir p. 198, 238, 350, 356.
- Gunslinger Girl.* AIDA, Yû. *G. Dengeki Daioh*, depuis 2002 – Asuka, 11 vol+. Voir p. 357.
- Gunsmith Cats.* SONODA, Kenichi. *G. Afternoon*, 1991-1997 – Glénat, 8 vol. Voir p. 282, 350.
- Gyo.* ITÔ, Junji. Shogakukan, Tôkyô, 2002 – Tonkam, 2 vol. Voir p. 328.
- H2.** ADACHI, Mitsuru. *Shônen Sunday*, 1982-1999 – Tonkam, 23 vol+. Voir p. 95, 152, 256.
- Habitant de l'infini (L)* [*Mugen no jûnin*]. SAMURA, Hiroaki. *G. Afternoon*, depuis 1993 – Casterman, 21 vol. Voir p. 199, 346.
- Hagane.* KANZAKI, Masaomi. *G. Young Magazine Uppers*, 1998-2003 – Panini, 5 vol. (A). Voir p. 357.
- Hana buranko yurete* [Une fleur sur une balançoire]. TACHIKAKE, Hideko. *Ribon*, 1978-1980. Voir p. 255.
- Hana yori dango* [Des garçons plutôt que des fleurs]. KAMIO, Yôko. *Margaret*, 1992-2004 – Glénat, 37 vol. Voir p. 8, 150, 151, 181, 189, 213, 265, 268, 269, 281, 349.
- Hansel & Gretel* [*Mizuno Junko no Hansel to Gretel*]. MIZUNO, Junko. Kôshinsha, 2000 – IMHO, 1 vol. Voir p. 359.
- Hanshin* [A moitié dieu]. HAGIO, Moto. *K. Petit Flower*, 1984. Voir p. 211.
- Happy Mania.* ANNO, Moyoco [Moyoko]. *G. Feel Young*, 1995-2001 – Pika, 11 vol. Voir p. 164, 266.
- Harenchi gakuen* [L'école impudique]. NAGAI, Gô (Kiyoshi). *Shônen Jump*, 1968-1972. Voir p. 73, 79, 106, 231, 232, 249, 322, 353.
- Harlem Beat.* NISHIYAMA, Yuriko. *Shônen Magazine*, 1998-2007. Voir p. 338.
- Hassuru Yû-chan* [La dynamique petite Yû]. IMAMURA, Yôko. *B. Margaret*, 1964. Voir p. 250.
- Hato. Toujours plus haut!* [*Hato yo ten made*]. TEZUKA, Osamu. *Sankei Shinbun*, 1964-1967 – Cornélius, 3 vol. Voir p. 72.
- Hatsukoi jidai* [L'ère du premier amour]. IWADATE, Mariko. *Margaret*, 1975. Voir p. 257.
- Heads.* MASE, Motorô; sc. HIGASHINO, Keigo. *Young Sunday*, 2002-2003 – Delcourt, 4 vol. Voir p. 357.

- Heart Collection*. MIYAWAKI, Shintarô. *Seishun*, 1963-1965, puis *G. COM. Manga Shônen* et *Big Comic Spirits*. Voir p. 256.
- Helter-skelter*. OKAZAKI, Kyôko. *G. Feel Young*, 1995-1996 – Casterman, 1 vol. Voir p. 164.
- Henshû-Ô* [Le roi des chargés de production]. TSUCHIDA, Seiki. *Big Comic Spirits*, 1993-1997. Voir p. 115, 221.
- Hi izuru tokoro no tenshi* [Un fils du ciel au pays du Soleil Levant]. YAMAGISHI, Ryôko. *G. Lala*, 1980-1984. Voir p. 75, 96, 254.
- Higanjima, l'île des vampires* [*Higanjima*]. MATSUMOTO, Kôji. *Young Magazine*, depuis 2003 – Soleil, 19 vol+. Voir p. 330.
- Highteen Boogie*. MAKINO, Kazuko; sc. GOTÔ, Yukio. *K. Petit Seven*, 1978. Voir p. 257.
- Hikari to yami no hôteshiki* [Opération « Ombre et Lumière »]. OHNISHI, Makoto. *K. Be Love*, 1991-1999. Voir p. 266, 309.
- Hikaru no go*. OBATA, Takeshi; sc. HOTTA, Yumi. *Shônen Jump*, 1998-2003 – Tonkam, 23 vol. Voir p. 215.
- Himitsu no Akko-chan* [Le secret d'Akko-chan]. AKATSUKA, Fujio. *Ribon*, 1962-1965. Voir p. 250.
- Hino Horror Volumes*. HINO, Hideshi. Hibari shobô et Rippû shobô. 1975-1988 – DH, 14 vol. Voir p. 332.
- Histoire des 3 Adolf (L)* [*Adolf ni tsugu*]. TEZUKA, Osamu. *Bunshun*, 1983-1985 – Tonkam, 4 vol. Voir p. 72, 218.
- Histoires d'œil* [*Gankyû kitan*]. COJIMA, Miyako; sc. AYATSUJI, Yukito. Kadokawa shoten, 2001 – Tonkam, 1 vol. Voir p. 327.
- Histoires singulières du quartier de Terajima* [*Terajima-chô kikan*]. TAKIYA, Yû. *G. Manga Garo*, 1968-1970 – Le Seuil, 1 vol. Voir p. 62, 354.
- Hito no isshô* [La vie d'un homme]. OKAMOTO, Ippei. *Asahi Shinbun*, 1921-1929. Voir p. 42.
- Hitotsu no hana mo kimi ni* [Une fleur pour toi aussi]. TACHIKAKE, Hideko. *Ribon Original*, 1984. Voir p. 255.
- Hôchônin Ajihei* [Ajihei le cuisinier]. BIGGU, Jô; sc. GYÛ, Jirô. *Shônen Magazine*, 1973-1977. Voir p. 252.
- Hôgako XXX (kiss kiss kiss)* [Après la classe, on s'embrasse]. CHITOST, Sakura. *Margaret*, 1998. Voir p. 257.
- Homme de la toundra (L)* [*Tôdo no tabihito*]. TANIGUCHI, Jirô. *Shogakukan*, 2005 – Casterman, 1 vol. Voir p. 359.
- Homme qui marche (L)* [*Aruku hito*]. TANIGUCHI, Jirô. *Morning Party Zôkan*, 1990-1991 – Casterman, 1 vol. Voir p. 359.
- Homme sans talent (L)* [*Munô no hito*]. TSUGI, Yoshiharu. *K. Comic Baku*, 1985-1986 – Ego comme X, 1 vol. Voir p. 62, 354.
- Hoshi no tategoto* [La lyre étoilée]. MIZUNO, Hideko. *G. Shôjo Club*, 1960-1962. Voir p. 254.
- Hotel* [L'hôtel]. ISHINOMORI, Shôtarô. *Big Comic*, 1984-1998. Voir p. 164, 305.

Hunter X Hunter. TOGASHI, Yoshihiro. *Shônen Jump*, 2001-2008 – Dargaud, 27 vol+. Voir p. 263.

Hyôden no bulldozer [Le tracteur électoral]. MAEKAWA, Tsukasa; sc. - NABESHIMA, Kenny. *Big Comic Original*, 1989-2004. Voir p. 306.

I.L. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1969-1970 – Casterman, 1 vol. Voir p. 72, 87.

I's. KATSURA, Masakazu. *Shônen Jump*, 1997-2000 – Tonkam, 15 vol. Voir p. 256, 324.

Ichigo 100 %. KAWASHITA, Mizuki. *Shônen Jump*, 2002-2005 – Tonkam, 28 vol. Voir p. 324.

Igaguri-kun. FUKUI, Eiichi. *G. Shônen Shôjo Bôkenô*, 1952-1954. Voir p. 55, 336.

Ike! Ina-chû takkyûbu [Allez! le club de ping-pong du collègue Ina-chû]. FURUYA, Minoru. *Young Magazine*, 1993-1996. Voir p. 323.

Ikebukuro West Gate Park. ARITÔ, Sena; sc. ISHIDA, Ira. *K. Young Champion*, 2000-2004, puis 2008-2009 – Asuka, 4 vol. (A). Voir p. 264, 281.

Ikki mandara. TEZUKA, Osamu. *Manga Sunday*, 1974-1975 – Kana, 1 vol. Voir p. 72.

Ikkyu [Akkanbê Ikkyû]. SAKAGUCHI, Hisashi. *G. Afternoon*, 1993-1996 – Glénat et Vents d'Ouest, 6 vol. Voir p. 35, 132, 133, 211, 212.

Imagine. MAKIMURA, Satoru. *Chorus*, 1995-1999. Voir p. 266.

Imbéciles heureux [Happy People]. SHAKU, Eishô. *Young Jump*, 1984 – Delcourt, 3 vol. Voir p. 311.

In the Clothes Named Fat. ANNO, Moyoco. *Josei* (Shufu to seikatsusha), 1997 – Kana, 1 vol. Voir p. 164, 281.

Indigo Blue. YAMAH, Ebine. *G. Feel Young*, 2002 – Asuka, 1 vol. Voir p. 164.

Initial D. SHIGENO, Shuichi. *Young Magazine*, depuis 1995 – Asuka, 8 vol+. Voir p. 338.

Initiation [Hanazono Merry-go-round]. KASHIWAGI, Haruko. *Big Comic Spirits*, 2001-2002 – Delcourt, 5 vol. Voir p. 282.

Inugami. *Le réveil du dieu chien* [Inugami]. HOKAZONO, Masaya. *G. Afternoon*, 1996-2002 – Delcourt, 14 vol. Voir p. 197, 237, 238.

Ippo. *La rage de vaincre* [Hajime no ippo]. MORIKAWA, George. *Shônen Magazine*, depuis 1989 – Kurokawa, 2 séries, 32 vol+. Voir p. 97, 338, 351.

Itihâsa. MIZUKI, Wakako. *K. Bouquet*, 1986-1997. Voir p. 198.

Itsumo pocket ni Chopin [Toujours Chopin dans ma poche]. KURAMOCHI, Fusako. *B. Margaret*, 1980-1981. Voir p. 215, 250.

Je ne suis pas mort [Mada ikiteru]. MOTOMIYA, Hiroshi. *Young Jump*, 2006-2007 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 352.

Jeanne. YASUHIKO, Yoshikazu. NHK Shuppan, 1995 – Tonkam, 4 vol. Voir p. 117.

- Jésus*. YASUHIKO, Yoshikazu. NHK Shuppan, 1997 – Tonkam, 3 vol. Voir p. 117.
- Jeux d'enfant* [*Asobi ni ikô yo*]. MINAMI, Q-ta. *G. Young Hip*, 1992 – Casterman, 1 vol. Voir p. 133, 134, 164, 266, 355.
- Jin*. MURAKAMI, Motoka. *K. Super Jump*, depuis 2000 – Tonkam, 12 vol+. Voir p. 311.
- Jojo's Bizarre Adventure* [*Jojo no kimyô na bôken*]. ARAKI, Hirohiko. *Shônen Jump*, 1987-2004 – J'ai Lu, 46 vol. Voir p. 341.
- Jojo's Bizarre Adventure. Golden Wind*. ARAKI, Hirohiko. *G. Ultra Jump*, depuis 2005 – Tonkam, 18 vol. Voir p. 341.
- Journal d'une dépression* [*Utsûtsu hideo nikki*]. AZUMA, Hideo. Kadokawa shoten, 2006 – Kana, 1 vol. Voir p. 355.
- Journal d'une disparition* [*Shissô nikki*]. AZUMA, Hideo. East Press, 2005 – Kana, 1 vol. Voir p. 102, 355.
- Journal maudit de Soïchi (Le)* [*Sôichi no noroi no nikki*]. ITÔ, Junji. Asahi Sonorama, 1998 – Tonkam, 2 vol. Voir p. 328.
- Journaliste* [*Newsman*]. FUNWARI; sc. YAJIMA, Masao. *K. Super Jump*, depuis 2007 – Delcourt, 2 vol+. Voir p. 310.
- Jû-ichi nin iru* [Ils étaient onze]. HAGIO, Moto. *B. Shôjo Comic*, 1975. Voir p. 254.
- Jûichigatsu no gymnasium* [Un lycée en novembre]. HAGIO, Moto. *Shôjo Comic*, 1971. Voir p. 254, 272.
- Kachô Shima Kôsaku* [Le chef de section Kôsaku Shima]. HIROKANE, Kenshi. *Morning*, depuis 1983 (N.B. Le titre a changé à mesure que le héros montait en grade). Voir p. 303, 305, 307.
- Kagaku senshi* [Le guerrier scientifique]. TAGAWA, Suihō. *Manga*, 1943. Voir p. 48.
- Kaibutsu-kun*. FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo). *G. Shônen Gahô* (1965-1969), puis *Shônen King* (1967-1969). Voir p. 249.
- Kaikyû X arawaru!!* [Kaikyû X est arrivé!!]. MASUKO, Katsumi. *Shônen Sunday*, 1959-1961. Voir p. 249.
- Kaji Ryûsuke no gi* [La juste cause de Kaji Ryûsuke]. HIROKANE, Kenshi. *K. Mister Magazine*, 1991-1998. Voir p. 306.
- Kajô, la corde fleurie* [*Kajô*]. MORI, Hideki; sc. KOIKI, Kazuo. *Big Comic*, 2003-2008 – Delcourt, 6 vol+. Voir p. 346.
- Kamui den* [La légende de Kamui]. SHIRATO, Sanpei (OKAMOTO, Noboru). *G. Manga Garo*, 1964-1971. Voir p. 62, 77, 345, 346.
- Kaos* [*Miraijin Kaosu*]. TEZUKA, Osamu. *Shônen Magazine*, 1978-1979 – Cornélius, 3 vol. Voir p. 72.
- Karate baka ichidai* [Vie d'un fou de karaté]. TSUNODA, Jirô et KAGI MARU, Jôya; sc. KAJIWARA, Ikki. *Shônen Magazine*, 1971-1977. Voir p. 63.
- Kasei tanken* [Le voyage vers Mars]. ÔSHIRO, Noboru; sc. ASAHI, Tarô. Nakamura shoten, 1940. Voir p. 46.

- Katte ni senka* [Faites ce que vous voulez]. MORIZONO, Milk (MIZOGUCHI, Hiroko). *Flower Comics*, 1981-1982. Voir p. 266.
- Kattobase Kiyohara-kun* [Vas-y, Kiyohara!]. KAWAI, Junji. *G. Korokoro Comic*, 1987-1994. Voir p. 338.
- Kawa yori mo nagaku yuruyakari* [Plus long et lent que la rivière]. YOSHIDA, Akimi. *G. June*, 1983; *Petit Flower*, 1984-1985; *B. Shôjo Comic*, 1993. Voir p. 103.
- Kaze hikaru* [Vent étincelant]. WATANABE, Taeko. *G. Flower*, depuis 1997. Voir p. 344.
- Kaze no yôni* [Comme le vent]. CHIBA, Tetsuya. *Shôjo Friend*, 1969. Voir p. 82.
- Kaze to ki no uta* [La chanson du vent et des arbres]. TAKEMIYA, Keiko. *Shôjo Comic*, puis *K. Petit Flower*, 1976-1984. Voir p. 75, 96, 253, 272.
- Ken le survivant* [*Hokuto no ken*]. HARA, Tetsuo; sc. BURONSON (OKAMURA, Yoshiyuki). *Shônen Jump*, 1983-1988 – J'ai Lu, 27 vol. Voir p. 96, 108, 126, 232.
- Kenkanryû* [Le boom anti-coréen]. YAMANO, Sharin. Shinyûsha, 2005. Voir p. 306.
- Kenshin le vagabond* [*Rurôni kenshin Samurais X*]. WATSUKI, Nobuhiro. *Shônen Jump*, 1994-1999 – Glénat, 28 vol. Voir p. 346.
- Ki-itchi!!* ARAI, Hideki. *Big Comic Superior*, depuis 2001 – Delcourt, 9 vol+. Voir p. 220, 310.
- Kimengumi. Un collègue fou, fou* [*Highschool Kimengumi*]. SHINZAWA, Motoei. *Shônen Jump*, 1982-1987 – Tonkam, 13 vol. Voir p. 322.
- Kimi wa pet! Au pied chéri*. OGAWA, Yayoi. *Kiss*, 2000-2005 – Kurokawa, 14 vol+. Voir p. 164, 215, 266.
- Kinnikuman* [M. Muscle]. YUDETAMAGO (SHIMADA, Takashi et NAKAI, Yoshinori). *Shônen Jump*, 1979-1987. Voir p. 100, 322.
- Kinô mita yume* [Le rêve d'hier soir]. MUTSU, A-ko. *Ribon*, 1979. Voir p. 255.
- Kiômaru* [*Ninagi Kiômaru*]. SAKAMOTO, Shin'ichi; sc. ARAIIN. *Young Jump*, 2004-2005 – Delcourt, 5 vol. Voir p. 346.
- Kirara*. YUI, Toshiki. *Young Jump*, 1993-1997 – Panini, 6 vol. Voir p. 288.
- Kirihito* [*Kirihito sanku*]. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1970-1971 – Delcourt, 4 vol. Voir p. 72, 105, 145-149, 218.
- Kitarô le repoussant* [*Gégege no Kitarô*]. MIZUKI, Shigeru. *Shônen Magazine*, 1965-1969 – Cornélius, 9 vol+. Voir p. 24, 62, 80, 195.
- Kizuna*. KODAKA, Kazuma. *G. B Boy Gold*, 1993-2008 – Tonkam, 11 vol+. Voir p. 273.
- Kochikame (Kochira Katsushika-ku Kameari-kôen mae hashutsu-jo)* [Ici le poste de police du parc Kameari, arrondissement de Katsushika]. AKIMOTO, Osamu. *Shônen Jump*, depuis 1976. Voir p. 97, 320.
- Kochira Tsubaki sanfujinka* [Ici la clinique d'obstétrique Tsubaki]. AMANI, Kazumi. *G. Office You*, 1989-2001. Voir p. 309.

Kon.ya mo sexual [Ce soir aussi, c'est sexe]. MORIZONO, Milk (MIZOGUCHI, Hiroko). *Shôjo Comic*, 1984. Voir p. 266.

Kono hito ni kakero [On peut compter sur elle]. YUMENO, Kazuko; sc. SHÛ, Ryôka. *Morning*, 1994-1997. Voir p. 266, 305, 309.

Kugishi sabuyan [Le génie du *pachinko*]. BIGGU, Jô; sc. GYÛ, Jirô. *Shônen Magazine*, 1971-1972. Voir p. 252.

Kunimitsu no matsuri [L'élection de Kunimitsu]. ASAKI, Masashi; sc. ANDÔ, Yuma. *Shônen Magazine*, 2001-2005. Voir p. 220, 307.

Kurohimé [*Mahô tsukai Kurohime*]. KATAKURA (ÔOKAMIGUMI, Masanori). *G. Shônen Jump* (2001-2007), puis *Jump Square Web* (2007) – Tonkam, 16 vol+. Voir p. 197.

Kuroi himitsu heiki [L'arme secrète noire]. KAZUMINE, Daiji; sc. FUKUMOTO, Kazuya. *Shônen Magazine*, 1963-1965. Voir p. 337.

Kuroi kizu ato no otoko [L'homme à la cicatrice noire]. SATÔ, Masaaki. Tôkôsha, 1977. Voir p. 61.

Kurosagi, livraison de cadavres [*Kurosagi shitai takuhaibin*]. YAMAZAKI, Housui; sc. ÔTSUKA, Eiji. *Shônen Ace*, depuis 2003 – Pika, 10 vol+. Voir p. 197.

Kyô mo minna genki desu [Aujourd'hui encore, on est tous en forme]. NEKOYAMA, Miyao. *G. LaLa*, 1995-1997. Voir p. 266.

Kyôfu shinbun [Journal de la peur]. TSUNODA, Jirô. *Shônen Champion*, 1973-1976. Voir p. 63.

Kyôjin no hoshi [L'étoile des Giants]. KAWASAKI, Noboru; sc. KAJIWARA, Ikki. *Shônen Magazine*, 1966-1971, puis *Yomiuri*, 1976-1979. Voir p. 337, 353.

Kyûkyû heart chiryôshitsu [Urgences au cœur]. OKINO, Yôkô. *K. Kiss*, 1997-2001. Voir p. 309.

La Blue Girl – original. MAEDA, Toshio. Leed-sha, 1989 – BDérogène, 3 vol. Voir p. 288.

Lady Love. ONO, Hiromu. *B. Shôjo Friend*, 1981-1984. Voir p. 215.

Lady Oscar : voir *Rose de Versailles (La)*.

Lady Snowblood [*Shurayuki-hime*]. KAMIMURA, Kazuo; sc. KOIKI, Kazuo. *Playboy*, 1972-? – Kana, 3 vol. Voir p. 346.

Lamentations de l'agneau (Les) [*Hitsuji no uta*]. TOUMEI, Kei. *G. Comu Burger*, 1995-2002 – Delcourt, 7 vol. Voir p. 117, 330.

Larme ultime [*Saishû heiki kanojo*]. TAKAHASHI, Shin. *Big Comic Spirits*, 2000-2001 – Delcourt, 7 vol. Voir p. 236, 357.

Larmes de la bête (Les) [*Kemono namida*]. TATSUMI, Yoshihiro. *G. COM*, 1971 – Vertige Graphic, 1 vol. Voir p. 61.

Lone Wolf & Cub [*Kozure ôkami*]. KOJIMA, Gôseki; sc. KOIKE, Kazuo. *Manga Action*, 1970-1976 – Panini, 27 vol+. Voir p. 62, 152, 154, 155, 206, 208, 212, 346.

Lost World [*Zenseiki*]. TEZUKA, Osamu. Fuji shobô, 1948. Voir p. 72.

- Love Hina*. AKAMATSU, Ken. *Shōnen Magazine*, 1998-2001 – Pika, 14 vol. Voir p. 324.
- Love my Life*. YAMAJI, Ebine. *G. Feel Young*, 2000-2001 – Asuka, 1 vol. Voir p. 164, 266.
- Lovely Wars*. CHITOSE, Sakura. *Margaret*, 1999. Voir p. 257.
- Ludwig B*. TEZUKA, Osamu. *G. Comic Tom*, 1987-1989 – Asuka, 2 vol. Voir p. 72.
- Ludwig II*. HIGURI, You. *G. Rekishi Roman DX*, 1995 – Panini, 3 vol. Voir p. 273, 288.
- Ma femme est une étudiante* [*Okusama wa joshikōsei*]. KOBAYASHI, Hiyoko. *Young Jump*, 2002-2007 – Tonkam, 14 vol+. Voir p. 5, 256, 273, 324.
- Macross 7 trash*. MIKIMOTO, Haruhiko. *G. Shōnen Ace*, 1994-2001 – Glénat, 8 vol. Voir p. 350.
- Made in Japan*. SAITŌ, Takao. *Asahi Shinbun*, 1987. Voir p. 106.
- Maison Ikkoku*. TAKAHASHI, Rumiko. *Big Comic Spirits*, 1980-1987 – Tonkam, 10 vol. Voir p. 95, 152, 257, 324.
- Maki no kuchibue* [Le sifflement de Maki]. MAKI, Miyako. *Ribon*, 1960-1963. Voir p. 250.
- Makoto-chan*. UMEZU, Kazuo. *Shōnen Sunday*, 1976-1981, 1988-1989. Voir p. 231, 323.
- Manga Chūgoku nyūmon. Yakkai na rinjin no kenkyū* [Introduction à la Chine en bande dessinée. Etude de nos encombrants voisins]. AKIYAMA, George et HUANG, Wen-hsiung. *Asuka shinsha*, 2005. Voir p. 306.
- Manga CVN 73. USS George Washington*. SAITŌ, Harumī; sc. KAZUSA, Hiroshi. *Commander US Naval Forces, Japan. Public Affairs Office*, 2008. Voir p. 316.
- Manga EU to euro* [L'Union européenne et l'euro en manga]. TŌDA, Kinikazu. *Section de communication de la représentation de la Communauté européenne au Japon*, 2004. Voir p. 316.
- Manga michi* [La voie du manga]. FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo). *Shōnen Champion*, 1970-1972. *Shōnen King*, 1977-1982. *Fujiko Fujio Land*, 1986-1988. Voir p. 115.
- Manga Nihon no rekishi* [Histoire du Japon en bande dessinée]. ISHINOMORI, Shōtarō. *Chūōkōron sha*, 1989-1993, 48 vol. Voir p. 106.
- Manga Science*. ASARI, Yoshitoh. *G. Gonen no kagaku*, 1987-2006 – Pika, 10 vol+. Voir p. 315.
- Mangaka zankoku monogatari* [Histoires cruelles de mangakas]. NAGASHIMA, Shinji. *Deka*, 1961-1964. Voir p. 62, 115, 119, 354.
- Mangetsu no yoru* [Nuit de pleine lune]. HARADA, Rika. *G. Feel Young*, 1995-1999. Voir p. 266.
- Manjū kowai* [Les manjū me font peur]. SUGAYA, Mitsuru; sc. YASUDA, Jirō. *Morning*, 1983. Voir p. 315.

- Manoir de l'horreur (Le)* [*Zangekikan*]. OCHAZUKENORI. *G. Halloween*, 1987-1993 – Delcourt, 10 vol. Voir p. 327, 328.
- Mars*. SÔRYÔ, Fuyumi. *B. Friend*, 1996-2000 – Panini Comics, 15 vol. Voir p. 265, 266.
- Marude dame o* [Le super nul]. MORITA, Kenji. *Shônen Magazine*, 1964-1967. Voir p. 63, 72.
- Mes voisins les Yamada* [*Tonari no Yamada kun*]. ISHII, Hisaichi. Strip du *Asahi Shinbun*, 1991-1997 – Delcourt, 3 vol. Voir p. 65.
- Midnight*. TEZUKA, Osamu. *Shônen Champion*, 1986-1987 – Asuka, 4 vol. Voir p. 72.
- Mirumo* [*Mirumo de pon*]. SHINOZUKA, Hiromu. *G. Chao*, 2001-2006 – Kana, 7 vol. Voir p. 197.
- Missbitsu* [Chambre secrète]. SUWA, Yûji. Shôbunkan, 2002. Voir p. 292, 293.
- Miyoko Asagaya kibun* [Les caprices de Miyoko d'Asagaya]. ABE, Shin'ichi. *G. Manga Garo*, 1971. Voir p. 354.
- Miyuki*. ADACHI, Mitsuru. *Big Comic*, 1980-1984. Voir p. 257.
- Mlle Ôishi*. MINAMI, Q-ta. *G. Feel Young*, 2003-2006 – Casterman, 3 vol+. Voir p. 164, 355.
- Mô Taku Tô* [Mao Zedong]. FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo). *Manga Sunday*, 1971. Voir p. 77.
- Mono kage ni ashi byôshi* [Un bruit de pas là-derrrière]. UCHIDA, Shungiku. *Jitsugyô no Nihonsha*, 1988-1989. Voir p. 354.
- Monster*. URASAWA, Naoki. *Big Comic Original*, 1994-2001 – Kana, 18 vol. Voir p. 152, 211.
- Mother Sarah* [*Sarah*]. NAGAYASU, Takumi; sc. ÔTOMO, Katsuhiko. *Young Magazine*, 1990-2004 – Delcourt, 11 vol. Voir p. 235, 265, 343.
- Musashi no ken* [Le sabre de Musashi]. MURAKAMI, Motoka. *Shônen Sunday*, 1981-1985. Voir p. 338.
- Musbishi*. URUSHIBARA, Yuki. *Afternoon Season Zôkan*, *G. Afternoon*, 1999-2008 – Kana, 10 vol+. Voir p. 197.
- MW*. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1976-1978 – Tonkam, 3 vol. Voir p. 72, 105.
- MxZéro*. KANÔ, Yasuhiro. *Shônen Jump*, 2006-2008 – Tonkam, 10 vol+. Voir p. 197.
- Na-chan no hatsukoi* [Le premier amour de Na-chan]. TACHIKAKE, Hideko. *Ribon*, 1976. Voir p. 255.
- Nagare niwashi Niwa Zaemon* [Niwa Zaemon le jardinier errant]. MIYAWAKI, Akiko. *G. Chorus*, 1998-2005. Voir p. 266.
- Nakamura-kun series* [Le petit Nakamura]. YAMAMOTO, Masaharu. Hibari shobô, 1964. Voir p. 249.
- Nambul. Histoire de la guerre entre la Corée et le Japon*. LEE, Hyun Se; sc. YA, Sul Lok, Content Wide, Séoul, 1994 – Kami, 2 vol. (A). Voir p. 306.

- Nami no manimani* [Entre les vagues]. UCHIDA, Shungiku. Asahi Sonorama, 1989. Voir p. 354.
- Nana*. YAZAWA, Ai. *Cookie*, depuis 1999 – Delcourt, 23 vol+. Voir p. 142, 143, 151, 167, 215, 265, 266.
- Nanaïro inko. Lara aux sept couleurs* [*Nanaïro inko*]. TEZUKA, Osamu. *Shônen Champion*, 1981-1983 – Asuka, 5 vol. Voir p. 72, 350.
- Naniwa kin'yûdô* [Gagner de l'argent à la façon d'Ôsaka]. AOKI, Yûji. *Morning*, 1990-1995. Voir p. 305, 311.
- Napoléon*. HASEGAWA, Tetsuya. *G. Young King Hours*, depuis 2003 – Editions Carabas (3 vol.), Kami (6 vol+). Voir p. 343.
- Naruto*. KISHIMOTO, Masashi. *Shônen Jump*, depuis 1999 – Kana, 50 vol+. Voir p. 14, 127, 263.
- Natsu kara no tegami* [Une lettre d'été]. TABUCHI, Yumiko. *Ribon*. 1979. Voir p. 255.
- Nausicaä de la vallée du Vent* [*Kaze no tani no Najikâ*]. MIYAZAKI, Hayao. *G. Animage*, 1982-1994 – Glénat, 7 vol. Voir p. 108, 232, 235, 242.
- Negima! Le maître magicien* [*Magister Negi Magi*]. AKAMATSU, Ken. *Shônen Magazine*, depuis 2003 – Pika, 28 vol+. Voir p. 197.
- Nejishiki* [Système vissé]. TSUGE, Yoshiharu. *G. Manga Garo*. 1968. Voir p. 62.
- Nekomura-san* [*Kyô no Nekomura-san*]. HOSHI, Yoriko. Sur @NetHome (2003-2006), puis Nekomura.jp (depuis 2006). Publié par Kôdansha – Kana, 2 vol+. Voir p. 110, 123.
- Neon Genesis Evangelion*. SADAMOTO, Yoshiyuki et alii. *Shônen Ace*, depuis 1995 – Glénat, 11 vol+. *Neon Genesis Evangelion (Plan de complémentarité)*, Tonkam, 7 vol+. Voir p. 98, 240, 265.
- New York New York*. RAGAWA, Marimo. *Hana to Yume*, 1995-1998 – Panini, 4 vol. Voir p. 273.
- Next World* [*Kitarubeki sekaï*]. TEZUKA, Osamu. Fuji shobô. 1951. Voir p. 72.
- Niji-iro Tobgarashi*. ADACHI, Mitsuru. *Shônen Sunday*, 1990-1992 – Glénat, 11 vol. (A). Voir p. 346.
- Ningen kôsatén – Human Scramble* [Carrefours des hommes]. HIROKANE, Kenshi; sc. YAJIMA, Masao. *Big Comic Original*, 1980-1990. Voir p. 311.
- Ninja bugeichô* [Histoire secrète des ninjas]. SHIRATO, Sanpei (OKAMOTO, Noboru). Sanyô sha, puis Tôhô manga shuppansha, 1959-1962. Voir p. 62, 77, 345.
- Ninja Hattori-kun* [Hattori le petit ninja]. FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo). *Shônen* (1964-1968), *G. Korokoro Comic* (1981-1988). Voir p. 72, 77, 80.
- Nodame Cantabile*. NINOMIYA, Tomoko. *K. Kiss*, depuis 2001 – Pika, 2 vol+. Voir p. 215.
- Nonamour* [*Ai no seikatsu*]. OKAZAKI, Kyôko. *G. Young Rosé*, 1992-1993 – Casterman, 1 vol. Voir p. 164.
- Nonki na tôsan* [L'oncle cool]. ASO, Yutaka. Strip du *Hôchi shinbun*. 1923-1926. Voir p. 45.

NonNonBâ. MIZUKI, Shigeru. Kôdansha, 1992 – Cornélius, 2007. Voir p. 24, 195, 197.

Norakuro [Le vagabond noir]. TAGAWA, Suihō. *G. Shōnen Club*, 1931-1941. Voir p. 45, 47, 48, 63.

Notari Matsutarō. CHIBA, Tetsuya. *Big Comic*, 1972-1993, 1995-1998. Voir p. 338.

Nouvel Angyo Onshi (Le) [*Shin Angyo Onshi*]. YANG, Kyung-il; sc. YOUN, In-wan. *G. Sunday Gy*, 2001-2007 – Pika, 17 vol+. Voir p. 118.

Nouvelles [*Endō Hiroki tanpen shū I*]. ENDŌ, Hiroki. *G. Afternoon*, 1996-1997 – Panini, 2 vol. Voir p. 104.

Number 5. MATSUMOTO, Taiyō. *G. Ikki*, 2000-2005 – Kana, 8 vol. Voir p. 358.

Nurse Station. SHIMAZU, Kyōko. *K. You*, 1991-2001. Voir p. 309.

Oba denki mekki kōgyōjo [L'usine d'étamage d'Oba]. TSUGE, Yoshiharu. *G. Manga Garo*, 1973. Voir p. 62.

Obake no QTarō [QTarō le fantôme]. FUJIKO FUJIO (ABIKO, Motoo et FUJIMOTO, Hiroshi). *Shōnen Sunday*, 1964-1966. Voir p. 72, 195, 249.

Ogenki clinic. INUI, Aruka. Akita shōten, 1987 – Samurais, 1 vol., puis Albin Michel, 1 vol. Voir p. 288.

Ōi Ryōma! [Salut, Ryōma!]. KOYAMA, Yū; sc. TAKEIDA, Tetsuya. *Big Comic*, puis *Young Sunday*, 1986-1996. Voir p. 344.

Oishinbo [Le gourmet]. HANASAKI, Akira; sc. KARIYA, Tetsu. *Big Comic Spirits*, 1985-2008. Voir p. 97, 312, 313.

One Piece. ODA, Eiichirō. *Shōnen Jump*, depuis 1997 – Glénat, 54 vol+. Voir p. 97, 209, 215, 263.

Onmyōji – Celui qui parle aux démons [*Onmyōji*]. OKANO, Reiko. *K. Comic Burger*, puis *G. Melody*, 1993-2005 – Delcourt, 5 vol+. Voir p. 24, 197.

Opération Mort [*Sōin gyokusai seyo!*]. MIZUKI, Shigeru. Kôdansha, 1973 – Cornélius, 2009, 1 vol. Voir p. 342.

Orchestre des doigts (L) [*Waga yubi no orchestra*]. YAMAMOTO, Osamu. *K. Young Champion*, 1991-1992 – Milan, 4 vol. Voir p. 316.

Oreillers de laque [*Futatsu makura*]. SUGIURA, Hinako. *G. Manga Garo*, 1981 – Picquier Manga, 2 vol. Voir p. 136.

Osomatsu-kun [Le petit Osomatsu]. AKATSUKA, Fujio. *Shōnen Sunday*, *B. Shōnen Sunday*, *Shōnen King*, 1962-1973. Voir p. 63, 78, 322.

Otoko doaho Kōshien [Le fanatique du Kōshien]. MIZUSHIMA, Shinji; sc. SASAKI, Mamoru. *Shōnen Sunday*, 1970-1975. Voir p. 339.

Otoko gumī. IKEYAMI, Ryōichi; sc. KARIYA, Tetsu. *Shōnen Sunday*, 1974-1979. Voir p. 339, 340.

Otoko ippiki gaki daishō [Le petit chef de bande]. MOTOMIYA, Hiroshi. *Shōnen Jump*, 1968-1973. Voir p. 87.

Ōtsuka manga healthy kenkō series [La santé en manga selon Ōtsuka]. Ōtsuka Pharmaceutical Group, depuis 1989. Voir p. 315.

- Ouate no kuniboshi* [Le pays de Boule-de-Coton]. ÔSHIMA, Yumiko. *G. LaLa*, 1978-1987. Voir p. 254.
- Overdrive*. YASUDA, Tsuyoshi. *Shônen Magazine*, depuis 2005. Voir p. 338.
- P2! Let's play ping-pong*. EJIRI, Tatsuma. *Shônen Jump*, 2006-2007. Voir p. 338.
- Pacte des yôkai (Le)* [*Natsume yûjin chô*]. MIDORIKAWA, Yuki. *G. LaLa*, depuis 2003 – Delcourt, 8 vol+. Voir p. 197.
- Panorama de l'enfer* [*Jigokuben*]. HINO, Hideshi. Hibiari shobô, 1984 – IMHO, 1 vol. Voir p. 327, 331.
- Paradis* [*Tengoku*]. ABE, Shin'ichi. *G. Manga Garo*, 1973 – Picquier Manga, 1 vol. Voir p. 136, 354.
- Parasite*. IWAACKI, Hitoshi. *G. Afternoon*, 1990-1995 – Glénat, 10 vol. Voir p. 197, 237.
- Paris-Tôkyô*. TAKAHASHI, Makoto. Hinomaru bunkô, 1956. Voir p. 250.
- Partner*. OBANA, Miho. *Ribon*, 1999-2000. Voir p. 215.
- Patariro! Le voyage en Occident*. MINEO, Maya. *Hana to Yume*, depuis 1979 – J'ai lu, 6 vol. (A). Voir p. 322.
- Patlabor (Mobile Police)* [*Kidô keisatsu patlabor*]. YUKI, Masami. *Shônen Sunday*, 1989-1994 – Kabuto, 18 vol. Voir p. 240.
- Peridot*. KOBAYASHI, Hiyo. *Young Magazine Uppers*, 1999-2001 – Panini, 6 vol. Voir p. 350.
- Petite Sirène (La)* [*Ningyo hime den*]. MIZUNO, Junko. Bunkasha, 2001 – IMHO, 1 vol. Voir p. 359.
- Phénix, l'oiseau de feu* [*Hinotori*]. TEZUKA, Osamu. *Manga Shônen, Shôjo Club*, puis *G. Yasei Jidai*, 1954-1989 – Tonkam, 11 vol. Voir p. 72, 103.
- Ping Pong Dash!!* HONDA, Shingo. *G. Shônen Champion*, 2005-2009 – Bamboo, 8 vol+. Voir p. 338.
- Ping pong*. MATSUMOTO, Taiyô. *Big Comic Spirits*, 1996-1997 – Delcourt, 5 vol. Voir p. 338.
- Pink*. OKAZAKI, Kyôko. *New Punch Zaurus*, 1989 – Casterman, 1 vol. Voir p. 164, 267.
- Plume de feu (La)* [*Hoero Pen*]. SHIMAMOTO, Kazuhiko. *G. Shinbad*, 1990-1991 – Muteki, 3 vol. Voir p. 115.
- Pluto*. URASAWA, Naoki; sc. TEZUKA, Osamu et NAGASAKI, Takashi. *Big Comic Original*, 2003-2009 – Kana, 3 vol+. Voir p. 353.
- Poe no ichizoku* [La famille Poe]. HAGIO, Moto. *B. Shôjo Comic*, 1972-1976. Voir p. 195.
- Pokémon* [*Pokemon Get daze!*]. ASADA, Miho et al. *Shôgaku Ichinensei et Shôgaku Yonensei*, 1998-2002 – Glénat, 3 vol. Voir p. 98, 124.
- Poteto Taishô* [Le chef Patate]. SAKAI, Rentarô. *Shônen*, 1960-1967. Voir p. 249.
- Pretty Face*. KANÔ, Yasuhiro. *Shônen Jump*, 2002-2003 – Tonkam, 6 vol. Voir p. 262.

Prince du tennis [*Tennis no ôjisama*]. KONOMI, Takeshi. *Shônen Jump*, 1999-2008 – Kana, 29 vol. Voir p. 338.

Prince Norman [*Noman*]. TEZUKA, Osamu. *Shônen King*, 1968 – Cornélius, 3 vol. Voir p. 72.

Princes du thé (Les) [*Kôcha ôji*]. YAMADA, Nanpei. *Hana to Yume*, 1997-2004 – Tonkam, 24 vol+. Voir p. 197.

Princesse des Neiges (La) [*Shirahime-syo*]. CLAMP. Kobunsha, 1992 – Glénat, 1 vol. Voir p. 198.

Princesse Kaguya [*Kaguya-hime*]. SHIMIZU, Reiko. *Hana to Yume*, puis *G. LaLa*, 1994-2005 – Panini, 11 vol. Voir p. 198.

Princesse Saphir [*Ribon no kishi*]. TEZUKA, Osamu. *Shôjo Club*, puis *Nakayoshi*, 1953-1958 – Soleil, 3 vol. Voir p. 55, 72, 74, 85, 251, 254, 261, 270, 272.

Princesse vampire Miyu [*Vampire Miyu*]. KAKINOUCI, Narumi. *G. Suspiria*, 1988-2002 – Atomic Club, 8 vol+. Voir p. 331.

Pro Race Superstar Retsuden [Les stars des circuits pros]. HARADA, Kunichika; sc. KAJIWARA, Ikki. *Shônen Sunday*, 1980-1983. Voir p. 338.

Pure France. MIZUNO, Junko. East Press, 1998 – Ed. Treville, 1 vol. Voir p. 359.

Quartier lointain [*Haruka na machi e*]. TANIGUCHI, Jirô; sc. SEKIWA, Natsuo. *Manga Action*, 1986-1998 – Casterman, 2 vol. Voir p. 359.

Racaille Blues [*Rokudenashi blues*]. MORITA, Masanori. *Shônen Jump*, 1988-1997 – J'ai Lu, 42 vol. Voir p. 5, 209, 210, 340.

RahXephon. MOMOSE, Takeaki; sc. IZUBUCHI, Yutaka. *Monthly Sunday Gene-X*, 2001-2002 – Panini, 3 vol. Voir p. 240, 241.

Ranma ½. TAKAHASHI, Rumiko. *Shônen Sunday*, 1987-1996 – Glénat, 38 vol. Voir p. 152, 186-189, 244, 320.

Real. INOUE, Takehiko. *Young Jump*, depuis 1999 – Kana, 8 vol+. Voir p. 339.

Remina. La planète de l'enfer [*Jigokuboshi Remina*]. ITÔ, Junji. *Big Comic Spirits*, 2005 – Tonkam, 1 vol. Voir p. 328.

Restaurant du Bonheur (Le) [*Shiawase restaurant*]. NAKANISHI, Yasuhiro. *G. Young King*, 2004-2007 – Bamboo, 5 vol. Voir p. 312.

RG Veda. CLAMP. *G. Wings*, 1989-1996 – Tonkam, 10 vol. Voir p. 198.

Ring ni kakero [A fond sur le ring!]. KURUMADA, Masami. *Shônen Jump*, 1977-1981. Voir p. 338.

Robot Santôhei [Robot, soldat de 3^e classe]. MAETANI, Koremitsu. Kotobuki shobô (1955-1957), puis *Shônen Club* (1958-1962). Voir p. 342.

Roi Léo (Le) [*Jungle taitei*]. TEZUKA, Osamu. *Manga Shônen*, 1950-1954 – Glénat, 3 vol. Voir p. 62, 72.

Rookies. MORITA, Masanori. *Shônen Jump*, 1998-2003 – Tonkam, 24 vol. Voir p. 339.

- Rosario + Vampire*. IKEDA, Akihisa. *Shōnen Jump*, puis *G. Jump Square*, depuis 2004 – Tonkam, 2 séries, 17 vol+. Voir p. 24, 197, 331.
- Rose de Versailles (La)* [*Berusaiyu no bara*]. IKEDA, Riyoko. *Margaret*, 1972-1973 – Kana, 3 vol. Voir p. 9, 68, 75, 100, 103, 161-163, 254, 271.
- Rouge bonbon* [*Candy no iro wa aka*] NANANAN, Kiriko. *G. Feel Young*, 2004-2006 – Casterman, 1 vol. Voir p. 119, 164.
- Rough*. ADACHI, Mitsuru. *Shōnen Sunday*, 1987-1989 – Glénat, 12 vol. Voir p. 95, 152, 256, 338.
- Rumi-chan kyōshitsu* [La salle de classe de Rumi-chan]. TSUNODA, Jirō. *Ribon*, 1958. Voir p. 63.
- Sacrée mamie (Une)* [*Gabai – Saga no Gabai bâchan*]. ISHIKAWA, Saburō; sc. SHIMADA, Yōshichi. *Business Jump*, depuis 2006 – Delcourt, 6 vol+. Voir p. 352.
- Sailor Moon* [*Bishōjo senshi Sailor Moon*]. TAKEUCHI, Naoko. *Nakayoshi*, 1992-1997 – Glénat, 18 vol. Voir p. 98, 262, 265, 283.
- Salaryman kiki ippatsu* [Le salaryman s'en sort de justesse]. EBISU, Yoshikazu. Kawaide shobō shinsha, 1985. Voir p. 119.
- Salaryman Kintarō* [Kintarō le salaryman]. MOTOMIYA, Hiroshi. *Young Jump*, depuis 1994. Voir p. 220, 305.
- Samurai champloo*. GOTSUBO, Masaru; sc. Studio Manglobe. *G. Shōnen Ace*, 2003-2004 – Soleil, 2 vol. Voir p. 346.
- Samurai Deeper Kyo*. KAMIJYO, Akimine. *Shōnen Magazine*, 1999-2006 – Kana, 38 vol. Voir p. 199, 346.
- Sanctuary*. IKEGAMI, Ryōichi; sc. BURONSON (OKAMURA, Yoshiyuki). *Big Comic Superior*, 1990-1995 – Glénat (2 vol.), puis Kabuto (10 vol.). Voir p. 83, 153, 300, 301, 306.
- Sans compromis* [*Mujōken kōfuku*]. FUJISUE, Sakura. Shōdensha, 2002 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 164.
- Satsuma, L'Honneur des samurais* [*Satsuma gishi den*]. HIRATA, Hiroshi. *Zōkan Young Comic*, puis *Manga Goraku*, 1977-1982 – Delcourt, 6 vol. Voir p. 35, 61, 152, 334, 346.
- Say Hello to Black Jack* [*Black Jack ni yoroshiku*]. SATŌ, Shuho. *Morning*, 2002-2006 – Glénat, 13 vol+. Voir p. 221, 264, 309, 310.
- Sazae-san* [Madame Sazae]. HASEGAWA, Machiko. Strip du *Fukunichi Shinbun* (1946-1949), puis du *Asahi Shinbun* (1949-1974). Voir p. 65, 66.
- Secrets de l'économie japonaise en bande dessinée (Les)* [*Nihon manga keizai nyūmon*]. ISHINOMORI, Shōtarō. *Nihon Keizai Shinbun*, 1986-1989 – Albin Michel, 1 vol. Voir p. 96, 106, 298, 302.
- Seimaden*. HIGURI, You. *G. Asuka Fantasy DX*, 1994-1999 – Tonkam, 10 vol. Voir p. 273.
- Seishun Shōnen Magazine* [Notre jeunesse à *Shōnen Magazine*]. KOBAYASHI, Makoto. *Shōnen Magazine*, 2008. Voir p. 102.

- Seraphic Feather*. UTATANE, Hiroyuki. *G. Afternoon*, 1993-2008 – Manga Player, puis Pika, 9 vol. Voir p. 282, 290, 350.
- Shaman King*. TAKEI, Hiroyuki. *Shōnen Jump*, 1998-2004 – Kana, 32 vol. Voir p. 263.
- Shibuya Love Hotel*. OKAZAKI, Mari. *G. Cookie*, depuis 2004 – Delcourt, 3 vol+. Voir p. 164.
- Shidenkai no Taka* [Taka et son Eclair Violet]. CHIBA, Tetsuya. *Shōnen Magazine*, 1963-1965. Voir p. 72, 342.
- Shigoto no uta* [Ode au travail]. NAKAZAWA, Keiji. *G. Shōnen Jump*, 1973. Voir p. 231, 252.
- Shigurui*. YAMAGUCHI, Takayuki; sc. NANJŌ, Norio. *G. Champion RED*, depuis 2003 – Panini, 8 vol+. Voir p. 346.
- Shin Gōmanisumu sengen* [Le nouveau manifeste de la fierté]. KOBAYASHI, Yoshinori. *Sapio*, 1995-2007. Voir *Gōmanisumu sengen*.
- Shin Takarajima* [La nouvelle Ile au Trésor]. TEZUKA, Osamu; sc. SAKAI, Shichima. Ikuei Shuppan, 1947. Voir p. 51, 59, 62.
- Shinchan* [Crayon shin-chan]. USUI, Yoshito. *Manga Action*, *G. Manga Town*, *G. Suteki na shufutachi*, depuis 1990 – J'ai Lu (15 vol.), Casterman (1 vol+). Voir p. 278, 323.
- Shōnen ninja butai Gekkō* [Gekkō, la bande des jeunes ninjas]. YOSHIDA, Tatsuo. *Shōnen King*, 1963-1965. Voir p. 342.
- Shōnen wa kōya wo mezasu* [Le garçon qui courait vers la lande]. YOSHINO, Sakumi. *K. Bouquet*, 1985-1987. Voir p. 338.
- Shōta no sushi* [Le sushi de Shōta]. TERASAWA, Daisuke. *Shōnen Magazine*, 1992-1997. Voir p. 315, 252.
- Shumari*. TEZUKA, Osamu. *Big Comic*, 1974-1976 – Tonkam, 4 vol. Voir p. 72, 218.
- Sign wa V* [Victoire est notre signe]. MOCHIZUKI, Akira; sc. JINBO, Shirō. *Shōjo Friend*, 1968-1970. Voir p. 337.
- Sing « Yesterday » for me*. TOUME, Kei. *Business Jump*, depuis 1998 – Delcourt, 6 vol+. Voir p. 117.
- Slam Dunk*. INOUE, Takehiko. *Shōnen Jump*, 1990-1996 – Dargaud, 31 vol. Voir p. 336, 338, 339.
- Sommelier*. KAITANI, Shinobu; sc. ARAKI, Joh. *Manga Allman*, 1996-1999 – Glénat, 6 vol. Voir p. 312.
- Sommet des dieux (Le)* [Kamigami no itadaki]. TANIGUCHI, Jirō; sc. YAMEMAKURA, Baku. *Business Jump*, 2000-2003 – Kana, 5 vol. Voir p. 135, 338, 359.
- Sora wa akai kawa no hotori* [Le ciel au bord de la rivière rouge]. SHINOHARA, Chie. *Shōjo Comic*, 1995-2003. Voir p. 265.
- Speedy Tarō* [Tarō le Rapide]. SAKŌ, Shishido. *Yomiuri Sunday Manga*, 1930-1934. Voir p. 46, 248.
- Spirale* [Uzumaki]. ITO, Junji. *Big Comic Spirits*, 1988-1999 – Tonkam, 3 vol. Voir p. 324.

- Spirit of the Sun* [*Taiyô no mokushiroku*]. KAWAGUCHI, Kaiji. *Big Comic*, depuis 2002 – Tonkam, 18 vol+. Voir p. 199, 308.
- Stairway to Heaven*. KOBAYASHI, Makoto. *Young Magazine Uppers*, 1998-2002 – Pika, 4 vol. Voir p. 276, 279, 282.
- Step up Love Story* [*Futari H*]. AKI, Katsu. *Young Animal*, depuis 1997 – Pika, 34 vol+. Voir p. 35, 282, 286.
- Stratège*. MORI, Hideki. *Big Comic*, 1992-1996 – Tonkam, 11 vol. Voir p. 152, 343.
- Strawberry Shortcakes*. NANANAN, Kiriko. *G. Feel Young*, 2002 – Casterman, 1 vol. Voir p. 164.
- Submersion du Japon (La)* [*Nihon chinbotsu*]. ISHIKI, Tokihiko; sc. KOMATSU, Sakyô. *Big Comic Spirits*, 2006-2008 – Panini, 1 vol. Voir p. 199.
- Sukoshi dake kataomoi* [Juste un peu amoureuse]. MUTSU, A-ko. *Ribon*, 1978. Voir p. 255.
- Super Dr K*. MAHUNE, Kazuo. *Shônen Magazine*, 1988-1998. Voir p. 309.
- Survival in the Office: The Evolution of Japanese Working Women*. AKIZUKI, Risu. *Morning*, depuis 1989. Trad. anglaise : Kodansha International, 26 vol+. Voir p. 323.
- SWAN*. ARIYOSHI, Kyôko. *Margaret*, 1978-1980. Voir p. 215.
- Tagosaku to Mokubê no Tôkyô-kenbutsu* [Le voyage de Tagosaku et Mokubê à Tôkyô]. KITAZAWA, Rakuten (Yasushi). *Jiji Shinpo*, 1902. Voir p. 41, 64.
- Taishi kakka no ryôrinin* [Le chef cuisinier de l'ambassadeur]. KAWASUMI, Hiroshi. *Morning*, 1998-2006. Voir p. 313.
- Tajikarao. L'esprit de mon village* [*Tajikarao*]. YOSHIKAI, Kanji; sc. MÔRI, Jinpachi. *Morning*, 1999-2000 – Delcourt, 4 vol. Voir p. 282.
- Takeshi no kensaku* [Takeshi le charpentier]. AKATSUKA, Fujio; sc. GYÛ, Jirô. *Shônen Magazine*, milieu des années 1970. Voir p. 252.
- Takeshita Noboru. Wakakibi no chôsen* [Takeshita Noboru. Le défi de la jeunesse]. NAGAI, Noriyaki; sc. IMAFUJI, Takeshi. Seunsha, 1998. Voir p. 315, 316.
- Tanjô* [Naissance]. ÔSHIMA, Yumiko. *Margaret*, 1970-1971. Voir p. 76, 87, 254.
- Tekka no Makihei* [Makihei, le fabricant de sushis]. TAGAWA, Yasuyuki; sc. ÔBAYASHI, Yûichirô. *Manga Times*, 1978-1980. Voir p. 252.
- Tekken chimi* [Poignet d'acier]. MAIKAWA, Takeshi. *Shônen Magazine*, 1983-1997. Voir p. 338.
- Temma no ketsuzoku* [Le clan Temma]. TAKEMIYA, Keiko. *G. Asuka*, 1992-2000. Voir p. 265.
- Tensai Bakabon* [Bakabon le génie]. AKATSUKA, Fujio. *Shônen Magazine*, 1967-1976. Voir p. 73.
- Tensui. L'eau céleste* [*Tensui*]. HANAWA, Kazuichi. *G. Afternoon*, 1992-1994 – Casterman, 2 vol. Voir p. 119.

- Tera e!* [Vers la Terre!]. TAKEMIYA, Keiko. *G. Manga Shônen*, 1977-1980. Voir p. 254.
- Terre de rêves* [*Inu wo kau*]. TANIGUCHI, Jirô. *Big Comic*, 1992 – Casterman, 1 vol. Voir p. 359.
- Tetsujin 28-go* [L'homme d'acier n° 28]. YOKOYAMA, Mitsuteru. *Shônen*, 1956-1966. Voir p. 53, 85, 86, 239.
- Tetsujin Ganma* [L'homme d'acier]. YAMAMOTO, Yasuhito. *Morning*, 1993-1995. Voir p. 264.
- The Kabocha Wine*. MIURA, Mitsuru. *Shônen Magazine*, 1981-1984. Voir p. 257.
- The World is Mine*. ARAI, Hideki. *Young Sunday*, 1997-2001 – Casterman, 14 vol. Voir p. 350.
- Thomas no shinzô* [Le cœur de Thomas]. HAGIO, Moto. *Shôjo Comic*, 1974. Voir p. 76, 254, 261, 272.
- Tiger Mask*. TSUJI, Naoki; sc. KAJIWARA, Ikki. *Bokura*, puis *Shônen Magazine*, 1968-1971. Voir p. 337.
- To Love*. YABUKUI, Kentarô; sc. HASEMI, Saki. *Shônen Jump*, depuis 2006 – Tonkam, 11 vol+. Voir p. 324.
- Tô! Taneda Michio de gozaimasu* [Elu! Je m'appelle Michio Taneda]. TSUKAWAKI, Nagahisa; sc. SATÔ, Daigo. *Shinchôsha* et *NGO.jp*, 2007. Voir p. 316.
- Togari. L'épée de justice* [*Togari*]. NATSUME, Yoshinori. *Shônen Sunday*, 2000-2002 – Delcourt, 8 vol. Voir p. 346.
- Toiretto hakase* [Le Docteur ès Chiottes]. TORII, Kazuyoshi. *Shônen Jump*, 1970-1977. Voir p. 24, 83, 321.
- Tokimeki Tonight* [Le soir on a le cœur qui bat]. Kôji, Ikeno. *Ribon*, 1982-1994. Voir p. 98, 256, 257.
- Tokyo Babylon*. CLAMP. *G. Wings*, 1990-1993 – Tonkam, 7 vol. Voir p. 15, 197.
- Tôkyô Crazy Paradise*. NAKAMURA, Yoshiki. *Hana to Yume*, 1996-2001. Voir p. 266.
- Tonda Couple* [Le couple qui plane]. YANAGISAWA, Kimio. *Shônen Magazine*, 1978-1981. Voir p. 257.
- Tonkaradani. Un recueil de contes* [*Tonkaradani monogatari*]. TEUKA, Osamu. *Nakayoshi*, 1954-1956 – Milan, 1 vol. Voir p. 72.
- Tora no kobeichô* [Le caporal chef Tora]. WACHI, Sanpei. *G. Shônen Gahô*, 1957-1958. Voir p. 342.
- Touch* (alias *Théo ou la batte de la victoire*). ADACHI, Mitsuru. *Shônen Sunday*, 1981-1986 – Glénat, 26 vol+. Voir p. 95, 339.
- Tough* [*Kôkô tekken den tough*]. SARUWATARI, Tetsuya. *Young Jump*, 1993-2003 – Tonkam, 42 vol. Voir p. 212, 341.
- Transparent* [*Satorare*]. SATÔ, Makoto. *Evening*, 2001-2005 – Glénat, 8 vol. Voir p. 350.

Triton – Le meilleur d'Osamu Tezuka [Aoi triton]. TEZUKA, Osamu. Feuilleton du *Sankei Shinbun*, 1969-1971 – Soleil, 3 vol+.

Tsumi to batsu [Crime et châtement]. TEZUKA, Osamu. Tôkôdô, 1953. Voir p. 72, 103.

Tsuru, princesse des mers [Tsuru]. MORI, Hideki. *Big Comic*, 1999-2000 – Delcourt, 3 vol. Voir p. 265, 346.

Tueur! [Hitokiri]. HIRATA, Hiroshi. *Shônen King*, 1969 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 346.

Uchû senkan Yamato [Le cuirassé de l'espace Yamato]. MATSUMOTO, Leiji (Akira) et al. *Shônen Sunday*, 1974-1977. Voir p. 63, 86, 97, 98, 108, 242, 308.

Uepon. ISHIKAWA, Jun. *Hana to Yume*, 1985-1988. Voir p. 288.

Umi no yami tsuki no kage [L'obscurité de la mer et l'ombre de la lune]. SHINOHARA, Chie. *Shôjo Comic*, 1987-1991. Voir p. 211.

Under the Air [Kûki no soko]. TEZUKA, Osamu. *Play Comic*, 1968-1970. Voir p. 72.

Unico. TEZUKA, Osamu. *G. Lyrica* (1976-1979), puis *Shôgaku Ichinensei* (1980-1984) – Soleil, 2 vol. Voir p. 72.

Urotsukidôji. MAEDA, Toshio. *Wani Magazine*, 1986-1987 – BDérogène, 5 vol. Voir p. 288.

Urusei Yatsura (Lamu). TAKAHASHI, Rumiko. *Shônen Sunday*, 1979-1985 – Glénat, 18 vol+. Voir p. 189, 256, 324.

Ushijima, l'usurier de l'ombre [Yamikin Ushijima kun]. MANABE, Shôhei. *Big Comic Spirits*, depuis 2004 – Kana, 12 vol+. Voir p. 311.

Ushiro no Hyakutarô [Hyakutarô qui te surprend par derrière]. TSUNODA, Jirô. *Shônen Magazine*, 1973-1976. Voir p. 63, 195.

Utena, la fillette révolutionnaire [Shôjo kakumei Utena]. SAITÔ, Chiho; sc. groupe Be-Papas. *Chao*, puis *B. Shôjo Comic*, 1997-1998 – Pika, 5 vol. Voir p. 189, 193, 265.

Vagabond. INOUE, Takehiko. *Morning*, depuis 1998 – Tonkam, 32 vol+. Voir p. 35, 127, 209, 212, 344, 346.

Vague à l'âme [Bathroom gûwa]. OKAZAKI, Mari. *K. Bouquet*, 1994 – Delcourt, 1 vol. Voir p. 164.

Vampire Host [Yorugata aijin senmon ten bloodhound]. KAORI, Yuki. *Hana to Yume* (2003-2004) – Tonkam, 1 vol+. Voir p. 331.

Vampire Hunter D. SAIKO, Takaki; sc. KIKUCHI, Hideyuki. Media Factory, 2007 – Asuka, 1 vol+. Voir p. 330.

Vampire Knight. HINO, Maturi. *G. Lal.a.* depuis 2005 – Panini, 11 vol+. Voir p. 330, 331.

Vampires. TEZUKA, Osamu. *Shônen Sunday* (1966-1967), puis *Shônen Book* (1968-1969) – Asuka, 3 vol. Voir p. 72.

Vampyre. MARUO, Suchiro. *G. June*, 1983 – Le Léopard Noir, 2 vol. Voir p. 119, 331.

Vents de la colère (Les) [*Hikarukaze*]. YAMAGAMI, Tatsuhiko. *Shônen Magazine*, 1970 – Delcourt, 2 vol. Voir p. 78, 218, 323.

Video Girl Ai [*Denei shôjo video girl Ai*]. KATSURA, Masakazu. *Shônen Jump*, 1989-1992 – Tonkam, 15 vol. Voir p. 198, 256.

Vie ordinaire de Nagi-chan (La) [*Nagi chan no yûutsu*]. FUJISAKI, Makoto. Fujimi Shuppan, 1996 – Le Téméraire, 1 vol. Voir p. 288.

Villa Cosmos [*Sumeba miyako no cosmos sô*]. YAGAMI, Yû; sc. ACHI, Taro. *G. Dengeki Daioh*, 2000-2004 – Kurokawa, 3 vol. Voir p. 324.

Violence Jack. NAGAI, Gô (Kiyoshi). *Shônen Magazine*, 1973-1974; *G. Shônen Magazine*, 1977-1978; *Manga Goraku*, 1983-1990. Voir p. 108, 231, 232.

Vision d'Escaflowne [*Tenkû no Escaflowne*]. AKI, Katsu. *G. Shônen Ace*, 1994-1998 – Pika, 8 vol. Voir p. 350.

Voyage à Uroshima [*Uroshima monogatari*]. FUKUYAMA, Yôji. *K. Manga Erotics*, 2000 – Casterman, 1 vol. Voir p. 282.

Warau Salesman [Le voyageur de commerce rigolard]. FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo). *Big Comic*, 1968; *Manga Sunday*, 1969-1971. *Chûdôkôron*, 1990-1995. Voir p. 311, 322.

Watashi wa nannimo kangaenai [Moi, je n'en pense rien]. EBISU, Yoshikazu. Seirindô, 1983. Voir p. 119.

What's What in Japan's Diet, Government and Public Agencies [*Yono naka konatteiru – seifu, Kokkai, Kankocho no shikumi*]. PHP Institute. *The Japan Times*, 1989. Voir p. 315.

Whistle! HIGUCHI, Daisuke. *Shônen Jump*, 2005-2008. Voir p. 338.

X. CLAMP. *G. Asuka*, depuis 1992 – Tonkam, 18 vol. Voir p. 197, 211.

Yabô [Ambition]. SATÔ, Masaaki. Shôbunkan, 2000, 3 vol. Voir p. 61.

Yakitate!! Ja-pan. Un pain c'est tout [*Yakitate!! Ja-pan*]. HASHIGUCHI, Takashi. *Shônen Sunday*, 2001-2007 – Delcourt, 26 vol+. Voir p. 215, 312, 314.

Yakkepachi Maria [La Maria de Yakkepachi]. TEZUKA, Osamu. *Shônen Champion*, 1970. Voir p. 72, 87, 105.

Yamato nadeshiko to umareta wa [Parce que je suis une vraie Japonaise!]. IZUMI, Kaneyoshi. *B. Shôjo Comic*, 1997. Voir p. 266, 309.

Yaneura san-chan [Le petit monsieur Yaneura]. NANBU, Shôtarô. Strip du *Ôsaka Shinbun*, 1946-1952. Voir p. 65.

Yaruki man-man [Fin prêt et brûlant d'y aller]. YOKOYAMA, Masamichi. Strip du *Nikkan Gendai*, 1977-2003. Voir p. 286.

Yasha [Démon]. YOSHIDA, Akimi. *B. Shôjo Comic* (1996-2002), puis *G. Flowers* (2002). Voir p. 211.

- Yawara*. URASAWA, Naoki. *Big Comic Spirits*, 1986-1993. Voir p. 338.
- You're Under Arrest* [*Taiho shichau zo*]. FUJISHIMA, Kôsuke. *G. Afternoon*, 1989-1991 – Pika, 7 vol. Voir p. 350.
- Yowamushi pedal* [Le faiblard de la pédale]. WATANABE, Wataru. *Shônen Champion*, depuis 2008. Voir p. 338.
- Yu-Gi-Oh!* TAKAHASHI, Kazuki. *Shônen Jump*, 1996-2004 – Kana, 39 vol. Voir p. 102, 124.
- Zankoku na kami wa shibai suru* [C'est un dieu cruel qui nous gouverne]. HAGIO, Moto. *K. Petit Flower*, 1992-2001. Voir p. 266.
- Zenigeba* [La lutte pour le fric]. AKIYAMA, Jôji. *Shônen Sunday*, 1970-1971. Voir p. 78.
- Zero sen red* [Le Zéro au cercle rouge]. KAIZUKA, Hiroshi. *G. Shônen Shôjo Bôkenô*, 1961-1966. Voir p. 342.
- Zioïd, le premier continent* [*Hajimari no daichi Zioïd*]. HAZUKI, Kaoru ; sc. NANNO, Koto – Fujimi Shuppan, 1997 – Le Téméraire, 1 vol. Voir p. 288.
- Zipang*. KAWAGUCHI, Kaiji. *Morning*, depuis 2000 – Kana, 27 vol+. Voir p. 152, 238, 308, 343.

INDEX DES BANDES DESSINÉES CITÉES

Adèle Blanc-Sec. TARDI, Jacques. Casterman, 9 vol. (depuis 1976). Voir p. 195.

Astérix. UDERZO, Albert; sc. GOSCINNY, René (1959-1977). Créé en 1959. Dargaud (1961-1979), Editions Albert et René (depuis 1980), 35 vol. Voir p. 15, 21, 80, 175.

Aventures de Jodelle (Les). PEELLAERT, Guy. Eric Losfeld, 1967. Voir p. 74.

Aventures de Phoebe Zeit-Geist (Les). O'DONOGHUE, Michael. Eric Losfeld, 1969. Voir p. 74.

Barbarella. FOREST, Jean-Claude. Le Terrain Vague, 1964. Voir p. 74.

Blondie. Créateur : Chic YOUNG (Murat B. YOUNG). Strip, depuis 1930. Futuropolis (1 vol.) et J'ai Lu (1 vol.). Voir p. 45.

Blueberry. GIRAUD, Jean; sc. CHARLIER, Jean-Michel (jusqu'en 1995). Dargaud, 1965-2005, 28 vol. Voir p. 15, 175.

Buck Danny. HUBINON, Victor, puis BERGÈSE, Francis; sc. CHARLIER, Jean-Michel. Dupuis, 52 vol. (depuis 1947). Voir p. 342.

C'était la guerre des tranchées. TARDI, Jacques. Casterman, 1993. Voir p. 175.

Cités obscures (Les). SCHUITEN, François; sc. PEETERS, Benoît. Casterman, 11 vol. (depuis 1983). Voir p. 175.

Compagnons du crépuscule (Les). BOURGEON, François. Casterman, 3 vol., 1984-1990. Voir p. 175.

Concombre masqué (Le). MANDRYKA, Nikita. Depuis 1965. Futuropolis (1 vol.), Dargaud (6 vol.) et Dupuis (4 vol.). Voir p. 26.

Contract with God and Other Tenement Stories (A). EISNER, Will (William E.). Baronet Books, 1978. Voir p. 353.

Corto Maltese. PRATT, Hugo. Casterman, 10 vol. (1975-1992). Voir p. 15, 175.

Cri du peuple (Le). TARDI, Jacques. Casterman, 5 vol. (2001-2004). Voir p. 175.

Croisière des oubliés (La). BILAL, Enki (Enes); sc. CHRISTIN, Pierre. Dargaud, 1976. Voir p. 195.

Cycle de Cyann (Le). BOURGEON, François; sc. LACROIX, Claude. Casterman, 2 vol. (1993-1997), Vents d'Ouest, 2 vol. (2005-2007). Voir p. 175.

Druuna. SERPIERI, Paolo Eleuteri. Dargaud, 2 vol. (1986-1987), Bagheera, 6 vol. (1990-2003). Voir p. 288.

El Gaucho. MANARA, Milo (Maurilio); sc. PRATT, Hugo. Casterman, 1995. Voir p. 288.

Famille Illico (La) [*Bringing Up Father*]. Créateur : George MCMANUS. Strip, 1913-2000. Hachette (3 vol.), Glénat (1 vol.), Futuropolis (3 vol.). Voir p. 42, 45.

Fritz the Cat, CRUMB, Robert. De 1960 à 1972. Actuel, 2 vol. Voir p. 74.

Histoire de M. Vieux Bois. TÖPFFER, Rodolphe. Manuscrit original 1827, éd. française Club des libraires de France, 1962. Voir p. 137.

Iris. COMÈS, Didier. Casterman, 1991.

Krazy Kat. HERRIMAN, George. De 1913 à 1944. Futuropolis, 3 vol. Voir p. 26.

L'Incal. MOEBIUS (GIRAUD, Jean), JODOROWSKY, Alexandro. Les Humanoïdes Associés, 16 vol. (1981-2008). Voir p. 175.

Little Nemo. MCCAY, Winsor. Strip, de 1905 à 1913. Casterman, 4 vol. Voir p. 144.

Lone Sloane. DRU IILEI, Philippe. Eric Losfeld (1 vol.), Dargaud (2 vol.), 1966-1973. Voir p. 175.

Lotus bleu (Le). HERGÉ (RÉMI, Georges). Casterman, 1936. Voir p. 337.

Lucky Luke. MORRIS (Maurice de BÈVÈRE); sc. René GOSCINNY (1955-1977) et al. Créé en 1946. Dupuis (1949-1967), Dargaud (1968-1988), Lucky Productions (depuis 1991), 75 vol. Voir p. 175.

Maus. Un survivant raconte [*Maus: A Survivor's Tale*]. SPIEGELMAN, Art. RAW, 1980-1991. Flammarion, 2 vol. Voir p. 353.

Mercenaire (Le). SEGRELLES, Vicente. Glénat, 13 vol. (1982-2004). Voir p. 137.

Mutt and Jeff. Créateur : FISHER, Bud (Harry C.). Strip, de 1907 à 1982. Voir p. 42.

Passagers du vent (Les). BOURGÉON, François. Glénat, 5 vol. (1980-1984). Voir p. 175.

Persépolis. SATRAPI, Marjane. L'Association, 4 vol. (2000-2003). Voir p. 353.

Pim Pam Poom. [*The Katzenjammers Kids*]. Créateur : DIRKS, Rudolph. Strip, depuis 1897. Dupuis, Hachette et autres, 13 vol. Voir p. 78.

Pravda la survivreuse. PEELLAERT, Guy. Eric Losfeld, 1968. Voir p. 74.

Putain de guerre! TARDI, Jacques. Casterman, 2008, 3 vol. Voir p. 342.

Quick et Flupke. HERGÉ (RÉMI, Georges). Créé en 1930. Casterman, 12 vol. Voir p. 78, 320.

Rumeurs sur le Rouergue. TARDI, Jacques; sc. CHRISTIN, Pierre. Fururopolis, 1976. Voir p. 195.

Salammbô. DRUILLET, Philippe. Les Humanoïdes Associés, 1 vol. (1980), Dargaud, 2 vol. (1982-1986). Voir p. 175.

Tendre Banlieue. TITO (DE LA LLAVE, Tiburcio). Okapi, 19 vol. (depuis 1983). Voir p. 202.

Titeuf. ZEP (CHAPPUIS, Philippe). Glénat, 12 vol. (depuis 1993). Voir p. 175, 323.

Tintin. HERGÉ (RÉMI, Georges). Créé en 1929. Casterman, 24 vol. Voir p. 13, 14, 28, 71, 80, 91, 147, 175.

Vaisseau de pierre (Le). BILAL, Enki (Enes); sc. CHRISTIN, Pierre. Les Humanoïdes associés, 1976. Voir p. 195.

Valentina. CREPAX (CREPAS), Guido. Eric Losfeld, 1969. Voir p. 74.

Valérian. MEZIÈRES, Jean-Claude; sc. CHRISTIN, Pierre. Dargaud, 27 vol. (depuis 1976). Voir p. 175.

INDEX DES DESSINATEURS JAPONAIS CITÉS

- ABE, Shin'ichi: p. 119, 135, 136, 354, 379, 387, 390.
ADACHI, Mitsuru: p. 95, 101, 152, 256, 257, 336, 339, 375, 380, 387, 388, 392, 395.
AIDA, Yû: p. 357, 380.
AKAMATSU, Ken: p. 386, 388.
AKATSUKA, Fujio: p. 63, 78, 381, 389, 394.
AKI, Katsu: p. 35, 394, 397.
AKIMOTO, Osamu: p. 384.
AKIYAMA, Jôji: p. 78, 79, 372, 386, 398.
AKIZUKI, Risu: p. 394.
AMANE, Kazumi: p. 384.
ANNO, Moyoco: p. 164, 266, 380, 382.
AOKI, Yûji: p. 388.
AOYAMA, Gôshô: p. 351, 376.
ARAI, Hideki: p. 310, 384, 395.
ARAKAWA, Hiromu: p. 378.
ARAKI, Hirohiko: p. 383.
ARITÔ, Sena: p. 382.
ARIYOSHI, Kyôko: p. 394.
ASADA, Miho: p. 390.
ASAKI, Masashi: p. 385.
ASARI, Yoshitoh: p. 386.
ASÔ, Yutaka: p. 45, 388.
AZUMA, Hideo: p. 102, 355, 383.
AZUMA, Kiyohiko: p. 373.
BIGGU, Jô: p. 381, 385.
CHIBA, Tetsuya: p. 60, 62, 72, 78, 82, 291, 372, 384, 389, 393.
CHITOSE, Sakura: p. 257, 321, 386.
CLAMP: p. 96, 120, 166, 199, 374, 375, 391, 395, 397.
COJIMA, Miyako: p. 381.
EBISU, Yoshikazu: p. 119, 288, 323, 392, 397.
EJIRI, Tatsuma: p. 390.
ENDÔ, Hiroki: p. 104, 377, 389.
FUJII, Mihona: p. 378.
FUJIKO FUJIO: p. 63, 72, 83, 101, 115, 119, 305, 377, 389.
FUJIKO FUJIO A (ABIKO, Motoo): p. 77, 383, 386-388, 397.
FUJIKO E FUJIO (FUJIMOTO Hiroshi): p. 377.
FUJISAKI, Makoto: p. 376, 397.
FUJISAWA, Tôru: p. 101, 116, 170, 280, 281, 380.
FUJISHIMA, Kôsuke: p. 371, 398.
FUJISUE, Sakura: p. 164, 392.
FUKAYA, Akira: p. 377.
FUKUI, Eiichi: p. 55, 56, 336, 372, 382.
FUKUYAMA, Yôji: p. 397.
FUNWARI: p. 383.
FURUYA, Minoru: p. 382.
FURUYA, Mitsutoshi: p. 376.
GOTSUBO, Masaru: p. 392.
HAGIO, Moto: p. 75, 76, 271, 380, 383, 390, 395, 398.
HAGIWARA, Kazushi: p. 373.
HANASAKI, Akira: p. 389.

- HANAWA, Kazuichi: p. 119, 355, 373, 376, 394.
HARA, Tetsuo: p. 232, 384.
HARADA, Kunichika: p. 391.
HARADA, Rika: p. 386.
HASEGAWA, Machiko: p. 65, 392.
HASEGAWA, Tetsuya: p. 388.
HASHIGUCHI, Takashi: p. 397.
HAYASHIDA, Q: p. 377.
HAZUKI, Kaoru: p. 398.
HIGUCHI, Daisuke: p. 397.
HIGURI, You: p. 378, 386, 392.
HINO, Hideshi: p. 332, 381, 390.
HINO, Matsuri: p. 396.
HIRATA, Hiroshi: p. 61, 152, 334, 345, 346, 372, 392, 396.
HIROKANE, Kenshi: p. 303, 304, 311, 383, 388.
HIWATARI, Saki: p. 379.
HÔJÔ, Tsukasa: p. 375, 378.
HOKAZONO, Masaya: p. 382.
HOKUSAI, Katsushita: p. 25, 41.
HONDA, Shingo: p. 390.
HOSHI, Yoriko: p. 110, 123, 388.
IGARASHI, Yumiko: p. 75, 374.
IKEDA, Akihisa: p. 392.
IKEDA, Riyoko: p. 68, 75, 161-163, 270, 377, 392.
IKEGAMI, Ryôichi: p. 83, 138-140, 152, 153, 166, 301, 339, 375, 389, 392.
IKEZAWA, Satoshi: p. 375.
IMAMURA, Yôko: p. 380.
INADA, Kôji: p. 377.
INOUE, Kazuo: p. 373.
INOUE, Takehiko: p. 374, 391, 393, 396.
INUI, Aruka: p. 389.
INUKI, Kanako: p. 318, 325, 378.
ISHII, Hisaichi: p. 65, 66, 387.
ISHII, Isami: p. 371.
ISHIKAWA, Jun: p. 288, 396.
ISHIKAWA, Saburô: p. 392.
ISHIKI, Tokihiko: p. 394.
ISHINOMORI, Shôtarô: p. 63, 72, 77, 101, 106, 119, 291, 302, 305, 356, 357, 376, 381, 386, 392.
ITAGAKI, Keisuke: p. 373.
ITÔ, Akihiro: p. 373.
ITÔ, Gô: p. 105.
ITÔ, Junji: p. 328, 380, 391, 393.
IWAAKI, Hitoshi: p. 390.
IWADATE, Mariko: p. 257, 378, 380.
IZUMI, Kaneyoshi: p. 397.
KAGEMARU, Jôya: p. 383.
KAISAI, Yoshitoshi: p. 184.
KAITANI, Shinobu: p. 393.
KAIZUKA, Hiroshi: p. 398.
KAJWARA, Ikki: p. 255, 257, 371, 372, 383, 385, 391, 395.
KAKINOUCI, Narumi: p. 376, 391.
KAMIJYO, Akimine: p. 392.
KAMIMURA, Kazuo: p. 385.
KAMIO, Yôko: p. 150, 151, 380.
KANARI, Yozaburô: p. 377.
KANÔ, Yasuhiro: p. 387, 390.
KANZAKI, Masaomi: p. 380.
KAORI, Yuki: p. 331, 375, 378, 396.
KARI, Sumako: p. 376.
KASHIWAGI, Haruko: p. 382.
KATAKURA (ÔOKAMIGUMI, Masanori): p. 385.
KATSURA, Masakazu: p. 273, 382, 397.
KAWAGUCHI, Kaiji: p. 152, 238, 308, 343, 375, 377, 394, 398.
KAWAI, Junji: p. 384.
KAWANABE, Kyôsai: p. 23.
KAWASAKI, Noboru: p. 378, 385.
KAWASHITA, Mizuki: p. 382.
KAWASUMI, Hiroshi: p. 394.
KAZUMINE, Daiji: p. 385.
KIKUCHI, Kumiko: p. 372, 375.
KISHIMOTO, Masashi: p. 388.
KISHIRO, Yukito: p. 238, 380.

- KITAZAWA, Rakuten (Yasushi): p. 41, 42, 45, 374, 394.
 KIUCHI, Kazuhiro: p. 257, 373.
 KOBAYASHI, Hiyoko: p. 273, 386, 390.
 KOBAYASHI, Makoto: p. 277, 279, 392, 394.
 KOBAYASHI, Motofumi: p. 374.
 KOBAYASHI, Yoshinori: p. 238, 305-307, 379, 393.
 KODAKA, Kazuma: p. 384.
 KÔE, Satomi: p. 379.
 KOI, Ikeno: p. 257, 395.
 KÔJIMA, Gôseki: p. 61, 62, 154, 155, 206, 208, 385.
 KONDÔ, Kazuhisa: p. 380.
 KONDOM: p. 374.
 KONOMI, Takeshi: p. 391.
 KOYAMA, Yû: p. 373, 389.
 KURAMADA, Masami: p. 375.
 KURAMOCHI, Fusako: p. 250, 377, 382.
 KURODA, Iô: p. 377.
 KURUMADA, Masami: p. 391.
 MAEDA, Toshio: p. 385, 396.
 MAEKAWA, Takeshi: p. 374, 394.
 MAEKAWA, Tsukasa: p. 382.
 MAETANI, Koremitsu: p. 342 391.
 MAFUNE, Kazuo: p. 394.
 MAKI, Miyako: p. 250, 386.
 MAKI, Bokusen: p. 25.
 MAKINO, Kazuko: p. 257, 381.
 MAKIMURA, Satoru: p. 371, 382.
 MANABE, Shôhei: p. 396.
 MARUO, Suehiro: p. 119, 331, 397.
 MASE, Motorô: p. 380.
 MASHIMA, Hiro: p. 378.
 MASUKO, Katsumi: p. 383.
 MATSUMOTO, Kôji: p. 381.
 MATSUMOTO, Leiji (Akira): p. 63, 86, 97, 98, 108, 342, 350, 372, 374, 378, 396.
 MATSUMOTO, Taiyô: p. 358, 372, 389, 390.
 MATSUMOTO, Takaharu: p. 371.
 MIDORIKAWA, Yuki: p. 390.
 MIKIMOTO, Haruhiko: p. 386.
 MINAGAWA, Ryouji: p. 8, 372.
 MINAMI, Q-ta: p. 133, 134, 164, 266, 355, 383, 387.
 MINEO, Maya: p. 390.
 MIUCHI, Suzue: p. 250, 379.
 MIURA, Kentarô: p. 373.
 MIURA, Mitsuru: p. 257, 395.
 MIYAO, Shigeo: p. 44, 376.
 MIYAWAKI, Akiko: p. 387.
 MIYAWAKI, Shintarô: p. 381.
 MIYAZAKI, Hayao: p. 108, 235, 236.
 MIZUKI, Shigeru: p. 24, 60-62, 72, 83, 101, 195, 342, 384, 389.
 MIZUKI, Wakako: p. 382.
 MIZUNO, Hideko: p. 76, 253, 378, 381.
 MIZUNO, Junko: p. 358, 359, 375, 380, 390, 391.
 MIZUSHIMA, Shinji: p. 376, 389.
 MOCHIZUKI, Akira: p. 393.
 MOCHIZUKI, Minetarô: p. 376, 377.
 MOMOSE, Takeaki: p. 391.
 MONOGUSA, Wolf: p. 373.
 MORI, Hideki: p. 152, 343, 383, 394, 396.
 MÔRI, Jinpachi: p. 378.
 MORIKAWA, George: p. 382.
 MORITA, Kenji: p. 63, 72, 379, 387.
 MORITA, Masanori: p. 391.
 MORIZONO, Milk (MIZOGUCHI, Hiroko): p. 291, 384, 385.
 MOTOMIYA, Hiroshi: p. 87, 382, 389, 392.
 MURAKAMI, Motoka: p. 383, 387.
 MURATA, Yûsuke: p. 378.
 MUTSU A-ko: p. 254, 255, 384, 394.

- NAGAI, Gô (Kiyoshi): p. 73, 83, 85, 86, 101, 108, 231, 232, 291, 353, 376, 379, 380, 397.
 NAGAI, Noriyaki: p. 394.
 NAGASHIMA, Shinji: p. 62, 115, 119, 354, 386.
 NAGATA, Takemaru: p. 63, 373.
 NAGAYASU, Takumi: p. 387.
 NAKAMURA, Yoshiki: p. 395.
 NAKANISHI, Yasuhiro: p. 391.
 NAKAZAWA, Keiji: p. 30, 90, 108, 228-230, 379, 393.
 NANANAN, Kiriko: p. 119, 164, 266, 268, 355, 372, 378, 392, 394.
 NANBU, Shôtarô: p. 65, 397.
 NATSUME, Yoshinori: p. 395.
 NEKOYAMA, Miyao: p. 385.
 NINOMIYA, Tomoko: p. 388.
 NISHIYAMA, Yuriko: p. 380.
 NÔJÔ, Junichi: p. 288.
 OBANA, Miho: p. 390.
 OBATA, Takeshi: p. 376, 381.
 OCHAZUKENORI: p. 387.
 ODA, Eiichirô: p. 389.
 ODA, Hideji: p. 376.
 OGAWA, Yayoi: p. 164, 384.
 OH! GREAT (ITÔ, Ogure): p. 371, 377.
 OHNISHI, Makoto: p. 381.
 OKAMOTO, Ipppei: p. 22, 41-43, 381.
 OKANO, Reiko: p. 389.
 OKAZAKI, Kyôko: p. 164, 266, 381, 388, 390.
 OKAZAKI, Mari: p. 164, 260, 266, 372, 374-376, 393, 396.
 OKAZAKI, Yû: p. 380.
 OKIMOTO, Shû: p. 379.
 OKINO, Yôkô: p. 385.
 OKU, Hiroya: p. 378.
 ONO, Hiromu: p. 385.
 ÔSHIMA, Yumiko: p. 75, 76, 390, 394.
 ÔSHIRO, Noboru: p. 383.
 ÔTOMO, Katsuhiro: p. 11, 101, 103, 116, 117, 152, 232-237, 288, 372, 387.
 ÔTSUKA, Hiroki: p. 374.
 RAGAWA, Marimo: p. 388.
 SADAMOTO, Yoshiyuki: p. 388.
 SAIKO, Takaki: p. 396.
 SAITÔ, Chiho: p. 396.
 SAITÔ, Fujio: p. 379.
 SAITÔ, Takao: p. 61, 72, 83, 101, 106, 291, 371, 379, 386.
 SAKAGUCHI, Hisashi: p. 133, 152, 382, 132.
 SAKAI, Rentarô: p. 390.
 SAKAMOTO, Shin'ichi: p. 384.
 SAKÔ, Shishido: p. 393.
 SAKUISHI, Harold: p. 373.
 SAKURAZAWA, Erica: p. 164, 266, 374, 377.
 SAMURA, Hiroaki: p. 380.
 SARUWATARI, Tetsuya: p. 378, 395.
 SATÔ, Harumi: p. 386.
 SATÔ, Makoto: p. 395.
 SATÔ, Masaaki: p. 61, 385, 397.
 SATÔ, Sanpei: p. 107, 378.
 SATÔ, Shuho: p. 392.
 SAWAI, Yoshio: p. 374.
 SHAKU, Eishô: p. 382.
 SHIGENO, Shuichi: p. 382.
 SHIMADA, Keizô: p. 374.
 SHIMAMOTO, Kazuhiko: p. 115, 390.
 SHIMAZU, Kyôko: p. 389.
 SHIMIZU, Reiko: p. 391.
 SHIMOJO, Yoshiaki: p. 373.
 SHINOHARA, Chie: p. 393, 396.
 SHINOZUKA, Hiromu: p. 387.
 SHINZAWA, Motoei: p. 384.
 SHIRATO, Sanpei (OKAMOTO, Noboru): p. 60-62, 77, 83, 106, 116, 119, 345, 346, 383, 388.
 SHIROW, Masamune: p. 372, 379.

- SONODA, Kenichi: p. 380.
 SÔRYÔ, Fuyumi: p. 377, 387.
 SUGAYA, Mitsuru: p. 386.
 SUGIURA, Hinako: p. 135, 136, 389.
 SUWA, Yûji: p. 387.
 SUZUKI, Shinichi: p. 63.
 SUZUKI, Keiichi: p. 378.
 TABUCHI, Yumiko: p. 254, 255, 375, 388.
 TACHIKAKE, Hideko: p. 254, 255, 380, 381, 387.
 TACHIKAWA, Megumi: p. 375.
 TAGAWA, Suihō: p. 48, 383, 389.
 TAGAWA, Yasuyuki: p. 394.
 TAKAHASHI, Kazuki: p. 102, 398.
 TAKAHASHI, Makoto: p. 390.
 TAKAHASHI, Rumiko: p. 95, 101, 102, 120, 152, 189, 244, 257, 386, 391, 396.
 TAKAHASHI, Shin: p. 385.
 TAKAHASHI, Taiga: p. 373.
 TAKAHASHI, Yōichi: p. 374.
 TAKAYA, Natsuki: p. 116, 378.
 TAKEI, Hiroyuki: p. 393.
 TAKEMIYA, Keiko: p. 75, 96, 253, 271, 384, 394, 395.
 TAKEUCHI, Naoko: p. 392.
 TAKEUCHI, Tsunayoshi: p. 372.
 TAKITA, Yû: p. 62, 119, 135, 136, 354, 374, 381.
 TAMAOKI, Benkyō: p. 374.
 TAMURA, Yumi: p. 373.
 TANAKA, Akio: p. 375, 379.
 TANAKA, Masashi: p. 358, 359, 379.
 TANIGUCHI, Jirō: p. 104, 133, 135, 152, 348, 358-360, 372, 379, 381, 391, 393, 395.
 TATSUMI, Yoshihiro: p. 59, 61, 83, 375, 385.
 TATSUYA, Egawa: p. 379.
 TERADA, Hirō: p. 63.
 TERASAWA, Buichi: p. 83, 375.
 TERASAWA, Daisuke: p. 393.
 TESHIROGI, Shiori: p. 376.
 TEZUKA, Osamu: p. 9, 20, 31, 51-64, 72, 74, 82-88, 101-109, 115, 116, 119, 126, 135, 137, 145-149, 151, 165, 210, 218, 221, 230, 237, 239, 248, 250, 270, 272, 291, 315, 342, 345, 346, 353, 372-397.
 TOBA, Sōjō: p. 20, 22.
 TÔDA, Kinikazu: p. 386.
 TOGASHI, Yoshihiro: p. 382.
 TOMINO, Yoshiyuki: p. 83.
 TORII, Kazuyoshi: p. 395.
 TORIYAMA, Akira: p. 83, 98, 101, 102, 116, 377.
 TOUME, Kei: p. 117, 385, 393.
 TSUCHIDA, Seiki: p. 374, 381.
 TSUGE, Tadao: p. 354.
 TSUGE, Yoshiharu: p. 60, 62, 119, 353, 354, 375, 381, 388, 389.
 TSUJI, Naoki: p. 395.
 TSUKAWAKI, Nagahisa: p. 395.
 TSUKIOKA, Yoshitoshi: p. 34.
 TSUNODA, Jirō: p. 63, 373, 383, 385, 392, 396.
 TSUTOMU, Nihei: p. 374.
 UCHIDA, Shungiku: p. 119, 354, 387, 388.
 UEDA, Hajime: p. 378.
 UEYAMA, Tochi: p. 375.
 U-JIN: p. 273, 291, 372, 375.
 UMEZU, Kazuo: p. 61, 229-231, 323, 328, 373, 377, 386.
 URANO, Chikako: p. 372.
 URASAWA, Naoki: p. 152, 352, 353, 371, 387, 390, 398.
 URUSHIBARA, Yuki: p. 387.
 URUSHIHARA, Satoshi: p. 376.
 USUI, Yoshito: p. 393.
 USUNE, Masatoshi: p. 160, 376.
 UTATANE, Hiroyuki: p. 393.
 WACHI, Sanpei: p. 395.
 WATANABE, Taeko: p. 384.

- WATANABE, Wataru : p. 398.
WATASE, Yû : p. 373.
WATSUKI, Nobuhiro : p. 374.
YABUKUI, Kentarô : p. 395.
YACHI, Emiko : p. 372.
YAGAMI, Hiroki : p. 376.
YAGAMI, Yû : p. 397.
YAMADA, Nanpei : p. 391.
YAMAGAMI, Tatsuhiko : p. 78, 83,
323, 378, 397.
YAMAGISHI, Ryôko : p. 75, 96, 381.
YAMAGUCHI, Takayuki : p. 393.
YAMAJI, Ebine : p. 164, 382, 386.
YAMAMOTO, Masaharu : p. 387.
YAMAMOTO, Naoki : p. 291, 372.
YAMAMOTO, Osamu : p. 389.
YAMAMOTO, Sumika : p. 371.
YAMAMOTO, Yasuhito : p. 395.
YAMANO, Sharin : p. 384.
YAMAZAKI, Housui : p. 385.
YANAGISAWA, Kimio : p. 257, 395.
YASUDA, Tsuyoshi : p. 390.
YASUHIKO, Yoshikazu : p. 117, 380,
382, 383.
YAZAWA, Ai : p. 151, 167, 379, 388.
YOKOUCHI, Naoki : p. 376.
YOKOTA, Tokuo : p. 63.
YOKOYAMA, Masamichi : p. 286, 397.
YOKOYAMA, Mitsuteru : p. 239, 395.
YOKOYAMA, Ryûichi : p. 65, 378.
YONEHARA, Hideyuki : p. 376.
YOSHIDA, Akimi : p. 103, 373, 384,
397.
YOSHIDA, Tatsuo : p. 393.
YOSHIKAI, Kanji : p. 394.
YOSHINO, Sakumi : p. 393.
YUDETAMAGO (SHIMADA, Takashi
et NAKAI, Yoshinori) : p. 384.
YUI, Toshiki : p. 384.
YÛKI, Masami : p. 390.
YUMENO, Kazuko : p. 385.
YUZUKI, Kazu : p. 134, 135, 375.

PETITE BIBLIOGRAPHIE

En français :

- AZUMA, Hiroki, *Génération otaku : Les enfants de la postmodernité*, Hachette, 2008.
- BARRAI, Etienne et FREZMAN Anthony, *Otaku : Les enfants du virtuel*, J'ai lu, 2001.
- BASTIDE, Julien, *Guide des mangas : 100 séries indispensables*, Bordas, 2006.
- FINET, Nicolas, FERRAND, Stéphane, SEFGMANN, Michel *et al.*, *Dico Manga. Dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise*, Fleurus, 2008.
- GRAVETT, Paul, *Soixante ans de bande dessinée japonaise*, Editions du Rocher, 2005.
- GROENSTEEN, Thierry, *L'univers des mangas*, Casterman, 1996.
- KOYAMA-RICHARD, Brigitte, *Mille ans de manga*. Flammarion, 2007.
- POUPÉE, Karyn, *Histoire du manga*, Taillandier, 2010.
- SIGAL, Den, *Grapholexique du manga*, Eyrolles, 2006.
- TILLON, Fabien, *Culture manga*, Nouveau Monde Editions, 2006.
- Signalons aussi l'excellente revue *Manga, 10 000 images*, aux Editions H, dirigée par Hervé Brient.

En anglais :

- BERNDT, Jaqueline et RICHTER, Steffi (dir.), *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, Leipziger Universitätsverlag, 2006.
- JOHNSON-WOODS, Toni (dir.), *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspective*, Continuum Books, 2010.
- KINSELLA, Sharon, *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, University of Hawaii Press, 2000.
- SCHODT, Frederik L., *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, 1986.
- SCHODT, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, 1996.

Une bibliographie détaillée (livres et articles) en français, anglais et japonais est disponible sur le site :

<http://www.ceri-sciences-po.org/themes/manga/livre.php>.

TABLE DES MATIÈRES

Remerciements	5
Mode d'emploi	7
Introduction	11

PREMIÈRE PARTIE : HISTOIRE

CHAPITRE 1 : LE MANGA ET LES CULTURES JAPONAISES	19
Japon du zen et Japon du sexe	19
Des rouleaux peints au manga : discontinuité et continuités	20
Le pet, l'étron et la goule en petite culotte	22
Le zen et l'art martial des poils de nez	25
L'époque d'Edo (1603-1867) : estampe, kabuki et livres en images	26
Le sexe dans tous ses états	33

CHAPITRE 2 : LE MANGA D'AVANT LE MANGA	39
Le choc de l'Occident et l'apparition du « <i>manga</i> »	39
Les pionniers : Rakuten Kitazawa et Ippei Okamoto	41
Le manga s'installe : l'ère Taisho (1912-1926)	43
Un genre déjà original : une production industrielle	44
Un genre déjà original : une inspiration spécifique	45
Sous l'éteignoir militariste	46

CHAPITRE 3 : NAISSANCE DU MANGA MODERNE (1945-1959)	51
Fils de la guerre et de la défaite	51
Aux sources du manga contemporain (1) : les magazines pour enfants et adolescents	54
Aux sources du manga contemporain (2) : les « histoires dramatiques »	57
Une génération en gestation : le Gekiga Kôbô et le groupe du Tokiwasô	60
Aux sources du manga contemporain (3) : les strips de la presse quotidienne	64

CHAPITRE 4 : ENTRE CONTESTATION ET MARCHÉ (1960-1973)	69
Pays qui change, manga qui change	69
Le manga à l'avant-garde de la contestation	71
Une autre révolution : le sexe, les Fleurs de l'an 24 et l'invention du shôjo ...	74

La fiction comme guide : « Nous sommes tous Ashita no Jô! »	76
Foudres parentales et conservatrices : « N'en lisez pas! N'en achetez pas! » ..	78
La révolution du mode de production (1) : les hebdomadaires	80
La révolution du mode de production (2) : les séries animées, le mix-média et le <i>tankôbon</i>	84
Exacerbation de la concurrence, la naissance du seinen et la crise de 1973 ...	86

CHAPITRE 5 : L'ÉPANOUISSEMENT D'UNE INDUSTRIE

DE MASSE (1974-1989)	91
Des écoliers aux quadragénaires : organisation d'un marché segmenté de masse	92
L'ère de la « spéculation sur le manga »	96
De l'œuvre au produit : les créateurs sous le joug des éditeurs?	99
Le manga accède à la respectabilité	103
Du divertissement au média : l'avènement du « manga informatif »	106
Le manga et l'âme de la nation	107

CHAPITRE 6 : DE L'APOGÉE AU DÉCLIN (1990-...)

Pays en crise, manga en crise	111
Formatage? L'ère des séries préfabriquées	113
Le manga en quête d'auteurs : trois générations de mangakas	115
Des créateurs aux colleurs?	117
Du <i>gekiga</i> à la <i>parody</i> : disparition de la pépinière du « deuxième secteur » ..	118
Surproduction et individualisation de la consommation	121
Magazines <i>vs</i> manga digital : quel avenir pour la bande dessinée?	122
Un marché mature en peau de chagrin	123
Le salut par l'exportation?	125

DEUXIÈME PARTIE : COMPRENDRE LE MANGA

CHAPITRE 7 : « ON N'Y COMPREND RIEN! »

PRINCIPES GRAPHIQUES ET NARRATIFS DU MANGA	133
Commençons par simplifier : peinture <i>vs</i> cinéma	137
Le kanji et la case	140
La case et la planche dans tous leurs états	144
Donner à voir les émotions (1) : l'épistaxis de la lubricité et la croix de la colère	155
Donner à voir les émotions (2) : « visages occidentaux » et corps SD	158
Les signes, entre inflation et émaciation	163
Le mouvement subjectif et le temps suspendu	165

CHAPITRE 8 : « COMMENT PEUT-ON AIMER ÇA? »

LE MANGA ET LES CONTES DE FÉES	171
Une affaire de ça et de moi	172
<i>GTO</i> , McDonald's et <i>Le Petit Poucet</i>	173

Faut-il manger proprement le Petit Chaperon Rouge?	176
Des ombres à la lumière : « Amitié, effort, victoire »	179
Version féminine... ..	181

CHAPITRE 9 : « C'EST VULGAIRE ET ABSURDE! »

LOUTRANCE ET LE FANTASTIQUE	185
Parlez-moi de moi : l'identification au masculin	186
Parlez-moi de lui : l'identification au féminin	188
Le festival des monstres et du rire	191
L'absurde est une chose sérieuse	193
« Armagiciennes » et « invocartouches » : l'explosion du fantastique dans le manga	196
L'absurde comme carnaval anti-occidental	199
Réenchantement du monde et <i>supersize</i> : le succès du manga en France ...	200

TROISIEME PARTIE : LE MONDE SELON LE MANGA

CHAPITRE 10 : L'ORDRE DU MONDE, LA VOIE DE L'HOMME

MORALE DU MANGA	207
Du Bien et du Mal : tuer le saint homme	208
L'ombre en nous : le mauvais chef, les jumeaux et le moine débauché	209
La « voie », ou la maximisation du potentiel humain	212
« Le rêve », ou la voie du <i>nabe</i>	214
La noblesse de l'échec et les « héros trois mouchoirs »	216
« Guérir le monde » : le sauvage, le <i>bad boy</i> et l'outlaw	219

CHAPITRE 11 : L'UNIVERS DE LA MÉMOIRE

DIRE L'APOCALYPSE	225
Subir, refouler, vomir	225
L'apocalypse-renaissance : <i>Gen d'Hiroshima</i> (1973-1984).....	227
L'apocalypse contestataire : <i>L'Ecole emportée</i> (1972-1974)	229
Hiroshima déconstruit : <i>Violence Jack</i> (1973-1978)	231
Apocalypses New Age : <i>Akira</i> (1982-1990) et <i>Nausicaä</i> (1982-1994).....	232
Le supermarché des apocalypses fin de siècle : esthétique des fins du monde et avenir fusionnels	236
L'histoire, comme au fer rouge : <i>Gunnm</i> (1990-1995)	238
De la guerre de papa à l'utérus de maman : le <i>mecha</i> , d'une génération à l'autre	239

CHAPITRE 12 : L'UNIVERS DES SEXES (1)

ÊTRE GARÇON, ÊTRE FILLE, ÊTRE ENSEMBLE	245
Masculinité et féminité <i>made in Japan</i>	246
Les garçons, lendemains de défaite : le monde privé de sens	248
Les filles, lendemains de défaite : <i>gaman</i> et passion du théâtre	249
Les garçons, années 1960 : la guerre contre soi-même	251

Les Fleurs de l'an 24 : du piment dans l'eau de rose	253
Être ensemble : la « comédie romantique adolescente »	255
Amours et consommation : la culture <i>shinjinrui</i>	257
CHAPITRE 13 : L'UNIVERS DES SEXES (2)	
EMBROUILLES ET « RÉVOLUTION DOUCE »	261
Sauvez les garçons!	262
Les filles libérées?	264
... pas si sûr!	267
Garçons et filles : la paix armée?	268
Quand les frontières se brouillent : travestissement et <i>boys love</i>	270
CHAPITRE 14 : L'UNIVERS DU SEXE	
PETITES CULOTTES ET GROS CŒURS	277
« Donnez-nous notre sexe quotidien »?	277
Eloge de la chasteté adolescente	279
Foisonnement du sexe, urgence démographique et « 3 ^e catégorie »	282
Arbitraire et aubergines : la censure <i>made in Japan</i>	284
Les ambiguïtés de la pornographie au féminin	286
La pornographie, de la contre-culture au business	287
YWCA contre <i>otaku</i> : l'offensive de la « censure citoyenne »	290
Vers un manga « sexuellement correct »?	292
CHAPITRE 15 : LE MONDE EXPLIQUÉ AUX ADULTES	
LE MANGA « INFORMATIF »	297
La quatrième mamelle du manga	297
Un peu de théorie : politique et amour sur une tombe antique	299
Les meilleurs du monde! L'économie expliquée au <i>salaryman</i>	302
Le gouvernement du monde : « fierté », politique-fiction et géopolitique ...	305
La société, et comment elle devrait être : le <i>shakai manga</i>	309
Riz, pain, vin et leçons de vie : le <i>gurume</i> (gourmet) <i>manga</i>	311
Pédagogie et marketing : avatars ultimes du « 9 ^e Art »?	314
CHAPITRE 16 : RIRE ET TREMBLER	
Les déclinaisons du rire (1) : carnaval, scatologie et freudisme	319
Les déclinaisons du rire (2) : « non-sens », désespoir et figures imposées ...	322
Les charmes de l'horreur : la femme plutôt que le sabre	324
L'œil, la transmigration, et autres horribles spécificités nippones	327
« Esprit japonais, technologie étrangère » : le vampire	329
CHAPITRE 17 : COMBATS ET KATAS	
Le manga de sport : les avatars du « corps national »	336
Bastons nippones : du « manga de voyous » au tournoi mortel	339
(Ne pas) parler de guerre	342
Le <i>jidai mono</i> ou les commodités du sabreur national	344

CHAPITRE 18 : TANT D'AUTRES GENRES...	349
L'inépuisable filon du manga de détective	350
Un filon d'avenir? Le <i>silver manga</i>	351
Le « manga du moi », de l'auto-analyse à l'information	353
Troubles identitaires : le Japon comme « nation cyborg »	356
Promenade en forme de haïku et autres « maniaqueries » : le manga d'auteur	358
Glossaire des termes japonais	363
Index des termes du manga et de la bande dessinée	367
Index des mangas cités	371
Index des bandes dessinées citées	399
Index des dessinateurs japonais cités	403
Petite bibliographie	409

Achévé d'imprimer
en septembre 2010
sur les presses
de l'imprimerie Novoprint,
en Espagne

Dépôt légal : octobre 2010



© D.R.

Jean-Marie Bouissou est spécialiste du Japon contemporain et directeur de recherche à Sciences Po. Ses derniers ouvrages sont *Quand les sumos apprennent à danser. La fin du modèle japonais* (Fayard, 2003) et *Le Japon contemporain* (Fayard, 2007). Il est le fondateur du réseau de recherche *Manga Network*.

Ecrit par un passionné de manga depuis plus de trente ans, qui se trouve être également un universitaire dont les travaux sur le Japon contemporain font autorité, voici un livre qui prend au sérieux le manga et fait le tour (pour y répondre avec allégresse et pertinence) de toutes les questions que l'on peut se poser à son sujet.

Il montre comment, à partir de ses lointaines origines, le manga a su devenir une puissante industrie et un média à part entière qui reflète les évolutions de la société et des mentalités collectives japonaises.

Il en déchiffre les spécificités graphiques et narratives, les univers imaginaires avec leurs codes et leur morale, et analyse les principaux genres du manga, depuis les séries pour adolescents jusqu'au manga d'horreur en passant par la science-fiction, le post-apocalyptique, la pornographie, le politique, le manga d'auteur et bien d'autres encore.

J'ai réalisé avec ce livre le rêve de mettre l'expérience et l'exigence méthodologique du chercheur au service d'une passion très ancienne. Puissent les lecteurs prendre autant de plaisir à lire ce livre que j'en ai eu à l'écrire.

19,50 €

harmonia mundi
— diffusion livres —

www.editions-picquier.fr



Éditions
Philippe Picquier



9 782809 701975