



PARCOURS EN BIBLIOTHÈQUE Des adonnassants aux jeunes adultes

REIMS 12-15 juin 2008

Session 5

L'engouement des jeunes pour les Mangas

Julien Bastide

Critique et auteur de livres sur les Mangas

Mangas : une nouvelle littérature populaire

En moins de quinze ans, la bande dessinée japonaise a conquis de nombreux lecteurs francophones, remettant en cause la suprématie historique de la bande dessinée franco-belge. Elle se caractérise par une production pléthorique, fondée sur le principe du feuilleton et ciblée en fonction de l'âge et du sexe du lecteur, suscitant des récits qui jouent sur les attentes du public, entre identification et fantasme.

Les débuts du *Cri qui tue*

Lorsqu'en 1978, Motoichi « Athos » Takemoto, jeune Japonais installé en Suisse, publie le premier numéro de la revue *Le Cri qui tue*, il ne se doute pas qu'il est le précurseur d'un mouvement destiné à bouleverser le marché de la bande dessinée européenne. Si l'on excepte la publication de quelques histoires de Hiroshi Hirata dans la revue d'arts martiaux *Budo*, à partir de 1969, c'est en effet dans ce périodique que furent présentées pour la première fois, de manière volontariste, au public francophone des bandes dessinées japonaises traduites en français – mais faute de succès, la publication du *Cri qui tue* est interrompue en 1981, après six numéros. Il faut attendre le début de la décennie suivante pour que la bande dessinée japonaise connaisse ses premiers best-sellers en Europe francophone, sous l'impulsion notamment de l'éditeur français Jacques Glénat, fort de l'énorme succès de la série *Dragon Ball* d'Akira Toriyama, publiée en français à partir de 1991 (éd. or. 1984), et dont les ventes cumulées atteignent aujourd'hui 15 millions d'exemplaires.

Avec le recul, cette irruption des mangas dans le pré carré de la bande dessinée européenne apparaît inévitable. Premier producteur mondial de littérature dessinée, le Japon ne pouvait éternellement contenir une telle richesse à l'intérieur de ses frontières. Cependant, si la première tentative d'introduction des mangas en Europe se produisit à l'initiative d'un Japonais, ce sont par la suite des éditeurs européens qui tentèrent l'aventure. Suivant l'exemple de Glénat, pas moins de trente éditeurs francophones publient aujourd'hui des bandes dessinées traduites du japonais, les leaders du marché étant Kana – division du groupe Dargaud, premier éditeur de bande dessinée en Europe –, Glénat et Pika. On estime le nombre de nouveautés traduites du japonais pour l'année 2006 à plus de 1 300 titres, ce qui représenterait environ 40 % des bandes dessinées publiées sur le territoire francophone. On peut par ailleurs évaluer le nombre de séries traduites du japonais depuis le début des années 1990 à plus de six cents.

Si ces chiffres semblent impressionnants, notamment au regard de la quasi-absence des mangas sur le marché européen quinze ans plus tôt, ils sont pourtant dérisoires face à l'immensité de la production nippone présente et passée. À titre d'exemple, les ventes de mangas génèrent chaque année au Japon environ 4 milliards d'euros de bénéfices – partagés à 80 % entre trois géants de l'édition : Kôdansha, Shogakukan et Shûeisha –, soit un montant supérieur aux revenus suscités par le marché du livre en France. Mais si notre perception des mangas s'est améliorée au fil du temps, grâce à la diversité croissante des titres disponibles en français, elle reste parcellaire, la réalité éditoriale japonaise étant

plus vaste et plus complexe. Dans l'état actuel des connaissances en Occident, il est donc préférable de se concentrer ici sur l'une des caractéristiques majeure de la bande dessinée japonaise : la classification du public par âge et par sexe, afin de donner à comprendre sa spécificité – sans pour autant prétendre évoquer tous les genres, les écoles et les styles qu'elle comprend.

Une ouverture progressive à tous les publics

Si la bande dessinée s'impose peu à peu au Japon, au début du XX^e siècle, elle connaît à l'issue de la Seconde Guerre Mondiale un formidable développement, sous l'impulsion d'un jeune auteur surdoué et extrêmement productif : Osamu Tezuka (1928-1989). Avant-guerre, certaines bandes dessinées avaient eu déjà un fort retentissement auprès du public enfantin, ainsi *Norakuro* de Suihō Tagawa (1931). Mais c'est Tezuka qui donne à la bande dessinée japonaise son style graphique et narratif si particulier. Passionné de cinéma et de littérature, il transpose sur papier, dès *Shin Takarajima* (1946), le dynamisme du langage cinématographique, et offre à certains de ses récits l'ampleur et la complexité de la littérature russe qu'il affectionne – il adapte d'ailleurs, en 1953, *Crime et Châtiment* de Dostoïevski. Quant à son style graphique, inspiré des dessins animés américains – grands yeux et physiologies élastiques –, il fait école. Ce nouveau type de bande dessinée au long cours, baptisé *story manga*, inspire de jeunes dessinateurs comme Shōtarō Ishinomori, qui deviennent à leur tour des auteurs populaires auprès du jeune public, au cours des années 1950.

Si Tezuka commence sa carrière en publiant des récits d'aventures ou de science-fiction sous la forme de fascicules à bon marché, commercialisés dans la région d'Osaka, dont il est originaire, l'auteur se tourne dès le début des années 1950 vers les grands éditeurs généralistes basés à Tokyo. Ceux-ci éditent ses travaux en feuilletons, dans des revues mensuelles destinées à la jeunesse. C'est là que seront publiées certaines de ses séries les plus célèbres, comme *Le Roi Léo* (1996, éd. or. *Jungle Taitei*, 1950) et *Astro Boy* (1996, éd. or. *Tetsuwan atomu*, 1952). À partir de 1959, de nouvelles revues au rythme hebdomadaire font leur apparition, obligeant les auteurs de mangas à produire un nouveau chapitre de leur feuilleton chaque semaine, les plus populaires se voyant ensuite publiés en albums au format poche – un mode de parution qui perdure aujourd'hui.

À l'époque néanmoins, un autre système fait concurrence aux revues de mangas : celui des librairies de prêt. Ces modestes échoppes, souvent situées aux abords des gares, permettent notamment d'emprunter à bas prix des mangas directement conçus pour ce circuit parallèle. C'est dans ce cadre que se développe un style de mangas aux intrigues plus réalistes et dramatiques, baptisé en 1957 *gekiga* (littéralement « images dramatiques ») par le dessinateur Yoshihiro Tatsumi.

Le succès populaire des *gekigas*, et notamment celui des violentes fresques moyenâgeuses de Sampei Shirato, incite les éditeurs des mangas à intégrer cette nouvelle tendance au sein de leurs périodiques. C'est ainsi que la revue *Shōnen Magazine* publie, à partir du milieu des années 1960, des auteurs issus du circuit des librairies de prêt, tel Shigeru Mizuki, et qu'apparaissent, à partir de 1967, les premières revues de mangas spécifiquement destinées aux adultes, comme *Big Comic*. Tezuka lui-même, forcé de s'adapter au vieillissement de son public, y publie des récits comme *Ayako* (2003, éd. or. 1972).

Une autre tendance caractéristique de l'époque est le développement des revues de libre création dont le modèle est *Garo*, qui publie des travaux avant-gardistes. Enfin, dans le courant des années 1970, un ensemble d'auteurs féminins, baptisé Groupe de l'an 24, en référence à leur année de naissance dans le calendrier nippon, révolutionne le style des mangas destinés aux filles, jusque-là réalisés en majorité par des auteurs masculins. Ainsi, à la mort de Tezuka, en 1989, le panorama éditorial de la bande dessinée japonaise est arrivé à maturité. Il n'a guère évolué depuis, constitué d'une myriade de revues de pré-publication – plus de deux cents aujourd'hui –, destinées pour moitié environ à la jeunesse, et pour le reste aux adultes; les revues étant également différenciées selon le sexe de leurs lecteurs.

Rêves et cauchemars d'enfants

Malgré la concurrence récente des nouvelles technologies (Internet, téléphones mobiles) et des loisirs qu'elles permettent, la bande dessinée demeure l'un des divertissements favoris des Japonais, et ce dès le plus jeune âge. Plusieurs magazines de mangas visent les enfants dès six ans, mais peu de séries destinées à cette classe d'âge ont été traduites en français. Deux d'entre elles semblent néanmoins délimiter le genre : *Doraemon* (2006, éd. or. 1970) et *L'École emportée* (2005, éd. or. *Hyoryu Kyoshitsu*, 1972)

La première, qui compte 45 volumes dans son édition reliée, est l'œuvre de Fujiko F. Fujio, un pseudonyme qui masque l'identité de Hiroshi Fujimoto et Motoo Abiko, tous deux formés auprès de Tezuka. *Doraemon* est focalisé sur un écolier laid et peu doué pour les études, Nobita, auquel ses descendants décident de porter secours par l'intermédiaire d'une machine à remonter le temps. Pour améliorer ses perspectives d'avenir, ils placent auprès de lui un robot à l'apparence de gros chat : Doraemon. Celui-ci est doté d'un solide bon sens et d'une poche ventrale de laquelle il tire des objets aussi merveilleux qu'improbables – un carnet qui réalise les projets qu'on y consigne, par exemple –, desquels l'indécrottable Nobita fait systématiquement un usage calamiteux... On voit bien quel est le credo de *Doraemon* : le personnage est le compagnon idéal que tout enfant souhaiterait avoir près de lui, pour l'aider à se défendre et à réaliser ses désirs d'un futur radieux.

À l'autre bout du spectre, on trouve les mangas dessinés par Kazuo Umezu, qui s'est fait une spécialité des récits d'horreur destinés aux écoliers. Si les auteurs de *Doraemon* explorent les rêves secrets de leurs jeunes lecteurs, Umezu, quant à lui, donne forme à leurs pires cauchemars. Dans *L'École emportée*, un établissement scolaire et ses occupants sont brutalement transportés dans un monde désert et apocalyptique. Livrés à eux-mêmes – les enseignants se sont suicidés ou ont sombré dans la folie –, les enfants devront apprendre à survivre dans un environnement hostile et gérer les dissensions qui menacent le groupe, sans aucune certitude de revoir un jour leur foyer... Dans ce manga, Umezu confronte le jeune lecteur à ses peurs fondamentales (en premier lieu la séparation avec les parents, et notamment la mère) et décrit une jeunesse abandonnée par ses aînés, ayant perdu sa foi dans le monde des adultes.

Dans un esprit plus politiquement correct, les revues de mangas proposent également des séries didactiques pour les enfants. *Manga Science* de Yoshitoh Asari (2005, éd. or. 2000) témoigne ainsi des potentialités pédagogiques de la bande dessinée japonaise. À chaque chapitre, un petit groupe d'écoliers s'interroge sur un phénomène physique, auquel un spécialiste farfelu vient apporter des réponses précises et limpides.

Fougue et attermoissements de l'adolescence

Les mangas destinés aux adolescents sont ceux qui ont façonné les préjugés liés à la bande dessinée japonaise en Occident, sur le plan du dessin comme du récit. Ainsi, l'impression d'uniformité dans la représentation des visages (yeux et bouche immenses, menton pointu, mèches de cheveux fantaisistes) que l'on peut en retirer à première vue s'explique notamment par l'empreinte profonde qu'a laissée Osamu Tezuka, dont le style a fait école. Grand admirateur des dessins animés de Walt Disney, il a repris les grands yeux des animaux de *Bambi* (1941) pour ses propres personnages, afin d'accentuer leur côté attachant. Il s'agit donc là d'une convention de dessin, au même titre que les « gros nez » de la bande dessinée belge. Par ailleurs, s'il n'est pas à l'occasion dénué de charme ou de virtuosité, le dessin est avant tout au service de l'histoire. Les décors sont ébauchés, les physionomies schématiques et les sentiments des personnages nous sont livrés par le biais de symboles graphiques immédiatement compréhensibles, qui facilitent la lecture. Enfin, ces histoires, dont la violence a maintes fois été dénoncée en Occident, encouragent surtout l'adolescent à développer des énergies positives : le courage, la persévérance, l'amitié, ou encore le don de soi. L'action rythme la progression de l'intrigue et les auteurs optent souvent pour une mise en page et des plans dynamiques, qui exaltent les prouesses de leurs personnages.

Même si les mangas pour garçons recèlent une importante diversité, il est possible de repérer plusieurs sous-ensembles. Le plus important est constitué par les histoires originellement publiées dans la revue *Shōnen Jump*, et par leurs nombreux ersatz. À sa création, en 1968, cet hebdomadaire demanda à ses jeunes lecteurs, par l'intermédiaire d'un sondage, quelles étaient les valeurs qui comptaient le plus à leurs yeux ; les réponses mirent en avant l'amitié, la persévérance et la victoire. Depuis cette époque, ces trois mots sont devenus le critère de sélection des histoires publiées dans *Shōnen Jump*. La formule a prouvé son succès, des histoires de robots géants imaginées par Gō Nagai, auteur de *Goldorak* (1999, éd. or. *Grendizer*, 1973) jusqu'à *Captain Tsubasa* de Yōichi Takahashi (1999, éd. or. 1982) ou *Les Chevaliers du zodiaque* de Masami Kurumada (1997, éd. or. *Saint Seiya*, 1985), et aujourd'hui *One Piece* de Eichirō Oda (2000, éd. or. 1997). Dans ces séries, la dynamique de l'identification et du fantasme propre à la bande dessinée populaire japonaise joue à plein. Qu'il aspire à devenir un chasseur de primes reconnu (*Hunter X Hunter* de Yoshihiro Togashi, 2000, éd. or. 1998), un champion de basket (*Slam Dunk* de Takehiko Inoue, 1999, éd. or. 1991) ou un joueur de go professionnel (*Hikaru no Go* de Yumi Hotta et Takeshi Obata, 2003, éd. or. 1999), le jeune héros – dont l'âge est généralement celui du lecteur – est un garçon fougueux, d'apparence ordinaire, mais possédant invariablement un talent caché, qui parviendra, avec l'aide de ses amis et à force de volonté, à remplir ses objectifs.

Ce n'est cependant pas là l'unique matrice des mangas pour les garçons. On peut évoquer, entre autres, le registre de la chronique sentimentale, dont le maître incontesté est Mitsuru Adachi, auteur de *Touch* (2005, éd. or. 1981), qui détaille sur des milliers de pages les atermoiements amoureux de ses personnages, mêlés à leurs exploits sportifs. Citons aussi les comédies loufoques de Rumiko Takahashi, l'auteur de *Ranma ½* (2002, éd. or. 1987) ou *Akira* de Katsuhiro Otomo (1990, éd. or. 1982), qui dépeint de manière éclatante, à travers l'affrontement de deux frères ennemis, dans un futur proche, les pulsions créatives et destructrices de l'adolescence.

Le samouraï et l'employé de bureau

La même dialectique se répercute dans la production destinée aux hommes, écartelée entre des univers extra-ordinaires et la banalité du quotidien. À ce titre, l'une des figures emblématiques de la bande dessinée masculine est *Golgo 13* (2006, éd. or. 1969). Créé par Takao Saito, le personnage de Golgo 13 est le héros de la série éponyme, dont la publication se poursuit encore aujourd'hui au Japon, plus de trente-cinq ans après sa création, totalisant plusieurs dizaines de milliers de pages. Tueur à gages au professionnalisme légendaire, mais aux motivations obscures, Golgo 13 s'acquitte de ses missions sans trahir la moindre émotion, manifestant une force et une intelligence hors du commun. Parmi les autres incarnations de l'*homo japonicus* – pour reprendre le titre de l'ouvrage de Muriel Jolivet (éd. Philippe Picquier, 2000), désignant l'identité masculine japonaise et les représentations fantasmées qu'elle suscite – présentes dans la bande dessinée adulte, signalons également le héros de la série *Lone Wolf and Cub* de Kazuo Koike et Gōseki Kojima (2003, éd. or. *Kozure Okami*, 1970), assassin taciturne accompagné de son fils en bas âge, ou les samouraïs qui peuplent les récits du vétéran Hiroshi Hirata, magnifiant le destin souvent tragique d'individus demeurant inébranlables, acculés au sacrifice afin de rester fidèle à leur code d'honneur.

À l'opposé de ces monuments de virilité et d'abnégation, le Japonais moyen est le héros ordinaire de nombreux récits. Si aucun des nombreux mangas destinés aux *salarymen* (employés de bureau) nippons n'a encore été traduit en français, sans doute en raison de la description des règles et des usages très spécifiques qui régissent l'entreprise japonaise, certains récits de Jirō Taniguchi, comme *Quartier lointain* (2002, éd. or. *Haruka na machi*, 1998) peuvent être en partie rattachés à cette catégorie. Le héros est un quadragénaire qui retourne sur les lieux de son enfance, et jette à cette occasion un regard neuf sur les événements de son passé. L'auteur analyse en creux le passage du mode de vie japonais traditionnel aux habitudes du monde moderne, et stigmatise la perte de repères qui en résulte. Mais la bande dessinée japonaise destinée aux hommes, loin de se réduire à une exaltation romantique des vertus de l'effort ou de l'humilité, recèle une diversité sans pareille. Pêle-mêle, citons les mangas de politique-fiction de Kaiji Kawaguchi – *Eagle* (2005, éd. or. 1999) et *Zipang* (2005, éd. or. *Jipangu*, 2001) – ; les thrillers millénaristes de Naoki Urasawa – *Monster* (2001, éd. or. 1995) et *20th Century Boys* (2002, éd. or. 2000) – ; ou les satires sociales de Hideki Arai – *Ki-Itchi!!* (2003, éd. or. 2002) et *The world is mine* (2005, éd. or. 1995). Tous les genres sont représentés : science-fiction avec *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow (1996, éd. or. *Kōkaku Kidōtai*, 1994), arts martiaux avec *Coq de combat* de Izo Hashimoto et Akio Tanaka (2003, éd. or. *Shamo*, 1998), heroic-fantasy avec *Berserk* de Kentarō Miura (2004, éd. or. 1990), érotisme avec *Stairway to Heaven* de Makoto Kobayashi (2005, éd. or. 1999), horreur avec *Spirale* de Junji Ito (2002, éd. or. *Uzumaki*, 1998) ou encore humour avec *Shin-chan* de Yoshitoh Usui (2005, éd. or. *Crayon shin-chan*, 1992). Certains genres sont mêmes inconnus en Occident : on trouve ainsi des mangas qui évoquent la pêche à la ligne, la cuisine, etc. Parmi les œuvres parues en français, notons également la place accordée à la spiritualité : *Ikkyū* de Hisashi Sakaguchi (1996, éd. or. 1993) retrace par exemple l'existence et le cheminement spirituel d'un moine célèbre du XIV^e siècle, tandis que *Phénix* de Tezuka (2002, éd. or. *Hi no tori*, 1967) est traversé par des interrogations métaphysiques. Le mode de pensée animiste est aussi présent : certaines créations de Taniguchi, comme *K* (2006, éd. or. 1993), sont ainsi imprégnées d'un profond respect pour les animaux et la nature.

Romance et émancipation

Ce n'est pas la moindre des particularités de la bande dessinée japonaise que les mangas destinés aux filles soient aujourd'hui conçus en majorité par des auteurs féminins, la production en la matière n'étant pas loin d'égaliser quantitativement celle des mangas pour les garçons. Ils se caractérisent par un style graphique reconnaissable, qui fait la part belle aux visages et délaisse souvent les décors pour des arrière-plans symboliques, reflétant les émotions, ainsi que par un agencement des images inventif et déstructuré.

Les mangas destinés aux filles fonctionnent sur les mêmes mécanismes d'identification que ceux destinés aux garçons – le personnage principal a l'âge de la lectrice visée, cristallisant ses angoisses et ses espoirs –, et ils ont le plus souvent pour ingrédient principal la romance. Ici aussi, il est possible de distinguer les récits fantastiques, tels *Fushigi Yugi* de Yuu Watase (2000, éd. or. 1992), ou *Please Save My Earth* de Saki Hiwatari (1999, éd. or. *Boku no Chikyuu o Mamotte*, 1987) des comédies ancrées dans le quotidien des jeunes Japonaises – *Elle et Lui* de Masami Tsuda (2005, éd. or. *Kareshi Kanojo no jijô*, 1997), ou *Peach Girl* de Minami Ueda (2003, éd. or. 1998). Les deux peuvent aller de pair, notamment dans les mangas dédiés à la figure de la *magical girl*, ou petite magicienne, comme *Cardcaptor Sakura* de C.L.A.M.P. (2000, éd. or. 1996), dont l'héroïne est écolière le jour et chasseuse de créatures fantastiques la nuit. Dans *Nana* (2002, éd. or. 2000), au contraire, Ai Yazawa relate avec plus de réalisme le quotidien de deux colocataires tokyoïtes aux tempéraments diamétralement opposés.

Mais les histoires d'amour ne sont pas toujours l'unique moteur narratif: *Déclat amoureux* de Mari Okazaki (2004, éd. or. *Shutter Love*, 1998) aborde le thème de l'accomplissement personnel à travers la concurrence de deux jeunes photographes, et *Vitamine* de Keiko Suenobu (2005, éd. or. 2001) évoque le problème des brimades au sein des établissements scolaires. Quant aux productions du studio C.L.A.M.P., comme *XXXholic* (2004, éd. or. 2003), elles se caractérisent par des personnages tourmentés et ambigus. Si de nombreuses œuvres récentes sont aujourd'hui disponibles en français, les chefs-d'œuvre passés du genre, réalisés par des auteurs comme Moto Hagio ou Keiko Takemiya, au cours des années 1970, restent encore inédits, à l'exception de *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda (2002, éd. or. *Bersaiyu no bara*, 1972).

Suivant le même cheminement que la production destinée aux garçons, mais avec une décennie de décalage, les mangas conçus pour les filles ont progressivement gagné en maturité, débouchant sur la création, au cours des années 1980, de magazines de pré-publication visant les femmes adultes. Il est difficile d'avoir aujourd'hui une vue d'ensemble de cette production négligée par les éditeurs francophones. On note cependant quelques créations remarquables, dont *Pink* de Kyoko Okazaki (2007, éd. or. 1989), ou *Diamonds* d'Erika Sakurazawa (2006, éd. or. 1997), abordant avec subtilité les rapports sentimentaux et sexuels des jeunes adultes. Et dans la comédie *Kimi wa pet – Au pied, chéri !* de Yayoi Ogawa (2005, éd. or. 2000), une femme d'affaires à la carrière brillante préfère la compagnie d'un garçon soumis, qu'elle considère comme son animal de compagnie, à celle des autres hommes, effrayés par sa réussite. En filigrane, il s'agit d'évoquer le statut de la femme japonaise, dans le couple comme au travail, et sa quête d'émancipation.

Rebelles et francs-tireurs

Parallèlement au développement des mangas conçus pour le grand public, un courant marginal de la bande dessinée japonaise se distingue des diktats des principaux magazines de pré-publication (ciblage du public, parution en feuilleton) et des dogmes graphiques et narratifs imposés par Tezuka. Cette production alternative s'est développée autour de la revue *Garo*, fondée en 1964 à Tokyo par Katsuichi Nagai, et ayant bénéficié à ses débuts du soutien de Sampei Shirato, qui y publiait dès la première année sa saga contestataire *Kamui-den*. *Garo* s'oriente par la suite vers une production résolument expérimentale et poétique, sous l'impulsion notamment de Yoshiharu Tsuge, qui y fait paraître des récits frayant avec le surréalisme (*Neji-shiki*, 1967) ou inspirés de sa propre existence.

Au cours des années 1970, la revue révèle de nombreux auteurs aux styles et aux propos singuliers, comme Shin'ichi Abe avec *Paradis* (2006, éd. or. *Tengoku*, 1971), Kazuichi Hanawa (*Kan no mushi*, 1971), Suehiro Maruo avec *La Jeune Fille aux camélias* (2005, éd. or. *Shôjô Tsubaki*, 1984) ou Yû Takita avec ses *Histoires singulières du quartier de Terajima* (2006, éd. or. *Terashimashô kitan*, 1970). D'une scission au sein de son équipe rédactionnelle naît en 1998 la revue *A.X.*, qui reprend le flambeau de Nagai, décédé en 1996. Régi par les mêmes principes libertaires que son illustre modèle, *A.X.* publie vieux maîtres, tel Hanawa avec *Dans la prison* (2005, éd. or. *Keimusho no naka*, 2000), débutants hors-norme, tel Takashi Kurihara, avec *Cornigule* (2005, éd. or. *Tsuno Byô*, 2004) et francs-tireurs, tel Kotobuki Shiriagari avec *Jacarandà* (2006, éd. or. 2005). Fondée sur des partis-pris nettement moins radicaux, la revue *Afternoon*, créée en 1987 par le mastodonte de l'édition Kôdansha, offre néanmoins aux auteurs une relative liberté, accueillant des personnalités artistiques singulières, comme Fumiko Takano, auteur du *Livre jaune* (2004, éd. or. *Kiroi hon*, 2003), Daisuke Igarashi (*Hanashippanashi*, 2006, éd. or. 2004) ou Iô Kuroda (*Un été andalou et autres aubergines*, 2004, éd. or. *Nasu*, 2001). De jeunes prodiges, comme Taiyou Matsumoto (*Gogo Monster*, 2005, éd. or. 2000) ou Takehiko Inoue (*Vagabond*, 2002, éd. or. 1999), parviennent de leur côté à imposer des projets atypiques au sein des principales maisons d'édition, et à négocier un rythme de travail moins contraignant.

Une nouvelle littérature populaire

Au vu du succès des mangas en Europe occidentale, il ne fait plus aucun doute que la bande dessinée japonaise est devenue une nouvelle littérature populaire, évoluant progressivement du statut de sous-culture marginale à celui d'un vaste phénomène transgénérationnel – la convention spécialisée Japan Expo organisée à Paris du 7 au 9 juillet 2006 a ainsi attiré près de 60 000 visiteurs. À un niveau global, ce succès témoigne de la part croissante prise par la culture asiatique dans les modes de vie occidentaux – littérature, cinéma, gastronomie, arts martiaux, etc. –, comme en témoigne l'essai d'Anne Garrigue *L'Asie en nous* (2004). À ce titre, la bande dessinée japonaise, dans ce qu'elle trahit des modes de vie et de pensée nippons, est une porte d'entrée passionnante sur le Japon.

Mais cela ne saurait suffire à expliquer le succès des mangas en Europe. Cet engouement, largement favorisé, à l'origine, par la diffusion télévisée, depuis la fin des années 1970, de dessins animés dont ils étaient souvent adaptés, peut également être attribué au fait que les titres publiés en français visent en grande majorité le public adolescent, délaissé par la production francophone depuis l'arrêt de revues comme *Pilote* ou *Le Journal de Tintin*. De fait, à l'heure actuelle, la plus grande partie des mangas traduits en français sont des mangas pour les filles ou pour les garçons. Ce sont d'ailleurs logiquement des titres issus de ces deux catégories qui se classent parmi les meilleures ventes en France. Ainsi, chaque nouveau volume de la saga *Naruto* (2002, éd. or. 2000) de Masashi Tanaka, narrant les aventures de jeunes ninjas, comme de la comédie sentimentale *Fruits Basket* (2002, éd. or. 1999) de Natsuki Takaya, destinée aux filles, est aujourd'hui tiré à plus de 80 000 exemplaires. L'attrait, pour un public féminin traditionnellement peu porté vers la bande dessinée franco-belge et les *comic books*, d'histoires évoquant les attermoissements de leurs consœurs japonaises, n'est pas non plus à négliger. Il faut ajouter à cela des raisons de format, de tarif et de rythme de parution. En effet, les bandes dessinées japonaises se présentent généralement sous la forme d'un livre de poche à la couverture souple, en noir et blanc et comptant entre 150 et 300 pages, qui présente l'avantage de pouvoir être facilement emporté, et lu dans les transports en commun, par exemple. Un volume coûte entre 5 et 9 euros, prix susceptible d'attirer un public aux moyens financiers limités, et de nouveaux volumes de chaque série paraissent de façon régulière, tous les deux ou trois mois, entretenant l'addiction du lecteur. D'une manière générale, dès leur conception, les mangas sont pensés pour durer et captiver. Obéissant aux règles du feuilleton héritées d'Alexandre Dumas, ils privilégient en premier lieu l'action dramatique. Un chapitre de vingt pages, pré-publié chaque semaine au Japon, aura toutes les chances de se clore, ainsi qu'un épisode de série télévisée, sur un insoutenable *suspense*, afin de fidéliser le lecteur semaine après semaine. Cette nécessité de captiver à tout prix influe sur tous les stades de création : le scénario, la mise en page, l'efficacité et le dynamisme des situations.

Dans ce contexte, la bande dessinée japonaise acquiert progressivement en France une reconnaissance culturelle et médiatique. *Quartier Lointain* et *20th Century Boys* ont été primés par le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême respectivement en 2002 et 2003. Articles de presse et expositions se multiplient pour donner à voir les différentes facettes du phénomène manga – comme à l'occasion du salon du Livre pour la jeunesse de Montreuil, en 2004. Cette légitimation tardive est notamment le fruit du travail d'éditeurs visionnaires et politiquement engagés, comme Dominique Véret, fondateur de Tonkam et aujourd'hui directeur de collection chez Delcourt, qui déclarait en 2004 : « Le manga n'a jamais été comme toutes les contre-cultures qui nous sont venues des U.S.A. (...). C'est un changement culturel qui vient d'un continent complètement différent (...). Quand on dépassera la paranoïa qui traîne encore autour de ce phénomène, on découvrira que cette B.D. s'est imposée parce qu'elle s'exprime surtout avec son cœur. C'est comme quand le rock a révolutionné la musique. »

Julien BASTIDE

Bibliographie

- M. AMANO, *Manga design*, éd. par J. Wideman, textes en japonais avec trad. en anglais, français et allemand, D.V.D. en version originale japonaise avec sous-titrage optionnel en anglais, Taschen, Cologne-Londres-Paris, 2004
- J. BASTIDE & A. PREZMAN dir., *Le Guide des mangas*, coll. B.D., Bordas, Paris, 2006
- S. FERRAND & S. LANGEVIN, *Le Manga*, coll. Les Essentiels, éd. Milan, Toulouse, 2006
- P. GRAVETT, *Manga, 60 ans de bande dessinée japonaise*, trad. de l'anglais par F. Brument, éd. du Rocher, Monaco, 2005 (éd. or. 2004)
- « Le Petit Monde du manga et de la jap'anime », in *AnimeLand*, hors-série n° 5, A.M.P., Paris, 2003
- B. MARÉCHAL, « *Garo*, magazine rebelle », in *9° Art, ces Cahiers du musée de la Bande dessinée*, n° 10, C.N.B.D.I.-éd. de l'An 2, Angoulême, avril 2004
- F. L. SCHODT, *Manga! Manga!: the World of Japanese Comics*, Kodansha International, Tokyo-New York, 1983 ; *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Stone Bridge Press, Berkeley, 1996
- D. SIGAL, *Le Grapholexique du manga*, Eyrolles, Paris, 2006