

Le manga, entre culture populaire et produit de masse

PAR JEAN-MARIE BOUISSOU

Le manga est un autre point fort de cette production éditoriale. Il s'exporte dans le monde entier mais il s'inscrit avant tout très profondément dans la culture populaire de ce pays où il touche toutes les tranches d'âge et catégories sociales. Retour sur les causes de ce succès et panorama d'ensemble à l'usage du public français.



Jean-Marie Bouissou
 Directeur de recherche
 à Sciences Po. Auteur
 de *Manga. Histoire et univers
 de la bande dessinée japonaise*,
 Philippe Picquier, 2010

Bien que parfois synonymes, les termes de « culture populaire » et de « culture de masse » sont souvent présentés comme antinomiques. L'avènement des industries culturelles aurait fait disparaître sous une avalanche de produits formatés la « véritable » culture populaire – folklores, carnivals, contes de nos veillées, chansons gaillardes ou frondeuses... Il semble pourtant que la bande dessinée japonaise a réussi à combiner la force de frappe de la culture de masse et certaines des caractéristiques essentielles de la culture populaire. Cela aide à comprendre le succès que le manga remporte hors du Japon, notamment en France, où il a conquis, en une dizaine d'années, environ 37% du marché de la bande dessinée, et vend quelque 12 millions de volumes par an.

UNE CULTURE INDUSTRIELLE VÉRITABLEMENT POPULAIRE

Le manga est un produit de masse. À son apogée, en 1995, le tirage total des magazines et des *tankobon** dépassait 1,9 milliards d'exemplaires, soit près de 16 par habitant, alors que celui de la BD française n'atteignait pas 1,5 exemplaire par habitant, et celui des *comics* américains seulement 1 pour 3 habitants. Les aspects industriels de la production du manga ont souvent été décrits¹ : cadences de production très élevées et division du travail au sein de véritables ateliers ; tutelle des comités de rédaction des magazines sur les auteurs, dont chacun est cornaqué par un chargé de production (*henshūsha*) ; séries préformatées par les marketeurs, dont le dessinateur n'est parfois plus que le « metteur en planches » ; déclinaisons du « produit fini » sur de multiples supports et avalanche de produits dérivés...

Ce mode de production n'impose pas sa loi à tous les auteurs. On pense ici à Osamu Tezuka, le défunt « dieu du manga », et à ces créateurs exemplaires que sont encore, dans des genres très différents, Jirō Taniguchi, Hiroshi Hirata, Shigeru Mizuki, Yoshihiro Tatsumi, Shin'ichi, Yū Takita ou Junko Mizuno². Mais depuis les années 1980, le modèle industriel est devenu dominant dans le manga pour adolescents (*shōnen manga*) et adolescentes (*shōjo manga*), qui représente plus de la moitié de la production japonaise, et bien plus encore des ventes en France.

Pour autant, le manga reste « populaire », et pas seulement parce que la majorité de la population japonaise en lit. Il l'est parce qu'il a hérité du vieux fond de la culture populaire nipponne – méconnu en Occident – qui goûtait beaucoup la grosse farce, le mélodrame grandguignolesque, le surnaturel, les fantômes horribles et les *yōkai** de toute espèce, les flots de larmes, de sang et de sperme, et les histoires qui finissent mal. Toutes choses qui confèrent encore aujourd'hui au manga un aspect souvent fort incorrect, qui réjouit ses fans autant qu'il peut désorienter leurs parents.

« Populaire », le manga l'est encore parce qu'il a su exprimer, mieux que toute autre forme culturelle, les traumatismes d'une nation dont la relation au monde moderne a été souvent brutale, et parfois tragique. Comme l'a souligné Serge Tisseron³, le dessin est le vecteur idéal pour extérioriser les traumatismes refoulés aux tréfonds de l'inconscient personnel ou collectif. Les traumatismes de la défaite de 1945 et de l'holocauste nucléaire ont donné

* Un *tankōbon* est le terme japonais pour un recueil de chapitres de manga.

* Le *Yōkai* désigne un « être vivant, forme d'existence ou phénomène auxquels on peut appliquer les qualificatifs extraordinaire, mystérieux, bizarre, étrange et sinistre ». in : *Yōkai, Bestiaire du fantastique japonais*, Paris, Maison de la Culture du Japon à Paris

←

« Ashita no Joe », personnage emblématique de Tetsuya Chiba sur une affiche de librairie faisant la promotion des classiques pour garçons. in Paul Gravett : *Manga. Soixante ans de bande dessinée japonaise*, éditions du Rocher

Quoi de plus « populaire » qu'une production culturelle capable d'exprimer ainsi, spontanément et massivement, l'inconscient collectif d'une nation entière ?

naissance à certains genres du manga qui ont fleuri dans les deux décennies après Hiroshima : la lutte pour la survie dans des univers post-apocalyptiques, le genre *mecha*, où des machines combattantes pilotées par des jeunes gens repoussent des ennemis venus d'ailleurs, et des sagas de science-fiction où revit, par exemple, le célèbre cuirassé Yamato. Quoi de plus « populaire » qu'une production culturelle capable d'exprimer ainsi, spontanément et massivement, l'inconscient collectif d'une nation entière ?

« Populaire », le manga l'est aussi parce qu'il n'a jamais cessé, depuis bientôt sept décennies, de se revisiter lui-même à mesure que le Japon se transformait. Quand les jeunes pilotes du *mecha* abandonnent leur certitude martiale d'incarner le Bien pour se perdre dans des questionnements existentiels, comme dans *Gundam* ou *Neon Genesis Evangelion*, ils incarnent la fin des grands récits collectifs qui structuraient la pensée moderne, et l'avènement du flou individualiste de la postmodernité. Tout aussi révélatrice est l'irrésistible ascension des personnages féminins. Aujourd'hui, dans les séries pour filles, elles vivent seules, et parfois chez des garçons. Elles font les 400 coups en bande, tiennent tête au caïd du lycée, et épousent même leurs professeurs. Dans *Sailor Moon*, des collégiennes en jupette et col marin ont pris la place des mâles Power Rangers pour sauver la galaxie. Dans les séries historiques, elles sont ninjas, dirigeantes politiques, chefs de guerre. Dans le *mecha*, elles pilotent au combat avec plus de résolution que les garçons. Et dans *Nausicaä de la Vallée du Vent*, c'est une héroïne qui porte le peu qu'il reste d'espoir pour l'humanité d'après l'apocalypse. Miroir des évolutions de la société, le manga est « populaire » par cela même.

Il l'est enfin pour avoir en grande partie échappé à la censure. En France, la Commission de surveillance des publications destinées à la jeunesse a imposé à notre BD une mesure dans les sentiments et une « correction » esthétique, sexuelle et sociale, alors la culture populaire aime les émotions fortes et l'incorrection frondeuse. Rien d'étonnant si les jeunes français ont vécu une véritable révolution culturelle quand ils ont découvert, d'abord dans les séries télévisées japonaises, puis dans le manga, la violence des sentiments et de l'action, les outrances formidablement expressives d'un graphisme percutant jusqu'à l'explosion ou évanescant jusqu'au ridicule (selon les genres), et la manière d'évoquer sans détour ce qui intéresse vraiment les adolescents des deux sexes.

LA JUNGLE DU MANGA, ET COMMENT S'Y RETROUVER

Sur le marché français, le manga est aujourd'hui victime de son succès. En publiant plus d'un millier de nouveaux volumes par an, les éditeurs ensevelissent distributeurs et lecteurs sous un flot de titres, parmi lesquels il est quasiment impossible de s'y retrouver.

Pourtant, la segmentation systématique du marché à laquelle se sont livrés les marketeurs des géants japonais de l'édition est, dans son principe, aussi bien ordonnée qu'un jardin à la française. Les genres pour garçons sont classés par âge en *kodomo manga* (pour écoliers), *shōnen manga* (12-16 ans), *young* (17-20 ans), *seinen* (jusque vers 25 ans). Puis viennent des genres pour

↓
Shigeru Mizuki : *Yokai daizukai*.
↓
Neon Genesis Evangelion.



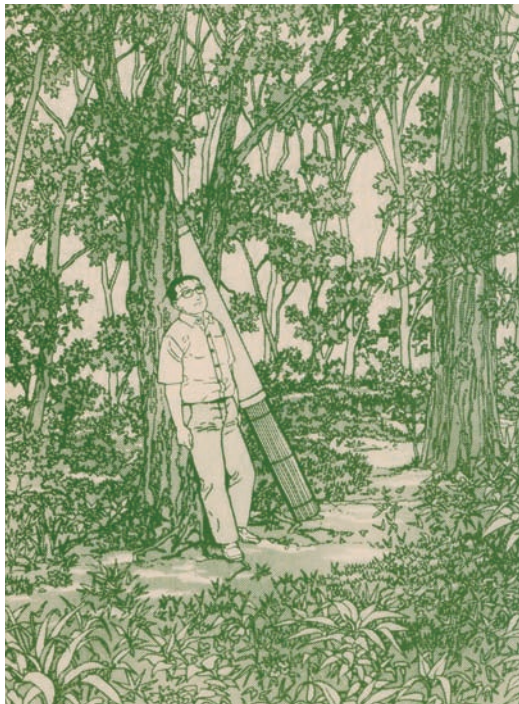


➤
Naruto, de Masashi Kishimoto



↑
One Piece, de Eiichirō Oda,
Glénat

↑
Nausicaä de la vallée du vent,
de Hayao Miyazaki, Glénat



←
L'Homme qui marche, de Jirō
Taniguchi, Casterman



↑
Hana Yori Dango de Yoko Kamio,
Glénat

adultes tels que le « manga pour cols blancs » (*salaryman manga*), le « manga d'information » (*jôhō manga*), le manga traitant de sujets de société ou de politique... Côté féminin, le label *shōjo manga* englobe toute la bande dessinée pour filles jusqu'à l'université, les *ladies comics* ciblent les femmes mariées, et le *OL manga* celles qui travaillent (*OL=office ladies*). Et comme la population nipponne vieillit massivement, les éditeurs travaillent à mettre au point la recette du *silver manga*, destiné aux seniors.

La source intarissable du *shōnen* et du *shōjo manga* est constituée par les problèmes qui sont ceux de tous les adolescents du monde – d'où leur succès international : les incertitudes de l'identité, les complexités de l'attraction entre garçons et filles, le sexe, la découverte d'un monde qui comporte sa bonne part de contraintes, de jalousies, de violences et de brebis galeuse, dont les parents et les maîtres ne protègent plus... Ces problèmes constituent le fond des trois principaux genres pour adolescents. La comédie romantique (*love kome*) oscille entre le réalisme sans fard d'une série d'initiation sexuelle comme *Kare First Love*, le romantisme nonchalant de Mitsuru Adachi (*H2, Touch*), la fantaisie débridée de *Maison Ikkoku* (alias *Juliette, je t'aime*), le burlesque radical de *Lamu*, et le surnaturel kitsch de *Ah! My goddess*. Rivalisant de tirages avec la *love kome*, et se métissant souvent avec elle, le manga de sport n'ignore aucune discipline. Le baseball, longtemps discipline reine, se fait tailler des croupières depuis les années 1980 par le football, le basket et le volley. Le sport de combat est un sous-genre florissant, où les arts martiaux nippons le disputent à la boxe, au catch et au *free fight*. Plus récemment, la montée de l'individualisme se traduit par la vogue de l'effort solitaire : marathon, tennis et ping-pong, cyclisme, natation, patinage, gymnastique, et même plongée en apnée. Mais les éditeurs doivent leurs plus grands succès au genre « quête initiatique », dont les héros évoluent en général dans des univers entre fantaisie et fantastique, plutôt voués aux combats dans leur version *shōnen* et à la magie dans leur version *shōjo*. Chacun des 54 volumes de *Naruto* parus en français vise les 200 000 exemplaires, et au Japon, *One Piece* a franchi en 2010 la barre des 200 millions d'exemplaires vendus, pour quelque 60 volumes.

Les genres spécialisés prolifèrent pour tous les goûts. Le *jidai mono*, séries historiques qui font la part très belle aux sabreurs de l'époque d'Edo. Toute la gamme de la science fiction, de l'*heroic fantasy* à la réflexion philosophique sur le devenir de l'humanité, en passant par le cyberpunk. L'aventure scientifique, jadis promesse d'avenir mais qui vire aujourd'hui au cauchemar écologique. L'horreur, parfois poussée jusqu'à la folie la plus dérangeante, et le comique jusqu'à l'absurdité la plus délirante. Les autobiographies ou autofictions du « manga du moi » (*watakushi manga*). Du manga de détective à dérouter Hercule Poirot lui-même. Des séries culinaires (*gourmet manga*) et œnologiques. Des séries consacrées au pachinko, au mahjong, au billard ou à la pêche à la ligne... Des séries éducatives (*gakushi manga*), et toutes les séries pour cols blancs que nous avons évoquées plus haut. Sans oublier une abondante production érotique ou pornographique, qui n'oublie aucune des déclinaisons de la chose.

Entre tous ces genres, les métissages sont constants. Toute tentative pour établir une classification raisonnée achoppe sur la multiplicité des hybridations. La qualification de « thriller rock-politico-fantastico-scientifico-

nostalgique » rend-elle pleinement compte de la complexité de *20th Century Boys* ? Si l'inénarrable *City Hunter* est une variante « policière burlesque » de la comédie romantique, faut-il classer *Angel Heart*, qui lui fait suite et dont le scénario repose sur une greffe du cœur, comme un hybride du burlesque policier et du sous-genre « greffe » de la vaste catégorie « trouble identitaire » ? *CTO* et *Hana Yori Dango* – deux best-sellers pour adolescents du tournant du siècle – appartiennent tous deux au genre *love kome*, sous-genre *gakuen mono* (séries en milieu scolaire), sous-sous-genre « problèmes de pucelages » ; mais quels qualificatifs 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 ?

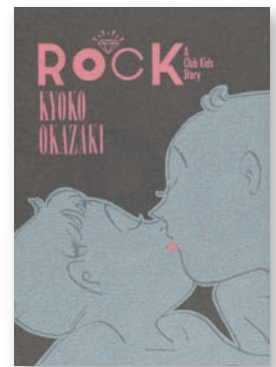
La prolifération des hybrides submerge toute tentative de mise en ordre. Le manga possède une vitalité qui déborde joyeusement des cadres dans lesquels on essaie de l'enfermer, et explique largement son succès en Occident.

LE MANGA POUR ADOLESCENTS, ET AU-DELÀ

Notre bande dessinée est à la fois inspirée et contrainte par sa prétention à être une forme de l'Art. Pour sa part, le manga – surtout, mais pas seulement, celui pour adolescents – observe sans complexe les fondamentaux de la culture populaire : rythme, rebondissements et excitation ; intensité des émotions et des situations ; amour, larmes, sexe, affrontements, et des méchants qui soient réussis. Le manga le doit beaucoup à son mode de prépublication en feuilleton. Le feuilleton impose un rythme excitant, car chaque épisode hebdomadaire de 25 ou 30 planches doit mener à un pic de suspense. Mais le feuilleton est aussi voué à continuer tant qu'il a du succès, ce qui permet de développer une histoire pendant dix ans ou davantage. Le manga est bonissant, mais il permet d'approfondir l'intrigue et les caractères mieux que notre BD ne peut le faire dans ses albums minces, paraissant à un rythme lent. C'est pourquoi les personnages du manga suscitent l'identification, dont le *cosplay*⁴ est la forme extrême, et des réactions parfois vives. Celles-ci s'extériorisent sur des forums de discussion en ligne, où les participants expriment des préférences et des animosités très marquées pour l'un ou l'autre des héros d'une série, et des souhaits ardents pour l'avenir de leur préféré⁵.

Toutefois, les séries pour adolescents, qui ont porté le marché français du manga depuis une dizaine d'années, s'essouffent. *Naruto* et *One Piece* arrivent en bout de course, et leur fin pourrait être un coup dur pour les éditeurs français de manga. Ce contexte les incite à chercher des séries qui permettront de fidéliser leur lectorat à mesure qu'il entre dans l'âge adulte. Leurs homologues japonais ont su le faire avec succès, en créant des séries traitant de sujets de société, du monde de l'entreprise, de politique. Certaines ont été essayées sur le marché français⁶. Toutefois ; la différence des cultures et des sociétés joue ici plein. Il est plus facile à un jeune français de s'identifier aux aventures hautement fantaisistes de *Naruto*, le petit ninja devenu grand, qu'à un cadre hexagonal individualiste, habitué au RTT et soucieux de ne pas donner prise à l'accusation de harcèlement, de s'identifier à l'incroyable chef de bureau *Shima Kosaku*⁷, patient expert en hiérarchies et séducteur invétéré. Si les problèmes de tous les adolescents du monde se ressemblent

Le manga possède une vitalité qui déborde joyeusement des cadres dans lesquels on essaie de l'enfermer, et explique largement son succès en Occident.



↑
Rock, de Kyoko Okazaki



www

voir aussi le réseau de recherche Manga Network dont Jean-Marie Bouissou est le fondateur ceri-sciences-po.org/themes/manga/activites.php

Le contexte incite les éditeurs à chercher des séries qui permettront de fidéliser leur lectorat à mesure qu'il entre dans l'âge adulte. Leurs homologues japonais ont su le faire avec succès, en créant des séries traitant de sujets de société, du monde de l'entreprise, de politique.

assez, ceux des adultes dépendent trop du contexte social pour être aisément transposables. Ce n'est pas un hasard si une des séries non destinées aux adolescents qui ont eu le plus grand succès sur le marché français est *Les Gouttes de dieu*, thriller œnologique qui fait la part belle aux vignobles de l'Hexagone.

Nos éditeurs rêvent aussi de manga « BD compatible », capable de séduire le lectorat de la BD franco-belge et des romans graphiques. Ils cherchent du côté du manga de patrimoine : l'œuvre immense d'Osamu Tezuka (*L'Arbre au soleil*, *Bouddha*, *L'Histoire des 3 Adolf* et cent autres), les séries-culte du manga contestataire des années 1960 et 1970 (*Ashita no Jo*, *Kamui den*, *Sabuo-Ichi*), le mytique *Cyborg 009*, l'inoxydable *Golgo 13*, les très sombres nouvelles graphiques de Yoshihiro Tatsumi... Le manga contemporain ne manque pas non plus d'auteurs exigeants : outre Jirô Taniguchi, premier mangaka primé au festival d'Angoulême, on a traduit Kazuichi Hanawa, Hideo Azuma, Yoshiharu Tsuge, Taiyô Matsumoto, Hidéo Yamamoto. Sans oublier les nouvelles dessinatrices qui peignent avec sensibilité, sensualité, humour, parfois violence, et dans une ligne impeccablement claire, la vie des jeunes femmes du Japon contemporain : les deux Okazaki – Mari et Kyôko –, Anno Moyoco, Ebine Yamaji, Erica Sakurazawa, Q-ta Minami.... Il s'en faut encore que toutes ces séries soient des succès commerciaux. Du moins rendent-elles justice à l'immense diversité du manga. ●

1. Jean-Marie Bouissou, *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Philippe Picquier, 2010, chap.5-6. Sharon Kinsella, *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, University of Hawaii Press, 2000. Et le manga *Bakuman*, de Takeshi Obata et Tsugumi Ohba (scénario), traduction française Kana, 9 vol. parus, en cours.

2. Taniguchi : *Quartier lointain* (Casterman). Hirata : *L'Âme du Kyudô* (Delcourt). Mizuki : *NonNonBâ* (Cornélius). Tatsumi : *Les Larmes de la bête* (Vertige Graphic). Takita : *Chauds, chauds, les petits pains!* (Philippe Picquier). Mizuno : *Cinderalla* (IMHO).

3. Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, PUF 1987, Flammarion, 2000.

4. Hobby consistant à se déguiser pour incarner un personnage de bande dessinée ou de jeu vidéo.

5. De même certains de mes étudiants, invités à analyser *Hot Gimmick* (Panini), une série pour adolescentes, m'ont écrit avoir eu « envie de gifler » l'héroïne, voire de « l'étrangler ».

6. *Say Hello to Black Jack* (Glénat), sur le système hospitalier. *Eagle. The Making of an Asian-American President* (Casterman). *Les Fils de la terre* (Delcourt), sur la désertification des campagnes. *Ushijima, l'usurier de l'ombre* (Kana), sur les prêteurs mafieux. *Les Secrets de l'économie japonais en bande dessinée* (Albin Michel).

7. Le héros éponyme de la plus longue série de salaryman manga, en cours depuis 1983.

JEAN-MARIE
BOUISSOU