

Mais qu'ont-ils de plus (que la BD franco-belge) ?

PAR ANNE BLANCHARD

Le manga combine les atouts qui interagissent, se renforcent, l'équation délivrant au final un formidable ticket gagnant, notamment à sept séries qui concentrent, à elles seules, 45 % des ventes en France en 2021 . Ce phénoménal succès est multifactoriel, proposer un récapitulatif nous a donc semblé bienvenu.

Bref tour d'horizon de ces atouts, donc, tels que perçus lors de nos recherches, au cours d'entretiens avec le comité de lecture BD de *La Revue des livres pour enfants*, avec des experts et spécialistes qui ont, pour certains, contribué à ce numéro et avec les témoignages de jeunes lecteurs .



Nous assimilons ici le manga aux séries les plus connues, prisées des jeunes. Une quinzaine de lecteurs et lectrices de 7 à 13 ans ont d'ailleurs répondu à nos questions, et aucun d'eux ne cite de séries n'appartenant pas à ce club fermé des Sept (pesant pour 45 % des ventes en 2021 selon le site GfK¹). Nous sommes donc, par extension, du côté d'une petite quarantaine de séries ayant dépassé le million d'exemplaires de ventes cumulées en France à fin 2021, toujours selon GfK. Nos propos ne valent pas tous sur le versant des éditeurs, collections ou titres aux démarches et aux réceptions plus confidentielles, appliqués par exemple aux pages d'un *Tigre des Neiges* chez le Lézard Noir. Mais le rédacteur en chef de la revue de référence *Atom*, Fausto Fasulo, nous le rappelle dans son interview (p. 168) : il n'existe pas plusieurs mais une seule industrie du manga !

LE CERCLE VERTUEUX D'UNE DIFFUSION TRANSMÉDIATIQUE

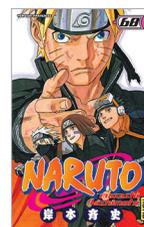
Les travaux des chercheurs sur les questions de « mix transmedia » sont nombreux, citons en référence et pour le plaisir d'un beau nuage lexical : la « cosmologie » de Marie-Laure Ryan, le « modèle satellitaire » de Richard Saint-Gelais ou encore les « constellations » d'Anne Besson²... Si, en orthodoxie avec ce modèle transmédiatique, les codes manga arrivent en France via les dessins animés et « le petit écran » de l'époque (voir Olivier Piffault, p. 99), depuis, ce cercle de diffusion est devenu à la fois plus ouvert et « vertueux ».

D'une part, Antenne 2 et TF1 ont été supplantées par Animal digital Network, Crunchyroll³ et la puissante Netflix. D'autre part, les mangas sont désormais omniprésents : en bibliothèques publiques, en librairies, dans les cours d'école. Ajoutons à cela qu'en trente ans, parents et adultes ont abandonné leurs préjugés anti-nippons, découvrant avec leurs enfants Miyazaki, les productions de Ghibli (studio où s'animentent *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro*, *Totoro*, *Le Château ambulante*, *Ponyo*, *Le Vent se lève*). Dans le même temps, les mangas eux-mêmes ont inspiré des animes, puisqu'à ce jour, il n'y a « pas une des séries-phares du *shōnen* qui n'ait été adaptée », précise Xavier Guilbert.

Et l'accès à un univers de fiction manga se fait désormais souvent par le biais des animes. Gustave (en classe de 5^e) distingue *Naruto* qu'il estime « trop long, au bout d'un moment », de *One Piece*, il dit avoir visionné mais jamais lu la première série qu'il oppose à la seconde, qu'il a « bien » lue et qu'il apprécie comparativement (« plus de défis et de combats », « du suspens », « des personnages plus détaillés, mieux rendus »).

Presque tous les jeunes qui ont témoigné pour nous combinent les modes de réception et citent souvent indifféremment supports papier et écran. Ludivine (11 ans, qui lit 12 volumes par mois) et Eléonore (5 volumes par mois) « avancent » par exemple dans *Naruto*, visionnant ou lisant un épisode, doublonnant parfois une même séquence.

Seront-elles bientôt de ces impatient·e·s de connaître une suite qui, sans attendre son édition papier, la lisent sur smartphone, rejoignant les rangs des amateurs de scantrads illégaux – chargés sur des sites amateurs en anglais ou en espagnol – ou des abonnés aux plateformes telles que Manga Plus ?



« L'attrait du manga est [...] à chercher dans sa manière de proposer des univers à la fois éloignés du monde quotidien pour une évasion divertissante et proche des expériences de ses lecteurs pour une identification maximale. »

Bounthavy Suvilay

Avec la lecture numérique et cet « effet smartphone », la boucle de la diffusion transmédiate « TV-livres papier-numérique » est bouclée.

Mais n'oublions pas pour autant qu'édité en noir et blanc, sur papier bouffant, un manga se vend à un prix inférieur de 3 à 5 € à un titre franco-belge (prix d'un *Mortelle Adèle* de 96 pages : 10 €) et que son format permet de le glisser dans une poche.

PROCHES DES LECTEURS, ÉTHIQUES, EXOTIQUES : DES SUJETS EMBLÉMATIQUES...

Les mangas ont mis en scène une réalité des (pré)adolescents, que la BD franco-belge laissait dans l'ombre. Les séries les plus connues délivrent aussi un message positif. Et le tout relève des littératures de genre, mises en scène dans un décor exotique.

Alliage de réalisme et de fantastique

L'universitaire Bounthavy Suvilay, rappelant que les *shōnen* d'« action-aventure » de genre fantastique représentent près de 80 % des ventes en France, estime que « l'attrait du manga est [...] à chercher dans sa manière de proposer des univers à la fois éloignés du monde quotidien pour une évasion divertissante et proche des expériences de ses lecteurs pour une identification maximale ».

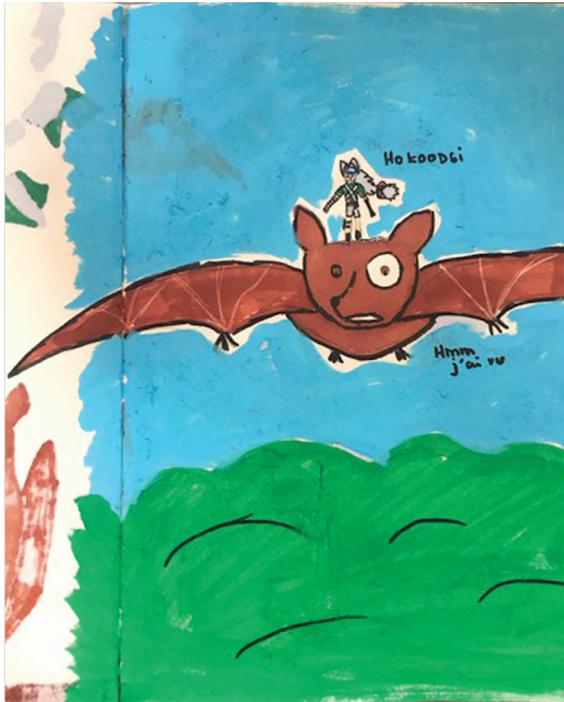
La réalité des relations à l'Autre, la séduction, l'amour

Dès son arrivée en France, le genre s'est démarqué « des meilleures ventes de l'époque, les classiques franco-belges, issus de maisons d'édition généralement catholiques », avec « une proposition plus en résonance avec ce qui préoccupe les adolescents », reconstitue Xavier Guilbert⁴. Passant rapidement sur le féminin peu amène de la Castafiore, le spécialiste nous rappelle que dans la bande dessinée franco-belge, à quelques rares exceptions près, les personnages féminins étaient réduits à la portion congrue : ainsi Seccotine, plus caricature que personnage désirable ou potentielle partenaire sexuelle, à égalité avec Spirou. Le même Spirou partage de toute façon sa chambre avec Fantasio, les deux optant pour un mode de vie très victorien, comme Blake et Mortimer, comme Sherlock Holmes et Watson, cohabitant en célibataires sous un même toit.

Les questions du jeu de la séduction, de la découverte des émotions liées à la sexualité qui constituent un élément important de la vie de l'adolescence restaient tues. Or, « le manga en parle, lui – même si c'est sur le mode de la blague – même pris dans les codes de la littérature de genre. Cela est un élément très fort qui joue vraiment un rôle important dans son succès », poursuit le critique. Paloma, 11 ans, louant le fait qu'il n'y ait « pas trop d'amour » dans le manga, fait exception : aucun autre témoignage recueilli – du fait de l'âge de notre panel ? – n'aborde ce thème. (Signalons ici au passage qu'en revanche, presque tous louent l'humour du genre.)

Parmi les effets de réel les plus actifs et reflets des préoccupations adolescentes, le comité BD de la RLPE souligne que le manga a aussi une approche des problématiques de genre et d'identité sexuelle très en rupture avec un long silence occidental, rompu il y a à peine dix ans.

ANNE
BLANCHARD



↑

Dessins d'Éléonore (11 ans et demi) pour le début d'une BD sur la vie d'un grand sage. « Les idéogrammes représentés, pris dans *Naruto*, signifient "invocation" a-t-elle lu sur Google traduction : c'est une technique de ninjustu. La chauve-souris dessinée ici s'appelle Koodji », explique-t-elle. Elle a découvert les « animations » de Miyazaki, avant de lire des mangas. Ses séries préférées : *Hunter X Hunter*, *Fairy Tail*, *Beastars*, *Maximum Ride* et *L'Atelier des Sorciers*. Dans son carnet de croquis du moment, un quart de ses dessins citent le code manga.



↑

Koyoharu Gotouge : *Demon slayer*, t. 6, Panini, 2020.



↑

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto / SHUEISHA Inc. Édité en France chez Kana.



↑

HUNTER X HUNTER © POT (Yoshihiro Togashi) 1998-2018. All right reserved. Édité en France chez Kana.

« 80 % des mangas pour enfants et adolescents sont des histoires d'apprentissage invitant à une identification : quel que soit son genre, on démontre que chacun a sa place et la trouvera, mêmes les personnages les plus insignifiants. »

Olivier Piffault

Éloge d'un collectif où...

Questionné sur les cinq qualités de ses titres préférés (*Naruto*, *Demon Slayer*, *Hunter X Hunter* »), les réponses de Quentin (11 ans) relèvent d'une réflexion morale. Il cite « la fiabilité des personnages », « leur honnêteté », estimant « qu'ils se préoccupent plus de leurs amis que d'eux-mêmes, qu'ils sont aussi capables de risquer leur vie pour des inconnus ». Et s'ils « foncent dans le tas », constate-t-il, « ils ont des buts et des convictions, ce qui les rend attachants ». Antoine, du même âge, parle, lui, d'amitié (qualité qui vient en second rang après « la détermination des héros »)...

Ces commentaires font, au-delà des années, écho au sondage lancé vers 1970 par la revue *Shônen Jump*. Celle-ci souhaitait savoir quels mots résumaient le mieux les valeurs prisées de ses lecteurs. Résultats : « amitié », « effort », « victoire ». Selon l'auteur de l'étude *Les Français et la BD*, le manga décline régulièrement un même schéma : « Les histoires démarrent avec des héros assez fanfarons, se proclamant les meilleurs du monde, puis ils découvrent qu'ils ne le sont pas, qu'ils ont des faiblesses. Et c'est, en fait, parce que chacun trouve sa place dans le groupe, que le groupe – dans son ensemble – va être le plus puissant, capable de surmonter les obstacles auxquels il est confronté ». Le manga délivre un message extrêmement positif, Jules (6^e) qui « s'ennuie rarement avec ses mangas » l'a bien repéré : appréciant beaucoup « la diversité des personnages », il ajoute : « Ils ont tous une importance dans l'histoire ».

... tous et chacun comptent

La BD japonaise est une éponge sociologique qui permet d'apprendre à vivre en société, synthétise aussi Olivier Piffault. « 80 % des mangas pour enfants et adolescents sont des histoires d'apprentissage invitant à une identification : quel que soit son genre, on démontre que chacun a sa place et la trouvera, mêmes les personnages les plus insignifiants ». Les mangas de sport s'arrêtent généralement « sur option 1 : le héros devient champion ou option 2 : le héros a perdu. Mais cette option 2 est très pédagogique : elle montre comment, dans la vie, il y a de la place pour les gens ordinaires, qui perdent... C'est une grande différence avec les comics américains dominés par le modèle du super-héros. » De même, développe le spécialiste, dans les mangas de romance : « Le héros trouve l'amour en renonçant à l'idéal : c'est à la fois très conservateur et très régulateur ».

Xavier Guilbert oppose lui aussi les personnages du Levant à ceux plus isolés – ou au mieux en tandem – de la BD franco-belge.

Rien d'étonnant, dès lors, à ce que la vie scolaire, le lycée soient le cadre dans lequel nombre d'intrigues débutent, ainsi que le relève le comité de lecture BD de la RLPE.

L'universitaire Bounthavy Suvilay, évaluant elle aussi le manga comme un « récit de formation et de rédemption », précise que « *Demon Slayer* a occasionné, au Japon, l'émergence de nombreux ouvrages de développement personnel consacrés aux valeurs transmises par ses héros et aux leçons que le lecteur peut en tirer » (p. 133).

Effet exotique

L'action « *bien dessinée* », les combats « *intéressants* » emportent les suffrages de presque tous les jeunes sollicités pour avis. Qui dit « combat » a durant des années été traduit par « violence », se rappellent tous nos experts. Mais la violence a – comme le sexe – un autre statut dans la culture japonaise, et là se trouve aussi une des explications du succès du manga en France, nous dit Xavier Guilbert. Bounthavy Suvilay développe de son côté : « *Pour le public japonais, la représentation de la brutalité physique est nécessaire à la valorisation des vertus martiales du héros. La mise en images de la souffrance est un corrélat nécessaire à l'expression de sa puissance. Il s'agit d'une violence codée et non une violence réaliste* ». (Ibid., p. 137)

TOUTE UNE GRAMMAIRE DE L'ACTION ET DE L'EXPRESSION

Un ensemble de traits narratifs, graphiques, structurels participent aussi à l'attractivité du genre : rendant sa lecture aisée, rapide. Énumérons quelques grandes caractéristiques sur lesquelles Bounthavy Suvilay est dans notre dossier la plus diserte.

Effet feuilleton, effet « retour du même »

Vincent (en classe de 6^e) note que la « principale qualité » du genre tient aux auteurs, « *à leur courage... pour faire aussi long !* » Bounthavy Suvilay revient sur le savoir-faire des équipes d'auteurs à jouer d'effets de suite, attractifs voire addictifs (p. 144). Certains détracteurs du genre ne déplorent-ils pas un « binge reading » ?

Sur le « retour du même », c'est-à-dire la déclinaison de situations types au fil des volumes d'une même série ou d'une série à l'autre, l'universitaire commente : « *D'une certaine manière, les mangas sont comme des pièces kabuki où le public profite du plaisir presque enfantin du retour du même (sekai/fil de chaîne) tout en appréciant les variations inédites (shukô/fil de trame)* ». (p. 138)

Expressivité maximale, stylisation

L'exemple frappant des visages aux yeux agrandis pour y ménager un espace où dessiner toute une palette d'émotions est bien connu. Le manga joue ainsi du graphisme pour, autre exemple, créer des effets de ralenti ou d'accélération : différentes cases d'une même planche donnent à voir un instant, sous divers angles et cadrages. Une réponse à la question « Quelles sont selon toi les principales qualités du manga ? » synthétise bien le tout : « *C'est le dessin, les émotions, les images et aussi le design* ».

Ces pratiques d'accélération ou de décélération se retrouvent dans l'écriture des dialogues : une case muette indique, par exemple, une hésitation dans la parole.

Atout fort qui découle de ces stratégies narratives, « *le ratio entre nombre de cases et action ou dialogue effectifs, qui explique pourquoi un manga se lit si vite* », expose Bounthavy Suvilay. Il se lit vite même à l'envers, ajoutons-nous, comme l'apprécient cinq de nos jeunes lecteurs, trois d'entre eux repérant aussi les onomatopées, l'une appréciant « *qu'elles ne soient pas traduites* » !

Une hétérogénéité stylistique signifiante

L'absence de diktat réaliste et l'hétérogénéité visuelle assumées par les mangakas travaillant sur une même série, mais aussi sur une même page, autorisent une concentration de signifiés. Celle-ci est au service de l'avancée de l'action, de la narration. Ainsi, lorsque des personnages ou des décors sont dessinés différemment d'une case à l'autre, la divergence des traits exprime une intention que décodent les lecteurs. Un dessin de visage en «SD» («super deformed») vient tout à coup souligner le cocasse, l'absurde de la réaction d'un personnage jusque-là représenté selon le canon réaliste.

Dans cette même logique d'économie et de concentration signifiantes, les mangakas jouent de symboles : une goutte de sueur géante manifeste la gêne dans une série, mais elle peut revêtir une autre valeur dans une autre : cette souplesse mise sur le travail des lecteurs. Leurs interprétations et décodages participent certainement à un sentiment de communauté : amateurs, ils sont aussi connaisseurs de tel ou tel univers.

Une lecture rapide, en phase avec l'air du temps

«Si le manga reste la première lecture des moins de 35 ans, c'est aussi qu'il épouse un air du temps où les attentions sont sur-sollicitées», conclut Xavier Guilbert. Outre la plasticité du genre qui permet aux lecteurs des plus fameuses séries de zapper entre page et écran, le découpage en courts volumes et l'écriture même des shônen favorisent une lecture hachée, rapide.

EN GUISE DE CONCLUSION : LA « TRIBU » S'ÉLARGIT...

Citons les travaux essentiels des sociologues Olivier Vanhée et Christine Détérez qui ont étudié comment la culture manga a un effet tribu⁵ prisé des adolescents, cela au-delà d'écarts pourtant géants de pratiques, de goûts et d'âges.

Exemple parmi une multitude, pensons aux attraites que déploie l'illégalité des téléchargements amateurs. Cette construction d'un entre-soi passe chez nos plus jeunes sondés par des vêtements, posters, figurines à l'effigie de leurs héros préférés que la moitié d'entre eux possède.

Pensons aussi – même combat ! – aux jeux de cosplay, aux communautés de fans... Olivier Piffault nous présente le salon Japan Expo – événement qui en «parler manga» est appelé «convention» (p. 112). Depuis ses débuts, la géante francilienne a fait des émules partout en province.

Du manga, nous aurons l'occasion de reparler car la tribu s'agrandit, l'auteur des *Français et la BD* rappelant d'ailleurs l'influence qu'a eue la «conjuncture Covid» : «Les parents ont donné des mangas à leurs enfants et ados coincés dans leur chambre et cela a encore augmenté leurs investissements : ils en ont parlé sur Tik-tok et les autres réseaux, ce qui a créé de nouveaux lectorats...»

L'auteure remercie vivement Xavier Guilbert, Olivier Piffault, Bounthavy Suvilay ainsi que nos jeunes lecteurs qui ont nourri cette réflexion.

1. *Naruto* (positions 2 et 4 et 10 des meilleures ventes BD 2021)
- Demon Slayer* (positions 3, 8 et 15 des meilleures ventes BD 2021)
- One Piece* (positions 5 et 16 des meilleures ventes BD 2021)
- My Hero Academia* (positions 9 et 17 des meilleures ventes BD 2021)
- Jujutsu Kaisen* (position 12 des meilleures ventes 2021)
- L'Attaque des Titans* (position 20 des meilleures ventes BD 2021)
- Spy X Family* (position 26 des meilleures ventes BD 2021).

Ces données sont à rapprocher des performances de la famille « franco-belge » : *Astérix et le Griffon* reste en position 1 ; *Blake et Mortimer*, vol. 28, en position 6 ; *Mortelle Adèle*, en positions 7, 11 et 14, 17, 18 et 19.

Source : « Meilleures ventes, Le manga en majesté, année 2021 », *Livres Hebdo-GfK*.

Olivier Piffault faisant la synthèse de plusieurs études GfK, Les best-sellers cumulés depuis vingt-cinq ans d'édition en France se répartissent en plusieurs dizaines, plus de cinquante, mais moins de cent séries. Quant aux séries à ventes régulières importantes, c'est-à-dire au-delà de 50 000, il y en aurait une quarantaine plus ou moins actives, mais certaines publient 1 tome par an, d'autres 4, voire 6, nous précisent Olivier Piffault et Xavier Guilbert commentant les données. Sur les pratiques des lecteurs de plus de 11 ans, nous renvoyons à l'article de Christophe Evans (sociologue DEPS MC) de 2012, pour une production éditoriale qui était déjà majeure en France, mais inférieure de 20 % à aujourd'hui :

<https://www.cairn.info/revue-culture-etudes-2012-2-page-1.htmEn>.

2. Marie-Laure Ryan : « Chapitre 14. Poursuivre le rêve d'un récit interactif et immersif », dans : Raphaël Baroni éd., *Introduction à l'étude des cultures numériques. La transition numérique des médias*. Paris, Armand Colin, « Hors collection », 2020, p. 251-269.

DOI : 10.3917/arco.baron.2020.01.0251. URL :

<https://www.cairn.info/--9782200627980-page-251.htm>

Richard Saint-Gelais : *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil, 2011.

Anne Besson : *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

Citons aussi Mathieu Letourneux : *Fictions à la chaîne, littératures sérielles et cultures transmédiatiques*, Seuil, 2017.

3. Lire ce spécialiste sur dug.org

4. Société californienne de streaming de contenus asiatiques qui fusionne trois plateformes majeures : la française Wakanime, les américaines Funimation et Crunchyroll.

5. Entre autres : C. Détrez et O. Vanhée : *Les Mangados : Lire des mangas à l'adolescence*, Bpi, 2012 (une synthèse de ce travail est présentée dans le hors-série *Lecture Jeune* d'avril 2021).

Olivier Vanhée : « Les modalités de la participation culturelle des lecteurs et lectrices de manga : concurrence et coopération au sein d'un domaine émergent d'expertise et de mémoire » in Severo Marta (dir.), *La Fabrique de la participation culturelle*, ANR Collabora, 2020.



←
Japan Tour Festival. D.R.