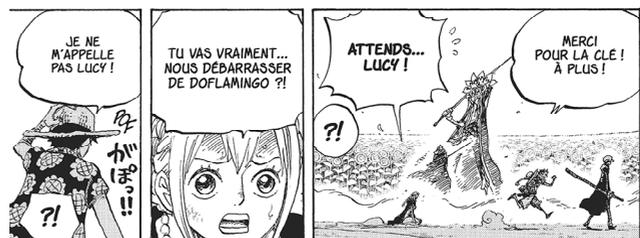


Valeurs du manga : entre nouveauté et éternité

PAR BOUNTHAVY SUVILAY

En Occident, le manga a tendance à rester confiné au divertissement destiné à la jeunesse, alors qu'au Japon ce support médiatique permet aussi de véhiculer des discours didactiques.

Toutefois, les best-sellers du manga restent des shōnen, mangas destinés à un public masculin, même si en réalité le lectorat est plus diversifié.



Un des récents succès, *Demon Slayer* (*Kimetsu no yaiba*), a occasionné l'émergence de nombreux ouvrages de développement personnel consacrés aux valeurs transmises par ses héros et aux leçons que le lecteur peut en tirer.

Pour comprendre le succès du manga, il est nécessaire d'explorer la manière dont la bande dessinée japonaise met en scène une éthique pour une jeunesse à la recherche de repères. Après un court historique sur la filiation du manga avec le roman d'apprentissage, nous nous attarderons sur l'esthétique de la variation et le dépaysement presque exotique qu'il apporte à des lecteurs dont l'attention est sollicitée de manière continue par de multiples autres loisirs potentiels. En ce sens, les mangas participent d'une tradition vivante et à la manière d'autres divertissements précédents, ils permettent de revivifier des valeurs intemporelles par le biais d'une fantaisie exubérante.

Bounthavy Suvilay est journaliste freelance, auteure et enseignante. Titulaire d'un DEA en littérature générale et comparée à l'université Paris 3 (2001), agrégée de lettres modernes (2000), elle est également titulaire d'un doctorat en lettres après une thèse consacrée à *Dragon Ball* en 2019. Elle a été rédactrice en chef de *IG Magazine* (2009-2013), du magazine *Dofus Mag* (2007-2011) et a aussi rédigé des articles pour le site jeuxvideo.com.

RÉCITS DE FORMATION POUR LA JEUNESSE

La plupart des mangas à succès contemporains sont des récits destinés aux garçons (*shōnen*) dont l'origine remonte aux magazines destinés au jeune public au début du xx^e siècle. Lancé en 1914, le mensuel *The Shōnen Club* comprend par exemple des articles, de la poésie et des nouvelles avant de proposer davantage de mangas à partir des années 1930. Son succès entraîne la création en 1923 du *Club Shōjo*, avec un contenu similaire destinée aux filles. Le lectorat masculin est amené à s'identifier au héros de récits de formation dénommés *nekketsu shōsetsu* (« histoires à sang chaud »). Ce terme souligne la passion et la détermination des protagonistes se sacrifiant volontiers pour la nation. Ces fictions font écho aux pratiques sociales : la discipline du corps est un préalable à la formation de l'esprit. Les intrigues tendent à multiplier les épreuves périlleuses mettant en relief le courage exemplaire du héros.

Après la fin de l'occupation américaine en 1952, les restrictions imposées sur certaines pratiques sportives sont levées et les mangas participent à leur promotion en mettant en scène les sportifs connus. Là encore, la maîtrise physique est valorisée à travers la difficulté des entraînements et des compétitions. Dans les mangas de sport ou *supokon* (abréviation de la prononciation japonaise de sport comics et du japonais *konjo-kei* « esprit de motivation »), la valorisation de la discipline martiale est remplacée par celle de la prouesse sportive. Le scénariste Ikki Kajiwara signe plusieurs séries dans cette veine dont *Kyojin no hoshi* (1966-1971), *Ashita no Joe* (1968-1973). Il s'inspire de stars du sport comme le karatéka Mas Oyama dans *Karate Baka Ichidai* (1971-1977) ou le kickboxer Tadashi Sawamura dans *Kick no Oni* (1969-1971).

Même si le héros est doté de bonnes aptitudes athlétiques, il doit subir une série d'épreuves sportives avant de devenir un véritable champion. Le tournoi fait alors office de rite de passage et permet au héros de se surpasser. De nombreux mangas mettent en scène des voyous qui trouvent leur voie grâce à la discipline sportive (*Slam dunk*, *Rokudenashi Blues*). D'autres ont pour héros des garçons un peu en marge qui apprennent à s'intégrer au sein d'une équipe (*Eyeshield 21*, *Yowamushi Pedal*). Cette éthique se retrouve très vite

dans la majorité des mangas pour garçons, notamment ceux qui sont publiés par l'hebdomadaire *Shōnen Jump*, magazine le plus populaire au Japon. Sa ligne éditoriale met en valeur trois notions *yūjō* («amitié»), *doryoku* («persévérance»), *shōri* («victoire»).

Dans bien des cas, la mise en intrigue passe par la création de tournois où les meilleurs s'affrontent en combat singulier. Par exemple, la vie quotidienne dans un lycée culinaire devient une suite de concours de cuisine avec des règles de plus en plus drastiques dans *Food Wars ! : Shokugeki no Soma* (2012-2019). Dans *Les Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya)*, 1986-1990, les protagonistes parviennent à maîtriser le «septième sens» lorsqu'ils sont à la frontière de la mort et parviennent à remporter leur combat sur le fil. Publié dans le magazine concurrent, *Weekly Shōnen*, la série *Blue Lock* (2018) transforme un sport collectif en combat pour l'excellence individuelle. L'intrigue met en scène l'Union japonaise de football qui fonde un centre de formation rassemblant les 300 meilleurs attaquants lycéens du pays afin de sélectionner le meilleur attaquant dans une suite d'affrontements sportifs où il ne peut en rester qu'un. Dans *Sailor Moon* (1991-1997), manga destiné aux filles, les guerrières magiques se battant pour défendre la planète manifestent les mêmes valeurs : leur courage et leur amitié leur permettent de vaincre des ennemis de plus en plus puissants.

Certes, cette éthique du travail dans laquelle la maîtrise du corps est une étape essentielle pour endurcir l'esprit n'est pas nouvelle. La réussite du manga réside dans sa capacité à proposer d'innombrables variations autour du thème du dépassement de soi. Œuvre sérielle, la bande dessinée japonaise joue sur la répétition de trames narratives efficaces dans des contextes toujours plus variés. Potentiellement sans fin, ces feuilletons reposent sur la succession d'arcs narratifs jouant sur une structure récurrente. Le plaisir de la lecture est aussi celui de la reconnaissance de *topoi* (thème littéraire récurrent), le lecteur s'enorgueillissant de sa capacité à deviner la suite (au lieu de reconnaître l'habileté de l'auteur à proposer une variation inédite).

Si les premiers mangas de sport se déroulaient dans un Japon contemporain pour faciliter l'identification du lecteur avec le jeune héros, aujourd'hui les univers fictifs proposent des voyages dans un monde fantaisiste de pirates (*One Piece*), une lutte sanglante entre des exorcistes et des démons (*Jujutsu Kaisen*), une terre alternative où presque tous les humains possèdent des mutations (*My Hero Academia*), une réinterprétation de l'univers arthurien où les fées, les géants et les anges sont méconnaissables (*Seven Deadly Sins*, 2012-2020).

En un sens, les grands succès du manga mêlent des principes anciens à des univers toujours plus extravagants et parviennent à faire cohabiter les extrêmes.



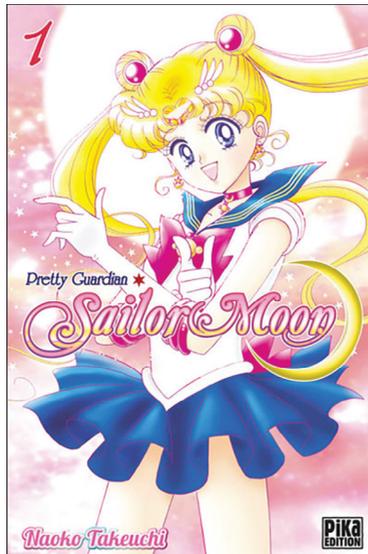
↑
Weekly Shōnen Jump, n° 1 (2022)
avec My Hero Academia.



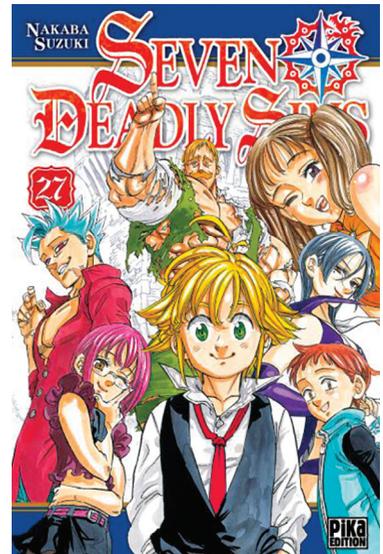
↑
Weekly Shōnen Magazine, n° 38 (2021)
avec Blue Lock.



↑
Yuto Tsukuda, dessin Shun Saeki :
Foods War, t.1, Tonkam, 2014.



↑
Naoko Takeuchi : Sailor Moon, t.1,
Pika, 2012.



↑
Nakaba Suzuki : The seven deadly
sins, vol. 27, Pika, 2018.



↑
Eiichirô Oda : *One Piece*, t.1 : à l'aube d'une grande aventure Glénat, 2000.



↑
ONE PIECE © 1997 by Eiichiro Oda / SHUEISHA Inc.
Édité en France chez Glénat.

BOUNTHAVY
SUVILAY

D'UN EXTRÊME À L'AUTRE

Destiné initialement à un jeune public masculin, les shônen mangas qui constituent la majorité des best-sellers de la bande dessinée japonaise mettent souvent en scène des protagonistes enfants ou adolescents. Que leur quotidien bascule suite à l'irruption d'éléments surnaturels ou d'autres événements inattendus, le héros est généralement dans la même situation d'ignorance que le lecteur au début du récit : tous deux découvrent l'univers dans lequel il va devoir exceller.

Cet univers a pour caractéristique essentielle d'être ouvertement une fantaisie, c'est-à-dire une œuvre où l'imagination se donne libre cours sans souci des règles formelles. Antithèse de la tragédie classique à la française, le manga mêle les genres, les registres et les tonalités afin de maintenir l'attention du lecteur, de le surprendre à chaque page et de conserver la tension narrative. Par exemple, dans le premier chapitre de *One Piece*, le héros est sauvé *in extremis* par Shanks, un pirate dont le bras est arraché par un monstre lors de l'opération. La scène dramatique s'achève sur les pleurs de l'enfant qui fait vœu d'être aussi exceptionnel que Shanks. Quatre pages plus loin, dans un registre plus humoristique, le héros désormais adolescent vainc le même monstre avec facilité. Le lecteur découvre qu'il peut exploiter son corps comme une gomme à mâcher pour avoir des attaques plus puissantes. Cette alternance rapide entre comique et tragique permet de mettre en scène de manière inédite la bienveillance de Shanks (qui sacrifie son bras pour un enfant sans défense), la loyauté du héros qui a conservé le chapeau que lui

a offert le pirate et sa persévérance à devenir marin malgré son incapacité à nager. Cette rupture constante dans les registres et dans les tonalités permet de capter l'attention de lecteurs qui sont de plus en plus sollicités par d'autres pratiques de loisir (musique, jeu vidéo) et par les réseaux sociaux.

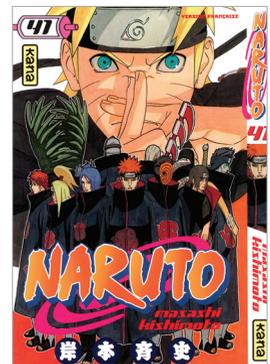
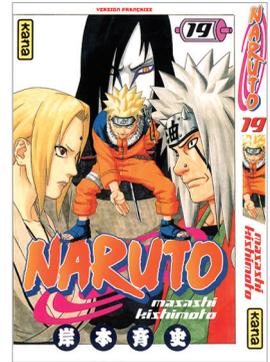
Cette hétérogénéité au niveau du récit est soulignée par le graphisme hyperbolique destiné à exhiber les émotions des personnages. Dans *Naruto* (1999-2014), le personnage de Jiraya est à la fois une référence culturelle à *La Légende du Galant Jiraiya*, un maître ninja respecté qui se sacrifie pour ses élèves et à un pervers qui adore observer les jeunes femmes dans leur bain et écrire des romans érotiques. Ces éléments dissonants au sein du même protagoniste sont renforcés par l'hétérogénéité graphique du manga. D'une case à l'autre, le personnage se met littéralement dans tous ses états. Les visages et les corps peuvent être complètement différents dans leur stylisation au détour d'une case. La mise en récit et la mise en image sont ainsi au service de l'intrigue pour renforcer les effets liés aux ruptures de ton. Le caractère volontairement outrancier des visuels et l'apparente instabilité dans les registres et les tonalités apportent de l'inédit à des récits sériels reposant sur des valeurs universelles et intemporelles.

Malheureusement, lorsque les mangas ont été introduits dans les années 1990, les conventions des auteurs et lecteurs japonais ne correspondaient pas à l'horizon d'attente des critiques français. *Dragon Ball* (1984-1995) a notamment été dénoncé comme une apologie de la violence en raison de ses combats incessants, alors que 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 la puissance. Il s'agit d'une violence codée et non d'une violence réaliste. D'ailleurs, même si le héros de *Dragon Ball* est représenté comme le guerrier le plus puissant de l'univers, son nom reste une référence parodique à la légende du roi des singes et lors de sa transformation il devient un super *saiyajin* – littéralement un «super homme légume», *saiya* étant l'inversion des syllabes du mot *yasai* («légume»).

Dans le manga, tout est extraordinaire au sens premier du terme afin de souligner le caractère fictif, éloigné du monde du lecteur. La bande dessinée n'a pas pour but d'être représentative mais d'être un bon divertissement, de permettre au lecteur de s'évader tout en s'appuyant sur des valeurs intemporelles partagées dont l'expression varie au fil du temps.

UNE TRADITION VIVANTE

D'une certaine manière, le manga se rapproche du théâtre kabuki en tant que pratique sociale. Dans *Kezairoku*, document théorique écrit à l'époque d'Edo par un véritable écrivain de kabuki, l'auteur présente le processus d'écriture théâtrale comme un tissage. Le fil de chaîne tendu fixement entre les ensouples d'un métier à tisser correspond au *sekai* («monde») tandis que le fil de trame qui s'entrecroise avec la chaîne à chaque passage est le *shukō* («idée, intérêt»). Le *sekai* en tant qu'ensemble d'éléments communs des différentes incarnations



↑
Masashi Kishimoto : *Naruto*, Kana.

↓
Machiko Hasegawa : *Sazae-san*,
Asahi Shinbun (1946-1974).





↑
Adaptation télévisuelle de Sazae-san, l'une de séries les plus populaires au Japon.



↑
Haruichi Furudate : Haikyū!!, les as du volley, t.44, Kazé, 2022 (Kazé shōnen).

d'un même épisode diégétique peut inclure le cadre spatial ou temporel, les personnages principaux ou une séquence d'événements. Le *shukō* est constitué par les variations sur ces données initiales dans l'écriture spécifique de la pièce (changement de genre des personnages, modification du contexte spatio-temporel, combinaison de plusieurs *sekai* en une même pièce, etc.)¹.

L'analogie entre les mangas et leur adaptation animée avec le kabuki a été mise en avant par le critique Eiji Ōtsuka. Elle a aussi été formulée par Machiko Hasegawa à propos de la version télévisée de son œuvre *Sazae-san*. Cette bande dessinée en quatre cases disposées à la verticale a été publiée dans la presse quotidienne entre avril 1946 et février 1974. La série télévisée diffusée depuis octobre 1969 est toujours en cours de production après plus de 2 500 épisodes. Cette longévité s'explique par le fait que la trame événementielle est conservée mais de nombreux éléments sont adaptés pour correspondre à l'époque de diffusion (comme l'apparition du téléphone portable). De cette manière, la série reste actuelle même si les personnages revivent les mêmes péripéties depuis 1946.

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 (*shukō* / fil de trame). Le couple *sekai* / *shukō* fonctionne comme une méthode pour recréer le passé dans un contexte présent. La création artistique ne repose pas sur la recherche d'une originalité rompant avec les prédécesseurs : elle se pense comme un rapport interstitiel dans la grande continuité des créations se tissant autour d'un même monde.

Dans le cas de *Shōnen Jump*, les valeurs cardinales de l'hebdomadaire sont déclinées à travers les multiples séries du magazine, chacune proposant une mise en images et une mise en récit originale. Plus encore, à chaque époque, les auteurs reflètent les changements sociétaux en modifiant la représentation des personnages. Dans les premiers mangas, le héros affiche une résolution exemplaire similaire à celle que doivent adopter les citoyens japonais durant la phase de reconstruction. Mais par la suite, le personnage principal évolue pour correspondre au *Zeitgeist* (« air du temps »).

Par exemple, les premiers *supokon* (« mangas de sport ») jouaient sur le pathos, le sensationnel et une certaine représentation de la masculinité. Le héros se surpasse lors d'efforts inhumains car le développement d'un talent exceptionnel passe par un entraînement à la limite du sadisme. Dans les années 1980, le manga de sport évolue pour s'adapter au public moins enclin à suivre les directives rigides d'un entraîneur autoritaire. L'esprit d'équipe et l'émulation entre les joueurs sont valorisés. Dans *Haikyū!!* (2012-2020), les équipes perdantes sont représentées de manière positive car les joueurs sont avant tout en compétition avec eux-mêmes.

Créé durant la phase de croissance économique, *Dragon Ball* ne s'attarde jamais sur les motivations du héros car l'important est de le montrer en action. Les conjectures et bribes d'explication sont élaborées par les figures secondaires qui regardent et commentent les combats. Conçu après l'explosion de la bulle économique, *Naruto* met en scène le dialogue intérieur des

personnages, montre leurs doutes et leurs peurs. Le manga fourmille de personnages au passé traumatisant qui parviennent à dépasser leur haine grâce à l'amitié du héros. Dans le cas de *Demon Slayer*, le héros doit faire face à un monde cruel où il obtient rarement ce qu'il veut. Il ne peut pas faire revivre sa famille, il voit ses amis mourir, mais il décide de vivre envers et contre tout. Son héroïsme réside dans sa volonté de résister au désespoir. Le manga contemporain s'attache ainsi à montrer des personnages résilients. Leur trajectoire est exemplaire car elle montre qu'il est possible de forger des relations avec autrui et de puiser dans ces amitiés pour continuer à vivre dans un univers impitoyable.

L'attrait du manga est ainsi 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. À travers la mise en images des actions et des questionnements des héros, les artistes permettent aux lecteurs adolescents de trouver un écho à leurs problèmes et de leur proposer une forme de dépassement de soi. Leur art réside dans la réactualisation des valeurs intemporelles en des contextes inédits. Cette dynamique permet à la fois de repenser le passé et comprendre le présent par l'intermédiaire de la fiction.

Bien sûr, cet article s'est surtout attaché à mettre en avant le plaisir de la lecture des best-sellers du manga. Le médium étant utilisé par les artistes pour communiquer avec de multiples publics divergents, il peut aussi promouvoir d'autres valeurs. D'ailleurs, dès 1989 dans *Manga Sengen* (« Manifeste manga »), le célèbre auteur Shōtarō Ishinomori a proposé une graphie alternative du mot manga où l'idéogramme initial *man* 漫 est remplacé par 萬 (même prononciation) qui signifie « millions » ou métaphoriquement « tout ». Le but est de montrer que la bande dessinée en tant que médium graphique peut tout représenter et pas seulement des récits destinés à un public enfant. ●

1. L'un des exemples les plus connus concerne l'adaptation d'événements contemporains (la vengeance de 47 rōnins en 1701) en pièce de kabuki deux semaines après les faits. La pièce a été censurée mais le récit a été également adapté en théâtre de marionnettes qui a ensuite donné lieu à une pièce de kabuki en 1748. Les événements ont alors été transposés sous une autre période historique afin d'échapper à la censure. (Ndlr : En 1701, le gouverneur Asano Naganori est exécuté pour avoir tenté de tuer son supérieur qui le persécutait. Ses terres sont confisquées et les 47 samouraïs qui le servaient deviennent des « rōnins », des guerriers sans maître. Ils mettent au point un plan pour venger leur seigneur.)
