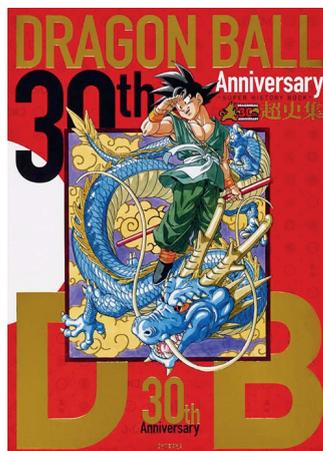


## HOMMAGE À AKIRA TORIYAMA, L'AUTRE DIEU DU MANGA

Le 1<sup>er</sup> mars 2024, Akira Toriyama est parti explorer de nouveaux horizons loin de ce monde. Connu principalement pour *Dragon Ball Z* en France, l'artiste a révolutionné le manga et le jeu vidéo au Japon dans les années 1980. Pour la génération X, il restera le magicien qui a réenchanté le quotidien.

Par Bounthavy Suvilay, maître de conférence à Lille, elle a fait sa thèse sur la réception de *Dragon Ball* en France et a publié de nombreux ouvrages de vulgarisation sur le manga, l'animation et le jeu vidéo : *La culture Manga. Origines et influences de la bande dessinée japonaise* ; *Indie Games. Jeux vidéo indépendants de l'artisanat au blockbuster* ; *Hommage à Satoshi Kon* ; *Le sport animé ! 50 ans de séries sportives*.



↑ *Dragon Ball 30<sup>th</sup> Anniversary. Super History Book*, 2016.

O samu Tezuka est généralement présenté comme le père de la bande dessinée moderne au Japon en lançant le « story manga » en 1947 avec *La nouvelle île au trésor* (*Shin takarajima*). Mais pour la génération des créateurs contemporains qui ont grandi avec *Arale* (*Dr Slump*) et *Son Goku* (*Dragon Ball*), le roi de la pop culture reste Akira Toriyama. En effet, il parvient non seulement à créer un style graphique inédit mais il a également popularisé une formule incroyablement efficace pour les récits d'action.

D'ailleurs, le livre *Dragon Ball 30<sup>th</sup> Anniversary. Super History Book* (2016) regorge de témoignages d'artistes expliquant comment la saga a marqué leur enfance et leur a donné l'envie de faire du manga. Ce n'est pas pour rien qu'Eiichirō Oda (*One Piece*) et Masashi Kishimoto (*Naruto*) ont pris le temps de faire une annonce publique soulignant leur tristesse et leur désarroi face à la disparition inattendue de leur maître spirituel. De la même manière en France, une grande partie des créateurs de mangas conçus par des Français (manfra) dont Tony Valente (*Radiant*), Balak et Sanlaville (*Lastman*) ont été influencé par la diffusion de *Dragon Ball Z* dans l'émission télévisée *Club Dorothée* avant de découvrir les œuvres originales en BD.

Mais il ne faut pas réduire l'œuvre de Toriyama à des scènes de combat incroyablement dynamiques et rythmées entre super guerriers. Le génie de l'artiste est d'être resté un outsider faisant fi des conventions établies.

### Le récit comme il vient

De manière paradoxale, deux des plus gros succès commerciaux du magazine *Weekly Shōnen Jump* sont conçus par des créatifs n'ayant pas vraiment la connaissance du manga. Toriyama travaillait dans la publicité et ne lisait plus de BD depuis l'école primaire tandis que son premier responsable éditorial, Kazuhiko Torishima, voulait faire de la littérature et ne connaissait même pas la revue avant d'y être employé.

Après plusieurs échecs, le duo parvient à conquérir le public avec *Dr Slump*, série comique mettant en scène l'inventeur lubrique Senbei Norimaki dont les nombreuses créations empruntent à la fois à la science-fiction et au folklore japonais. Mais très rapidement *Arale*, une fillette robot conçue par le professeur déluré, devient la mascotte des jeunes lecteurs. Son caractère naïf et sa force surhumaine permettent de créer des gags visuels particulièrement marquants.



↑ Sélection d'ouvrages de référence en hommage à Toriyama, à la BnF en salle I.



Toriyama et Torishima suivent alors la direction donnée par les lecteurs et le héros devient presque un personnage secondaire. De la même manière, le personnage de Végéta devait mourir rapidement dans *Dragon Ball* mais son succès auprès du public fait qu'il est devenu l'un des piliers du récit. Cette création au fil de l'eau permet aux personnages de prendre leur autonomie car ils sont alors portés par les lecteurs.

Cette improvisation providentielle se produit également au niveau graphique. Dans *Dragon Ball*, certains éléments devenus iconiques sont la conséquence d'une recherche d'efficacité. Par exemple, lors de la transformation en « super saïyan », les personnages bruns deviennent blonds, ce qui dispense l'assistant d'encre la chevelure et fait gagner du temps. Le changement de silhouette du héros est également une réponse pragmatique à des problèmes de création : Toriyama avait besoin d'un corps aux proportions adultes pour rendre les combats plus réalistes et captivants. C'est pourquoi Son Goku est l'un des premiers héros de shōnen manga à changer complètement d'apparence. Ce passage d'une apparence enfantine à une silhouette adulte se retrouve par la suite dans *Naruto*.

Toutefois, il ne faudrait pas croire que Toriyama cède constamment

aux demandes de ses éditeurs ou du lectorat. Il refuse pendant longtemps de faire une suite à *Dragon Ball* avant d'accepter de s'occuper du film *Dragon Ball Z: Battle of Gods* (2013) dans lequel il ridiculise ses héros et fait de son chat le dieu de la destruction. Le succès du long métrage permet de lancer une suite officielle sous forme animée et en manga qu'il supervise afin de conserver le côté toujours un peu loufoque. Même lorsque l'univers est en danger, il y a des super saïyan (« super légume » en verlan japonais) et des humains aux noms de sous-vêtements pour nous sauver.

### Le style Toriyama

Contrairement à d'autres auteurs de mangas qui ont une idée précise de leur récit et des conventions à suivre, Toriyama improvise en incorporant des éléments dans l'air du temps et ses goûts personnels. De cette manière, il dialogue avec le public contemporain, crée des liens de connivence forts et fabrique ses propres motifs narratifs que la génération actuelle reprend.

Il se distingue aussi par son style graphique très précis et ses mises en page percutantes en lien avec son premier travail en agence de publicité. Torishima avait d'ailleurs initialement décidé de s'occuper

de Toriyama car il produisait des planches très propres et avait une manière personnelle de dessiner les onomatopées. Son attention au détail se perçoit dans le dessin de nombreux véhicules fantaisistes qui peuplent son univers. Ceux-ci sont devenus si populaires qu'ils ont été déclinés sous forme de maquettes et qu'on lui a confié le design industriel d'une voiture électrique (QVOLT).

En bon graphiste, l'esthétique visuelle se plie aux exigences du récit. Dans la série humoristique *Dr Slump* les personnages ronds et mignons rendent les gags scatologiques et les parodies encore plus absurdes, alors que dans la seconde partie de *Dragon Ball*, où les combats deviennent plus épiques, les traits se durcissent et les personnages deviennent plus anguleux pour accentuer le dynamisme des mouvements. Ces derniers sont mis en page d'une façon rythmée qui s'inspire de la chorégraphie des combats dans les films de Jackie Chan, dont il était fan.

Dans une séquence type, après un plan large pour poser le décor, le cadre se resserre sur le personnage aux cases suivantes pour montrer l'action. Il peut s'agir d'un plan américain, où les lignes de vitesse concentriques mettent en valeur le visage et la main du personnage, avec parfois un insert ou gros plan pour que l'action soit claire.



←

De gauche à droite :  
 Dessins d'amateurs reprenant des personnages de *Dragon Ball*.  
 © photo R. Gaillard.  
 Graffiti reprenant le dragon Shenron de *Dragon Ball*. © photo R. Gaillard.  
 Exemplaires de *Dragon Ball Super* que Toriyama supervise mais dont le dessin est confié à Toyotarō, ancien fan de la série devenu professionnel.  
 © photo mabm.

Une case montre ensuite l'impact en plan large et à la case suivante le cadrage est encore plus étendu afin de montrer les personnages assistant à la scène et regardant un nuage lié à la déflagration s'élever au loin. Ce plan large souligne la puissance de l'attaque par le biais des dégâts produits. En montrant plusieurs fois l'action sous des angles différents, Toriyama rend le combat plus clair et renforce l'impression de puissance.

Ce type de mise en cases de l'action inspire non seulement les auteurs de mangas contemporains mais aussi les créateurs de jeux vidéo. Certes, les nombreuses adaptations de *Dragon Ball* en jeu de combat ou jeu d'aventure contribuent à accroître la visibilité de ces personnages sur ce support, mais il inspire également tous les créatifs du secteur. Ainsi en rendant hommage à Toriyama sur Twitter, Masahiro Sakurai, créateur du jeu *Smash Bros.*, explique qu'il voulait calquer les gestes des personnages en jeu sur ceux des héros de *Dragon Ball*.

### Pilier du jeu de rôle au Japon

Toriyama a d'abord fait fortune avec *Dr Slump* et ses gags qui transforment les écoliers du village Pingouin en explorateurs de l'absurde. Le succès était tel

qu'il figurait dans la liste des plus grandes fortunes du Japon en 1983. Mais cette popularité le mettait un peu mal à l'aise. Il préférait vivre paisiblement à Nagoya loin des grandes métropoles. C'est pourquoi il a assez vite limité les apparitions dans les médias et utilisé une autocaricature pour se représenter à la place d'une photographie.

Le succès de *Dr Slump* repose en partie sur les créatures surprenantes qu'il conçoit. L'astre du jour porte des lunettes de soleil, les dinosaures côtoient les extraterrestres, et les héros parodiant les films hollywoodiens parlent aux excréments... Même l'icône caca sur les smartphones vient de l'univers haut en couleurs des mangas de Toriyama, qui est simplement désigné comme « The World ».

Ce foisonnement de créatures saugrenues se prolonge dans les jeux vidéo, secteur alors en plein développement au Japon. Il est surtout connu pour son travail de designer de personnages et de monstres dans la série de jeux vidéo *Dragon Quest* depuis 1986. Il s'agit du premier jeu de rôle à succès au Japon qui a entraîné la création d'un genre spécifique à l'archipel (JRPG ou jeu de rôle japonais). La série est si populaire que le jour de lancement d'un nouvel opus ne se fait que durant le week-end

pour éviter que les gens prennent un jour de congé pour aller jouer. La mascotte du jeu, un slime, est aujourd'hui synonyme de RPG au Japon.

Toriyama a par la suite travaillé sur le design de *Chrono Trigger*, jeu culte qui réunit Square (*Final Fantasy*) et Enix (*Dragon Quest*) les deux studios rivaux du JRPG. Il a également aidé le créateur de *Final Fantasy* à lancer son studio de jeux vidéo en participant à l'élaboration de la série *Blue Dragon*. Son influence dans le jeu vidéo est telle que de nombreux créateurs ont manifesté publiquement leur deuil. Hiroshi Matsuyama, président de CyberConnect2 (*Naruto Shippuden*, *.hack//*), a même décidé de fermer le studio de jeux vidéo pendant une journée.

Comme on le voit, Akira Toriyama a été le créateur le plus influent de la fin du xx<sup>e</sup> siècle au Japon. Ses dessins étaient partout, sur tous les supports. Aujourd'hui, son œuvre se poursuit sans lui, de nombreux artistes pastichant son style, continuant de faire vivre Arale et Son Goku tandis que les multiples héros de shōnen mangas créés au début du xxi<sup>e</sup> siècle reprennent le flambeau pour le passer à la génération suivante. Monkey D. Luffy et Naruto perpétuent ainsi l'héritage de Toriyama, l'autre dieu du manga.