

Jean-Marie BOUISSOU

MANGA

HISTOIRE ET UNIVERS
DE LA BANDE DESSINÉE JAPONAISE



Éditions
Philippe Picquier

PRÉFACE À LA 3^E ÉDITION

LE MANGA AUJOURD'HUI

La première édition de cet ouvrage date de 2010. Il a été écrit au moment où les ventes de manga en France atteignaient leur apogée, avec plus de 15 millions d'exemplaires. Aujourd'hui, elles ont reculé d'environ 15 %, bien que les nouvelles sorties soient plus nombreuses que jamais. La tendance est la même au Japon. Les tirages et le chiffre d'affaires ont atteint leur apogée au milieu des années 1990. Depuis, ils ont diminué de plus d'un tiers, et leur déclin se poursuit au rythme d'environ 3 % par an, même si la prise en compte du *digital manga* améliore un peu le tableau. Ce déclin se constate au quotidien. A Tôkyô, depuis 18 mois que j'y vis à nouveau, je n'ai observé que deux (!) lecteurs de manga dans le métro, alors qu'ils étaient légion autrefois. Et j'ai vu fermer, en plein quartier étudiant, une librairie qui alignait depuis un quart de siècle des *tankôbon* sur plus de 150 mètres de rayonnages.

Le manga n'est pas mort, mais il souffre. La logique commerciale qu'on lui impose se marque, entre autres, par la pratique devenue courante de

sceller les volumes sous plastique pour empêcher le *tachiyomi**, cher aux fans désargentés. Elle va de pair avec un souci conservateur de « correction », qui s'aggrave depuis la première édition de ce livre. Une anecdote suffira. En 2012, le magazine *Beaux-Arts* a publié un hors-série «Humour & BD». L'article sur le manga, dont on m'avait chargé, m'a semblé être l'occasion de faire connaître en France cette « Ecole impudique » qui a marqué l'histoire du genre à la fin des années 1960 (voir p. 85). *Beaux-Arts* a donc demandé à en reproduire un épisode. D'ordinaire, les éditeurs japonais examinent ces demandes avec une méticuleuse lenteur. Dans ce cas, Shûeisha a répondu, par retour de courrier et sans aucune explication, qu'il n'en était pas question : ni maintenant, ni jamais !

L'incorrection anarchisante et l'impudeur loufoque ont pourtant fait beaucoup pour la vitalité du manga. Mais aujourd'hui, ce n'est pas ce que le Japon entend montrer de lui à la jeunesse du monde – si « *Cool* » qu'il aime à se présenter pour la séduire. Que le professeur soit un extraterrestre qui met sa classe au défi de l'éliminer avant la fin de l'année sous peine de détruire la Terre, fort bien¹... Qu'il soit un érotomane grotesque qui conchie le portail de l'école et envoie ses pupilles à la mort, jamais plus ! Les deux séries ont pourtant été publiées par le même magazine, *Shônen Jump*.

Un autre exemple de ce que les autorités japonaises veulent que le manga ne soit plus est donné par les séries qui ont fleuri depuis la catastrophe de

1 *Assassination classroom* [2012 -]

Fukushima. Qu'elles soient compatissantes et optimistes, bravo ! Plus ou moins documentaires, passe encore. Mais qu'elles contredisent l'affirmation officielle selon laquelle « tout est sous contrôle » (comme le Premier Ministre Abe l'a affirmé à la face du monde pour que Tôkyô obtienne les Jeux Olympiques de 2020), et elles peuvent être brutalement interrompues (voir p. 358).

DE QUELQUES CRITIQUES...

Ce livre a trouvé son public. J'en suis heureux et, comme les mangakas, je remercie mes lecteurs. Certains m'ont adressé des remarques, auxquelles je voudrais répondre brièvement. La première concerne mon style, parfois un peu compliqué. J'ai travaillé à le simplifier pour cette nouvelle édition. Certains chapitres ont été presque entièrement réécrits pour une lecture plus fluide.

La deuxième critique est de ne pas approfondir « la relation capitale de l'esthétique et de l'imagination [...] et la question “que peut un trait ?” ». Autrement dit – sauf erreur – de ne pas étudier d'assez près les styles et les techniques du manga, et comment ils conditionnent la réception et la création de sens chez le lecteur. J'y consacre un chapitre entier, mais mon approche est terre à terre. Je n'ambitionne que d'expliquer à ceux que le manga déroute « comment ça marche » et « comment le lire ». Je ne suis pas un théoricien de la narration graphique, et ne saurais me faire passer pour tel.

Vient ensuite ma méthode d'analyse. J'utilise l'histoire, la sociologie, la psychanalyse, et l'économie. C'est trop pour les uns, et réducteur pour d'autres : peut-être le signe que j'ai trouvé un juste milieu ? Du moins cette approche est-elle aussi complète que possible. Je recours à l'analyse de contenu, aujourd'hui décriée (voir p. 120-122). Ce choix attire inévitablement le reproche de « surinterpréter », en faisant dire aux mangas ce que je veux. Certes... On pourrait répondre par une pirouette : sauf absurdité manifeste, si l'on peut trouver quelque chose dans une œuvre, c'est bien que « ça s'y trouve ». On pourrait taxer d'intellectualisme castrateur et élitiste les complexités de la sémiologie, que j'avoue comprendre fort peu.

Assurément, il est légitime, et il peut être instructif, d'analyser le manga comme un assemblage de signifiants et de signifiés, ou un langage propre doté de sa grammaire spécifique. Pour moi, plutôt que d'en démonter ainsi la mécanique, je préfère en « brasser la pâte » – rires, larmes, tendresse, outrances, leçons de vie, traumatismes, émotions de toute sorte – et voir comment « il colle au Japon », celui des siècles passés comme celui d'aujourd'hui. Que les lecteurs se demandent simplement si ce livre leur permet de « sentir » concrètement ce que le manga a été, et reste encore, pour le Japon et pour les Japonais, et ce qu'il nous révèle d'eux.

Restent les passions des fans. « Ce bouquin parle trois fois de *Rosario + Vampire*, mais *Rosavan* c'est nul, alors il est nul. » Ou inversement : « Seulement deux pages pour *Nausicaä*, ce chef-d'œuvre !

Comment l'auteur peut-il prétendre parler du post-apocalyptique! ? » Que répondre ? Cet ouvrage cite plus de 650 séries. Cela n'implique aucunement que je les trouve toutes bonnes : seulement significatives. Et cela permet difficilement d'étudier l'une ou l'autre avec autant de détail que leurs admirateurs voudraient.

UN AJOUT : « LE MANGA EST-IL UN «MAUVAIS GENRE» ? »

Les contraintes techniques laissent des pages blanches à la fin de cette édition. J'en ai profité pour ajouter une analyse de type universitaire sur les lecteurs de manga en France, fondée sur un long travail d'enquête mené par le groupe de recherche Manga Network. Elle va à l'encontre de beaucoup d'idées reçues.

Bonne lecture !
Tôkyô, septembre 2014

INTRODUCTION

DES CHIFFRES, DES QUESTIONS, UN PARCOURS

Le premier manga intégralement publié en français fut *Akira*, le chef-d'œuvre post-apocalyptique de Katsuhiro Ôtomo, en 1990. Afin de ne pas brusquer les lecteurs, Glénat avait colorisé et retourné les planches pour que la lecture se fasse de gauche à droite. Les progrès furent d'abord lents. Six ans plus tard, à peine une vingtaine de séries étaient traduites ou en cours de traduction, toutes éditées « à la française ». A partir de 2000, les chiffres ont explosé. En 2008, année qui a marqué son apogée en France en termes de ventes, il s'en est vendu 15,1 millions d'exemplaires, soit 37 % des ventes totales de bande dessinée en volume. En 2013, on a publié 1 456 nouveaux mangas, soit 37,5 % du total des nouveaux titres de BD, et on trouvait dans les catalogues des éditeurs français plus de 800 séries japonaises et quelque 520 auteurs.

Ce succès du manga participe d'une vogue globale de la culture populaire japonaise. Cet engouement peut sembler paradoxal à plus d'un titre. D'abord

parce que le Japon a longtemps considéré volontiers que sa culture n'appartient qu'à lui et ne saurait être partagée par le reste du monde. Ensuite parce que le manga est tout entier imprégné de l'expérience historique unique de l'Archipel depuis sa fermeture au monde pendant la longue période d'Edo (1603-1868) jusqu'à l'holocauste nucléaire d'Hiroshima. Ce parcours dramatique est très différent de celui des nations occidentales. Que l'imaginaire collectif qu'il a nourri ait engendré une culture populaire capable aujourd'hui d'atteindre à l'universalité ne laisse pas d'étonner.

Vue d'Occident, la culture japonaise a longtemps semblé refléter une très ancienne tradition, sophistiquée et pleine de spiritualité, que les baskets douteuses des *otaku** seraient venues piétiner. Le manga, et avant lui les séries télévisées japonaises qui ont fait les beaux jours de *RécréA2* (1978-1988) et du *Club Dorothee* (1987-1997), ont d'abord été mal reçus chez nous. Les amoureux du Japon traditionnel y voyaient un furoncle hideux qui défigurait le beau pays de leurs rêves. Ségolène Royal en tête, des personnalités dénonçaient la dangerosité des séries nippones et du manga, censés véhiculer de mauvaises idées que les adolescents n'auraient jamais eues sans leur influence néfaste. Le très sérieux *Monde diplomatique* n'était pas loin d'y voir un complot visant à abêtir notre jeunesse¹. Parents et éducateurs s'interrogeaient : On n'y comprend rien ! On ne reconnaît pas les personnages ! Pourquoi ont-ils des visages

¹ Ségolène Royal : *Le ras-le-bol des bébés zappeurs. Télé-massacre : l'overdose*, Robert Laffont, 1989. *Le Monde diplomatique* : « Ce que nous disent les mangas », décembre 1996.

occidentaux ? C'est vulgaire et absurde ! Comment peut-on aimer ça ?

Cet ouvrage montre que le manga s'enracine profondément dans la culture, l'esthétique et le système de valeurs de l'Archipel, dont il reflète l'âme et l'histoire aussi bien que les jardins zen et la cérémonie du thé (chapitres 1 et 2). Il explique comment l'industrie du manga a réussi là où nos éditeurs de bande dessinée ont, pour l'essentiel, échoué, en fidélisant la génération des baby-boomers, dont un très grand nombre ont continué à lire du manga toute leur vie ; c'est au Japon que le slogan de *Tintin* – « Le journal pour les jeunes de 7 à 77 ans » – est devenu réalité. Mieux : la narration graphique est reconnue dans l'Archipel comme un média à l'égal de l'écrit, comme un outil pédagogique, et même comme un excellent instrument de communication. Cela explique pourquoi, au milieu des années 1990, il se publiait chaque année près de 15 exemplaires de manga par habitant (magazines et *tankôbon* * confondus), contre un unique exemplaire de BD par Français et un seul *comics book* pour trois Américains (chapitres 3-6).

Trois chapitres tentent ensuite d'initier les profanes au manga, ou de les réconcilier avec lui. Le chapitre 7 analyse les spécificités graphiques et narratives qui le rendent parfois difficile à déchiffrer pour les néophytes. Le chapitre 8 explique de quelle manière les séries japonaises pour adolescents fonctionnent comme les contes de fées de notre enfance, ce qui explique l'attrait qu'elles exercent sur la jeunesse du monde entier par delà les différences de

culture. Le chapitre 9 examine de plus près les trois reproches le plus souvent adressés aux séries japonaises : « vulgarité », « violence » et « absurdité ».

La troisième partie présente au lecteur certains des univers imaginaires que le manga a créés, et qui se matérialisent aussi sous forme de séries animées, de films, de jeux vidéo, et jusque dans la littérature japonaise d'aujourd'hui. Elle fait découvrir les principes moraux et la vision du monde qui guident les héros de papier nippons (chapitre 10). La manière dont le manga réinterprète, de génération en génération, le traumatisme toujours présent de la défaite de 1945 (chapitre 11). Les relations complexes et changeantes entre filles et garçons (chapitres 12 et 13). L'exubérance avec laquelle le sexe est évoqué dans la bande dessinée japonaise et l'hypocrisie avec laquelle – à ce qu'il semble aux Occidentaux – il y est censuré (chapitre 14). Les innombrables avatars du manga dit « informatif » – encyclopédique, économique, social, politique, polémique, culinaire, œnologique, pédagogique – qui en font un genre plus proche de la « com' » chère aux marketeurs que de ce « 9^e Art » que notre bande dessinée se flatte d'être (chapitre 15). Comment on rit dans le manga, et comment on y tremble (chapitre 16). Les multiples formes qu'y prennent, dans un pays officiellement pacifiste, l'affrontement, le combat et la guerre (chapitre 17). Enfin, dans une tentative illusoire d'approcher l'exhaustivité, le dernier chapitre survole quelques autres genres, dans un désordre qui reflète, à sa manière, la prolifération inépuisable du manga (chapitre 18).

L'auteur de ce livre, même familier des ouvrages de Thierry Groensteen, de Harry Morgan, de Scott McCloud, de Will Eisner ou de Jean-Paul Jennequin, n'est pas un spécialiste de la théorie et de l'histoire de la narration graphique¹. Mais il est tombé très jeune dans le chaudron. Comme une grande partie des baby-boomers hexagonaux, il est passé par *Cœurs Vaillants* à l'âge de l'école primaire (sa famille eût-elle été de gauche, c'eût été *Vaillant*), *Tintin* et *Spirou* au collège, *Pilote* au lycée, puis *Hara-kiri*, *Charlie* et *L'Echo des Savanes*, puis... rien. Désappointé de ne plus trouver de BD à son goût, il aurait pu, comme beaucoup dans sa génération, délaissier le 9^e Art, hors l'*Astérix* biannuel pour un moment de partage « bédéïque » familial ; *Corto Maltese* pour son élégance désenchantée et son noir et blanc magique ; Bourgeon, Enki Bilal et Moebius pour leur virtuosité graphique et narrative, et la richesse de leurs univers imaginaires ; Tardi pour sa maîtrise du fantastique et sa capacité d'indignation, un zeste d'érotico-chic italien à la Crepax-Manara, et la relecture des *Blueberry* originaux de son adolescence²... Fort heureusement, quinze années passées au Japon et la découverte du manga ont maintenu intacts ma curiosité et ma réceptivité pour la bande dessinée.

1 Thierry Groensteen : *Système de la bande dessinée*, PUF, 1999. La bande dessinée : son histoire et ses maîtres, Skira Flammarion, 2009. Harry Morgan : *Principes des littératures dessinées*, Editions de l'An 2, 2003. Scott McCloud : *L'Art invisible*, Vertige Graphic, 1999 ; *Réinventer la bande dessinée*, Vertige Graphic, 2002. Will Eisner : *Le récit graphique*, Vertige Graphic, 1998. Jean-Paul Jennequin : *Histoire du comic book. T.1 : Des origines à 1954*, Vertige Graphic, 2002.

2 Cette énumération ne reflète rien d'autre que les goûts personnels de l'auteur. Du moins le lecteur saura-t-il ainsi « d'où je parle ».

Ayant longtemps travaillé, et travaillant encore, sur des sujets plus académiques – la société et la vie politique du Japon d'après-guerre, son économie politique et ses relations internationales – j'ai réalisé avec ce livre le rêve de mettre l'expérience et l'exigence méthodologique du chercheur au service d'une passion très ancienne.

Puissent les véritables spécialistes de la narration graphique me pardonner de m'être aventuré sur leur terrain, les pros du manga m'excuser de connaître moins bien qu'eux les détails subtils de *Fruits Basket*, de *Tokyo Babylon*, de *Naruto* ou de *Berserk* (quoique...), et les lecteurs prendre autant de plaisir à lire ce livre que j'en ai eu à l'écrire.

PREMIÈRE PARTIE

HISTOIRE



Livre illustré, époque d'Edo. Collection particulière.

CHAPITRE 1

LE MANGA ET LES CULTURES JAPONAISES

JAPON DU ZEN ET JAPON DU SEXE

Réputé vulgaire, violent et laid, le manga a longtemps été mal vu en Occident. Il a horrifié les amoureux du Japon « traditionnel » symbolisé par la cérémonie du thé, l'ikebana * et les jardins zen. Mais ce Japon tout pétri d'élégance et de rigueur a toujours coexisté avec un autre, moins connu chez nous. Un Japon populaire et frondeur qui ne se souciait ni de bon goût, ni de morale. Un Japon qui adorait la grosse farce et les torrents de larmes, les fantômes sanglants, le sexe, le plaisir et le drame sous toutes leurs formes. Un Japon qui n'aimait rien tant que pleurer devant un beau *shinjû* * et promener des phallus géants dans les rues lors des fêtes populaires et religieuses.

A partir de l'ère Meiji (1868-1912), les autorités ont mis cette culture populaire sous l'éteignoir. Pour faire face à la menace de l'impérialisme occidental, il fallait un peuple moderne, discipliné et prêt au sacrifice. Adieu fantômes, suicides d'amour et fêtes phalliques ! Désormais, tous les Japonais étaient censés avoir « l'esprit samurai », et toute jeune fille nipponne se devait d'aspirer à s'initier aux arcanes de

l'ikebana. Cette manipulation survécut à la défaite de 1945. Pour reconstruire le pays, puis rattraper l'Occident, l'esprit samurai resta de rigueur. Pourtant, cette fabrication d'une culture « pseudo-nationale » calquée sur celle des élites n'a pas fait disparaître les profondes racines de la culture populaire. Les *matsuri** phalliques survivent encore ici et là, même si les guides à l'usage des touristes étrangers ne les mentionnent pas. C'est le mélange de cette culture populaire et de celle de l'élite qui donne à la bande dessinée japonaise sa saveur « incorrecte » si particulière. Dans le manga, les grandes figures de l'histoire nationale peuvent péter, roter, s'enivrer et larmoyer d'une manière propre à choquer les amoureux du Japon du zen, mais tout à fait proche du Japon réel. Bouddha lui-même, chez Osamu Tezuka, peut manifester quelques faiblesses très humaines au long des quelque cinq mille pages que celui que les Japonais ont baptisé le « dieu du manga » a consacrées à revisiter sa biographie.

DES ROULEAUX PEINTS AU MANGA: DISCONTINUITÉ ET CONTINUITÉS

L'histoire des origines de la bande dessinée japonaise telle qu'on la résume généralement en Occident commence par un bref coup de chapeau à quelques graffitis du VII^e siècle, puis saute par-dessus cinq cents années jusqu'aux « Rouleaux des Animaux » (*Chôjû giga*) conservés au temple Kôzanji, près de Kyôto. Attribués pour les deux premiers à l'abbé Sôjô Toba (1053-1140), ces quatre *e-maki** monochromes séduisent encore aujourd'hui

par la joyeuse irrévérence avec laquelle ils caricaturent nobles, prêtres et guerriers sous forme de grenouilles, de singes et de lapins qui s'adonnent, entre autres, à ce qui semble être une version antique de notre strip-poker. Mais personne ne mentionne le vénérable *Eingakyô*, rouleau anonyme du VIII^e siècle qui narre la vie de Bouddha : sans doute l'austérité de cette œuvre pieuse en fait-elle un ancêtre moins glamour pour le manga que les joyeuses grenouilles de l'abbé...

Environ 110 œuvres d'*e-maki* (600 rouleaux) sont parvenues jusqu'à nous. Beaucoup sont d'inspiration bouddhique, mais d'autres reprennent des romans célèbres, narrent des épisodes historiques, peignent la vie quotidienne, ou font grouiller tout un peuple de fantômes et de démons. Le rendu du mouvement y est souvent très vif, et la liberté du trait remarquable. En outre, l'*e-maki* contient en germe les trois innovations techniques majeures qui ont donné naissance à la narration graphique contemporaine : la case, qui, sans être cernée d'un trait, est bien délimitée par le déroulement du rouleau scène après scène, les phylactères (alias « bulles » – voir Illustrations 1, p. 30) et les lignes qui donnent à voir le mouvement de diverses manières.

Certains experts en manga se refusent pourtant à voir dans l'*e-maki* un précurseur, en invoquant la différence des langages visuels et des techniques narratives ; selon le critique japonais Tomofusa Kure, « il n'y a pas plus de rapports entre les *e-maki* et le manga qu'entre le boulier et l'ordinateur. » Il est vrai qu'à mettre dans le même sac toutes

les formes de narration graphique, on peut considérer les codex aztèques comme les ancêtres de *Mafalda* et notre Tapisserie de Bayeux (XI^e siècle), où le séquençage de l'action et la présence continue d'un texte évoquent irrésistiblement une bande dessinée, comme l'arrière-grand-mère d'*Astérix*... Mais le débat sur la filiation technique entre les rouleaux peints et le manga fait oublier l'essentiel : la continuité historique de la tradition de narration graphique au Japon. Les codex ont disparu avec l'empire aztèque et la tapisserie de la reine Mathilde resta un chef-d'œuvre isolé, mais l'*e-maki* s'est maintenu vivant jusqu'à l'époque d'Edo (1603-1868). Certains dessinateurs de manga célèbres en ont même réalisé au XX^e siècle, à l'exemple d'Ippei Okamoto, qui introduisit *Félix le chat* au Japon et fut le premier mangaka à sortir du cadre étroit du comic strip, mais qui édita aussi en 1921 deux rouleaux de neuf mètres représentant les célèbres cinquante-trois vues du Tôkaidô*.

Grâce à cette continuité historique, la culture japonaise entretient avec la narration graphique une longue familiarité, que nombre de commentateurs attribuent aussi à l'usage des idéogrammes – dont nous verrons plus loin ce qu'il faut en penser. Cette tradition ininterrompue a certainement contribué à l'épanouissement du manga et à l'acceptation très large dont il jouit dans la société nippone, alors qu'en Occident, la bande dessinée a toujours été tenue en suspicion par les parents, les éducateurs, et par des autorités longtemps prompts à la censurer.

LE PET, L'ÉTRON ET LA GOULE EN PETITE CULOTTE

Cette continuité du genre se double d'une continuité des thèmes, y compris les plus choquants en apparence. Les amoureux du Japon traditionnel seraient horrifiés – à supposer que *Dragon Ball* leur tombe sous les yeux – par le fameux championnat d'arts martiaux du volume 2, où l'un des compétiteurs utilise en guise d'arme chimique une gigantesque flatulence. Pourtant, le combat de pets est un des grands classiques de la culture populaire nippone depuis plus de dix siècles. Tout abbé qu'il soit, c'est à Sôjô Toba qu'est attribué un rouleau du XI^e siècle dans lequel les pétomanes combattants utilisent de gigantesques éventails pour pousser les gaz toxiques vers le camp adverse. Dans la fable très populaire de « la déconfiture de Fukutomi », l'art du pet est un don des dieux, grâce auquel un pauvre artisan s'enrichit en se produisant devant le seigneur émerveillé, qui le comble de biens (Illustrations 1). Sous le pinceau de Kyôsai Kawanabe (1831-1889), l'un des derniers grands maîtres de la peinture japonaise traditionnelle, les gaz sont emmagasinés dans un baluchon géant dont l'ouverture met l'ennemi en déroute. Et en 1879, le journal satirique *Marumaru Chimbun* inventera même l'artillerie à pet, dans une illustration consacrée à une mutinerie des forces armées.

Les peintres de rouleaux n'avaient pas non plus de répugnance envers les excréments ; dans le *Gaki Zôshi* (XII^e siècle), des fantômes affamés s'en nourrissent avidement, et la « déconfiture de Fukutomi » marie allègrement flatulences

mélodieuses et diarrhée ravageuse. Au pays du shintô, religion de la fertilité, l'engrais naturel nourricier est considéré sans dégoût, sinon comme une manne sacrée. Rien de choquant, donc, si le « Docteur ès Chiottes » (*Toiretto hakase*) a pu venir de 1970 à 1977 philosopher chaque semaine sur d'énormes étrons fumants dans *Shônen Jump*,

Illustrations 1 :
L'Histoire d'un pet.
La déconfiture de
Fukutomi.

© Editions Philippe Picquier.

Un pauvre vieillard, ayant reçu d'un dieu compatissant le don d'émettre des pets mélodieux, charme son seigneur (1), qui le comble de biens. Il berne son voisin envieux en lui faisant croire que son secret est un purgatif. Sa dupe est prise d'une diarrhée incoercible que l'artiste rend de manière fort réaliste (2).

Le rouleau *Fukutomi Zôshi* (xv^e siècle) est une véritable bande dessinée, le texte étant presque exclusivement constitué par les paroles des personnages.



le plus grand hebdomadaire de toute l'histoire du manga, destiné aux 11-15 ans. Pour sa part, la mignonne Arale-chan, héroïne du célèbre *Dr Slump*, un favori de nos écoliers, n'aime rien tant que converser avec une crotte, ou, à l'occasion, s'en coiffer. Il est vrai qu'étant un robot, il se peut qu'elle soit dépourvue d'odorat...

Autre thème récurrent des rouleaux peints dont le manga a hérité : le surnaturel, jusque sous ses formes les plus échevelées. Le manga en tire parfois des œuvres quasi ethnographiques. Certaines créatures démoniaques d'*Onmyôji*, dont le héros est un exorciste shintô de l'époque d'Heian (794-1185), sortent tout droit d'un rouleau du xv^e siècle intitulé « La promenade nocturne des mille démons ». Dans *Kitarô le repoussant* et *NonNonBâ*, prix du meilleur album au festival d'Angoulême 2007, Shigeru Mizuki puise dans l'univers des *yôkai**, monstres mi-terrifiants, mi-farceurs, avec une précision propre à en faire l'égal des grands folkloristes aux yeux des japonologues les plus sérieux. Mais une série comme *Rosario + Vampire*, où un jeune Japonais moyen se retrouve dans un « lycée pour monstres », aux prises avec les assiduités d'une jolie vampire, d'une mignonne succube et d'une jeune sorcière – toutes petites culottes dehors, comme le veut la loi des séries pour adolescents (*shônen manga*) – peut dérouter les parents et les éducateurs occidentaux épris de rationalité. Ce n'est pas le cas au Japon, où la culture a préservé jusqu'à aujourd'hui un peu de la familiarité primitive entre les humains et les êtres surnaturels.

Aux yeux des Japonais, le pet élevé au rang d'art martial, le docteur ès excréments et les goules en petite culotte fréquentant le lycée du coin ne sont ni des monstruosités, ni des absurdités. Ils viennent du fond le plus ancien de la culture populaire, transmis au long des siècles par diverses formes de narration graphique qui les ont légués au manga contemporain.

LE ZEN ET L'ART MARTIAL DES POILS DE NEZ

Si éloigné que son univers paraisse de celui du bouddhisme zen, le manga lui doit aussi quelque chose. A partir du XIV^e siècle, les moines ont développé un art pictural baptisé *zenga*, mêlant dessin et calligraphie, qui s'est épanoui aux XVII^e-XVIII^e siècles. L'absurdité ou la vacuité délibérée de beaucoup de ces peintures – homme déféquant dans un champ ou absorbé dans la contemplation de l'anus d'un cheval, singe qui tente d'attraper un reflet de lune, grenouille perdue dans une méditation béate – font écho aux énigmes que les maîtres zen utilisaient pour éveiller leurs disciples à une forme de pensée qui rejette toute rationalité. Né sous des auspices aussi distingués, le non-sens constitue un genre graphique apprécié à l'époque d'Edo. En témoigne, entre autres, le *Kyôgaen-shoen*, recueil de « dessins absurdes » publié par Bokusen Maki (1775-1824), qui fut l'un des assistants de Katsushika Hokusai, le maître de l'estampe auquel on attribue généralement – quoiqu'à tort – la paternité du mot « manga ».

Cette tradition se retrouve dans le *nansensu* (non-sens), un genre qui a prospéré dans le manga alors

qu'il est peu pratiqué dans la bande dessinée occidentale, à l'exception notable du défunt *Krazy Kat* et de notre toujours vif *Concombre masqué*. Déroutant pour les lecteurs occidentaux, ces séries « sans queue ni tête » ne sont guère représentées aujourd'hui sur le marché français que par l'énigmatique matraqueuse à la guitare de *Fuli Culi*, par *Cyborg Kurochan* le chat artificiel surarmé et speedé, et par le délirant *Bobobo-bo Bo-bobo*, maître de l'art martial des poils de nez. Ces farfelus l'ignorent sans doute, mais eux aussi sont d'authentiques héritiers du Japon du zen, et donc les lointains cousins des jardins de pierre de la tradition.

L'ÉPOQUE D'EDO (1603-1867) : ESTAMPE, KABUKI ET LIVRES EN IMAGES

Plus encore qu'aux rouleaux et au *zenga*, le manga doit beaucoup à la culture urbaine de la période d'Edo. Après deux siècles d'anarchie sanglante et de féroces guerres civiles, le Japon a retrouvé la paix sous la férule des shoguns Tokugawa, qui ont fermé l'archipel aux étrangers. Les grandes villes prospèrent ; Edo (aujourd'hui Tôkyô) est déjà l'une des agglomérations les plus peuplées du monde. Les classes urbaines développent une culture propre, fort éloignée de celle de la caste guerrière et des monastères. Cette culture donne naissance au théâtre kabuki, à l'estampe et au livre en images à gros tirage. Ces deux nouvelles formes d'expression graphique présentent des caractéristiques spécifiques dues au fait que l'imprimerie à caractères mobiles, bien qu'elle fût connue au Japon depuis la deuxième moitié du XVI^e siècle, n'y a jamais pris son



Illustrations 2: Estampes, époque d'Edo. Collection particulière.

Sur ces écrans blancs, les yeux et la bouche suffisent pour exprimer la colère (1), un rire légèrement sardonique (2), une rêverie un peu boudeuse (3), et la sérénité de la mère qui promène son enfant par une belle nuit d'été (4).

essor. L'écriture japonaise comportant à l'époque plusieurs milliers d'idéogrammes, sans compter deux syllabaires, il aurait fallu fondre et manipuler beaucoup trop de caractères ; il était plus rapide et plus économique de continuer à graver sur bois.

A cause des limitations techniques de ce procédé et des impératifs de la production de masse, l'estampe est un dessin au trait cernant des à-plats de couleurs, proche de la « ligne claire » chère à Hergé, sans ombre ni véritable perspective. L'anatomie des personnages est peu réaliste. Les visages – avec des exceptions remarquables, comme l'œuvre du mystérieux Sharaku* – sont le plus souvent stéréotypés et dépourvus de traits ; leur ovale pâle est comme une page blanche sur laquelle les sentiments ne sont exprimés que par les yeux et la bouche. Cette technique se retrouve dans le manga, notamment les séries pour adolescents, dont les visages « tous pareils » et « pas japonais » ne cessent d'intriguer, voire d'irriter, parents et éducateurs occidentaux. Qu'Hergé utilise la même technique pour le visage de Tintin n'interdit pas de souligner cette parenté entre le manga et l'*ukiyo-e*, d'autant plus que les artistes de l'estampe faisaient également usage de la technique du « fond subjectif », qui constitue l'une des spécificités les plus

Illustrations 3 (page suivante) : Estampes et *e-hon*, époque d'Edo.
Collection particulière.

Les fonds non réalistes accentuaient l'impression donnée par la scène représentée. Les branches fleuries sont un écho visuel à la rêverie de la jeune fille (1), et le quadrillage donne à voir toute la résolution rigide du samurai (2). Le texte qui l'enserme se fait « doux et flottant » pour le jeune homme pensif (3) mais « dur et oppressant » autour de la femme éplorée (4). Le manga use aussi beaucoup des fonds signifians.



(1)



(2)



(3)



(4)



Illustrations 4 :

E-hon, époque d'Edo, collection particulière (à droite)

et *Gen d'Hiroshima (Hadashi no Gen)* (à gauche)

© 1975 Keiji Nakazawa/Chobunsha.

Roman illustré d'Edo ou manga, les physionomies ont la même violence d'expression.

remarquables du manga, sur laquelle nous reviendrons plus loin (Illustrations 2 et 3).

Le jeu des acteurs de kabuki n'était pas plus réaliste que les visages de l'estampe. Ils ne reproduisaient pas les sentiments ; ils les donnaient à voir avec exagération en utilisant des codes lourdement surjoués : roulements d'yeux, torsions des mains, mimiques grimaçantes et postures théâtrales tenues comme des arrêts sur image. Les illustrateurs de romans populaires faisaient volontiers de même, tout comme aujourd'hui le manga. Cela décontenance parfois en Occident, où notre « bon goût » trouve grotesques les bouches qui fendent la moitié du visage sur des rires gigantesques, les yeux sortant littéralement de la tête, les larmes jaillissant comme des fontaines ou les jambes qui s'entortillent en écheveau pour signifier la gêne. Cette manière extrême d'exprimer graphiquement les sentiments peut provoquer chez les lecteurs non accoutumés un certain agacement, voire une véritable gêne ; ce malaise a certainement contribué à l'échec des premières tentatives pour traduire en

Occident *Gen d'Hiroshima* – la célébrissime série de Keiji Nakazawa, qui use sans modération de ces outrances codées pour traiter des horreurs du bombardement atomique.

Les intrigues du kabuki ressemblaient à celles de notre Grand Guignol : très longues, infiniment complexes et ponctuées de rebondissements abracadabrants. L'action était dramatique, violente et volontiers gore ; on mourait beaucoup sur scène, dans de longues convulsions d'agonie et des flots de larmes. Le public aimait aussi que les auteurs assaisonnent leurs intrigues d'une dose de surnaturel et de quelque revenant défiguré et vengeur. Les scénarios étaient tirés de l'histoire, avec une préférence marquée pour les héros qui finissent mal, et des faits divers dramatiques de l'actualité d'Edo, avec une prédilection pour les doubles suicides amoureux, produits d'une société cloisonnée en castes qui interdisait rigoureusement les unions mixtes. Cet héritage se retrouve lui aussi dans le manga, qui se distingue de notre BD et des comics américains par la complexité de scénarios qui peuvent se dérouler sur des milliers de pages, et par une plus forte dramatisation : on meurt, et parfois fort brutalement, jusque dans les séries destinées aux 10-12 ans, à commencer par la plus célèbre de toutes, *Astroboy*, du « dieu » Tezuka, qui a bercé toute une génération de petits Japonais.

L'actualité d'Edo alimentait aussi des livres illustrés brochés (*e-hon*), baptisés « livres rouges », « livres noirs » ou « livres jaunes » selon la couleur de leur couverture, laquelle était en rapport avec le



(1)



(2)



(3)



(4)

Illustrations 5 (page précédente) : *E-hon*, époque d'Edo.

Collection particulière.

Les illustrateurs d'Edo utilisaient régulièrement des techniques qui préfigurent la bande dessinée : cases insérées dans les planches (1), phylactères servant en général à figurer un rêve (2), lignes donnant à voir des souffles d'air ou des rayons lumineux (3), éléments dessinés débordant du cadre (4)...

contenu¹. La technique narrative de ces ouvrages était plus proche de la bande dessinée que celle des livres illustrés qu'on produisait à la même époque en Occident. Ces derniers se contentaient de juxtaposer ou de superposer le texte et les images, alors que les illustrateurs japonais optimisaient l'utilisation de leurs planches en remplissant de texte tout l'espace laissé vide par les images. Ainsi, le texte faisait partie intégrante du graphisme, ce qui est l'un des principes de base de la bande dessinée moderne ; les *e-hon* utilisaient même parfois de lointains ancêtres des cases et des bulles de la bande dessinée (Illustrations 5). Ils ont donné naissance à une véritable industrie : plus de 3 000 titres auraient été publiés dans le demi-siècle précédant la fin de la période d'Edo, et le tirage de certains best-sellers dépassait les dix mille exemplaires. Les auteurs puisaient leurs sujets dans la vie quotidienne et l'actualité des grandes villes, mêlant le comique, le réalisme, le drame et le tire-larmes, épicés d'une dose de fantastique et d'autant d'irrévérence à l'égard des puissants que le tolérait le régime autoritaire des shoguns Tokugawa. Nous verrons que tous

¹ Livres rouges (*akahon*) : histoires féeriques ou fantastiques. Livres noirs (*kurohon*) : exploits guerriers. Livres jaunes (*kibyôshi*) : public adulte (récits d'amour, réussites et drames sociaux, réflexions politiques).

ces traits, y compris l'utilisation des faits divers et de l'actualité politique, se retrouvent dans le manga contemporain.

Le livre populaire illustré reflourira après 1945, où de nouveaux *akahon* offriront à un public adulte des séries dessinées souvent sombres et tragiques, en accord avec l'époque. Ils donneront naissance à une forme de bande dessinée baptisée « histoires dramatiques » (*gekiga*), à laquelle le manga doit au moins autant, sinon plus, qu'aux séries pour enfants et adolescents auxquelles on l'a trop souvent réduit en Occident.

LE SEXE DANS TOUS SES ÉTATS

Edo abritait ce qui était peut-être, à cette époque, le plus grand quartier de plaisir du monde : Yoshiwara, où les clients devaient s'enregistrer au poste de police qui en contrôlait l'unique accès, et où les prostituées étaient classées selon une stricte hiérarchie conforme à la vision de la société imposée par le confucianisme officiel. Ce « monde flottant » (*ukiyo*) fournissait une mine inépuisable de sujets aux romanciers et aux éditeurs d'estampes (*ukiyo-e*). Ces derniers produisaient pour les courtisanes et leurs clients les « images de printemps » (*shunga*), dont les Occidentaux ont fait les fameuses « estampes japonaises ». Leur pornographie exubérante, teintée d'une ironie dont témoigne le gigantisme caricatural des attributs des protagonistes, atteste que le Japon d'Edo avait beaucoup moins d'inhibition que l'Occident en matière de sexe.

Les artistes ne dédaignaient pas les fantaisies les plus scabreuses. Au gré de leur inspiration, les grands maîtres de l'estampe nous montrent ici deux homoncules qui tentent l'assaut d'un gigantesque sexe féminin que l'anus défend à grand renfort de vents, là une sarabande démoniaque de petits vagins velus, ou une femme rêvant qu'une pieuvre la pénètre de tous ses tentacules et qui annonce, sans le savoir, les figures du *tentacle sex* qu'on trouve dans les variantes fantastiques du manga pornographique... Le sadisme lui-même, baptisé *muzan-e* (images atroces), constituait un genre reconnu et sophistiqué. Le maître incontesté en fut Yoshitoshi Tsukioka (1839-1892), dont la série très appréciée des « Vingt-huit meurtres célèbres avec poèmes » (*Eimei nijûhasshûku*) met en scène autant de victimes assassinées avec une imagination fertile qui ne doit rien aux cerisiers en fleurs...

Pour le shintô, religion de la fertilité, l'activité sexuelle constitue le fondement sacré de toute vie. Pour le taoïsme, il est même le moyen d'accéder à l'immortalité. De là son évocation sans tabou par les estampes, comme aujourd'hui par nombre de séries du manga. Ce dernier jouit ainsi d'un avantage comparatif indéniable auprès du public adolescent, dont notre BD semble avoir oublié que les choses du sexe constituent un de ses sujets de préoccupation les plus naturels. Les *shunga* avaient aussi une fonction éducative, que certains mangakas perpétuent avec un talent rafraîchissant, à l'exemple de Katsu Aki, dont *Step Up Love Story* constitue le manuel d'initiation sexuelle le plus complet, le plus moderne et le plus réjouissant que l'on puisse trouver aujourd'hui sur le marché mondial.



Héritier incontestable de la culture populaire japonaise, le manga n'a pas oublié pour autant l'autre tradition. Il fait grand usage des samurais, des arts martiaux, des jeunes filles en kimonos, des fleurs de cerisier et de l'histoire japonaise en général. Les puristes du *bushidô** et du zen peuvent trouver tout leur compte dans des séries comme *Vagabond*, fulgurante biographie du fameux maître de sabre Musashi Miyamoto (1584-1645), ou dans *Ikkyu*, qui met en scène le moine et poète Ikkyû Sôjun (1394-1481) et le maître de nô Zeami (1363-1443), et dont le graphisme s'inscrit dans la meilleure tradition du *sumi-e**. Les historiens trouveront dans *Satsuma, L'Honneur des samurais*, dont l'un des fans était l'écrivain Yukio Mishima – qui poussa sa passion pour la grande tradition jusqu'à s'éventrer rituellement en 1970 – une peinture de la dure condition des guerriers de rang inférieur à l'époque d'Edo qui vaut bien, à sa manière ultraréaliste, celle de moult travaux érudits. Et *Kamui-Den* (1964-1971), l'immense saga de Shirato Sampei enfin traduite en français, fourmille d'informations extraordinairement précises sur tous les aspects de la société de l'époque d'Edo, son organisation politique et son économie – sans que cela empêche cette série-culte où hommes et bêtes, paysans, parias, marchands, ninjas, guerriers et féodaux luttent farouchement pour la survie, le pouvoir, l'argent l'amour, l'honneur, et pour réaliser

leurs rêves, d'être pleine de drame, de violence, d'espérance, et de rebondissements palpitants.

Puisant ainsi dans chacune des deux traditions, la populaire et l'élitiste, le manga, si longtemps décrié par les amoureux du « vrai Japon », pourrait bien être reconnu, en ce début du XXI^e siècle, comme l'expression la plus révélatrice de la culture japonaise dans toute sa complexité – d'autant plus qu'il doit aussi beaucoup au traumatisme fondateur du Japon moderne : l'intrusion brutale des « bateaux noirs » (*kurofune*) du commodore américain Matthew Perry, qui forcent l'Archipel à se rouvrir au monde en 1853, après deux cent cinquante années d'isolement. Commence alors une période de modernisation rapide, où la riche tradition japonaise de la narration graphique va évoluer au contact de celle de l'Occident et donner naissance à quelque chose qui n'est pas encore le manga tel que nous le connaissons aujourd'hui, mais qui déjà l'annonce.