

Jean-Marie BOUISSOU

Une fable cyberpunk sur la mémoire historique, l'identité japonaise et l'ordre mondial : *Gunnm*, de Kishiro Yukito

LIRE LE TEXTE INTEGRAL

Jean-Paul JENNEQUIN

Tezuka Osamu : la politique d'un auteur

Résumé. TEZUKA Osamu (1928 – 1989) a révolutionné la bande dessinée japonaise d'après-guerre, tant du point de vue de la forme que de celui du contenu. Conscient de l'évolution rapide des goûts du public, il s'est efforcé durant toute sa carrière de rester un auteur populaire sans pour autant se renier. Ainsi, une série comme *Dororo* (1967-68) est à la fois une histoire de monstres et un récit d'époque, genres alors à la mode, et l'expression de thèmes récurrents chez l'auteur.

Cet exposé se propose d'examiner les stratégies qui ont permis à Tezuka de rester sous l'œil du public tout en demeurant fidèle à ses thèmes de prédilection, et même en tirant profit de l'évolution du marché pour les développer dans de nouvelles directions. Quel parti Tezuka tire-t-il du passage des *akahon manga* d'Osaka aux mensuels de Tokyo ? Comment réagit-il au succès des *gekiga* issus des bibliothèques payantes ? Dans quelles directions évoluent ses thématiques lorsqu'il s'adresse à un lectorat adulte à partir des années 1960 ?

A titre d'exemple, nous examinerons le thème de la différence (un individu différent des autres) et son évolution à travers des œuvres publiées de la fin des années 1940 à la fin des années 1980 dans des supports aussi divers que le livre rouge, le mensuel jeunesse, l'hebdomadaire pour adolescents, la revue pour adultes ou la presse généraliste.

En ce début du 21^e siècle, Tezuka Osamu (1928-1989) est certainement l'auteur le plus respecté de la bande dessinée japonaise, à la fois au Japon et à l'étranger. Que de chemin parcouru depuis cette année 1946 où il fait ses premiers pas de dessinateur professionnel dans un quotidien local¹. A cette époque, le métier qu'il aborde est à peine un métier. « Travailler dans le manga » peut alors signifier indifféremment créer des bandes dessinées, des dessins humoristiques, des caricatures politiques ou même travailler dans le dessin animé. Quand il raconte ses souvenirs d'amateur d'animation, Tezuka lui-même utilise pour désigner les dessins animés le terme de « manga eiga ».

Passer, en moins de cinquante ans, du statut de personne exerçant un métier qui n'existe pas à celui d'Auteur avec un grand A, est un tour de force qui mérite qu'on s'y arrête. Dans la course à la respectabilité culturelle, les qualités propres au créateur et à son œuvre ne sont pas les seuls facteurs qui jouent. On a beaucoup insisté, dans les textes sur Tezuka, sur le désir qu'il avait de rester toujours populaire auprès des lecteurs,

comme si seul lui importait d'être crédible auprès des consommateurs de mangas (enfants et adolescents en particulier)ⁱⁱ.

Ce désir existait sans aucun doute, mais le mettre en avant va dans le sens de l'image du créateur de mangas comme une sorte d'*entertainer* bienveillant et désintéressé dont l'unique préoccupation est le bonheur des petits enfants. Tezuka était aussi un homme d'affaires, tout comme Walt Disney et Hergé, pas seulement au sens de gestionnaire d'une entreprise (il semble avoir été, dans ce sens, un mauvais homme d'affaires) mais surtout au sens d'une personne qui fait fructifier et met en valeur son talent et les créations de son espritⁱⁱⁱ. Or les créations de l'esprit ont une valeur économique mais aussi une valeur culturelle qui ne coïncident pas nécessairement. Une œuvre de l'esprit ne peut pas avoir d'impact à long terme sur une culture nationale si cette œuvre n'est pas reconnue comme ayant une valeur culturelle.

Il est clair, quand on examine sa carrière, que Tezuka a toujours eu en tête sa propre respectabilité culturelle. On ne peut pas vraiment parler de « plan de carrière » car bien malin celui qui, en 1950, aurait pu prévoir quel aspect aurait le marché de la BD dix ans plus tard, a fortiori vingt ans après, mais on peut parler de lignes directrices dans la gestion d'un parcours professionnel.

Dans cet exposé, je vais essayer de montrer comment Tezuka s'est servi des opportunités offertes par les transformations du marché pour exploiter au mieux son potentiel créatif. Je prendrai l'exemple d'un thème récurrent dans son œuvre : celui de l'altérité.

La première opportunité qui se présente au jeune Tezuka, ce sont les *akahon manga*^{iv}. Entre 1947 et 1951, c'est essentiellement là qu'il introduit et perfectionne le *story manga*, un type de récit long qui n'existe guère avant lui au Japon. Les *akahon manga* sont un monde sans véritables règles autres que de produire et de vendre. Tezuka, qui est encore très jeune, va y faire figure de grand aîné et de chef de file. Il n'est limité, dans la longueur de ses récits, que par les capacités financières de ses éditeurs. Mais il parvient quand même à publier en 1951 *Kitarubeki Sekai* [Le monde à venir], un récit en deux volumes de près de 300 pages, faisant montre d'une véritable ambition littéraire (pour la petite histoire, le projet initial de Tezuka devait compter un millier de pages).

Dans le cadre des *akahon manga*, Tezuka peut produire beaucoup (ce qui est une de ses forces : occuper le marché) et ce faisant aborder des genres différents (SF, western, récit historique, aventure exotique...). Il améliore sa technique de raconteur (rythme, mise en page...) et il commence à cultiver des thèmes qui lui sont chers, par exemple celui du héros marqué par une différence qu'il n'a pas choisie. Dans *Chiteikoku no Kaijin* [Les monstres du royaume souterrain] (1948), un lapin nommé Mimio acquiert une intelligence humaine. La question qui se pose alors à lui, et qui ne trouvera une réponse qu'à la fin du récit est alors : « Est-ce que je suis un *ningen* ? », c'est-à-dire littéralement un « être humain ». Le problème inverse se pose à l'androïde Mitchii dans *Metropolis* (1949). Il sait qu'il est différent des autres mais il pense être un *ningen*. La révélation finale qu'il est un être artificiel va le rendre furieux contre les humains.

C'est parce que ses récits sont longs que Tezuka peut se permettre d'y développer la personnalité de ses personnages et des conflits d'ordre psychologique. L'historien de l'art Ernest Gombrich avance qu'en art, dans toute évolution, des choses sont gagnées mais d'autres sont perdues. C'est ce qui se passe quand Tezuka quitte les *akahon manga* pour les mensuels de Tokyo au début des années 1950. Il va y gagner une certaine respectabilité (encore toute relative mais néanmoins réelle) et la possibilité de créer des héros durables. Il est obligé d'adapter ses récits longs à la forme du feuilleton, avec la contrainte supplémentaire de ne disposer, par mois, que d'une vingtaine de pages au grand maximum.

Il y a donc un gain symbolique mais aussi une perte, puisque Tezuka est désormais plus encadré que dans les *akahon manga*, et qu'il doit s'adresser à un public précis, celui des enfants. Cela ne l'empêche pas de continuer à cultiver sa propre veine, bien au contraire.

Ses trois grands succès des années 1950 sont tous les trois des illustrations de son thème de l'être différent des autres : *Le roi Léo*, *Astro Boy* et *Princesse Saphir*. Comme Tezuka doit exploiter le thème sur la durée, il n'a plus nécessairement une issue tragique. Léo, Astro et Saphir apprennent à utiliser le côté positif de leur différence.

On a beaucoup glosé sur les doutes rencontrés par Tezuka durant la deuxième moitié des années 1950 face à la montée en popularité des *gekiga*^v. On considère - à raison je pense - que ces problèmes ont été à terme une chance. Mais en fait, la « riposte » de Tezuka a été double : investissement d'un nouveau domaine où il est de nouveau leader - l'animation - et exploitation des supports de bande dessinée adultes pour y explorer et développer ses propres thèmes.

La carrière d'animateur de Tezuka, en particulier dans sa première période, celle du studio Mushi Pro, qui va de 1961 à 1971, est tiraillée entre deux pôles : l'animation grand public destinée à la télévision, censée faire vivre financièrement le studio, et l'animation plus ambitieuse, destinée au cinéma, qui doit avant tout être une œuvre d'art. On retrouve, en concentré, toutes les contradictions de l'œuvre BD de Tezuka dans cette opposition, à ceci près que dans la BD, Tezuka a réussi à marier les deux exigences.

Il apparaît néanmoins qu'en ce qui concerne le manga, pendant la première moitié des années 1960, Tezuka a la tête ailleurs. Cependant, durant les dix années qui suivent, on le voit se réinvestir dans la bande dessinée et explorer en particulier un domaine nouveau : celui de la bande dessinée destinée aux adultes. A partir de 1967, il édite *COM*, un mensuel de BD expérimentale, où il reprend la série *Phénix*. Dès 1968, on le trouve au sommaire de *Play Comic* et *Big Comic*. Il va investir des hebdomadaires comme *Shônen Champion* et *Shônen Magazine*, auxquels il livrera respectivement *Black Jack* et *L'Enfant aux trois yeux*. En d'autres termes, au moment où se développent le manga pour jeunes adultes (*seinen manga*) dans des revues comme *Big Comic* et où les hebdomadaires adoptent un ton et un style plus mûrs inspirés par le *gekiga*, Tezuka répond présent.

Un exemple parmi de nombreux autres du thème de la différence non choisie mais exploitée se trouve dans le personnage de Yûki, l'anti-héros du thriller contemporain *MW*. Encore enfant, Yûki a été exposé à un gaz expérimental développé par les Américains et stocké en secret dans une île de l'archipel japonais avec la complicité du gouvernement nippon. Yûki est devenu une sorte de génie du mal, complètement amoral. Il a une autre différence non choisie : il est bisexuel et semble plutôt pencher du côté homo que du côté hétérosexuel. Le thème de l'altérité rejoint donc un autre thème cher à Tezuka, celui de l'ambiguïté sexuelle. Mais on voit qu'il les traite d'une manière bien plus adulte qu'il n'a pu le faire dans *Metropolis*, *Princesse Saphir* ou *Astro Boy*. Yûki fait de son altérité subie une force positive dans sa vie, mais pas forcément positive pour la société. Cela dit, face au complot du silence des politiques américains et japonais, la « monstruosité » de Yûki paraît bien relative. Dans *MW*, Tezuka critique le monde contemporain en termes crus parce qu'il sait s'adresser à des lecteurs adultes.

Il est difficile de parler de dernière phase dans l'œuvre de Tezuka mais je vois néanmoins dans les années 1980 une période que j'appellerai de sanctification de son vivant. En 1979 commence aux éditions Kôdansha la parution de ses œuvres complètes. Certains de ses feuillets sont publiés non plus dans des magazines de mangas mais des magazines généralistes comme *L'Histoire des Trois Adolf* dans *Shûkan Bunshun*. Il travaille pour la publicité, on fait des reportages sur lui, des expositions de ses œuvres. Il s'est remis à l'animation et ses films passent dans les festivals internationaux. Bref, il devient une icône nationale, un ambassadeur du Japon à l'étranger.

Il est clair que Tezuka a conscience de cette évolution de son statut. Ses dernières œuvres pour adultes sont plus internationales que celles des années 1970 (*L'Histoire des trois Adolf*, *Ludwig B.*, *Neo-Faust*, *Gringo...*). L'une de ces dernières œuvres, restée

inachevée, *Gringo*, montre d'ailleurs une intéressante évolution du thème de l'altérité : le héros n'est plus différent des autres dans une société qui est une image plus ou moins déformée de la société japonaise. Le héros de *Gringo* est un Japonais transplanté à l'étranger. Son altérité, c'est sa japanité. En d'autres termes, l'altérité est aussi la base de l'identité.

L'évolution de Tezuka en tant qu'auteur est le résultat de l'influence d'un ensemble complexe de facteurs. Tezuka vieillit et mûrit en tant qu'auteur mais le développement du manga au Japon lui donne plusieurs occasions d'évoluer et non de stagner. La stagnation artistique a souvent été le lot des auteurs de BD dans un contexte qui ne leur permettait pas d'évoluer. Mais parfois, ce sont les auteurs qui refusent ou ne peuvent pas saisir les opportunités. Tezuka, pour sa part, tout en suivant sa pente, a su faire fructifier son capital : capital culturel hérité de son milieu et de ses parents, capital de talent qu'il a su placer au bon endroit au bon moment.

Bibliographie

Manga - Une plongée dans un choix d'histoires courtes (catalogue d'exposition), Maison de la culture du Japon à Paris, 1999.

SAKURAI, Tetsuo, *Tezuka Osamu - Jidai to kirimusubu hyôgensha* (Kôdansha Gendai Shinsho, 1990).

TEZUKA Osamu 手塚治虫, *Boku wa mangaka* 『ぼくはマンガ家』 [Moi, dessinateur de BD], Tokyo, Kadokawa bunko 角川文庫, 2000 (édition originale sortie en 1979).

Xavier HEBERT

L'origine formelle du *manga* moderne : les spécificités de la narration graphique selon Tezuka, et au-delà.

D'où vient la forme du *manga* que nous connaissons actuellement ? Au delà de sa diversité thématique et de son esthétique graphique, la bande dessinée japonaise a su s'imposer hors de ses frontières comme une forme d'expression privilégiant le visuel. Sa force réside dans un mode de narration [visuelle] qui fascine les Occidentaux par bien des aspects. Son dynamisme dans la mise en page et le découpage, ses codes narratifs uniques et sa propension à dilater les récits ont séduit une génération de lecteurs.

Mais quelles sont les origines formelles du *manga* moderne ? Quels ont été les facteurs de son développement ? Peut-on retracer les étapes de son évolution ? Qui sont les auteurs principaux qui ont contribué à son essor ?

Même si la bande dessinée japonaise existait avant guerre, la forme que nous lui connaissons actuellement n'a émergé que vers la fin des années quarante. C'est à Tezuka Osamu (1928-1989) que l'on doit ce changement radical dans le *manga* d'après guerre. Son rôle a été prépondérant dans l'évolution des codes narratifs du mode d'expression. Ses œuvres, sa contribution et sa longue présence dans le domaine ont « irrémédiablement » façonné le *manga* moderne. La connaissance du « background » de cet auteur et des changements dans les supports de diffusion du *manga* est la condition sine qua non pour comprendre d'où vient la forme actuelle du médium.

Issu d'une famille aisée, Tezuka est imprégné de bandes dessinées dès son enfance et fortement influencé par le cinéma occidental, notamment celui d'animation (Disney,

Fleischer). Adolescent, il dessine déjà des récits longs, utilisant des procédés qui préfigurent son futur style. En 1947, il est publié chez un éditeur d'*akahon* [albums de *manga* bon marché, au papier médiocre et bénéficiant de peu de contrainte quant à la pagination]. Son premier titre compte 192 pages et se vend à plus de 400 000 exemplaires, un record pour l'époque. Jusqu'en 1953 Tezuka produit pour ce marché pas moins d'une quarantaine de livres. Cette période est pour lui une chance de s'adonner librement aux expérimentations graphiques. Il développe un style narratif influencé par les codes de mise en scène cinématographique (variations des plans et angles de visée, etc.). Il y intègre nombre de procédés, créant dynamisme et insufflant un vent de fraîcheur dans le monde du *manga*. Son succès auprès des jeunes lecteurs est également dû à son sens de la dramaturgie, un élément encore rare dans la production de l'époque.

Démarchant auprès des grands éditeurs et des magazines pour enfants, il va progressivement se faire connaître dans tout le Japon au début des années cinquante. Tout en gardant intactes certaines caractéristiques, son style narratif va plus ou moins se modifier au vu des exigences des nouveaux supports (séries à épisodes, récits courts). Tezuka déjà copié et plagié à maintes reprises (surtout d'un point de vue graphique) va peu à peu s'imposer comme leader grâce à une production conséquente et régulière avec des œuvres charismatiques [*Astro Boy*, *Le roi Léo*, *Prince Saphir*, etc.]. Il fait appel à nombre de jeunes dessinateurs pour l'assister et « fait école ».

La spécificité de sa narration visuelle devient un standard pour toute une génération à l'orée des années soixante. Cependant un autre courant appelé *gekiga* [images dramatiques] menace son hégémonie. D'un point de vue formelle, ce nouveau type de bande dessinée n'est pas fondamentalement différent de celui de Tezuka. Les auteurs du *gekiga* se revendiquent d'ailleurs héritiers de son style narratif, mais là où ils s'en éloignent c'est avec un dessin plus « réaliste » et en abordant des thèmes matures visant un public de jeunes adultes.

Au début des années soixante, une nouvelle étape dans l'évolution du style Tezuka était déjà entamée avec ses projets dans le cinéma d'animation. S'ouvrant à la télévision (média qui est alors en pleine expansion), il réalise la première série télévisée animée du Japon en 1963 [*Astro Boy*]. Mais il exploite les principes de « l'animation limitée » en diminuant le nombre de dessins par seconde pour produire un épisode chaque semaine. Certes, critiquée à l'époque pour la médiocrité de son animation (les mouvements paraissent saccadés), sa série compense ce point faible par une richesse de la mise en scène. Les changements de plans sont fréquents et leur durée courte. Toute la « grammaire » visuelle que Tezuka avait développée en *manga* est réexploitée dans l'animation. Il y a, certes, divers ajustements mais les principes de bases restent les mêmes. Cette expérience sera le point de départ de toute une industrie japonaise liée à l'animation télévisées (dont la production a fait le tour du monde), et dont les standards de mise en scène ont perduré jusqu'à nos jours [*attention : il ne faut pas les confondre avec ceux des productions Ghibli qui sont de nature totalement différente !*].

Vers la fin des années soixante, Tezuka n'est plus le leader incontesté qu'il a été mais il comptera parmi les grands jusqu'à sa mort avec néanmoins des périodes de hauts et de bas. A l'orée des années soixante-dix, la grande majorité des *mangaka* déclarent avoir été influencés par lui d'une manière directe ou indirecte. Sur ce point, l'auteur le plus représentatif des « héritiers » de son style est Ishinomori Shôtarô (1938-1998) [*Cyborg 009*, *Sabu to ichi torimonohikae*, *Jun*]. Dès le milieu des années soixante, ce dernier repousse les limites des possibilités narratives [visuelles] du *manga*. Son style surpasse celui de son maître. Ishinomori est également un bon vulgarisateur et écrit plusieurs livres sur l'apprentissage du *manga* qui influencent nombre de jeunes auteurs et « institutionnalisent » un style tout droit dérivé de Tezuka.

Tout en préservant certains traits spécifiques du graphisme à la Tezuka (yeux en « soucoupe », nez retroussé, proportions de certains personnages), les nouvelles

génération de dessinateurs développent depuis les années soixante-dix leurs propres styles [malgré le sentiment, chez le lecteur néophyte occidental, d'une apparente homogénéité dans le graphisme]. Parallèlement, d'autres auteurs s'en affranchissent largement et on assiste à l'éclosion d'une diversité dans les dessins.

De nos jours, dix sept ans après sa mort, Tezuka n'est plus une référence graphique forte, mais son style narratif reste encore présent dans beaucoup de productions actuelles, autant en *manga* qu'en animation. La formule a fait ses preuves et dure toujours. Ses codes de narrations visuelles ont été assimilés par des générations de lecteurs japonais et commencent à l'être maintenant par une tranche des lecteurs occidentaux par le biais des traductions mises sur le marché. Force est aussi de constater que cette esthétique d'essence *manga* a déjà investi d'autres domaines artistiques : certains films asiatiques ou hollywoodiens et la majeure partie de la bande dessinée coréenne (*manhwa*). La bande dessinée franco-belge reste encore apparemment peu influencée, mais il y a fort à parier que d'ici quelques années elle l'intégrera plus largement et par la même enrichira son champ d'expression.

Bibliographie

- AUMONT Jacques, BERGALA Alain, MARIE Michel, VERNET Marc, *Esthétique du film*, éd. Nathan, 1983, rééd. 1994.
- BAN Toshio et Tezuka Production, *Tezuka Osamu monogatari* (L'Histoire de Tezuka Osamu), éd. Asahi Shinbunsha, t. I, *-Osamushi Tōjō- 1928-1959* (—Les débuts de Osamushi— 1928-1959), 1992; t. II, *-Manga no yume, anime no yume- 1960-1989* (—Rêve de *manga*, rêve de dessin animé—1960-1989), 1992.
- Bungei Bessatsu*, Sôtokushû Tezuka Osamu KAWADE Yume Mook, Kawade shobô shinsha, 25.5.1999.
- ISHINOMORI Shôtarô, *Ishinomori no manga gakuen* (L'école du *manga* de Ishinomori Shôtarô), éd. Shûeisha, 2002.
- ISHINOMORI Shôtarô, *Ishinomori Shôtarô no mangaka nyûmon* (Comment devenir dessinateur de *manga* par Ishinomori Shôtarô), éd. Akita Shoten, 1987, 1998 (rééd.).
- NAKANÔ Haruyuki, *Tezuka Osamu to rojiura no mangatachi* (Tezuka Osamu et les *manga* des ruelles), Chikuma Shobô, 1993.
- NATSUME Fusanosuke, *Tezuka Osamu no bôken —sengo manga no kamigami—* (L'aventure de Tezuka Osamu —Les dieux du *manga* d'après-guerre—), éd. Chikuma Shobô, 1995.
- NATSUME Fusanosuke, *Bessatsu Takarajima EX «Manga no yomikata»* (Comment lire le *manga*) 1995.
- NOGUCHI Fumio, *Tezuka Osamu no kimyôna shiryô* (Les étranges documents de Tezuka Osamu) , Jitsugyônonihonsha, 2002.
- SHIMOTSUKI Takanaka, *Tanjô! Tezuka Osamu - Manga no kamisama o sodateta bakkuguraundo* (Naissance ! le «background» du dieu des *manga*), Asahi Sonorama, 1998.
- TAKEUCHI Osamu, *Tezuka Osamu ron*, 1992, Heibonsha.
- TEZUKA Osamu, *Boku wa mangaka -Tezuka Osamu jiden- 1* (Je suis dessinateur de *manga* - Une autobiographie de Tezuka Osamu- volume 1), Yamato Shobô, 1979.
- TEZUKA Osamu, *«Manga senka» Shokyûhen*, (Cours spécialisés de *manga*) Mushi Pro shôji, 1969.
- TEZUKA Osamu, *Tezuka Osamu lando* (Tezuka Osamu land), [2 tomes], Yamato Shobô, 1978

Béatrice MARECHAL

Le rôle de l'édition alternative dans le fonctionnement du marché éditorial du manga

Résumé. La bande dessinée japonaise prend forme à la fin du XIXe siècle à travers la presse. Dans la première moitié du XXe siècle, les enfants en deviennent les lecteurs privilégiés, puis,

durant la seconde moitié du XXe siècle, la production s'élargit aux jeunes et aux adultes. Comment ce marché fonctionne-t-il ?

En s'attardant sur les décennies postérieures à la seconde guerre mondiale, nous verrons que la coexistence, puis l'imbrication de deux mondes éditoriaux ont engendré de nouveaux modèles narratifs et formels. En fait, une relation dialectique s'est nouée entre l'édition alternative — terme anachronique pratique pour désigner l'ensemble des petites structures de publication et de leur diffusion — et les grandes maisons. Nous verrons donc comment des transformations se sont successivement opérées depuis l'édition des bandes dessinées rouges à celle du *story manga* sur la période 1945-1955, du *gekiga* au magazine *Garô* pour la période 1955-1965, aux publications adultes, allant ainsi jusqu'aux années 1990 en apportant un plus juste éclairage sur le rôle joué par l'édition alternative.

Ce parcours historique nous permettra de mieux cerner les raisons du dynamisme de ce marché, et nous amènera, au final, à soulever une question importante en regard de ce début de XXIème siècle : Quelle est la place de l'édition alternative japonaise aujourd'hui ?

Bibliographie

- MURAKAMI Tomohiko 村上知彦, TAKATORI Ei 高取英 et YONEZAWA Yoshihiro 米沢嘉博, *Manga den マンガ伝* (Généalogie de la bande dessinée), Heibonsha, 1987.
- NAGAI Katsuichi 長井勝一, *Garô henshûchô* 「ガロ」編集長 (Éditeur de *Garô*), Chikuma-shobô, 1982.
- NAKANO Haruyuki 中野晴行, *Manga sangyôron* マンガ産業論 (Essai sur l'industrie de la BD), Tokyo, Chikuma shobô, juillet 2004.
- NATSUME Fusanosuke 夏目房之介, *Seinen manga retsuden* 青年マンガ列伝 (BD mémorables pour adolescents), Magazine House, 1997.
- SHIMIZU Isao 清水勲, *Manga shônen to akabon manga* 「漫画少年」と赤本マンガ (*Manga shônen* et les livres de BD à couverture rouge), Tôsuishobô, 1989.

Olivier VANHEE

Sociologie de la réception des mangas par des lecteurs français

Les succès éditoriaux et la diffusion massive des bandes dessinées japonaises en France ont fait de ce média un vecteur désormais essentiel des transferts culturels franco-japonais : associés à une constellation de supports issus de la culture médiatique japonaise, les mangas ont en effet acquis une place significative dans les pratiques culturelles des Français. L'analyse de leur réception en France, des appropriations multiples dont ils ont fait l'objet, est donc révélatrice des enjeux et des logiques culturels (et interculturels) à l'œuvre depuis une vingtaine d'années en France. On choisira ici de construire l'objet « manga » du point de vue de la sociologie de la réception : dans le sillage de l'esthétique de la réception, on considèrera ainsi que le sens d'un bien symbolique résulte en partie de l'interaction historiquement et culturellement située entre ce bien et l'utilisateur qui se l'approprie (que ce dernier soit lecteur, spectateur ou auditeur). Dans cette optique, il ne s'agit pas tant d'interpréter le contenu ou la forme des mangas (des analyses sémiologiques et littéraires sont mieux à même de prendre en charge cette dimension essentielle) que de comprendre des interprétations empiriquement attestées, des logiques d'usage, en les restituant aux contextes historiques et sociaux de leur élaboration. On s'attachera ainsi à explorer les médiations, les catégories de perception (prismes culturels, stéréotypes...), les discours et les pratiques qui ont encadré, préfiguré, ou prolongé la lecture d'un titre, d'une planche ou d'une case de manga : la question posée est celle des conditions qui ont rendu lisibles et visibles les mangas en France, dans l'espace public, dans le paysage culturel, et au niveau les formes individuelles ou collectives d'appropriation.

Trois aspects de ce processus interculturel de réception des mangas en France seront plus précisément développés et documentés dans cette communication. Dans un premier temps, une analyse des discours médiatiques qui se sont emparés des mangas, permettra de retracer leur trajectoire culturelle, et les luttes symboliques entre les différents acteurs attachés à la définition de ce phénomène, depuis l'introduction polémique des mangas en France jusqu'aux processus actuels de légitimation. Du fait de cette médiatisation, les mangas constituent en effet un terrain privilégié pour analyser des représentations de la lecture, des figures de lecteurs, des « fictions de publics », et pour mettre en évidence une géographie symbolique et imaginaire qui accorde une place centrale au Japon.

Un deuxième moment de l'analyse sera centré sur les mécanismes de structuration de l'offre culturelle de mangas en France : il s'agira d'analyser les formes de professionnalisation de ce secteur culturel, qu'il s'agisse de la constitution d'un appareil critique ou promotionnel au sein de la presse spécialisée, de l'intégration des mangas dans les bibliothèques, de l'organisation de conventions ou encore de la mise en place d'une infrastructure commerciale solide. La question sera ici celle des effets de ces processus sur l'offre même de mangas, avec notamment une diversification et une différenciation accrue entre

les titres, les collections, et l'élaboration d'une véritable culture, de savoirs spécialisés.

Le dernier moment de l'analyse permettra de retracer des trajectoires et des processus de socialisation lectorale à partir d'entretiens approfondis menés avec une vingtaine de lecteurs de mangas. L'enjeu de cette communication sera ainsi d'examiner comment, sur une même séquence historique, les interactions entre ces trois niveaux d'analyse de la réception ont produit des expériences différenciées de la lecture de mangas, des horizons d'attente variables, avec toutefois un poids croissant accordé à la connaissance du Japon, aux spécificités graphiques et culturelles des mangas, aussi bien dans les discours tenus par les lecteurs que dans les discours médiatiques et dans les pratiques éditoriales.

Bibliographie

- BAUDELLOT Christian, CARTIER Marie, DETREZ Christine, *Et pourtant ils lisent*, Paris, Seuil, 1999
- BARKER Martin, "News, Reviews, Clues, Interviews and Other Ancillary Materials – a Critique and Research Proposal", *Scope, Online Film Journal*, février 2004
- BOLTANSKI Luc, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°1, 1975
- CHARTIER Roger, *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Seuil, Paris, 1995
- DI MAGGIO Paul, "Classification in art », *American Sociological Review*, 1987, vol.52, 440-455
- DONNAT Olivier, TOLILA Paul (dir.), *Le(s) public(s) de la culture*, Presses de Sciences Po, 2003
- GOMARASCA Alessandro, *Poupées, robots. La culture pop japonaise*, Autrement, 2002
- JAUSS Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978
- JENKINS Henry, *Textual Poachers, Television Fans and Participatory Culture*, New York, Routledge, 1992
- KALIFA Dominique, *La culture de masse en France. 1.1860-1930*, Paris, La Découverte, 2002
- KINSELLA Sharon, *Adult Manga. Culture and Power in Contemporary Japanese Society*, Curzon Press, 2000
- LAHIRE Bernard, *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*, éditions La Découverte, 2004
- MAIGRET Eric, "Culture BD et esprit manga", *Réseaux*, n°92-93, 1999
- PASSERON Jean-Claude, « L'usage faible des images. Enquêtes sur la réception de la peinture », « Le polymorphisme culturel de la lecture », dans *Le Raisonnement sociologique*, Paris, Nathan, 1991
- RAFONI Béatrice, « Le néo-japonisme en France : de l'influence de la culture médiatique japonaise », *Compar(a)ison*, 2, 2002
- SAKAI Cécile, *Histoire de la littérature populaire japonaise, 1900-1980*, L'Harmattan, 1987
- STAIGER Janet, *Media Reception Studies*, New York University Press, 2005

ⁱ La première publication professionnelle de Tezuka est un strip quotidien en quatre cases, *Mâ-chan no nikkichô* (Le journal de p'tit Mâ) publié du 4 janvier au 31 mars 1946 dans le *Shôkokumin Shinbun / Mainichi Shôgakusei Shinbun* d'Osaka.

ⁱⁱ Voir par exemple l'anecdote de Tezuka, hospitalisé pour le cancer qui finira par l'emporter, demandant à son assistant principal si les lecteurs ne l'ont pas oublié (SAKURAI 1990 : 11).

ⁱⁱⁱ Il est intéressant de constater que c'est un Américain, Frederik L. Schodt, qui parle de « l'esprit de compétition » de Tezuka et l'interprète comme l'un des facteurs qui «

en plus de son talents, lui a permis de dominer à ce point et pendant si longtemps l'industrie des mangas. » (SCHODT 1996 : 242)

^{iv} Les *akahon* [livres rouges] sont des publications bon marché à couverture rouge, spécialité des éditeurs d'Osaka. Les *akahon manga* étaient de petits livres de bandes dessinées vendus dans les échoppes de jouets et objets bon marché, comptant souvent de 16 à 48 pages, avec couverture en couleur et pages intérieures en mono ou bichromie.

^v Littéralement « images dramatiques », le terme est inventé par l'auteur Tatsumi Yohihiro en 1957 pour désigner un courant de bande dessinée visant à plus de réalisme que le manga, tant dans le graphisme que dans les thèmes abordés.