

# LE MANGA : ENTRE IDEES RECUES ET HISTOIRE VRAIE

Jean-Marie BOUISSOU

Publié dans le *Bulletin de la Bibliothèque Nationale de France*, printemps 2007

## *Avant le manga...*

Trop longtemps réputé vulgaire, violent et mal dessiné, le manga semble étranger à la culture japonaise traditionnelle symbolisée – aux yeux des Occidentaux – par la morale confucéenne, la fragilité émouvante des cerisiers en fleurs et la rigueur subtile des jardins zen. Mais cette « haute culture » de l'élite aristocratique et samouraï a toujours coexisté avec celle du peuple et de la classe marchande, qui faisait une large place à l'hédonisme, à l'amusement, à l'émotion, à l'esprit frondeur et au sexe. C'est seulement à l'ère Meiji (1868–1912) que les dirigeants ont imposé à toute la société les valeurs et l'esthétique de la « haute culture », en refoulant la culture populaire. Le manga a hérité de cette dernière, tout en se rattachant aussi à l'autre.

Aux origines du manga, beaucoup d'auteurs mentionnent les rouleaux peints monochromes (*e-makimono*). Les plus anciens sont les quatre *Chô-jûgiga* (Rouleaux des Animaux) du temple Kôzanji, près de Kyôto. Attribués à l'abbé Toba Sôjô (1053-1140), ils représentent des animaux habillés en nobles ou en prêtres s'adonnant à des activités fort peu morales. L'art du rouleau a laissé nombre d'œuvres qui évoquent le manga par leur violence expressive dramatique, comme le « Rouleau des Fantômes affamés » (*Gaki ôshi*, 12<sup>ème</sup> siècle), la vulgarité débridée de divers concours de pets ou de pénis, ou le grouillement bon enfant des hordes surnaturelles de « La promenade nocturne des 1000 démons » (15<sup>ème</sup> siècle). Certains mangakas s'en sont ouvertement inspirés, comme Akiyama Jôji dans *Ashura*, qui s'attira les foudres de la censure, dans les années 1970, en reprenant des scènes de cannibalisme tirées des « Fantômes affamés », ou Okano Reiko, dans *Onmyôji*<sup>1</sup>, dont le héros est un exorciste aux prises avec des créatures tirées des « 1000 démons ».

Le *e-makimono* a survécu jusqu'aux années 1950 sous la forme du « théâtre de papier » (*kamishibai*), un spectacle de rue où un narrateur accompagnait son récit en déroulant un long rouleau d'images ou, plus souvent, au moyen d'une succession d'images fixes. Au lendemain de la guerre, ils ont été jusqu'à une dizaine de milliers à gagner ainsi leur vie dans le Japon en ruines. Certains mangakas de génie, comme Shirato Sampei et Mizuki Shigeru, ont fait leurs premières armes en dessinant pour le *kamishibai*. Au-delà de cette filiation plus ou moins anecdotique, le *e-makimono* a surtout légué au manga une technique de la narration graphique qui peut se passer de texte – car le rouleau use souvent de symboles visuels plutôt que de mots pour signifier les changements de temps, de lieu, et même d'état d'esprit. Il a aussi laissé au manga tout un peuple de démons et de fantômes qu'on retrouve dans nombre de séries, alors que la BD franco-belge en fait peu d'usage.

---

<sup>1</sup> Traduction en cours chez Delcourt. Un *onmyôji* est un exorciste de la religion shintô.

Le manga doit aussi quelque chose à l'art graphique zen (*zenga*) développé à partir du 17<sup>ème</sup> siècle dans les monastères japonais. L'absurdité délibérée de beaucoup des images du *zenga* faisait écho aux énigmes sans queue ni tête que les maîtres zen utilisaient pour éveiller leurs disciples à une forme de pensée étrangère à toute rationalité. Cette tradition se retrouve dans deux genres qui ont prospéré dans le manga, alors que notre BD et les comics américains, en dehors d'une frange *underground*, les ont ignorés : le *gag manga* délirant et les séries « sans queue ni tête » (*yaoi*)<sup>2</sup>, qui déroutent profondément le lecteur occidental.

Le manga doit plus encore à la culture urbaine de la période d'Edô (1603-1867). Après deux siècles d'anarchie sanglante, le Japon a retrouvé la paix sous la férule des shoguns Tokugawa. Les grandes villes prospèrent, et il s'y développe une culture propre fort éloignée de celle de la classe guerrière et des monastères. C'est alors qu'apparaissent l'estampe, le théâtre kabuki, la littérature populaire illustrée à gros tirage et les grands quartiers de plaisir comme Yoshiwara, à Edô (aujourd'hui Tôkyô). Le manga doit quelque chose à chacun, à commencer par l'estampe. A cause des limitations techniques de la gravure sur bois et des impératifs de la production de masse, l'estampe est un dessin au trait cernant des à-plat de couleurs, proche de la « ligne claire » chère à Hergé, sans ombre ni véritable perspective. L'anatomie des personnages est sommaire, sans souci de réalisme. Les visages sont stéréotypés et presque dépourvus de traits, réduits à un ovale pâle auxquels où les sentiments ne sont manifestés que par les yeux et la bouche, minuscules mais dont les expressions sont accentuées pour compenser cette économie de moyens. Tout cela se retrouvera dans la technique du manga<sup>3</sup>...

Sur la scène du kabuki, le jeu n'était pas non plus réaliste. Les acteurs ne reproduisaient pas les sentiments, ils les signifiaient en utilisant des codes lourdement surjoués : roulements d'yeux, mimiques et postures exagérées tenues comme des arrêts sur image. Le manga fait de même, ce qui a pu choquer en Occident, où l'on trouvait grotesque les bouches ouvrant la moitié du visage sur des rires gigantesques, les larmes jaillissant comme des fontaines ou les jambes s'entortillant en écheveau pour signifier la gêne. Le kabuki était aussi très proche des outrances de notre Grand Guignol. Les pièces, très longues, déroulaient des intrigues aux rebondissements abracadabrants. L'action était dramatique, violente, parfois gore ; on mourait beaucoup sur scène, dans de longues convulsions d'agonie. Les scénarios étaient tirés de l'histoire, mais aussi des faits divers du moment, avec une prédilection pour les doubles suicides amoureux, qui résultaient de l'interdiction des unions entre les castes qui divisaient la société. Le public aimait aussi les intrigues assaisonnées d'une dose de surnaturel, dans lesquelles apparaissaient quelques revenants défigurés. La tradition du kabuki se retrouve dans le manga, qui se distingue de la BD et des comics par la complexité de scénarios qui peuvent se dérouler sur des milliers de pages, et par une forte intensité dramatique.

L'actualité d'Edô alimentait aussi des romans bon marché à couverture brochée et des livres illustrés. La technique de ces derniers, qui mêlaient le texte et les images en une sorte de continuum, était plus proche de la bande dessinée que celle des livres illustrés qu'on produisait en Occident, qui se contentaient de les juxtaposer. Tirant parfois jusqu'à dix mille exemplaires, ces ouvrages puisaient leurs sujets dans la vie quotidienne et l'actualité des grandes villes, mêlant le comique, le dramatique, et autant d'irrévérence envers les puissants

---

<sup>2</sup> *Yaoi* est la contraction de *yama nashi ochi nashi imi nashi* (sans point d'orgue ni évolution narrative ni signification). Ce terme sert aujourd'hui surtout à désigner les séries mettant en scène des amours entre garçons.

<sup>3</sup> Une autre similitude peut être relevée dans le mode de consommation des deux produits, conçus comme des productions de masse, bon marché et jetable (les estampes servaient même parfois de papier d'emballage).

que le tolérait le régime Tokugawa. Cette tradition se retrouvera dans l'immédiat après-guerre avec les « livres rouges » (*akabon*), qui offraient à un public adulte des séries dessinées souvent sombres et dramatiques, et dont naîtra le genre *gekiga* (histoires dramatiques), auquel le manga doit autant qu'aux genres pour enfants et adolescents auxquels on l'a trop souvent réduit en Occident.

Le « monde flottant » (*ukiyo*) des quartiers de plaisir fournissait aussi une mine inépuisable de sujets aux romanciers et aux éditeurs d'estampes. Ces derniers produisaient aussi, pour les courtisanes et leurs clients, les « images de printemps » (*shunga*), dont la pornographie exubérante atteste que le Japon d'Edô avait moins d'inhibition que l'Occident vis à vis du sexe. Les artistes ne dédaignaient ni la zoophilie, ni la scatologie, ni le sadisme. On retrouve dans le manga cette évocation de la sexualité sans tabou, sinon toujours sans vulgarité, et souvent humoristique. Elle lui donne un avantage comparatif important auprès du public adolescent, dont les artistes de notre BD semblent avoir oublié que les choses du sexe constituent un de ses sujets de préoccupation essentiel... Les *shunga* avaient aussi une fonction éducative que certains mangas perpétuent, à l'exemple de *Futari H*<sup>4</sup> – le manuel d'initiation sexuelle le plus complet, le plus moderne et le plus réjouissant aujourd'hui disponible sur le marché mondial.

Héritier de cette culture populaire, le manga est aussi empreint de l'autre tradition. Il fait grand usage des samouraïs, des jeunes filles en kimono, des cerisiers, et de l'histoire japonaise en général. Les puristes du zen et du bushidô peuvent trouver tout leur compte dans *Vagabond*, *Satsuma* ou *Ikkyu* (qui séduira aussi les amateurs de noh et de *sumi-e*)<sup>5</sup>. A puiser ainsi dans les deux traditions, il se pourrait que le manga, si longtemps décrié, s'avère finalement être l'expression la plus révélatrice de la culture japonaise dans sa complexité. Les autorités japonaises l'ont d'ailleurs compris, qui élèvent aujourd'hui le manga au rang de trésor culturel national et lui ouvrent des musées et des chaires universitaires.

Mais le manga doit aussi beaucoup à la (seconde) rencontre du Japon avec l'Occident, après que la flotte américaine du commodore Perry l'ait contraint, en 1853, à sortir de l'isolement dans lequel les Tokugawa l'avaient tenu. Pendant l'ère réformatrice de Meiji (1868-1912), la riche tradition japonaise de la narration graphique va rencontrer celle de l'Occident et évoluer à son contact.

### ***Le choc de l'Occident et l'apparition du « pré-manga »***

Le dessin satirique à l'occidentale est introduit au Japon par l'anglais Charles Wingman, puis le français Georges Bigot, qui lancent des journaux illustrés<sup>6</sup>. D'Amérique arrivent les suppléments dominicaux des grands journaux, dont les *comic strips* utilisent la bulle et les cases. Le Japon bouillonne, engagé dans une modernisation à marche forcée pour rattraper l'Occident. Comme les nouvelles techniques d'imprimerie font de l'illustration un média de masse, le grand réformateur Fukuzawa Yukichi (1835-1901) y voit « un art qui va faire bouger le monde ». En 1900, son journal, le *Jiji Shimpô*, est le premier à se doter d'un supplément dominical illustré, baptisé *Jiji Manga*. Ce terme aurait été forgé par le maître de l'estampe Hokusai (1760-1849) pour désigner ses esquisses et ses caricatures ; on le traduit

---

<sup>4</sup> Traduction française : *Step up love story* (Pika).

<sup>5</sup> Respectivement d'Inoue Takehiko, de Sakaguchi Hisashi et de Hirata Hiroshi.

<sup>6</sup> Respectivement *The Japan Punch* (1862) et *Toba-e* (1887).

généralement par « images dérisoires », mais pour les jeunes journalistes militants du *Jiji*, ne butte à la censure, il évoquait sans douter aussi une « image libre ».

C'est dans le *Jiji Manga* qu'un jeune illustrateur, Kitazawa Rakuten (1876-1955), commence en 1902 la première série hebdomadaire japonaise imitée des *comic strips*, qui narre les mésaventures de deux provinciaux découvrant la capitale. En 1905, Kitazawa lance *Tokyo Puck*, un mensuel de séries dessinées en couleurs qui sera la pépinière de nombreux mangakas. A sa mort, il sera le premier mangaka à avoir son musée.

A l'ère Taisho (1912-1926), le manga est déjà un genre reconnu, objet d'analyses érudites. Outre la presse quotidienne, il figure aussi dans des magazines culturels et d'actualité sophistiqués. Alors que l'industrialisation du pays crée de très fortes tensions sociales, la série dessinée reste un moyen d'expression politique entre les mains de Kitazawa, d'Okamoto Ippei (1886-1948), illustrateur vedette du grand quotidien *Asahi*, ou des dessinateurs de la « Ligue des dessinateurs prolétariens » qui créent du *nômin manga* (manga du peuple). Mais le manga est aussi devenu une forme d'amusement. Une évolution fondamentale se produit avec l'apparition de gros magazines (souvent plus de 200 pages) destinés à la jeunesse, qui font une large place aux séries dessinées en feuilleton, dont les plus populaires sont parfois publiées ensuite sous forme d'ouvrages brochés. Le plus grand éditeur japonais, Kôdansha, crée successivement *Shônen Club* pour les jeunes gens (1914), *Shôjo Club* pour les jeunes filles (1923) et *Yônen Club* pour les plus jeunes (1926).

Le manga constitue déjà un marché de masse dominé par les grands éditeurs généralistes. En 1931, *Yônen Club* tire à 950 000 exemplaires, et Kôdansha réédite cent fois *Dango kushisuke man'yuki*, une série de samouraï dessinée par Miyao Shigeo, entre 1924 et 1934<sup>7</sup>. Les séries à succès sont exploitées sous forme de medias-mix, dont le premier exemple aurait été la déclinaison en feuilleton radiophonique, film et produits dérivés du *remake* nippon de *Bringing Up Father* (alias *La Famille Illico*) de George McManus en 1924, et qui deviendront la source principale de profit pour l'industrie du manga. Si les dessinateurs japonais s'inspirent beaucoup des séries américaines et du graphisme disneyen, ils créent aussi des thèmes propres et des archétypes qui font encore les beaux jours du manga contemporain : jeunes samouraïs aux pouvoirs surhumains, petits garçons luttant contre de vastes conspirations internationales ou parcourant l'espace avec des compagnons non-humains<sup>8</sup>. Un autre genre autochtone est le *ero-guro-nansensu* : érotique, grotesque et dépourvu de sens. Dès l'ère Meiji, le vieil héritage du *zenga* et des *shunga* a donné naissance à une culture tabloïd gore véhiculée par des journaux illustrés spécialisés dans les faits divers sanglants épicés de sexe et de fantômes vengeurs. Importés d'Occident, le surréalisme et le fantastique à la Edgar Poe y ajoutent une touche intellectuelle qui fait du *ero-guro* un genre noble, très en vogue à l'ère Taisho.

Dans les années 1930, le militarisme étend son ombre sur l'Archipel. Bien avant que n'éclate le second conflit mondial, le Japon est déjà engagé dans une guerre inexpiable en Chine. Le manga suit, d'autant plus que la censure veille. Une des séries les plus populaires est *Norakuro*<sup>9</sup>, une série animalière dont le héros est un chien errant noir qui s'engage dans l'armée et y fait une carrière glorieuse. Pendant la Guerre du Pacifique, les séries dessinées, comme partout, deviennent instruments de propagande et mettent en scène des victoires

---

<sup>7</sup> Frederik Schodt, *Manga! Manga!* Tokyo, Kodansha, 1983, p.51 et p.49.

<sup>8</sup> Respectivement dans *Dango kushisuke man'yuki*, de Miyao Shigeo (1924), *Speedy Tarô* de Sakô Shishido (1930) et *Kasen tanken* (Le voyage vers Mars, 1940).

<sup>9</sup> De Suihō Tagawa, publié dans *Shônen Club* de 1931 à 1941.

rêvées. Ainsi en 1943, un robot de guerre baptisé « le guerrier scientifique » (*Kagaku senshi*), lointain ancêtre de Goldorak, piétine New York dans une série de 1943 signée par Suihō Tagawa, l’auteur de *Norakuro*

Le Japon d’avant-guerre s’est ainsi pleinement approprié l’art des *comics* importé, en le mêlant à sa riche tradition de narration graphique. Il en a fait un marché de masse, exploité par de puissants groupes d’édition. Pourtant, ce “manga”-là n’est pas encore abouti. Pour qu’il devienne celui que nous connaissons aujourd’hui, il faudra un gigantesque traumatisme national et quelques créateurs de génie.

### ***L’héritage de la guerre et de la défaite***

L’acte de naissance du manga contemporain est la parution, en avril 1947, de *Shin takarajima* [La nouvelle Ile au trésor] d’Osamu Tezuka (1921-1989), vendu en quelques mois à 400.000 exemplaires. « Le dieu du manga » a été ensuite crédité des principales innovations qui ont fait du genre ce qu’il est, notamment les techniques graphiques imitées du cinéma et le *story manga* aux scénarios longs et complexes. Comme Tezuka, beaucoup des *mangaka* (dessinateurs) de la première génération ont vécu la guerre adolescents – trop jeunes pour la faire, mais assez mûrs pour ressentir profondément le traumatisme de la défaite.

Ce traumatisme lègue au manga quatre éléments qui vont lui conférer la complexité et l’intensité dramatique qui le distinguent des *comics* américains et à la BD franco-belge. Le premier est un scénario fondateur – la faillite des adultes, la destruction du monde et la survie d’un groupe de jeunes soudé par l’amitié et l’optimisme – qui sera celui d’innombrables séries jusqu’au XXI<sup>e</sup> siècle. Le second est le genre *mecha*<sup>10</sup>, où des adolescents aux commandes de robots de combat sauvent le Japon (ou le monde) attaqué par une autre race – expression fort claire de la frustration de fils rêvant de gagner la guerre que leurs pères ont perdue. Le troisième est le genre *kagaku bōken* (aventure scientifique), qui témoigne du statut quasi-sacré que la Science a acquis, au lendemain du conflit, chez les Japonais qu’elle a mis à genoux. Le quatrième, fruit de la confrontation entre les valeurs traditionnelles faillies mais pas mortes et les idéaux importés par l’Occupation, est un mélange de regrets, de contestation et de passion du progrès, qui inspirera aux *mangaka* des leçons de vie plus complexes que celles dont les *comics* ou notre BD gratifient leurs lecteurs : il n’est pas donné à tous les genres artistiques d’être nés dans le feu de la Bombe...

Au lendemain de la guerre, l’univers du manga a deux faces. D’un côté les séries pour enfants, publiées par les grands éditeurs tokyoïtes dans des magazines mensuels, en épisodes très courts d’un style toujours disneyen. De l’autre les « livres rouges » bon marché (*akabon*), produits par de petits éditeurs pour un public adulte, traitent des sujets de société dramatiques ou des passions humaines les plus inavouables, dans la tradition des romans populaires illustrés d’Edo. En accord avec l’esprit du moment, les *happy ends* sont rares, le dessin noir et le ton « dur » (*dogitsui*). Le terme de *gekiga* (images dramatiques) sera inventé en 1957 pour désigner ce genre. Ces livres sont notamment diffusés par des librairies de location, dont on comptera jusqu’à 5.000 au début des années 1960,

Le succès de l’industrie du manga sera d’avoir su marier ces deux courants pour faire « mûrir » son produit en même temps que la génération des baby boomers qui constituait le

---

<sup>10</sup> Contraction de *mechanical*.

lectorat initial des magazines, en sorte que ces derniers continueront à en lire toute leur vie. Aujourd'hui, proches de la retraite, ils attendent qu'on invente le « silver manga » qui enchantera leur troisième âge....

### ***Des séries pour écoliers à une nation de lecteurs de manga (1959-1990)***

En 1959, l'apparition des premiers hebdomadaires de manga pour adolescents (*shōnen manga*) accompagne l'entrée des petits baby-boomers au collège. Avec la Haute Croissance, ces derniers ont bientôt assez d'argent de poche pour s'acheter eux-mêmes leurs magazines. L'affaiblissement du contrôle parental ouvre la voie à des séries où les frasques des jeunes héros déclenchent les foudres – vaines – des éducateurs contre le « manga vulgaire » (*geihin na manga*). Dans le même temps, la prospérité et la télévision détournent le lectorat du *gekiga* vers d'autres loisirs : les librairies de location périclitent.

Entrés à l'université, les baby-boomers traversent une violente crise de passage à l'âge adulte. Le mouvement étudiant de 1968 est long et brutal. Le manga se saisit de l'esprit contestataire de son lectorat. Les grands magazines récupèrent des dessinateurs du *gekiga*<sup>11</sup>, qui évincent ceux formés aux séries pour écoliers, à l'exception notable de Tezuka, qui développe lui aussi des séries dramatiques, historiques ou touchant au sexe. Ces iconoclastes brisent un tabou après l'autre, à l'exemple de Nagai Gô. De 1968 à 1972, celui qui est aussi le créateur de Goldorak triomphe avec son « Ecole impudique » (*Harenchi gakuen*) : un lycée où la principale occupation des garçons et des professeurs, quand ils ne sont pas en train de s'enivrer, de déféquer dans les couloirs ou de s'exhiber, est de retrousser les jupes des filles, dont certaines ne s'en plaignent guère. La série, publiée par le grand éditeur Shûeisha dans *Shōnen Jump*, son hebdomadaire phare, brave les protestations outragées des éducateurs, et Nagai la conclut par un assaut des parents d'élèves contre l'école qui tourne au massacre général...

Au même moment, le manga consolide la clientèle des grandes adolescentes, que les comics et notre BD ont toujours laissée en déshérence. Une génération de dessinatrices d'à peine 20 ans, le *Hana 24-nen gumi*<sup>12</sup>, développe pleinement le *shōjo manga* (manga pour filles), avec une esthétique spécifique, une vision féminine de la vie amoureuse et sexuelle, et une attention à des problèmes comme la grossesse ou le viol. La segmentation du marché par âges se poursuit avec la création du *seinen manga* (pour jeunes adultes mâles), mêlant sexe et sentiment aux problèmes de société et d'actualité. Après 1975, quand les baby-boomers s'installent dans la vie, viennent le *salaryman manga* et le *OL-manga*<sup>13</sup> dont l'action se passe dans le monde des entreprises. A partir du début des années 1980, les *ladies comics* proposent aux ménagères trentenaires des séries souvent osées. Parallèlement, les éditeurs multiplient les manga de genre : manga de sport ou d'arts martiaux, avatars multiples de la science fiction et du *mecha*, séries historiques (*jidai mono*), « manga de société » (*shakai manga*), de fantastique, d'horreur, gag-manga, séries consacrées à la cuisine ou aux hobbies les plus divers (mahjong, pachinko, pêche à la ligne), sans compter une large production pornographique qui n'oublie aucune des déclinaisons de la chose.

---

<sup>11</sup> Entre autres Shirato Sanpei, Kôjima Gôseki, Mizuki Shigeru, Chiba Tetsuya, Takita Yû, Nakajima Shinji, Matsumoto Leiji, Morita Kenji, Ishimori Shôtârô, Tsunoda Jirô, Saitô Takao, Umezu Kazuo...

<sup>12</sup> « Les fleurs de 1947 » (an 24 de l'ère Shôwa) : Ikeda Riyoko, Igarashi Yumiko, Yamagishi Ryôko, Hagio Moto (née en 1949) et Oshima Yumiko (née en 1950).

<sup>13</sup> De l'anglais « Office Ladies » : (jeunes) employées de bureau.

## ***Média de masse, industrie de masse et reconnaissance officielle***

En 1963, quand commence la série tirée par Tezuka de *Tetsuwan Atomu* (Astroboy) sponsorisée par le grand chocolatier Meiji, le manga se marie pour son plus grand profit avec la télévision. Il n'a cessé ensuite de perfectionner l'art du *media mix*, qui associe les hebdomadaires, la reprise des séries à succès en *tankobon*<sup>14</sup>, les séries TV et OAV<sup>15</sup>, le film d'animation, le cinéma *live*, les jeux vidéos, des milliers de produits dérivés, et aussi, depuis les années 1990, la musique et les variétés, la littérature, la mode et la publicité. Cette multiplicité de médias a permis au manga, dès les années 1970, de générer de véritables univers suffisamment riches pour que nombre de jeunes puissent « s'y réfugier » loin des contraintes d'une société stressante et y constituent de véritables communautés<sup>16</sup>. Ainsi naît la culture *otaku* dans la génération qui suit immédiatement celle des baby-boomers et qui, détournée de la contestation par leur échec après 1968, choisit plutôt l'évasion.

La combinaison de la stratégie de mûrissement, de la segmentation du marché et des *media mix*, a fait du manga une industrie de masse dont il n'existe aucun équivalent au monde. En 2002, les éditeurs japonais en ont publié environ 1,5 milliards d'exemplaires (magazines et livres), soit 12 par Japonais, contre moins de 40 millions pour la BD française et 110 millions pour les *comics*<sup>17</sup>. Certaines séries sont vendues plus de 100 millions d'exemplaires et à son apogée, en 1995, *Shônen Jump*, N°1 des hebdomadaires pour adolescents, vendait à 6 millions et était lu par près du quart des Japonais.

Une autre mutation importante se produit en 1986, quand le grand quotidien des affaires *Nihon Keizai* commande au mangaka Ishinomori Shôtarô *Manga Nihon no keizai* (L'Economie japonaise en bande dessinée)<sup>18</sup>. En 1989, Chûô Kôron, l'éditeur-phare de l'intelligentsia japonaise, lui commande une histoire du Japon (*Manga Nihon no rekishi*), réalisée avec une équipe de 50 universitaires et approuvée par le ministère de l'Education. Dès lors, le manga devient un média de plein exercice que des administrations, des entreprises, des hommes politiques, et jusqu'à la délégation de la Communauté à Tôkyô, utilisent pour leur communication.

L'influence du manga se nourrit de sa capacité à épouser en permanence les évolutions de la société et des mentalités. Ainsi, entre les années 1970 et la fin du XXe siècle, le scénario post-apocalyptique fondateur est-il passé de l'optimisme increvable de « Gen d'Hiroshima<sup>19</sup> » (*Hadashi no Gen*, 1972) à la plus grande incertitude sur l'avenir. De Goldorak à *Gundam* et *Evangelion*, les chocs simplistes entre les grosses machines du *mecha* ont fait place à l'exploration des angoisses existentielles de leurs jeunes pilotes, parmi lesquels les filles ont désormais le premier rôle. Depuis les années 1990, la belle aventure scientifique rêvée par Tezuka a viré au noir, entre pollution, manipulations génétiques et guerre virale. Et la passion de la tolérance fait parfois place à un néo-nationalisme aux relents inquiétants chez de nombreux jeunes auteurs à succès<sup>20</sup>.

<sup>14</sup> Ouvrages reliés, le plus souvent de format B5.

<sup>15</sup> Séries animées découpées en épisodes et utilisant les techniques « d'animation limitée » comme les séries télévisées, mais conçues pour être directement commercialisées en DVD ; elles ne passent pas à la télévision.

<sup>16</sup> On a fait beaucoup mieux depuis avec les univers virtuels d'Internet...

<sup>17</sup> Chiffres : *Shuppan Kagaku Kenkyûjô* (Publishing Research Institute), [www.ajpea.or.jp](http://www.ajpea.or.jp); Schodt, Frederik: *Dreamland Japan. Writings on Modern Manga*. Berkeley, Stonebridge Press, p.50

<sup>18</sup> En français : Albin Michel, 1989 (avec une préface de l'ancien ministre des Finances Christian Sautter !).

<sup>19</sup> De Keiji Nakazawa. Traduction : Vertige Graphic (2003-2006)

<sup>20</sup> Kobayashi Yoshinori, Hirokane Kenshi, Ikegami Ryoichi...

Au milieu des années 2000, le Japon est devenu le deuxième exportateur mondial de biens culturels. Les *media mix* autour du manga sont l'un des fleurons des « industries de contenu », devenues officiellement un pilier de l'économie japonaise restructurée après sa longue crise. La génération *otaku*, dont le refus de la société trop contraignante a été embrassé par la majorité des Japonais, a retrouvé sa place dans la nation. Tezuka a été élevé au rang des héros nationaux. Même si le manga connaît quelques difficultés – désaffection d'une partie des plus jeunes captés par les jeux vidéo, difficulté à retenir les baby-boomers vieillissants – il reste une composante essentielle de la culture populaire du Japon contemporain.