

#### Sébastien Langevin

Journaliste spécialisé bande dessinée et éducation, Sébastien Langevin a notamment animé la rédaction du magazine *Virus manga* avec Stéphane Ferrand. Ils ont publié en 2006 *Le Manga* aux éditions Milan, dans la collection « Les Essentiels » (voir notice 40).

## Représentations de l'adolescence dans le manga

Bien plus que la BD franco-belge, le manga apparaît comme un miroir de la société et de ses fantasmes. Une fois dépassés les clichés toujours associés à ce genre, on découvre que les mangas sont de signifiants révélateurs des aspirations et des inquiétudes des adolescents, et pas seulement japonais.

C'est l'autre tsunami ! Le terme japonais popularisé par le gigantesque raz-de-marée de décembre 2004 peut également s'appliquer au déferlement de la bande dessinée japonaise sur toutes les régions du monde. Le manga, mot japonais pour « bande dessinée » qui désigne en dehors de l'Archipel la production du pays, séduit en effet les amateurs de BD du monde entier. Les chiffres parlent d'eux-mêmes : en France, le manga a représenté à lui seul près de 40% des nouveautés de bande dessinée et près d'une vente sur trois en 2005<sup>1</sup>. Dans les autres pays européens où la tradition BD nationale est bien moins solide, les pourcentages augmentent encore significativement. Aux Etats-Unis, il se serait vendu l'an passé plus de mangas que de *comics books*, ces aventures de super héros comme Spiderman ou Superman.

Au-delà du phénomène de mode engendré par une Asie actuellement conquérante tant sur le plan économique que culturel et en dehors de leur aspect peu onéreux, le succès des mangas tient certes à un graphisme perçu comme moderne, mais surtout à une représentation particulière des adolescents, leur premier public, et de loin.

Il faut partir pour le Japon et se familiariser avec les habitudes éditoriales du Pays du soleil levant pour comprendre les origines de cette littérature graphique et son impact sur le jeune public. Toute série de bande dessinée paraît en premier lieu dans un magazine de prépublication, appelé *mangashi*. Plus de 150 *mangashi* paraissent chaque semaine, chaque quinzaine ou chaque mois, c'est selon. Ces magazines ont la particularité de s'adresser à un public particulièrement segmenté, d'abord selon des critères de sexe et d'âge. Ainsi, les trois principaux éditeurs nippons offrent toute une gamme de *mangashi*, chaque titre s'adressant à une catégorie bien précise de la population. Une adolescente de quatorze ans ne lira pas le même magazine qu'un garçon du même âge, mais n'achètera pas non plus celui que choisirait une fillette de dix ans... Cette segmentation très fine permet de proposer à chaque lecteur un contenu au plus près de ses attentes. En particulier,

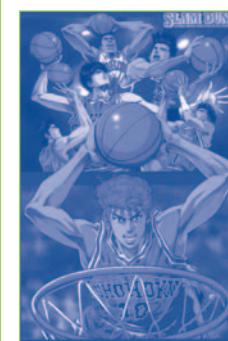
le sexe et l'âge des personnages principaux correspondent en tout point au lecteur cible. Cette représentation d'un héros miroir favorise ainsi un phénomène d'identification et de proximité qui dépasse largement les barrières géographiques et culturelles : les préoccupations de tous les adolescents de la planète portent sur la remise en cause de l'ordre établi, leur place dans la société, la sexualité et la violence...

### La quête initiatique

Ces magazines de prépublication éditent différentes séries sous forme de feuilleton : à chaque nouveau numéro, le lecteur retrouve la suite de son histoire. Et tant qu'une série reçoit un bon accueil, elle se poursuit. De très nombreuses séries se déploient ainsi sur plusieurs milliers de pages : une « surface » de narration qui permet de faire évoluer les personnages dans le temps et en particulier de faire grandir les jeunes héros. Dans les mangas pour garçons les plus classiques, l'histoire progresse ainsi : un jeune héros ignorant de tout commence à pratiquer une discipline sportive (le football dans *Olive et Tom*, le football américain dans *Eyeshield 21*, le basket dans *Slam Dunk*), une technique de combat (*Dragon Ball*, *Naruto...*), un jeu millénaire (le go dans *Hikaru no go*)... Il se lie d'amitié avec les premiers adversaires qui se trouvent sur son chemin et vit avec eux de nombreuses aventures, au cours desquelles il affronte des adversaires de plus en plus puissants. Dans ces *shōnen manga* (pour jeunes garçons), le héros est un enfant lorsqu'il débute l'aventure, et c'est un adulte à la fin — quelque 8 000 pages plus loin dans *Dragon Ball*, par exemple. Il s'agit d'un schéma narratif séculaire, et pas seulement oriental. Le chevalier du roman de Chrétien de Troyes *Perceval ou le conte du Graal* (écrit à la fin du XII<sup>e</sup> siècle) est un jeune garçon naïf, un « nice », élevé en retrait de la civilisation, tout comme Sangoku, le héros de *Dragon Ball*. L'un et l'autre décident un jour d'aller voir le monde, et l'un et l'autre devront trouver un objet (le Graal pour Perceval, les boules du Dragon pour Sangoku). Et les ressemblances entre les deux personnages ne s'arrêtent pas là (ils sont tous les deux orphelins d'un parent au moins, ils apprennent la sagesse auprès d'un vieil ermite reclus dans son château...). Cette structure, que l'on retrouve aussi dans *L'Odyssée d'Homère*, *Wilhelm Meister* de Goethe ou *Les trois mousquetaires*<sup>2</sup> d'Alexandre Dumas est en fait celle du roman de formation ou d'apprentissage.

### Valeurs absolues

Pour mûrir et gagner en sagesse, le jeune héros doit traverser des épreuves dangereuses et se battre. D'où l'image négative fréquemment renvoyée par le manga : « c'est violent ». D'une part, précisons que cette



violence s'apparente généralement davantage à de la bagarre qu'à des combats sanglants, du moins dans les ouvrages destinés aux plus jeunes. D'autre part, on se rend compte à la lecture que cette violence est toujours justifiée et moralisée : les bons se battent contre les méchants, on respecte son adversaire s'il se montre loyal et combat selon les règles de l'art. Là où notre société occidentale tente de nier la violence contenue en chaque être humain et de la stigmatiser comme forcément destructrice, l'Orient a su l'accepter, la domestiquer, et l'intégrer dans la société en lui reconnaissant des vertus, notamment la discipline et le travail sur soi : les arts martiaux sont tous inséparables d'un code de conduite très strict, parfois d'un système philosophique complet.

Plus encore, les mangas pour garçons véhiculent des valeurs essentielles à leurs yeux. Dans les années soixante-dix, *Weekly shonen jump*, le plus grand magazine de prépublication de l'Archipel – qui a lancé la plupart des grands succès de *shōnen*, de *Dragon Ball* jusqu'à *Naruto* – a effectué un grand sondage auprès de son lectorat pour savoir quels étaient les valeurs auxquelles ils accordaient le plus d'importance : « amitié », « persévérance » et « victoire » sont arrivées en tête des suffrages. Depuis lors, ces trois éléments sont les ingrédients de base de toute série publiée dans le magazine. Le manga ne se contente pas d'être une simple distraction : il a une telle audience au Pays du soleil levant qu'il assume un vrai rôle social. Comment pourrait-il en être autrement pour une nation aussi attachée à ses traditions culturelles et à sa cohésion ?

## Des ados qui sauvent le monde

Par ailleurs, la figure de l'adolescent qui doit sauver le monde peuple les mangas. Archipel d'îles frappé par de très fréquents tremblements de terre et seul pays de l'histoire de l'humanité à avoir été puni par la bombe atomique, le Japon vit dans l'appréhension permanente d'une catastrophe planétaire à venir. L'ensemble des mangas étant produit pour le seul marché intérieur, on note que l'action se situe dans l'immense majorité des cas au Japon, et plus particulièrement à Tokyo. Dans *Exaxxon*, le jeune héros doit prendre les commandes du seul robot géant capable d'arrêter l'invasion extra-terrestre. Dans cette série, l'humour est omniprésent et des jeunes femmes girondes entourent l'adolescent. Le schéma de base est exactement le même dans la série *Rahxephon*. En revanche, dans le manga culte *Evangelion*, le jeune héros « programmé » malgré lui par son père pour piloter un robot géant refuse d'accomplir sa mission, pourtant essentielle à la survie de l'humanité. Dépressif, cet adolescent souhaite se soustraire à l'autorité parentale, d'autant plus que celle-ci l'instrumentalise, mais il doit bien faire face à ses responsabilités... Dans *Larme ultime* également, des lycéens sont directement impliqués malgré eux dans un conflit planétaire d'une grande violence, et dont leur amour fera les frais.



Evangelion

Côté *shojo*, pour les jeunes filles, ce sont les magical girls qui doivent sauver le monde. Ainsi, dans *Card captor Sakura*, une jeune écolière mène une vie tout à fait normale le jour mais doit, le soir venu, retrouver des cartes maléfiques susceptibles de détruire la Terre.

## Journal d'une société en crise

La représentation de l'adolescente dans les *shojo* est moins nette. Traditionnellement, les mangas pour filles sont centrés sur les sentiments, les triangles amoureux et la vie quotidienne. Les jeunes Japonaises peuvent ainsi paraître bien naïves et perdues dans des histoires d'amour compliquées : dévoiler ses émotions peut nécessiter des milliers de pages ! Dans la société nippone, la place de la femme demeure ambiguë. Même si elles sont tenues de faire de bonnes études pour occuper des postes importants, les femmes sont assignées à résidence dès qu'elles ont des enfants. La lecture de cette littérature ne fait que renforcer l'archétype d'une femme fragile essentiellement préoccupée par l'amour. La figure de l'orpheline est récurrente (*Fruits basket*). Cette image de la jeune fille très sage obnubilée par la recherche du prince charmant est remise en jeu dans les *shojo manga* destinés aux adolescentes plus âgées. Des auteurs (toujours des femmes, comme c'est le cas pour l'ensemble des *shojo*) comme Yazawa Ai (*Nana*), Anno Moyoco (*Happy Mania*) ou Sakurazawa Erika (*Entre les draps*) décrivent des jeunes femmes beaucoup plus réalistes et nettement moins angéliques. En présentant des héroïnes également préoccupées par la sexualité ou leur avenir professionnel, elles dressent le portrait d'une nouvelle génération de Japonaises qui sera certainement moins docile et plus indépendante que les précédentes.

Alors que les mangas pour les plus jeunes mettent en scène des héros en herbe positifs et plein d'humour, les adolescents plus âgés se retrouvent dans un certain nombre de séries où les personnages sont ouvertement en conflit avec la société. Série à l'immense succès en France et au Japon, *GTO* (pour *Great teacher Onizuka*) présente un jeune homme qui s'engage dans l'enseignement pour mieux approcher les lycéennes... Au cours de trente volumes, les lecteurs ont pu suivre les aventures du protagoniste en *yankee* ou en *bozozoku*, noms donnés aux loubards ou rebelles. Devenu enseignant, Onizuka n'oubliera rien de son passé de petit délinquant : il tentera de résoudre les problèmes de ses élèves par des moyens non conventionnels. La critique du système éducatif japonais est des plus évidentes. Hyper compétitive, très rigide et ne laissant aucune place à la créativité personnelle, l'école nippone étouffe de nombreux jeunes. On croise très fréquemment des petits voyous dans des séries grand public comme *Slam Dunk* mais aussi chez des auteurs alternatifs comme Matsumoto Taiyo (*Printemps bleu*). Les héros de la fameuse série *Akira* sont en marge du système éducatif traditionnel. Dans de nombreux



Fruits basket



cas, ces rebelles sont reconnaissables à leur moyen de locomotion, la moto, et à leur QG, un lieu de non-droit d'où les adultes sont bannis : les toits des lycées. Dans le recueil de nouvelles *Printemps bleu*, on assiste notamment à la récupération des plus désespérés par les systèmes mafieux. L'auteur décrit ainsi des jeunes totalement désœuvrés qui se réfugient dans la violence gratuite pour tromper l'ennui et qui ont besoin de flirter avec la mort pour se sentir vivre<sup>3</sup>.

Soumis à une pression constante de la part de leur famille, de l'école et de la société en général, certains jeunes se réfugient dans des mondes imaginaires, créés de toutes pièces, et se replient sur eux-mêmes. Deux phénomènes illustrent parfaitement cette fuite, ce refus du monde extérieur : les *otaku* et l'*hikikomori*. Entièrement dédiés à leur passion (pour un manga, un dessin animé, une série TV, une chanteuse pop, Internet...), les *otaku* ne communiquent plus qu'avec d'autres mordus. Plus inquiétants encore, les *hikikomori* vivent reclus dans leur chambre pendant de longues périodes, parfois des années, et ce, sans contact physique avec leurs camarades d'école, amis ou parents. Des séries comme *Junk record of the last hero* ou *Rozen maiden* évoquent ces *hikikomori*. Dans *Junk*, le jeune *hikikomori* reçoit mystérieusement une combinaison dotée de superpouvoirs. Il sort alors masqué : va-t-il utiliser ces fantastiques pouvoirs pour faire le bien ou le mal ? Va-t-il aider cette société qu'il rejette ou la détruire ? Le héros de *Junk* a été victime du *ijime* (il a joué le rôle de tête de Turc). Des dizaines de milliers de jeunes subissent chaque jour des brimades physiques et verbales infligées par leurs camarades de classe, et ce, dans des proportions bien plus importantes qu'en Occident. Autre « phénomène » sociétal des plus préoccupants décrit par les mangas : dans *Le Cercle du suicide*, des adolescentes se retrouvent pour se suicider collectivement, une pratique de plus en plus courante au Japon.



hikikomori

## Des ados si loin, si proches

Quand on ne connaît pas la foisonnante variété de la production de mangas, il peut paraître étonnant que ces bandes dessinées ethnocentriques trouvent une si large audience dans le monde entier. Bien au-delà des raisons simplistes fréquemment avancées, il se trouve que les mangas se penchent sur l'adolescence comme aucune forme de production littéraire ne l'a jamais fait auparavant. D'une part, les valeurs tout asiatiques qu'ils véhiculent apparaissent comme salutaires à des jeunes occidentaux<sup>4</sup> que l'on dit en « manque de repères ». Les préoccupations fondamentales des adolescents sont donc les mêmes de par le monde : l'identification, la proximité affective et émotionnelle avec les héros sont donc maximales, même pour de jeunes Français, Allemands ou Australiens. En outre, la crise de société traversée par le Japon est certainement l'une des plus aiguës de la planète : le taux de natalité est l'un des plus faibles, alors que le taux de suicide est le plus

important au monde. Cette catastrophe démographique, à associer à un taux d'immigration proche de zéro, marque la faillite d'une société qui ne sait pas comment évoluer ni se renouveler, en panne d'imagination pour inventer son avenir. Les adolescents en sont les premières victimes, eux qui doivent trouver une place dans un modèle social et économique toujours aussi rigide, alors que leurs aspirations sont tout autres. Si l'adolescence peut se définir comme une période de rupture entre l'enfance et l'âge adulte, les adolescents japonais vivent certainement une rupture paroxystique, un traumatisme qu'ils expriment grâce à leur moyen d'expression privilégié, la bande dessinée. A la fois « outil » de socialisation et agent subversif, le manga illustre par sa diversité les contradictions des sociétés industrialisées, coincées entre un passé glorieux et un avenir incertain, tiraillées entre contraintes sociales et individualisme forcené. Et c'est aux adultes d'en tirer les conséquences...

## L'adolescence raisonnée d'Adachi

**Loin des quêtes initiatiques et des conflits de société, les bandes dessinées de Mitsuru Adachi distillent une vision subtile et contrastée de l'adolescence. Ses séries (*Touch*, *Katsu !*, *Rough*) reposent toutes ou presque sur les mêmes éléments : des adolescents se prennent de passion pour un sport et tentent par ce biais de gagner la considération de l'être secrètement aimé. Des histoires de famille viennent en général compliquer les choses. L'originalité d'Adachi est de s'attacher autant à ses héroïnes qu'à ses héros, s'adressant ainsi à un public mixte. Mélange d'action et de tendre poésie, le dessin de ce maître unanimement reconnu au Japon rythme à la perfection des histoires douces-amères, empreintes d'une discrète mélancolie pour le lecteur adulte.**

### Notes

1 Cf. « 2005, l'année de la "mangalisation" », le rapport annuel de Gilles Ratier, secrétaire général de l'Association des critiques et journalistes de bande dessinée. Disponible en ligne : [www.du9.org/IMG/Rapport\\_ACBD\\_2005.pdf](http://www.du9.org/IMG/Rapport_ACBD_2005.pdf)

2 Cf. l'article de Julien Bastide « Dumas, père du shonen ? », in *Virus manga*, n°1, janvier 2004.

3 Pour une étude plus complète de ce manga, lire l'article de Sébastien Langevin, « Printemps bleu », sur le site [www.animeland.com](http://www.animeland.com).

4 Sur le phénomène social du *ijime*, lire l'article de Nathalie B., « Le *ijime* à l'école » sur le site [www.animeland.com](http://www.animeland.com).



Rough!