HAL
open science

Les attentes des lecteurs du Weekly Shonen Jump et ses concurrents

Franck Dubosc

▶ To cite this version:

Franck Dubosc. Les attentes des lecteurs du Weekly Shonen Jump et ses concurrents. Art et histoire de l'art. 2016. ⟨dumas-01417279⟩

HAL Id: dumas-01417279

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01417279v1

Submitted on 15 Dec 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

Copyright - All rights reserved

Université de Pau et des Pays de l'Adour DUBOSC Franck
UFR Lettres, Langues, Sciences Humaines
Département Histoire de l'Art
Mémoire de recherche 2ème année

Les Attentes des lecteurs du Weekly Shonen Jump et ses concurrents

Tome 1

Sous la direction de Mme Forero-Mendoza, professeur d'art contemporain Septembre 2016

Page précédente :

Couverture du Weekly Shonen Jump n° 19, Shueisha, Japon, avril 2015

Avant-Propos

Cette réflexion traite du *manga*, la bande dessinée japonaise, et plus particulièrement du *Weekly Shonen Jump*, un magazine japonais publiant des *shonen*[1]. En regardant attentivement, on remarque que, dans chacune des séries du magazine, des codes graphiques, des thèmes et des types de personnages reviennent sans cesse et définissent le *manga* pour adolescent. Cette argumentation a donc pour but d'analyser tous les codes du genre afin de comprendre les attentes des lecteurs d'aujourd'hui. Même si, parfois, la réflexion semble tendre vers un catalogage de différents *manga*, il faut garder à l'esprit que le but est de démontrer les aspects qui ont plu ou déplu dans chacune des séries présentées. Ainsi, nous pourrons proposer un modèle de *shonen* susceptible d'avoir du succès aujourd'hui.

Le *manga* est un sujet qui me passionne (mon premiers travail traité d'un quatuor célèbre du genre, les CLAMP) et à chaque histoire que je lis, je m'interroge : pourquoi cette série plaît tant alors qu'une autre, assez similaire, n'a pas su toucher les lecteurs ? Est-ce dû à ses personnages ou à son dessin ? Quels étaient les *manga* qui avaient du succès il y a vingt ans ? En quoi sont-ils différents de ceux d'aujourd'hui ? Plusieurs questions auxquelles nous tenterons de répondre dans cette réflexion.

Mais, plus que de traiter un sujet qui me passionne, j'ai voulu appréhender le *manga* comme un art sérieux, avec ses codes et ses inspirations, au même titre que les grands mouvements artistiques occidentaux. Le but étant d'enlever tous les préjuger que l'on prête trop souvent à la bande dessinée japonaise.

Je ne parlerai que de la version papier des *manga* et non de leurs adaptations en *anime*, excepté si ces dernières sont nécessaires à la réflexion. J'ai également pris le parti d'utiliser les titres présents sur les couvertures françaises des *manga*. Par exemple, le *manga Saint Seiya* (titre original japonais) est titré *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque* en France. Je n'accorde pas en genre et en nombre les mots issus de la langue japonaise car ce sont des caractères japonais retranscrits en alphabet grec à partir de la prononciation du mot[2] (par exemple, même au pluriel, *manga* ne prend pas de « s »). Enfin je prends comme date de début et de fin d'un

---

[1] *Manga* pour adolescents (*cf*. Introduction).

[2] Certains articles ou livres font les accords, d'autres non.

manga l'année de publication du premier et dernier chapitre dans son magazine de prépublication au Japon, et non les dates de sortie du premier et dernier tome.

Les plus grandes difficultés pour ce travail ont été le manque d'information. Seuls quelques livres traitent de l'histoire général du *manga*. De plus, aucune réflexion approfondie n'a été proposée sur les *shonen* : très peu de termes sont officiels. J'ai donc utiliser un vocabulaire emprunté à la littérature, à l'art et parfois même à l'audiovisuel pour définir les différents codes du genre. Enfin, aucunes recherches n'ont été faites sur les attentes des lecteurs. Là encore, les observations apportées sur ce thème en littérature ont été utiles.

En revanche, la liste des *manga* à traiter a été rapidement dressée puisque c'est un univers dans lequel je suis immergé depuis longtemps. Ainsi, l'étude de la plupart d'entre eux s'est faite aisément. Il s'agit de scénario, de dessins et de personnages que je connais, il ne me restait plus qu'à les définir avec des mots.

J'espère donc réussir à vous faire découvrir ma passion et à changer - ou confirmer - le regard que vous avez sur le *manga*.

Remerciements

Je souhaite adresser des remerciements aux personnes qui m'ont permis de vous présenter ce mémoire tel qu'il est aujourd'hui.

Tout d'abord, je remercie Mme. Forero Mendoza Sabine, ma directrice de recherche et professeure à l'Université de Pau et des Pays de l'Adour, pour ses conseils avisés, sa présence et sa compréhension. Je lui suis reconnaissant pour la chance qu'elle m'a offert de travailler sur un tel sujet, mais aussi du temps qu'elle m'a consacré en sachant toujours rester à l'écoute.

Enfin, je remercie Mme. Fauqué Christiane, professeure de français à la retraite, pour sa relecture attentive. Grâce à ses précieux conseils en matière d'orthographe, de grammaire et d'expression, je suis fier de ce travail qui me tient tant à cœur.

Introduction

Dragon Ball, *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque*, *One Piece* ou encore *Naruto*, autant de titres célèbres qui ont fait la renommée du *manga* dans le monde. Ces œuvres ont au moins un point commun : elles trouvent toutes leurs origines dans un magazine de prépublication japonais, le *Weekly Shonen Jump*.

Ce magazine a été créé au Japon en 1968 par les éditions *Shueisha* et est, à l'origine, un bimensuel pour les adolescents[1]. Il est alors simplement nommé *Shonen Jump*. Il paraît en alternance avec un autre bimensuel, le *Shonen Book* (fondé en 1958 par le même éditeur), qui est à ce moment-là en concurrence avec le *Weekly Shonen Magazine* (aux éditions Kodansha) et le *Weekly Shonen Sunday* (aux éditions Shogakukan). C'est pour son vingtième numéro que le *Shonen Jump* fusionne avec le *Shonen Book* pour devenir un hebdomadaire : le *Weekly Shonen Jump*[2].

Le magazine est, depuis sa création, le fer de lance de l'éditeur Shueisha. Au Japon, chaque éditeur de *manga* a son propre magazine de prépublication[3] : Kodansha a le *Weekly Shonen Magazine*, Akita Shoten le *Weekly Shonen Champion*, etc… Néanmoins, aucun de ces hebdomadaires n'arrive à atteindre la notoriété et la couverture internationale du *Weekly Shonen Jump*.

Concrètement, le magazine ressemble à un annuaire téléphonique : c'est un pavé de cinq cents pages fait avec un papier de médiocre qualité, ce qui explique son prix bas malgré son épaisseur, soit 255 yens[4]. C'est un fascicule fait pour être lu puis jeté, pas collectionné.

Bien qu'il reste le grand leader du marché, nous sommes loin, d'un point de vue économique, de l'âge d'or des années 90. En effet, cette période a vu exploser la popularité du genre *manga* dans le monde entier. À cette époque-là, le magazine dépassait les six millions de vente par semaine alors qu'aujourd'hui, il atteint seulement les trois millions d'exemplaires

---

[1] *Shonen* signifie adolescent (garçon)

[2] Mais il est courant d'abréger le nom du *Weekly Shonen Jump* en *Shonen Jump*, ou plus simplement en *Jump*.

[3] On parle de prépublication dans le monde du *manga* pour désigner la sortie des chapitres d'une série un à un de manière hebdomadaire, mensuelle, bimensuelle ou trimestrielle. Les chapitres sortis sont ensuite compilés pour former un volume.

[4] Environ 2 euros.

hebdomadaires. Cela reste, toutefois, très enviable, d'autant que ces chiffres restent stables en un temps où le numérique prend généralement le pas sur le format papier. Il faut aussi souligner que le *Jump* s'est développé à l'international via une édition anglaise, distribuée numériquement. Cette dernière propose une sélection des séries en cours accompagnées de plus grands classiques comme *Dragon Ball*.

Parlons à présent du mode de fonctionnement du magazine. Concrètement, cela ressemble beaucoup à la production des séries américaines[1]. Chaque semaine, le magazine publie un chapitre[2] de vingt séries en cours. Lorsqu'un certain nombre de chapitres d'une série est sorti, le *manga* est publié en volume relié dans le commerce. Prenons l'exemple de *One Piece* : tous les sept jours, un chapitre paraît dans les pages du *Jump* et cela durant dix semaines ; les dix chapitres composeront un volume, et ainsi de suite. Évidemment, le magazine ne sort pas les semaines de fêtes, comme celle du nouvel an, et les auteurs ont droit à des temps de repos. Mais, on l'aura compris, le rythme reste soutenu et le travail est éprouvant[3].

Chaque série, à ses débuts, est minutieusement choisie par les éditeurs du magazine qui décident quel *manga* a sa place dans le *Shonen Jump*. Un *mangaka* peut proposer trois chapitres à un éditeur qui jugera si la série a des chances de fonctionner mais, il peut aussi, dans un premier temps, passer par un concours. Dans ce cas de figure, l'auteur dessine une histoire courte, généralement d'une soixantaine de pages, qui est publiée dans un magazine annexe du *Jump*[4]. S'il remporte le concours organisé par le magazine, grâce aux votes des lecteurs, alors il peut espérer voir son histoire être déclinée en série hebdomadaire dans le *Jump*. Soulignons qu'un auteur déjà connu, ayant écrit un *manga* à succès, a plus de chance de se retrouver dans les pages du magazine qu'un *mangaka* débutant voire un amateur.

---

[1] C'est peut-être ce format qui est à l'origine du succès du *manga* au Japon : les séries émergeaient à la même époque et remportaient un franc succès. En effet, ce support permet un développement plus approfondi des personnages, même secondaires, de s'attarder sur chacun d'eux, mais aussi de créer un monde, un univers, vaste et précis.

[2] Un chapitre fait en moyenne vingt pages, sauf le premier qui se compose d'une cinquantaine de pages.

[3] Eiichiro Oda, auteur de *One Piece*, de son propre aveu, ne dort pas plus de cinq heures par nuit et n'a pas un mode de vie très sain. La santé du *mangaka* préoccupe les fans puisqu'il prend régulièrement des semaines de repos pour problèmes de santé.

[4] Nous pouvons citer le *Shonen Jump Next* (anciennement *Akamaru Jump* créé en 1968 parallèlement au *Shonen Jump* alors bimensuel afin de combler les périodes de non publication) par exemple.

Cependant, pour que de nouveaux *manga* débutent, il faut que d'autres s'arrêtent. Là encore, c'est l'équipe éditoriale qui décide quelle série est stoppée en se basant sur la popularité du *manga*. En effet, à la fin de chaque numéro du *Jump*, un formulaire demande aux lecteurs quels sont les trois chapitres qu'ils ont le plus appréciés et ceux qu'ils ont le moins aimés. Chaque semaine un classement dévoile quel *manga*, est le plus populaire mais aussi celui qui l'est moins. En cas de mauvaise position, le *mangaka* discute avec son éditeur des choix à faire, tant dans le scénario que dans le dessin, afin de tenter de remonter dans le classement la semaine suivante. Malheureusement, si un titre reste trop longtemps dans le bas du classement, il est arrêté et remplacé par un nouveau. Généralement, une série impopulaire s'arrête à son troisième tome relié. L'auteur est prévenu afin de pouvoir donner une conclusion satisfaisante à son histoire. Cependant certaines séries sont parfois annulées au bout d'un seul tome. Il arrive aussi qu'elles le soient au terme de cinq voire plus. Mais celles qui dépassent les dix tomes sont rarement stoppées : atteindre un tel niveau étant le reflet d'un réel succès.

Certains *manga*, néanmoins, semblent ne pas être régis pas cette loi. Tel est le cas du célèbre titre de Tite Kubo, *Bleach*, débuté en 2001 et comptant actuellement soixante-dix tomes au Japon. Bien que le *manga* ne mobilise plus autant les foules qu'à ses débuts et qu'il reste dans le fond du classement, il continue sa route. Trois facteurs peuvent expliquer cette survie : les volumes reliés se vendent très bien au Japon[1], une série aussi ancienne ne peut pas être stoppée de manière abrupte, enfin, le *manga* possède une renommée internationale non négligeable. De ce fait, il en résulte que la série, qui a débuté son arc narratif final[2], va arriver doucement vers sa fin naturelle et planifiée. Un autre exemple de *manga* impopulaire dans le *Jump* est *Isobe Isobee Monogatari*, un *gag manga*[3] dessiné dans le style des vieilles estampes japonaises qui narre le quotidien d'un samouraï. Publié à un rythme irrégulier (un chapitre,

---

[1] Entre 250 000 et 300 000 exemplaires par tome au Japon.

[2] Un arc narratif désigne une histoire qui se compose de plusieurs chapitres, avec un début, un milieu et une fin. Tous les arcs réunis composent la trame principale du *manga*. Il est courant de voir des *shonen* relativement longs se découper en arcs, chacun d'eux étant généralement centrés sur un opposant à vaincre. Par exemple, dans *One Piece*, on nomme « arc Alabasta » toute l'histoire qui consiste à sauver l'île d'Alabasta des griffes de Crocodile. Après le dénouement, s'en suit « l'arc Skypiea » qui développe l'histoire d'une île dans le ciel et comment y accéder. Chaque arc voit l'apparition de nouveaux personnages secondaires mais les protagonistes restent les mêmes.

[3] *Manga* uniquement humoristique aux traits atypiques sans réelle histoire suivie (pas de climax, de tension…).

généralement des chapitres de dix pages[1], toutes les deux ou trois semaines), ce *manga* est un cas singulier dans le paysage des séries du *Jump*. Il est toujours dernier du classement, sans que l'on sache si c'est « normal » ou si le *manga* est effectivement très impopulaire. Commencé en 2013, il continue néanmoins son petit bonhomme de chemin et va même bientôt bénéficier d'une adaptation en série animée. Personne ne peut expliquer pourquoi et comment ce *manga* reste dans le magazine. La vente des tomes n'est pas mirobolante et le succès international n'est même pas à prendre en compte, étant donné que le *manga* n'est édité dans aucun autre pays. Son humour et son dessin typiquement japonais en font un titre difficilement exploitable à l'étranger.

Mais si *Isobe Isobee Monogatari* est un cas à part, d'autres séries restent intouchables pour une simple raison : leur succès au pays du soleil levant et à l'étranger. C'est notamment le cas de *One Piece*, de Eiichiro Oda, débuté en 1997 qui a atteint les quatre-vingts volumes[2]. Cette série narrant les aventures d'un petit équipage de pirates est le *manga* le plus vendu au Japon et dans le monde. Chaque chapitre qui paraît dans le *Jump* se situe en moyenne dans les cinq premiers du classement, et chaque tome est premier des ventes à sa sortie. *One Piece* est le leader du marché au Japon, mais aussi en France où il a mis un peu de temps à s'imposer. En 2015, il a obtenu le record du monde de la « bande dessinée » la plus imprimée de l'histoire avec 320 866 000 exemplaires depuis 1997, dépassant le célèbre *Dragon Ball*, d'Akira Toriyama[3]. À un tel niveau d'excellence, le *manga* n'est plus en danger d'annulation et, plus encore, l'auteur a carte blanche pour donner la direction qu'il souhaite à son histoire. En effet, quand un *manga* a autant d'ancienneté et de succès, l'éditeur se contente de récupérer les planches pour les publier et il ne donne plus son opinion pour discuter de la suite des événements du *manga*. *Dragon Ball*, qui a contribué au développement du *manga* dans le monde, et *Naruto*, terminé à son soixante-dixième tome, sont dans le même cas. Leur fin respective n'est que le choix délibéré et planifié par l'auteur et non la conséquence d'une impopularité.

Considérant le fait qu'une série est publiée dans le *Weekly Shonen Jump* parce qu'elle a été choisie par les éditeurs et qu'elle ne doit sa survie qu'à son succès auprès du public, on peut

---

[1] Contre vingt pour une série classique.

[2] Et le *manga* n'est pas prêt de se terminer puisqu'il devrait dépasser les cent tomes publiés.

[3] Eiichiro Oda s'est toujours revendiqué comme étant un grand fan de *Dragon Ball* et considère Akira Toriyama comme son mentor. Beaucoup de références à *Dragon Ball* sont faites dans *One Piece*.

soulever plusieurs questions. Qu'est-ce qui fait qu'une série du magazine trouve son public et pas une autre ? Peut-on, de ce fait, prédire quelle série va fonctionner ?

Différentes hypothèses sont alors à mettre en relief. On peut penser que les choix éditoriaux sont dictés par des éléments scénaristiques, thématiques et graphiques. Un bon scénario et/ou un dessin novateur seraient, de ce fait, l'explication du succès d'une série. C'est sur ses hypothèses que nous allons développer notre réflexion. Dans un premier temps, nous nous arrêterons sur les scénarii des différents *shonen* du *Jump*. Ceux-ci se déploient sur un large éventail allant du fantastique, qui a tendance aujourd'hui à s'essouffler, jusqu'à des thèmes plus réels et plus graves. Ensuite, nous aborderons le point du graphisme, dont le style est en perpétuelle évolution, passant de la tradition du trait « négligé » au dessin plus « soigné ». Une fois ces analyses effectuées, nous consacrerons une dernière partie aux concurrents des séries du *Jump*, celles qui mettent en danger la popularité de ces *manga* mais qui sont aussi révélatrices des attentes des lecteurs. Nous verrons donc les autres *shonen* à succès publiés dans d'autres magazines, mais aussi, les *seinen*[1], un genre de plus en plus présent et populaire grâce à une génération de fans qui a grandi avec le *manga*. Ces lecteurs cherchent des scénarii plus surprenants, là où les *shonen* ont tendance à recycler les mêmes codes, avec des thèmes plus matures et des dessins plus osés.

Nous verrons ainsi s'il est possible de déterminer des phases qui constituent l'histoire du *Weekly Shonen Jump*. Si tel est le cas, ces phases valent-elles pour toute l'histoire du *shonen* ?

[1] Genre de *manga* ayant pour cible éditoriale les jeunes adultes de sexe masculin. Certains *seinen* s'adresse même à des personnes plus âgées.

Chapitre I

Le Scénario : au croisement des attentes scénaristiques

Aujourd'hui, les attentes scénaristiques des lecteurs du *Weekly Shonen Jump* sont tout à fait différentes de celles que pouvaient avoir les lecteurs de *Dragon Ball* dans les années quatre-vingt, par exemple. À cette époque, le genre était en pleine expansion et nouveau pour beaucoup. De ce fait, tout récit semblait original car un *manga* sortait dans un quasi « désert d'information »[1]. Ce n'est plus le cas aujourd'hui : les lecteurs sont pour la plupart des « initiés » qui ont grandi avec le *manga* depuis leur plus jeune âge. Ils connaissent les classiques du genre et sont à la recherche de quelque chose de neuf et de moins prévisible.

I/ L'essoufflement du fantastique

a) Aux origines du genre : des succès incontestables

Les *shonen* fantastiques, au sens le plus large du terme[2], sont aujourd'hui des *manga* qui peinent à trouver un public, ou tout du moins à avoir un rayonnement aussi fort que *Dragon Ball* ou *One Piece*. Pourtant, à l'origine, le fantastique est un genre majeur qui a contribué au succès international de la bande dessinée japonaise. En effet, lorsque l'on parle de *manga*, on ne peut pas s'empêcher de penser au titre mondialement connu *Dragon Ball*. Véritable classique du genre débuté en 1984, il est un pilier[3] qui a permis le développement du marché du *manga* dans le monde. En 1986, avec le début de la série animée et son apparition sur les écrans du monde entier, le *manga* gagne en notoriété et les éditeurs sautent sur l'occasion pour le publier

---

[1] Pour reprendre l'expression de Hans Robert Jauss dans *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, 1978

[2] On prendra en compte les histoires où le surnaturel est partie intégrante de notre monde mais aussi celles où l'auteur crée un monde fictif vaste qui n'a rien à voir avec le nôtre.

[3] Le terme de « pilier » est courant dans l'univers du *manga* : il désigne une œuvre au succès indéniable, faisant partie de l'essence même du magazine.

dans les rayons. Dès lors, la machine *Dragon Ball* est lancée. Chaque enfant de la « génération Dorothée » a un exemplaire de la célèbre histoire de Son Goku. Qu'est ce qui a pu faire le succès de cet incontournable qui, aujourd'hui encore, est lu par de jeunes lecteurs ?

Dragon Ball (figure 1.1), c'est l'histoire d'un étrange enfant arborant une queue de singe, Son Goku, qui vit isolé de tout dans une petite maison où l'a élevé son grand-père adoptif, décédé. Son quotidien paisible, où les animaux sont ses seuls amis, est bouleversé quand arrive une jeune fille venue de la ville, Bulma, alors à la recherche de boules de cristal censées réaliser les vœux. Son Goku en possède une mais refuse de lui donner. Il décide alors de partir avec la jeune fille pour un voyage parfois dangereux, dans un monde imaginaire fortement inspiré du nôtre. Néanmoins, la première chasse des boules de cristal se clôture rapidement (seulement deux tomes) et l'histoire prend une tournure différente, se focalisant sur les arts martiaux, les combats que doit livrer le héros[1] mais surtout sur ses origines peu communes.

En effet, il serait bien mal avisé de réduire l'histoire de *Dragon Ball* à une simple succession de batailles et d'épisodes de chasse de boules de cristal magiques. *Dragon Ball* est avant tout l'histoire de toute une vie, celle de Son Goku. Au début de l'histoire, le héros n'a que onze ans[2] (figure 1.2), mais il évolue et grandit au fil du récit. Après une ellipse de cinq ans, Son Goku est un adulte (figure 1.3), marié à Chichi et père de Son Gohan puis, plus tard, d'un second fils, Son Goten. On apprend aussi qu'il vient d'une autre planète détruite, Vegeta, et qu'il a un frère, Raditz. À la fin de l'histoire, le héros a vécu nombre d'aventures, il est mort puis a ressuscité et a une petite fille Pan, enfant de Son Gohan et Videl. Au final, le lecteur peut dessiner un véritable arbre généalogique s'il a suivi toutes les péripéties de Son Goku. Un développement narratif qui demande de suivre assidûment le récit.

Il faut reconnaître que *Dragon Ball* reprend les éléments du schéma actanciel. On y trouve un héros, des adjuvants et des opposants dont les actions font évoluer une quête vers un objectif précis. Son Goku est souvent aidé dans ses aventures pour vaincre les obstacles. Par exemple, Bulma est la première personne qu'il rencontre et c'est avec elle qu'il vit ses premières aventures. Plus tard dans le récit, Son Goku rencontre Krilin, un jeune garçon qui suit le même entraînement que lui. Chaque histoire apporte son lot de nouveaux personnages.

---

[1] Toujours sur fond de recherche des Dragon Balls.

[2] Même s'il prétend en avoir quatorze parce qu'il ne sait pas compter.

En effet, le récit est découpé en plusieurs arcs narratifs dont chacun se réfère à un antagoniste principal et ses subordonnés que le héros et ses alliés doivent vaincre. Parmi ces personnages, le héros a un rival, en l'occurrence, Vegeta (figure 1.4). Ténébreux et charismatique, ce dernier est d'abord présenté comme un opposant qui cherche à être le plus fort et à surpasser Son Goku. Mais il finit par fonder une famille[1] et, même, par aider le héros dans les combats qu'il doit mener.

Ce schéma, simple et efficace, implique des personnages et un récit très codifiés. Nouveau à l'époque de *Dragon Ball*, il l'est beaucoup moins aujourd'hui car il est beaucoup plus répandu. Toutes les facettes de ce genre ont été abordées et le lecteur n'est guère plus surpris. Ce sous-genre de *shonen* est appelé « *nekketsu* », littéralement « sang bouillant ». Il doit ce nom à ses personnages qui doivent se dépasser pour surmonter les obstacles. Le héros, honnête, innocent et justicier, parfois naïf, doit servir d'exemple moral pour les jeunes lecteurs.

L'histoire de *Dragon Ball* et ses personnages seront la source d'inspiration de nombreux *manga* des années quatre-vingt-dix dont le plus grand exemple reste *One Piece* de Eiichiro Oda, débuté en 1997 (figure 1.5). Ce *manga* conte les péripéties d'un jeune pirate, Luffy, qui part sillonner les mers à la recherche d'un trésor légendaire : le One Piece. Luffy détient le pouvoir étrange d'avoir un corps en caoutchouc et d'allonger ses membres grâce à un fruit du démon[2]. Au gré de ses aventures, il rencontre des compagnons de voyage qui constitueront son équipage.

L'histoire d'Eiichiro Oda présente beaucoup de similitudes avec *Dragon Ball*. Premièrement, les héros sont à la recherche de quelque chose, ici, un trésor. Néanmoins, cette chasse n'est qu'un prétexte pour développer une histoire plus profonde sur chaque personnage mais aussi de décrire un monde imaginaire complexe, parfois inspiré du nôtre. Deuxièmement, *One Piece* se révèle un *shonen nekketsu* basique, avec des arcs narratifs initialement courts puis de plus en plus longs, et des opposants à la force croissante, à l'image de son prédécesseur *Dragon Ball*. Troisièmement, les personnages se ressemblent : Luffy est un héros fort et juste mais niais et un peu stupide, tout comme Son Goku ; Zoro, le charismatique vice-capitaine de Luffy, cherche à devenir toujours plus fort, à l'instar de Vegeta ; il y a encore Nami, la navigatrice, dont le caractère fort se rapproche de celui de Bulma et qui n'est pas non plus une

---

[1] Avec Bulma, il aura deux enfants : Trunks et Bra.

[2] Fruit magique qui confère à celui qui le mange un pouvoir particulier comme celui d'avoir un corps en caoutchouc ou de pouvoir créer et contrôler de la neige, par exemple.

grande combattante. Ensuite, il y a un détail souvent oublié : les prénoms sont simples à retenir. En effet, les auteurs ne nomment pas leurs personnages principaux avec des prénoms japonais complexes ayant un sens caché comme Ichigo (littéralement « fraise » ou « premier né ») ou Kurogane (« acier noir »). Ils préfèrent Bulma, Chichi, Vegeta ou Trunks (pour *Dragon Ball*) ; Luffy, Zoro ou Sanji (pour *One Piece*). Des prénoms faciles à retenir mais surtout universels, ce qui rapproche ainsi les lecteurs occidentaux des personnages et donc de leur histoire.

Enfin, il ne faut pas omettre l'humour. Point crucial de tout bon *shonen*, il est, dans ces deux *manga*, poussé jusqu'à l'absurde. Les *mangaka* avouent eux-mêmes s'amuser à dessiner leur histoire avec des personnages au caractère atypique et qui tombent souvent dans des situations absurdes. Or le recours à l'humour est l'un des meilleurs moyens pour transmettre des valeurs ou un message fort auprès des jeunes. De plus, une histoire où l'on rit toutes les deux pages est une histoire qui touche plus facilement un large public.

Le fait que le *manga* d'Eiichiro Oda soit proche d'un point de vue scénaristique de celui d'Akira Toriyama n'est pas un problème puisque *One Piece* est apparu à l'âge d'or du *manga* et lorsque les lecteurs cherchaient une histoire qui leur rappelait celle de Son Goku. *One Piece* est un *manga* qui n'a pas souffert de la comparaison avec les autres puisque les lecteurs étaient moins initiés et avaient moins d'attentes.

Le point important qui différencie *One Piece* de *Dragon Ball*, c'est le rêve. En effet, le *manga* sur les pirates met en avant l'envie de se surpasser pour réaliser ses rêves, ses ambitions et d'aller au-delà de ce en quoi on croit. Luffy, par exemple, est prêt à prendre la mer seul sur une barque pour trouver le One Piece ou encore à défier le gouvernement mondial pour sauver son amie, accusée comme criminelle. C'est le thème central de l'histoire qui fera de *One Piece* le succès qu'il est aujourd'hui. L'auteur fait en sorte que tous les enfants, et même les personnes plus âgées, veuillent prendre exemple sur le héros et ses coéquipiers, créant ainsi un sentiment de proximité entre le lecteur et ses personnages. La notion de rêve et de but à atteindre est moins soulignée dans l'œuvre d'Akira Toriyama mais elle deviendra, avec *One Piece*, un point essentiel de tous les *shonen nekketsu*. En ce sens, le *mangaka* passe d'un statut d'élève à celui de mentor et se place au même niveau que celui qu'il adule en imposant de nouvelles règles dans le genre. Tous les *mangaka* d'aujourd'hui ont grandi avec *One Piece*[1], s'en inspirent et prennent exemple sur lui.

---

[1] À l'instar d'Eiichiro Oda qui a toujours connu *Dragon Ball*.

L'autre manga à succès de la même période que *One Piece*, et héritier de *Dragon Ball*, c'est *Naruto* (figure 1.6). L'œuvre de Masashi Kishimoto, débutée en 1999[1], raconte l'histoire d'un jeune ninja, qui a donné son nom au *manga*, turbulent et orphelin, dans un monde rétro-futuriste scindé en cinq grands pays où les ninjas et les samouraïs sont la seule puissance militaire. Naruto est détesté de tous puisqu'il abrite en lui Kyubi, le démon-renard à neuf queues qui avait ravagé leur village, Konoha. Néanmoins, le jeune garçon ignore tout de sa vraie nature et vit très mal ce rejet. Il cherche par tous les moyens à attirer l'attention et veut devenir Hokage, le chef du village et du Pays du Feu.

Si *Naruto* est une histoire proche de *Dragon Ball*, c'est avant tout parce que les deux récits s'inspirent d'un même roman classique de la littérature chinoise : *Le Voyage en Occident*, datant du XVIème siècle. Pour l'œuvre de Toriyama, la plus grande similitude se voit à travers les personnages principaux : Son Goku se rapproche de Sun Wukong (figure 1.7) et en garde plusieurs éléments comme le bâton, le nuage magique ou encore la queue de singe. On peut aussi ajouter à cela le thème du voyage initiatique. Dans *Naruto*, les ninjas sont au service d'un Kage, tout comme les personnages du *Voyage en Occiden*t sont aux ordres du bonze. De plus, *Naruto* et *Dragon Ball* reprennent de nombreuses caractéristiques de la société chinoise et les notions de recherche des origines, de disciple et d'entraînement sont présentes dans tous ces récits.

Au-delà de cela, *Naruto* est différent de *Dragon Ball*, et même de *One Piece*. Le *manga* n'est pas un voyage initiatique, même si les thèmes de l'apprentissage, de passage à l'âge adulte et de rêves restent essentiels. Dans l'histoire du jeune ninja, Masashi Kishimoto présente davantage l'attachement à une nation. Naruto est prêt à tout pour défendre son pays, sa terre natale, même si ses habitants ne veulent pas de lui. Puis le déroulement des évènements va peu à peu mené à une guerre où le héros aura un rôle crucial. Par ses actions, Naruto va changer les à priori négatifs à son sujet et se faire accepter. L'auteur fait alors passer un message simple : il ne faut pas haïr ceux qui nous rejettent mais simplement leur montrer, par nos actes, qui nous sommes vraiment.

Par ailleurs, *Naruto* reste très proche des *shonen* « post *Dragon Ball* » des années quatre-vingt-dix. Le schéma actantiel est toujours méticuleusement respecté : le héros est un modèle de justice, mais il est un peu bête ; il a un rival charismatique et ténébreux ; il y a une jeune fille

[1] Et terminée en 2014, compilée en 72 tomes.

belle et au caractère bien trempé et des opposants de plus en plus forts. Le thème du rêve à réaliser est lui aussi, bien présent bien que moins important que dans *One Piece* : Naruto souhaite devenir Hokage, mais ce qu'il veut réellement, c'est protéger sa patrie. Son rêve n'est pas une lubie, contrairement à celui de Luffy qui part à la recherche du One Piece avant tout pour vivre une grande aventure. Les messages des deux *manga* sont différents : l'un dit qu'il faut tout faire pour protéger ceux à qui on tient et le second parle de vivre sa vie comme on le souhaite et sans regret[1].

Encore une fois, *Naruto* a été publié peu après la fin de *Dragon Ball* et lors de l'essor international du *manga*, ce qui lui a permis de vite trouver son public, de la même manière que *One Piece*.

Chacun de ces trois *manga* se sert du voyage initiatique comme d'un moyen pour dénoncer des travers de notre société. C'est notamment le cas de *One Piece* : les héros voguent d'île en île, dotée pour chacune de son propre gouvernement. Le thème le plus récurrent est le despotisme confronté à un règne pacifique : un pays où régnait la paix se retrouve aux mains d'un homme qui instaure un régime totalitaire en ayant, par divers moyens, le soutien du peuple. L'exemple le plus parlant est celui d'Alabasta, où Crocodile se fait passer pour un héros aux yeux de la population alors que, dans l'ombre, il dirige une société secrète qui projette de renverser le gouvernement. Il arrive à changer l'image du roi, pourtant bon, au travers d'un scandale qui mènera au soulèvement d'une armée révolutionnaire. Les échanges entre le roi d'Alabasta et Crocodile sont souvent forts : ils opposent le mode de penser d'une personne qui fait passer son peuple avant tout le reste, à celui d'un homme qui ne pense qu'à lui et traite ses concitoyens comme des êtres inférieurs.

Ce thème est traité plus généralement dans *Naruto*. Chacun des cinq grands pays qui composent le monde créé par Masashi Kishimoto représente une manière différente de gouverner. Ainsi, le Pays du Feu a un système pacifique et d'union internationale alors que le Pays de l'Eau mise tout sur sa puissance militaire et l'individualisme. Au fil de l'histoire et par le biais de points de vue différents selon les personnages, l'auteur démontre les qualités et les défauts de chaque gouvernement, sans émettre un avis tranché sur la meilleure politique à avoir.

---

[1] Il ne faut néanmoins pas penser que *One Piece* ne met pas l'accent sur l'amitié. Cette notion est l'un des piliers de tous les *shonen nekketsu* : se dépasser pour ses amis et sa famille.

Cependant, il est important de souligner qu'aujourd'hui, les *shonen* proches d'histoires comme celles *Dragon Ball*, *One Piece* ou *Naruto* ont moins de succès qu'auparavant. En effet, le genre a été exploré sous de nombreuses formes et le lecteur est désormais lassé. Les *manga* qui racontent des aventures fantastiques épiques sur fond de rêves à réaliser ne font plus recette car le spectateur veut quelque chose de nouveau. C'est bien ce que démontre la disparition progressive de ce genre d'histoire.

Mais un *manga* vient contredire cette vérité : *Black Clover* (figure 1.8), de Yuuki Tabata, débuté en 2015. Il raconte l'histoire d'Aster et Yuno, deux orphelins, l'un casse-cou, l'autre calme et intelligent. Tous deux deviennent des magiciens. Bien que Yuno soit un génie dans le domaine et Aster un magicien raté, tous deux sont amis et aussi rivaux pour devenir le roi-magicien.

Ce *manga*, très classique, se rapproche beaucoup de *Naruto* : Aster ressemble à Naruto et Yuno à Sasuke, le rival et ami du héros ninja. Le but des personnages principaux est le même, bien qu'ils ne semblent pas bien partis pour le réaliser. Cette proximité semble avoir joué en faveur de *Black Clover*. En effet, cette histoire peu originale n'aurait sans doute pas trouvé son public il y a une dizaine d'années, quand *Naruto* était à son apogée. Mais aujourd'hui, le *manga* du ninja le plus célèbre du Japon est terminé et *Black Clover* l'a « remplacé » dans le cœur des lecteurs. Finalement, ce dernier se trouve souvent classé dans le top cinq des *manga* les plus populaires du magazine et ce succès étonnant peut s'expliquer par la fin de *Naruto*.

L'autre classique historique du *Shonen Jump*, qui a permis le développement du *manga* sur le plan international, au même titre que *Dragon Ball*, est *Saint Seiya, les Chevalier du Zodiaque* (figure 1.9), de Masami Kurumada.

Ce *manga* « culte », paru dans les années quatre-vingt, raconte l'histoire de Seiya, jeune orphelin, qui s'est entraîné toute sa vie en Grèce pour devenir l'un des chevaliers du Zodiaque protégeant la déesse Athéna. Alors qu'il atteint enfin son but, il retourne dans son pays natal, le Japon, pour un tournoi qui voit s'affronter tous les nouveaux chevaliers de bronze. Mais cet événement sera vite interrompu.

Saint Seiya, les Chevaliers du Zodiaque reprend les grandes caractéristiques des *shonen nekketsu* cités plus haut (voir schéma actanciel), dont l'une des plus communes : le tournoi. C'est un filon très utilisé qui permet d'introduire des combats rythmés et intenses qui tiennent en haleine le lecteur mais qui ensuite débouchent sur une histoire plus vaste. Le *manga* de Kurumada ainsi que *Dragon Ball* sont les premiers à l'utiliser, respectivement dans le premier

et troisième tome. Leurs héritiers feront de même : *Naruto,* dès le tome quatre, ou *One Piece*, un peu plus tard, à partir du tome soixante et onze.

La plus grande différence entre *Saint Seiya, les Chevalier du Zodiaque* et les trois œuvres précédemment citées est que l'histoire de Kurumada se déroule dans notre monde. L'auteur crée son propre univers et l'inclut dans notre société. Ce trait rapproche plus son histoire du fantastique que les trois autres qui relèvent davantage de l'*heroïc-fantasy*. Bien que très courant et peu novateur, le fantastique permet néanmoins au lecteur de s'identifier plus facilement aux personnages.

L'autre point fort de la série, c'est sa mythologie, directement tirée des légendes grecques. Kurumada personnifie les dieux olympiens (Athéna, Poséidon et Hadès) et se sert des constellations pour les armures des chevaliers (Pégase, le Dragon ou encore Andromède). Les chevaliers les plus connus, les chevaliers d'or, sont au nombre de douze et ils représentent tous un signe du Zodiaque. Cette particularité peut intéresser le lecteur qui se sent proche ou, au contraire, aux antipodes du personnage qui représente son signe astrologique. Le fait que l'auteur se serve de légendes occidentales et de croyances internationales a permis à son œuvre de trouver son public dans le monde entier car elle a quelque chose d'universel et de compréhensible par tous.

Le dernier point important du *manga* de Kurumada vient des climax[1]. Chaque chapitre amène un moment de tension, de révélation ou d'intensité. Il peut s'agir de la mort d'un personnage ou du retour de l'un d'eux, mais aussi de la victoire contre un ennemi puissant. Ce procédé entraîne une sorte d'addiction puisque chaque climax se trouve généralement en fin de chapitre, forçant presque le lecteur à lire la suite. Cela permet aussi d'avoir une histoire passionnante où l'on ne s'ennuie à aucun moment.

Le dernier grand *shonen nekketsu* fantastique, qui se rapproche de *Saint Seiya, les Chevaliers du Zodiaque*, c'est *Bleach* (figure 1.10), de Tite Kubo, débuté en 2001. Il forme avec *One Piece* et *Naruto* le trio de tête du *Weekly Shonen Jump* des années 2000, qui a connu un succès énorme partout dans le monde et a contribué à l'arrivée du *manga* en Occident.

[1] Point culminant d'un récit.

Ce *manga* raconte les aventures d'Ichigo, un jeune japonais capable de voir les esprits. Un jour, il rencontre Rukia, un *shinigami*[1], qui se blesse en voulant le protéger d'un *hollow*[2]. Pour survivre, Ichigo hérite des pouvoirs de Rukia et devient un *shinigami*.

Il y a trois grands points qui rapprochent *Bleach* de *Saint Seiya, les Chavaliers du Zodiaque* en termes de scénario. Le premier, c'est évidemment que l'histoire se passe dans notre monde, bien que la ville où évoluent les personnages, Karakura, soit fictive. Le second, ce sont les combats imposés par le sauvetage d'une femme. Dans l'œuvre de Kurumada, les chevaliers de bronze affrontent les chevaliers d'or un à un pour sauver la déesse Athéna. Dans *Bleach*, Ichigo et ses amis se rendent dans le monde des *shinigami* afin de porter secours à Rukia qui va être mise à mort. Aux yeux du lecteur, les héros sont des exemples de bravoure et de justice puisqu'ils n'hésitent pas à aller se battre même contre des adversaires plus forts qu'eux.

C'est là qu'est le dernier point commun entre *Bleach* et *Saint Seiya* : les opposants. Ils sont tous théoriquement beaucoup plus forts que les héros. Il n'est pas rare de voir les personnages principaux perdre et même être à l'article de la mort. Mais ils finissent toujours, par la force de leur volonté, à se relever, parfois plusieurs fois, et à vaincre un adversaire sûr de sa puissance. Évidemment, ce tour scénaristique est présent dans *Dragon Ball*, *One Piece* et *Naruto*, mais il est moins accentué et moins répété.

Cependant, *Bleach* reste différent de *Saint Seiya, les Chevaliers du Zodiaque* sur au moins deux points. D'abord par sa mythologie car les *shinigami* sont des êtres tirés des légendes japonaises. Ceci n'est pas nécessairement un défaut : l'histoire est plus compréhensible pour les lecteurs japonais et pour les occidentaux, elle est dotée d'un certain exotisme, les amateurs de *manga* étant généralement très attachés à la culture nippone. L'autre gros point de divergence, c'est le graphisme, que nous traiterons plus tard.

Au final, les genres fantastique et d'*heroïc-fantasy* ont fait les beaux jours du *Weekly Shonen Jump* et le font toujours. *One Piece* est indétrônable en terme de ventes japonaises et mondiales et quitte rarement le top cinq du classement du *Jump*. *Black Clover*, histoire d'*heroïc-fantasy* pur, semble avoir, pour son jeune âge, un très bel avenir. Il s'agit dans tous les cas d'histoires universelles qui touchent un large public, parfois non connaisseur. Ces *manga* sont souvent les premiers vers lesquels un lecteur voulant découvrir la bande dessinée japonaise se

---

[1] Dieu de la Mort.

[2] Monstre dévoreur d'âmes.

tourne. Pour beaucoup, ils sont la porte d'entrée dans le monde du *manga*. Néanmoins, le magazine veut suivre les nouvelles attentes du lecteur et se diversifier. Aujourd'hui, le *Jump* cherche à viser un public plus large, avec un lectorat qui se féminise mais aussi mûrit.

b) Un renouvellement du fantastique

Par l'intermédiaire des premiers *manga shonen* fantastiques, le lecteur a appris à reconnaître certains codes et certaines règles qui régissent le genre. Ainsi, une nouvelle histoire n'apparaît pas dans un « désert d'informations » et, par le biais de différentes caractéristiques familières, un nouveau *manga* évoque des choses connues. Le mauvais côté de cela est que, si elles sont trop répétées, elles deviennent prévisibles voire lassantes pour le public. Il est alors primordial pour les *mangaka* de corriger ou modifier ces codes afin de surprendre et intéresser le lecteur. C'est du moins le cas pour le fantastique.

Le premier et plus ancien de ces « nouveaux » *shonen*, c'est *Gintama* (figure 1.11), de Hideaki Sorachi, débuté fin 2003 dans les pages du *Jump*.

La série se passe à l'ère *Edo*[1]. Le Japon a été envahi par des extraterrestres qui, après avoir vaincu les *samuraï*, commencent à moderniser le pays, ce qui tranche avec le décor classique du Japon à cette époque[2]. Ils instaurent aussi une loi interdisant le port du sabre, bien que certains refusent d'abandonner le *bushido*[3]. Parmi eux, le héros, Gintoki Sakata, un ancien *samuraï* qui tient une agence d'hommes à tout faire avec deux personnages qu'il rencontre dans les premiers tomes : Shinpachi Shimura et Kagura. L'histoire raconte les tribulations de ce trio un brin loufoque dans ce monde si particulier.

La première chose qui détonne par rapport aux *manga* qui ont été vu jusque-là, c'est le contexte de l'histoire. En effet, en créant ce Japon imaginaire, l'auteur mêle deux genres complètement opposés : le *manga* historique et la science-fiction. Cette opposition risquée pourrait être difficile à mettre en place et engendrer une histoire peu crédible, mais ce n'est pas

---

[1] Entre 1603 et 1868.

[2] Ils construisent des gratte-ciel imposants, la technologie évolue drastiquement, etc… L'histoire se déroule alors dans un Japon complètement anachronique qui n'a jamais existé.

[3] Code des principes moraux que les *samuraï* étaient tenus d'observer. La plupart de ces guerriers vouaient un culte à ce code très strict dont le sabre japonais était l'une des composantes principales.

le cas avec *Gintama*. Ce Japon anachronique s'accorde parfaitement avec la direction prise par le *mangaka* : l'humour.

En effet, ce récit, avant d'être un *shonen* d'action est un *gag manga* qui détourne les codes du *shonen nekketsu*. Ainsi, l'agence d'homme à tout faire, si elle paraît ridicule, n'est autre que la caricature des certains *shonen* mettant en scène des personnages appartenant à une guilde ou un groupe restreint. Dans les *nekketsu* classiques, la guilde amène des quêtes qui constituent les différents arcs narratifs de la saga. Il en va de même dans *Gintama* mais l'origine de ces quêtes et leur déroulement est toujours inconcevable et emmène une série de gags. Ces scènes humoristiques se moquent la plupart du temps des codes du *shonen nekketsu*. Par exemple, dans le premier tome, le héros, après avoir mis sens dessus dessous un restaurant, brise le quatrième mur en s'excusant tout en expliquant que c'était la scène d'introduction du *manga* et qu'il se devait de marquer les esprits[1]. De plus, au fil du récit, l'auteur multiplie les références aux grands *manga* en « déguisant » ses personnages en ceux de *Bleach*, *Dragon Ball* ou *Naruto*. Il fait aussi aussi des clins d'œil à *Star Wars* ou aux jeux vidéo, notamment *Dragon Quest*.

Le second point surprenant de cette série, ce sont les personnages. Encore une fois, le *mangaka* tourne les codes en ridicule. Fini le héros naïf, fort et justicier, la belle jeune fille aux formes avantageuses ou le rival charismatique. Ici, le personnage principal est un raté qui, même s'il sait se battre, fuit devant un groupe d'adversaires. Il n'est pas rare, au détour d'une case, de le voir se curer le nez ou boire un peu trop. L'ami du héros, Shinpachi Shimura, est un garçon frêle à lunettes, qui a peur de tout mais qui n'arrête pas de crier sur ses partenaires bons à rien. Enfin, Kagura est une extraterrestre petite, naïve et quelque peu égoïste. Si Gintama ne montre pas des protagonistes qui serviront d'exemples pour les jeunes lecteurs, il offre une palette de personnages hauts en couleur qui donnent du rythme à une histoire où le rire prime.

Mais si ce titre a beaucoup de succès au Japon[2], il a connu des débuts difficiles car il était éclipsé par un autre *manga* qui, lui, s'est inscrit dans l'histoire du *Jump* : *Death Note* (figure 1.12). Bien que court (douze tomes), ce récit de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata[3], débuté

---

[1] Il est courant de voir un shonen nekketsu commencer par une scène d'action, pour donner le ton et introduire le héros de manière percutante.

[2] En 2009, il s'est vendu à 2 700 000 exemplaires, occupant ainsi la cinquième place des meilleures ventes derrière *One Piece*, *Naruto*, *Bleach* et *Fullmetal Alchemist*.

[3] Respectivement scénariste et dessinateur.

en 2003 et terminé en 2006, est resté dans les esprits en raison de son ton noir et adulte, aux antipodes de ce qu'avait fait le *Jump* jusqu'à maintenant.

Dans ce *manga*, le héros, Light Yagami, à l'intelligence supérieure, ramasse un Death Note (littéralement « cahier de la mort ») qu'un dieu de la mort a fait tomber dans le monde des humains pour tromper son ennui. Le cahier a pour propriété de tuer la personne dont le nom est écrit à l'intérieur, à la seule condition que l'écrivain ait son visage en tête. Le protagoniste décide alors de s'en servir pour tuer tous les criminels et se poser en justicier. Toutefois, ses actions vont commencer à poser problème quand la population, surtout la police, se rend compte que le nombre de criminels qui meurent chaque jour est trop important. Pour trouver ce mystérieux assassin, les autorités feront appel à un détective mondialement connu : L.

Bien que le lectorat ciblé soit les jeunes garçons, on remarque, dès le résumé, que ce *manga* conduit à une réflexion philosophique plus poussée. Il soulève des questions d'ordre éthique telles que « Faut-il tuer les criminels ? », « Si je tue un meurtrier, en suis-je un aussi ? » ou encore « Une intelligence supérieure fait-elle de nous des êtres supérieurs ? ». Il aborde également les notions du bien et du mal, de la peine de mort, de la religion et de la justice. Mais il ne traite pas ce dernier point de la même manière que les *shonen* classiques : ici, on cherche davantage à définir ce qu'est la « vraie » justice (sans pour le moins prendre parti), plutôt que de montrer une justice irréfutable, personnifiée par les héros de *shonen nekketsu*.

Au fur et à mesure que l'histoire de *Death Note* se déroule, le héros devient un anti-héros ; il dévoile un comportement égocentrique, cherche à devenir le Dieu d'un monde qu'il aurait façonné à son image. Ainsi, celui qui se présentait comme antagoniste, L, devient vite le vrai justicier de l'histoire. De ce fait, les codes assimilés par les lecteurs jusqu'alors sont bouleversés : le héros n'est pas un exemple de morale et son « antagoniste » principal n'est pas une mauvaise personne. Mais, là encore, la question de savoir qui est le « gentil » dans l'histoire se pose car, en fonction des points de vue, le personnage principal de l'histoire peut être vu comme justicier[1] ou non. Cette ambiguïté est mise en avant dans le récit en opposant des personnages qui soutiennent Light, surnommé Kira[2] (généralement la population lambda ou les personnes en quête de pouvoir) contre d'autres qui le condamnent (principalement les autorités).

---

[1] Cependant, le webzine Peachy le classe dans le top 5 des méchants les plus populaires du magazine en 2013.

[2] Se réfère à la prononciation japonaise du mot *Killer* (« meurtrier » en anglais).

Davantage composé de textes que de scènes d'actions, ce *manga* montre plus des affrontements d'ordre cérébral et psychologique que physiques. Cependant, on remarquera que, dans la deuxième moitié de l'histoire, l'action semble plus présente[1], ce qui rapproche le *manga* du genre *shonen* auquel le titre est destiné à la base.

Comment expliquer alors un tel succès ? Tout simplement par le fait que le lectorat a muri mais s'est aussi diversifié. *Death Note* vise un public plus large, pas seulement de jeunes garçons, mais aussi des adultes. Sorti en 2003, il est le parfait exemple montrant l'évolution que doit opérer le *Weekly Shonen Jump* à cette période charnière afin de garder son lectorat. Sans pour autant rester dans des histoires sombres qui poussent à la réflexion, les *manga* du *Jump* doivent se renouveler, se montrer plus osés et originaux.

C'est dans ce cadre que paraissent les deux derniers succès du *Jump* en matière de fantastique. Le premier est *Assassination Classroom* (figure 1.13), de Yusei Matsui, commencé en 2012 et terminé récemment, au début de l'année 2016.

Ce *manga* raconte les efforts de la classe 3-E du collège Kunugigaoka qui tente d'assassiner son professeur principal Koro-sensei. En effet, ce dernier est un extraterrestre ressemblant à un poulpe jaune et qui a détruit soixante-dix pour cent de la lune. Pour une raison mystérieuse, il a décidé d'être le professeur de cette classe turbulente qui est la risée du collège. Il leur donne un an pour le tuer sous peine de détruire la Terre. Loin d'être un enseignant tyrannique, il ne se montrera pas avare en conseils et en leçons pour apprendre à ses élèves à lui tirer dessus.

Le synopsis constitue la première originalité de la série. Un professeur venu d'ailleurs qui apprend à ses élèves le meilleur moyen de le tuer : il n'en faut pas plus pour comprendre qu'*Assassination Classroom* prend la voie de l'humour et de l'autodérision. C'est un titre qui ne cherche pas à raconter une histoire sombre et moralisatrice sur le crime ou la Mafia. L'auteur prend le parti de montrer une tentative d'assassinat par chapitre, mettant en scène des situations qui débouchent souvent sur des gags. Le ton, dès le premier chapitre, est donné : ce sera un *manga* burlesque. Nous avons donc affaire ici à un *gag manga*, à l'instar de *Gintama*.

Comme souvent dans ce genre, les personnages sortent des codes et des clichés du *shonen*. Le point fort de ce récit, c'est le professeur Koro-sensei. C'est un personnage intrigant :

---

[1] Ce qui n'a pas forcément fait l'unanimité parmi les fans de la saga.

à le décrire, il paraît dangereux et puissant, mais à le voir (figure 1.14), il a l'air inoffensif et loufoque car il est doté d'un sourire étrange qui ne quitte jamais son visage et est la marque de fabrique des couvertures de la saga. Tantôt attendrissant, tantôt farfelu, c'est lui qui génère le côté burlesque du titre et c'est autour de lui que se développe toute l'intrigue.

Dans un autre sens, *Assassination Classroom* développe les thèmes forts du *Weekly Shonen Jump*, à savoir l'amitié et l'effort pour la victoire. Mais ceux-ci sont traités de manière tout à fait inédite et peut-être même criticable puisque les efforts et l'union sont les qualités que doivent adopter des élèves de quinze ans pour assassiner leur professeur principal.

Le second titre à faire parler de lui est *My Hero Academia* (figure 1.15), de Kohei Hirokoshi, débuté en 2014. Ce *manga* prend place dans un futur proche où quatre-vingt pour cent de la population possède un super-pouvoir appelé Alter. Avec ces capacités génétiques, les super-héros font partis de la vie quotidienne. Le jeune Izuku Midoriya veut devenir l'un de ces héros et a pour modèle le plus connu d'entre eux : All Might. Malheureusement pour lui, il fait partie des vingt pour cent de la population restante qui n'a pas d'Alter et ne peut espérer entrer dans la plus prestigieuse académie formant les héros. Mais son destin est bouleversé quand il croise le chemin de son idole qui lui offre l'opportunité de réaliser son rêve.

La première chose qui frappe en lisant ce résumé, ce sont ses références. Les mots « super-héros » ou « super-vilains » ne sont pas utilisés au hasard puisque *My Hero Academia* est un hommage à la culture comics, particulièrement à l'univers Marvel. Et c'est ce qui peut en partie expliquer son succès. En effet, ce *manga* surfe sur la vague super-héroïque qui se développe ces dernières années avec l'omniprésence sur les écrans d'adaptations des héros Marvel et DC Comics. Mais l'auteur se sert moins de cet engouement grandissant, qu'il ne rend hommage à une culture qu'il adore. Par exemple, All Might (figure 1.16) est la caricature parfaite de Superman : grand, fort, musclé et toujours souriant, portant un costume moulant rouge et bleu. On peut aussi citer l'origine de ses pouvoirs génétiques, qui font penser aux célèbres mutants de *X-Men*. Ces facultés sont peu fréquentes dans le monde des comics alors que dans le manga de Kohei Hirokoshi, elles sont banalisées. Cette n'est pas sans rappeler l'histoire *House of M*, un comics Marvel, où la mutante Wanda Maximoff modifie la réalité pour que les personnes possédant un pouvoir soient la norme. Il s'agit d'un comics qui a chamboulé l'univers Marvel et marqué les esprits des lecteurs ; et donc probablement inspiré l'auteur pour *My Hero Academia*.

Quant au héros, il sort lui aussi des stéréotypes bien qu'il soit un garçon au grand cœur, avec de bonnes valeurs et ayant défini un modèle moral à suivre. Néanmoins, là où Luffy, de *One Piece*, ou Naruto, de la série éponyme, se distinguent par des pouvoirs surprenants, Izuku, lui, n'en a pas, et c'est ce qui justement le différencie. C'est un personnage intelligent avant d'être fort ; l'antithèse de Son Goku, qui n'est pas connu pour réfléchir beaucoup avant d'agir.

L'autre point positif de ce *manga*, c'est son rythme effréné, sans temps mort, qui lui permet d'offrir une énorme variété de situations, de personnages novateurs et jamais vus, et d'enjeux. Cela en fait un récit accrocheur, dont on a envie de connaître la suite, avec un ton moderne qui rajeunit les codes du *shonen nekketsu* qui commençaient à rigidifier.

Résultats : le *manga* est souvent dans le top 5 du classement de popularité du *Jump* et ses ventes augmentent tome après tome. Au Japon, le premier volume s'est vendu à 70 000 exemplaires durant sa première semaine de parution, ce qui est un bon résultat pour une jeune série. Le second tome, lui, s'est vendu à 200 000 exemplaires, toujours sur le même laps de temps. Le quatrième tome s'est, lui, écoulé à 250 000 exemplaires et le septième tome est premier des ventes pour sa première semaine. Avec l'adaptation en *anime* pour avril 2016, nul doute que la popularité de ce *manga* va encore augmenter[1], ce qui en fait l'un des piliers du *Jump* comme on en a peu vu ces dernières années.

Mais baser son histoire sur des super-héros ne garantit pas forcément une recette gagnante. La preuve a été faite en 2015 avec *Lady Justice* (figure 1.17), par Ken Ogino, annulée après seize chapitres seulement[2].

Le récit ne prend pourtant pas le parti de commencer par une scène de combat, comme il est d'usage, mais plutôt par l'exposé des pensées du héros : Marufuki Enta qui est amoureux d'une jeune fille, Kenzaki Ameri, qui se retrouve dans sa classe à la rentrée. Pour lui, c'est le plus beau jour de sa vie. Seulement, il se fera kidnapper lors d'un braquage puis secouru par une mystérieuse héroïne. Il découvrira qu'il s'agit en réalité de la personne qu'il aime.

Le pitch de départ propose un *shonen* mêlant comédie romantique et super-héros. C'est une première dans le magazine, mais l'histoire ne passionnera pas le lectorat. En effet, plutôt que de développer une histoire bien approfondie avec une trame de fond solide, l'auteur préfère

---

[1] Les chiffres montrent que les ventes d'un *manga* dont l'adaptation animée est en cours de diffusion augmentent largement, surtout si l'animation est de bonne facture.

[2] Compilés en deux tomes.

se tourner vers un *manga* qui met en scène une héroïne aux formes pulpeuses. Bref, Lady Justice semble être dessiné plus pour le plaisir des yeux que pour raconter quelque chose.

De plus, il est dur pour un tel titre d'avoir un succès réellement retentissant tant *My Hero Academia* commençait à faire parler de lui à ce moment-là. Ainsi, en voyant le résumé de *Lady Justice*, les lecteurs ont eu comme première pensée : *« Encore un manga sur les super-héros ! »*. Ils ne se sont donc jamais intéressés en profondeur à l'histoire de Ken Ogino. Certes, le dessin et l'histoire sont différents de *My Hero Academia* mais *Lady Justice* n'arrive pas au niveau de son aînée, par le rythme et la nouveauté, et ne présente pas les qualités requises pour perdurer dans le *Jump*. Au final, ce *manga* super-héroïque sera resté, durant toute sa publication, dans le fond du classement du magazine, oscillant entre la treizième et la dix-huitième place, des positions obligatoirement éliminatoires pour une jeune série. *Lady Justice* est l'illustration parfaite pour démontrer qu'un *manga* peut aussi pâtir de la présence d'une autre histoire abordant des thèmes similaires

D'autres *shonen* fantastiques montrent que, même avec un scénario original, le succès n'est pas toujours au rendez-vous. Prenons l'exemple de *Double Arts* (figure 1.18), de Naoshi Komi, publié entre mars et septembre 2008.

Ce manga se déroule dans un monde imaginaire dont la population est décimée par une maladie incurable : Troy. L'héroïne, Elraine, est une « sœur » et a le pouvoir d'absorber en elle la maladie de quelqu'un d'autre. Les « sœurs » sont le seul moyen de lutter contre Troy mais elles peuvent en mourir si la maladie atteint un seuil critique. Elles ont aussi la mission de trouver la personne qui est l'antidote et se montre capable de détruire la maladie. Elraine rencontrera Kili, alors qu'elle commence à mourir de la maladie. En lui touchant la main, elle se sent guérir mais si elle lui lâche la main, elle en mourra.

Il est étonnant de constater que ce *manga* est un échec. Il possède une histoire originale et des personnages qui sortent des codes. Mais alors, comment peut-on expliquer une annulation au bout de trois tomes ?

Dans un premier temps, l'histoire peine à trouver une cible de lecteur fixe. On y trouve des combats qui plaisent à des jeunes garçons de moins de quinze ans. Néanmoins, ces derniers n'apprécieront pas le côté romantique de la relation entre les deux protagonistes. Or, c'est ce point qui intéresse les jeunes filles, contrairement aux batailles. Enfin, le thème du récit, à savoir une épidémie qui décime la population, cible des lecteurs plus mûrs, entre seize et vingt ans. Mais cette fois, c'est la facette trop « bon enfant » qui a rebuté le lectorat adolescent, là où

Death Note assumait pleinement son côté sombre et adulte. C'est par ce positionnement à la frontière de plusieurs univers, et donc de plusieurs lectorats, que *Double Arts* échoue à se créer une niche de fans qui lui aurait assurée une meilleure survie dans le *Jump*[1].

L'autre explication, c'est sa période de publication. En effet, l'année 2008, et plus généralement la fin des années 2000, est une période riche où le magazine ne publiait que des hits. Ainsi, *Double Arts* s'est retrouvé confronté à des *manga* très populaires au Japon, mais aussi à l'international : *Naruto*, *One Piece*, *Gintame*, *Bleach*, mais aussi *To Love Ru*, *Toriko*, *Sket Dance*[2], *D.Gray-man*[3] et *Nura, le Seigneur des Yokai*[4]. Au milieu de tout cela, il a été difficile pour le premier titre de Naoshi Komi de se faire un nom. On peut aussi voir son annulation comme un manque de chance : il était apprécié mais pas autant que les autres. Aujourd'hui, il aurait peut-être été mieux classé : en effet, le magazine cherche de nouveaux « piliers » car *Naruto* est fini et *Bleach* et *Gintama* sont proches de la fin.

Mais Naoshi Komi ne s'est pas laissé démoraliser par l'annulation de *Double Arts* et publie dans le même magazine *Nisekoi*, une comédie romantique, un genre de séries moins connu mais néanmoins présent dans le *Weekly Shonen Jump*.

---

[1] Fait rare, ce *manga* a été très apprécié par les lecteurs occidentaux qui ont été déçus de sa fin prématurée. Généralement, les différentes séries du *Jump* rencontrent le même succès au Japon qu'en Occident.

[2] Cf Chapitre 1, Partie II.

[3] Grand succès à ses débuts qui a été déplacé dans un magazine annexe du *Weekly Shonen Jump* : le *Jump Square*, à la parution mensuelle, puis le *Jump SQ. Crown*, un trimestriel. La raison vient des problèmes de santé de l'auteur, Katsura Hoshino. De ce fait, le *manga* fait beaucoup moins parler de lui, même si les fans sont toujours présents.

[4] *Manga* de Hiroshi Shiibashi, publié dans le magazine de mars 2008 à décembre 2012 et compilé en vingt-cinq volumes. On peut considérer que c'est ce titre la plus grande nouveauté de 2008, les autres précédemment cités étant implantés depuis un an ou plus.

II/ Vers des thèmes plus réels

a) Les romcom et les comédies pures

Estampillé fantastique, le *Weekly Shonen Jump* n'a pourtant pas manqué de très vite se diversifier. La première comédie romantique, ou *romcom*, du magazine a ainsi été publiée en 1984, en même temps que *Dragon Ball*.

C'est *Kimagure Orange Road* (figure 1.19), aussi connu en France sous le nom *Max et Compagnie*, de Izumi Matsumoto, qui pose les bases de la romance pour adolescent en dix-huit volumes.

L'histoire tourne autour de Kyosuke Kasuga, un garçon de quinze ans, et de sa famille qui possède des pouvoirs héréditaires : téléportation, télékinésie, psychokinésie, etc… Pour éviter d'attirer l'attention sur cette particularité, ils sont obligés de déménager souvent. En flânant dans la nouvelle ville où il vient d'emménager, Kyosuke fait la rencontre de Madoka Ayukawa, jeune fille à la réputation de mauvaise élève, et de Hikaru Hiyama. Le héros s'éprend de Madoka, mais c'est Hikaru qui en « pince » pour lui.

En voyant ce synopsis, on se rend compte que l'histoire n'est pas totalement une comédie romantique puisqu'elle met en scène des personnages avec des pouvoirs magiques. Mais cet aspect n'est que secondaire : il n'est là que pour engendrer des situations parfois drôles et pour faire avancer les relations entre les personnages.

Dans ce *manga*, l'auteur utilise une astuce classique pour poser les bases de son récit : le triangle amoureux. Si ce n'est pas une nouveauté scénaristique, c'en est une pour le *manga*. De ce fait, il s'agit de l'une des toutes premières romances du genre, qui, de plus, a eu un grand succès à l'étranger, notamment pour son *anime*. Le triangle amoureux est ici dépeint de la manière la plus répandue qui soit : un garçon aime une fille et est aimé par une autre. Le fantastique vient rajouter une touche d'originalité.

L'histoire évolue de manière plus ou moins rapide, au gré de l'apparition de nouveaux personnages et de situations diverses qui permettent aux protagonistes d'évoluer et de se rapprocher. Ainsi, les personnages, jeunes lycéens, participent à des activités scolaires, vont à la plage, partent en voyage scolaire… Toutes ces petites histoires deviendront plus tard des astuces classiques repris dans toutes les *romcom*.

Les personnages ont des traits de caractère reconnaissables qui les rendent attachants. De ce fait, chaque lecteur peut avoir le loisir de choisir sa prétendante favorite : l'une est envoûtante par son caractère taciturne sans pour autant être sombre ; la seconde est bien plus extravagante et elle affiche sans complexe son attirance pour le héros. Au milieu de cela, le protagoniste est un garçon aspirant à la normalité, malgré ses pouvoirs. Même s'il est au cœur du récit, il a un caractère plus effacé que les personnages qui gravitent autour de lui. Chacun d'eux n'est, néanmoins, pas caricatural. Contrairement à ce qui se passe dans les *manga* d'action où le héros est exagérément naïf et le rival est ténébreux mais pas très naturel. Ceci permet des échanges sincères et vrais ce qui est une qualité pour un *manga* de ce genre et qui en fait une série appréciée autant par les garçons que par les filles.

Le fait que le héros cherche à cacher ses pouvoirs marque une autre différence avec les *shonen* fantastiques classiques. Dans une autre série, le héros aurait cherché à attirer l'attention sur lui et tiré parti de ses capacités pour manipuler les événements à son profit et ainsi résoudre les problèmes, sauver le monde… En ce cas, la simplicité dans l'utilisation de la magie ponctue l'histoire sentimentale sans la dénaturer.

D'autres comédies romantiques verront le jour dans les pages du magazine avec relativement le même succès que *Kimagure Orange Road*. Il faudra pourtant attendre un certain temps avant de découvrir un *manga* qui a un rayonnement semblable à celui de Izumi Matsumoto. *Ichigo 100%* (figure 1.20), de Mizuki Kawashima, publié de 2002 à 2005, est la première *romcom* pure à rencontrer un succès mondial, avec des lycéens normaux, sans pouvoirs magiques.

Il raconte la quête de Junpei Manaka, jeune collégien, qui est à la recherche d'une jeune fille qui se rend, comme lui sur le toit de l'école. Malheureusement, lorsqu'il l'a rencontrée, elle s'est enfuie et la seule chose précise que le héros garde en tête d'elle c'est le motif de sa culotte : des fraises[1]. En menant l'enquête, il se rend compte qu'il y a deux filles portant des sous-vêtements avec ces motifs…

Ce *manga* inaugure un sous genre du *shonen* romantique dont certains traits étaient déjà présents dans Kimagure Orange Road mais moins soulignés : le *pantsu*. Il s'agit du terme anglais « pants »[2] prononcé à la japonaise mettant généralement en scène un héros n'ayant rien

---

[1] « *Ichigo* » en japonais.

[2] Culotte

pour plaire, maladroit, un brin pervers, mais avec un caractère chevaleresque quand il faut l'être. Il est entouré de filles très jolies et se retrouve souvent dans des situations embarrassantes où les jupes des lycéennes se soulèvent (d'où le nom du genre). Il était courant de voir des sous-vêtements dans *Kimagure Orange Road*, mais cela restait léger. Dans *Ichigo 100%*, c'est au centre du récit et fait même partie intégrante de l'histoire.

Les seconds rôles masculins sont rares dans le *pantsu* et les prétendantes du héros ont toutes un caractère qui les distingue, inspiré des personnages de *Kimagure Orange Road*. On découvre ainsi une fille au caractère bien affirmé, une autre, timide et réservée, ou encore une autre, extravagante et qui exprime ses sentiments au grand jour.

To Love Trouble (figure 1.21), de Saki Hasemi et Kentaro Yabuki, publié entre 2006 et 2009, apporte à son tour de la nouveauté dans les comédies romantiques du *Jump*.

Ce *manga* raconte les déboires amoureux de Rito Yuki qui se retrouve fiancé malgré lui à Lala, une princesse extraterrestre qui a élu domicile chez lui. Il devient alors difficile pour lui de déclarer sa flamme à Haruna Sairenji, une camarade de classe qu'il a toujours aimée.

Tout d'abord, on remarque que *To Love Trouble* se rapproche de *Kimagure Orange Road* par son côté paranormal. Cependant, ici, nous n'avons pas affaire à des pouvoirs magiques mais à des extraterrestres, ce qui contribue à classer plus justement cette *romcom* dans la science-fiction que dans le fantastique. Depuis *Gintama*, les éditeurs du magazine ont compris qu'il s'agit d'un genre qui a de l'avenir et qui plaît aux lecteurs. Même s'il est évident que *To Love Trouble* est une comédie romantique, l'histoire tourne essentiellement autour des sentiments des personnages. Mais la science-fiction a, ici, une place centrale, contrairement à *Kimagure Orange Road*. Les protagonistes évoluent par le biais de quiproquos et d'histoires sur fond d'invasions extraterrestres. Finis les voyages scolaires ou fêtes de fin d'année, l'auteur écrit un scénario nouveau pour les *shonen* romantiques du magazine et rafraîchit des codes répétés jusqu'à l'épuisement.

Le deuxième point qui différencie *To Love Trouble* des autres *romcom* du *Jump*, c'est son côté osé. En effet, l'auteur va plus loin que de simples jupes soulevées ou jeunes filles en sous-vêtements. Il n'est pas rare de voir de la nudité dans ce *manga*. Et son succès relatif illustre deux choses : premièrement, comme nous le savons déjà, que le public a grandi ; mais aussi, deuxièmement, que les mœurs ont changé. Les adolescents des années 2000 veulent voir des choses plus osées et non suivre une histoire avec des personnages aux sentiments purs et chastes, comme c'était le cas pour *Kimagure Orange Road*. L'auteur a su capter ce changement

d'état d'esprit chez les adolescents mais, de ce fait, *To Love Trouble* semble être plus adapté pour les garçons que pour les filles.

Malgré ces deux points, le *manga* reste très classique dans le traitement des personnages. Le héros est un raté et les fans peuvent choisir leur prétendante favorite, soit une fille au caractère bien trempé soit une plus réservée et timide.

Mais après *To Love Trouble*, on peut avoir l'impression que tout a déjà été fait dans les *romcom* et que le magazine a utilisé toutes les cordes à son arc dans ce genre-là. Il est alors étonnant de le voir donner sa chance à *Nisekoi* (figure 1.22), de Naoshi Komi[1], débuté en 2011 et toujours en cours de publication. Il est encore plus surprenant de voir que la recette fonctionne auprès des lecteurs puisque la série compte aujourd'hui vingt-deux tomes et qu'elle est devenue la comédie romantique la plus longue du *Weekly Shonen Jump*.

Le récit de *Nisekoi* tourne autour de Raku Ichijo, fils de yakuza[2], et de ses mésaventures sentimentales. Étant enfant, Raku a promis à une jeune fille, lors de leur séparation, que lorsqu'ils se retrouveraient, ils se marieraient. Pour sceller ce pacte, il garde précieusement un cadenas en pendentif qui ne s'ouvre qu'avec la clé que la jeune fille possède. L'histoire commence alors qu'il est lycéen et qu'il ne se souvient pas du visage de son amie d'enfance. L'arrivée de Chitoge Kirisaki, fille d'un groupe de mafieux américains, va chambouler son quotidien puisqu'il va devoir devenir son petit ami pour que les deux groupes ne s'affrontent pas. Seulement, Chitoge et Raku ne se supportent pas et ce dernier est secrètement amoureux de Kosaki Onodera, qui est également amoureuse de lui.

L'histoire n'a rien de très original : un triangle amoureux se forme rapidement ; on a une jeune fille au caractère affirmé (Chitoge), une autre timide (Onodera), et un héros banal qui n'aspire qu'à la normalité alors qu'il est l'héritier d'un clan de yakuza. Dans ces conditions, pourquoi *Nisekoi* a-t-il si bien trouvé son public ? Il y a plusieurs raisons à cela.

La première est la palette étendue de ses personnages. En effet, si le premier tome révèle des protagonistes très stéréotypés, les suivants en dévoilent de nouveaux qui rendront l'histoire de la promesse plus compliquée. Au fil des histoires, le héros découvrira que quatre jeunes filles, et non pas une, ont une clé qui peut potentiellement ouvrir le cadenas. De quoi rendre curieux les lecteurs et leur donner envie de connaître le fin mot de l'histoire. De plus, chacun

---

[1] Que nous avons déjà vu précédemment avec *Double Arts* (Chapitre 1, Partie 1/b).

[2] La mafia japonaise.

de ces personnages est très caricatural. L'exemple le plus flagrant reste Seïchiro Tsugumi, une tueuse d'élite, toujours armée jusqu'aux dents, qui possède en réalité un caractère très réservé. Nous pouvons aussi parler de Claude, père adoptif de Tsugumi, qui lui a donné un prénom de garçon en pensant qu'elle en était un. Après plusieurs années, il ne s'est toujours pas rendu compte de la vraie nature de son enfant adoptif qu'il a élevé comme un guerrier assoiffé de sang. Tous ces personnages aux caractères exagérés donnent lieu à des situations comiques.

C'est aussi sur ce point que *Nisekoi* doit son succès. Au fil des tomes, la trame principale de l'histoire, à savoir la recherche de la jeune fille de la promesse, passe au second plan. Très vite, le récit glisse de la comédie romantique à la comédie, tout simplement, ce qui donne lieu à une succession de chapitres indépendants. On trouve un chapitre dans lequel les personnages se rendent aux bains publics ou se lancent dans une partie d'« action ou vérité », alors qu'ils devaient étudier tous ensemble. Toutes ces situations ont tendance à vite dégénérer, mais elles se réfèrent à la vie quotidienne des lecteurs, ce qui renforce la proximité entre ceux-ci et le groupe d'amis qui se constitue dans les pages du *manga*. Ce point est souvent la cible de critiques de la part de certains lecteurs qui reprochent à l'histoire de ne pas avancer assez vite et de stagner grâce à des *filler*[1] qui ne font qu'allonger la durée de vie du *manga*. De fait, il y a deux camps : ceux qui adorent *Nisekoi* pour son ton léger et amusant et ceux qui le détestent.

Il faut ensuite souligner les diverses inspirations du *manga* de Naoshi Komi qui ont un rôle dans son succès. S'il est vrai que l'on peut rapprocher les fiançailles factices des héros de celles de Rito et Lala de *To Love Trouble*, elles rappellent davantage un autre *manga* de la fin des années quatre-vingt qui connut un rayonnement mondial : *Ranma 1/2*[2] (figure 1.23). Mis à part le fantastique, on retrouve des situations semblables à celle de la comédie culte de Rumiko Takahashi : les deux protagonistes sont forcés par leur père de se fréquenter alors qu'ils ne se supportent pas ; il y a une scène où le héros saute dans une piscine du troisième étage du lycée ; une des prétendantes est également fiancée au héros et se montre prête à tout pour qu'il tombe

---

[1] Un épisode qui dévie de la trame principale du *manga*, essentiellement comique pour *Nisekoi*.

[2] De Rumiko Takahashi, publié entre 1987 et 1996 et compilé en 38 volumes. Il raconte l'histoire de Ranma qui est capable de se transformer en fille lorsqu'il tombe dans de l'eau froide. De retour au Japon après un voyage en Chine où il a reçu cette malédiction, son père, qui a voyagé avec lui et qui peut devenir un panda en tombant dans l'eau, l'emmène à la rencontre de la Tendo. Le père de cette famille tient un dojo mais n'a pas de garçon pour prendre sa suite. Lui et le père de Ranma décident de marier ce dernier à Akane, la cadette de la fratrie Tendo.

réellement amoureux d'elle ; les protagonistes jouent *Roméo et Juliette* lors d'une pièce de théâtre, etc… Plus que ces situations similaires, les deux *manga* ont un but essentiellement comique sans forcément mettre au premier plan les sentiments amoureux des deux protagonistes.

Pour conclure sur les comédies romantiques, nous pouvons dire qu'elles ont su s'implanter très tôt dans le *Jump* et qu'elles y ont un succès relativement important. En effet, si elles savent rester plusieurs années dans les pages du magazine et faire parler d'elle en Occident, les *romcom* sont toujours moyennement bien positionnées dans le classement de popularité. Par exemple, *To Love Trouble* était en moyenne entre la sixième et dixième place et pouvait même parfois côtoyer le bas du classement, sans jamais être dans le top cinq. Il en va de même pour *Nisekoi* qui, à ses débuts, était très bien classé, puis s'est vite stabilisé autour de la huitième place. Aujourd'hui, on remarque encore une légère baisse ce qui peut expliquer pourquoi l'auteur a accéléré l'évolution de la trame principale. La fin du *manga* approche donc à grands pas. C'est bien là qu'est tout le défaut des *romcom* : sur la longueur, elles peinent à se renouveler et les mêmes clichés sont voués à se répéter, ce qui lasse peu à peu le public.

Un tel problème peut aussi se rencontrer dans la comédie pure qui est un genre présent dans les pages du *Jump* mais qui occupe une place moins importante dans son histoire. On peut expliquer cela par deux raisons : la première a déjà été évoquée, il s'agit du manque de renouvellement et de l'impression de tourner en rond ; la seconde, c'est que les comédies nippones ont un humour typiquement japonais, peu apprécié des lecteurs occidentaux, ce qui en fait des *manga* difficilement exportables à l'étranger.

Néanmoins, l'un d'entre eux est entré dans l'histoire du magazine. *Kochikame* (figure 1.24), d'Osamu Akimoto, a débuté en 1976[1] et est toujours en cours. Ce *manga* met en scène les histoires d'un agent de police au quotidien loufoque.

Kochikame, c'est un peu le pendant des *Simpson* dans l'univers de la bande dessinée japonaise. C'est un *manga* qui possède un univers fixe, avec les mêmes personnages, les mêmes lieux, qui sont exploités chaque semaine pour des histoires différentes, parfois inspirées de l'actualité, des modes et des tendances. Par exemple, dans un chapitre, on peut voir le héros

[1] Soit bien avant *Dragon Ball*.

participer à une sorte de *Ninja Warrior*[1], tandis que dans un autre, il apprend à se servir d'un smartphone.

Mais la comparaison avec la série culte américaine ne s'arrête pas là. En effet, tout comme les *Simpson* ne semblent jamais s'arrêter[2], *Kochikame* est une série intouchable, pour des raisons inconnues. Contrairement à la croyance populaire, le manga le plus long du magazine n'est pas *One Piece*, et ses quatre-vingt-un tomes, mais bien le *gag manga* d'Osamu Akimoto, qui atteint à ce jour cent quatre-vingt-seize volumes. C'est aussi la seule série qui n'a jamais raté une édition du *Jump*. La *Shueisha* ne prend pas en compte les chiffres de vente de chaque tome ni du classement hebdomadaire de ce *manga*, qui est souvent assez bas. Le titre fait en quelque sorte partie de l'ADN du magazine et touche un public très large et varié, tant les garçons que les filles, des plus jeunes aux plus âgés.

Pourtant, malgré sa longueur, *Kochikame* n'est pas publié en France, ce qui n'est pas le cas de certaines comédies qui arrivent à s'exporter à l'étranger. Prenons l'exemple de *Sket Dance, le club des anges gardiens* (figure 1.25), de Kenta Shinohara, prépublié entre 2007 et 2013 et relié en trente-deux volumes.

Ce *manga*, essentiellement comique raconte les aventures d'un club de trois élèves du lycée Kaimei. SKET ou « club des protecteurs de la vie scolaire », s'est fixé comme but de venir en aide à quiconque le lui demande.

Le concept de cette série reprend celui de toutes les comédies, à savoir « un chapitre pour une histoire » : le club exécute une mission par chapitre. Mais le *manga* n'a pas eu un succès retentissant en France, ce qui ne l'a pas empêché d'avoir droit à sa publication hors Japon. Il s'est aussi vu octroyer une adaptation animée.

Même s'il est dans le même genre que *Kochikame*, *Sket Dance, le club des anges gardiens* possède un humour plus universel, s'adresse à un public plus restreint, c'est-à-dire jeune, la cible éditoriale majeure des éditeurs occidentaux. Les thèmes traités sont proches du *nekketsu*, ce qui en fait un *manga* aux codes plus répandus et donc plus facile à appréhender

---

[1] Jeu télévisé japonais diffusé sur la chaîne nippone *TBS* depuis 1997. Les participants doivent franchir quatre épreuves physiques, où la difficulté va en grandissant.

[2] Cette série se compose actuellement de vingt-sept saisons, soit 592 épisodes.

pour un public initié. Au final, *Sket Dance, le club des anges gardiens* mêle les univers des *gag manga* purement japonais avec ceux des *manga* aux succès international.

Il peut arriver que les *manga* à dominante comique incorporent un peu de fantastique. Mais, contrairement à *Gintama*, la science-fiction ou la magie sont là pour apporter davantage d'humour aux situations. *Gintama*, lui, alterne entre situations purement comiques et d'autres sérieuses, où l'action a une place importante.

Dans ces comédies un peu étranges pour nous occidentaux, on peut citer *Saiki Kusuo no Psi-nan* (figure 1.26), écrit et dessiné par Suishi Aso et débuté en mai 2012. Ce pur *gag manga* raconte le quotidien compliqué d'un lycéen possédant des pouvoirs psychiques depuis son enfance.

Tout comme *Kochikame*, le scénario repose sur un humour très « japonais » qui fait preuve de beaucoup de subtilité et de finesse. C'est un humour très difficile à comprendre pour les jeunes lecteurs occidentaux. C'est pourquoi, le *manga* a très peu de chance de voir le jour en France. Mais ses ventes aux Japon restent raisonnables : il semble se maintenir dans les éditions hebdomadaires du *Jump*, compilant dix-sept tomes et il va avoir droit à une adaptation en film live au pays du soleil levant.

Parfois, un *manga* comique peut changer de direction et prendre des accents de *shonen* d'action. Il y a deux raisons à cela : la première et la moindre, c'est le choix de l'auteur qui, depuis le début, a décidé que son *manga* deviendrait peu à peu sérieux ; la seconde et la plus répandue est le manque de succès de la série. En effet, si l'auteur ou l'éditeur remarque que le *manga* peine à décoller, il peut décider de changer radicalement la direction du scénario. Cette réorientation est plus souvent le fait de l'éditeur que de l'auteur.

On peut citer dans cette catégorie, *Mon prof le tueur, Reborn !* (figure 1.27), d'Akira Amano, publié entre 2004 et 2012 et qui compte quarante-deux volumes. Ce *manga* met en scène le triste quotidien de Sawada Tsunayoshi, à qui la vie n'a pas fait de cadeau, mais qui va changer lorsque Reborn fera de lui son disciple afin qu'il lui succède en tant que parrain de la famille Vongola (grande famille de la mafia italienne).

Pendant sept tomes, le *manga* raconte l'apprentissage du héros pour devenir parrain. Ce scénario est tourné vers la comédie, notamment grâce aux techniques farfelues des mafiosi. Cependant, ces mêmes techniques vont faire basculer l'histoire vers l'action et des arcs narratifs plus sérieux avec de nombreux combats pour la survie des amis du héros. Le *manga* passe donc

de la comédie à l'action. On ne sait pas vraiment si c'est un choix délibéré de l'auteur ou si c'est par manque de succès. En effet, le *manga* avait un classement assez fluctuant à ses débuts, oscillant entre le top cinq certaines semaines et le fond du classement.

Toujours est-il que *Mon prof le tueur, Reborn !* n'a pas su s'implanter correctement à l'étranger à cause de son ton trop humoristique. Sept tomes purement comiques, c'est trop long, à l'ère où les lecteurs occidentaux cherchaient de l'action. De ce fait, ces derniers arrêtent la série avant le huitième tome qui représente un changement radical dans le scénario. Il n'en reste pas moins que ce *manga* a rencontré un succès incontestable au Japon.

Pour conclure sur les comédies, on peut dire qu'elles sont l'exemple parfait qui montrent que certains *manga* ne peuvent s'adapter à un public international et ne peuvent pas être exporté. Elles sont néanmoins non négligeables puisqu'elles durent longtemps et ont du succès au Japon. Une série peut entrer dans l'histoire du *manga* sans pour autant que nous en ayons connaissance en France.

b) À la recherche d'une vocation

Les *manga* aux thématiques réalistes qui ont le plus de succès et qui ont un rayonnement aussi important que les *shonen* fantastiques, montrent des jeunes garçons qui vivent pour leur passion et veulent en faire leur métier. Le manga de sport est le sous genre le plus répandu de ces *shonen*, bien qu'il se renouvelle peu mais continue d'exister par des thèmes variés.

Il faut souligner que ce sous-genre de *shonen* est classé dans la catégorie *nekketsu*, au même titre que *Dragon Ball* ou *One Piece*. On y retrouve les idées du dépassement de soi, de l'amitié et de l'esprit d'équipe qui permet d'atteindre la victoire. Toutes ces thématiques sont transposées dans le monde réel et il n'y a aucun pouvoir qui entre en jeu. Le style de personnages des *shonen* fantastiques est le même dans les histoires sportives : le héros est plein d'entrain, parfois stupide et mauvais dans le sport qui le fait rêver ; il a un rival, généralement dans la même équipe que lui, qui est tout son contraire, ténébreux et très doué ; il y a toujours une jeune fille, dont le héros est généralement amoureux ; et, enfin, les opposants sont représentés par les équipes adversaires qu'il faut vaincre.

Le traitement du sport est toujours plus ou moins réaliste en fonction de la série. Il n'est pas rare de voir les personnages utiliser des « techniques spéciales » pour marquer des points.

On peut rapprocher ses coups du *Kamehameha*, pouvoir utilisé par Son Goku et d'autres personnages de *Dragon Ball*, par exemple.

Les *shonen* sportifs ont la particularité de plaire autant aux garçons qu'aux filles. Les adolescents aiment le côté dynamique d'un tel genre et les adolescentes sont parfois attirées par les personnages, beaux garçons athlétiques, et leurs relations. C'est de là que vient tout le succès de ce genre de *manga* : sa diversité au niveau du lectorat. Il est donc normal de voir perdurer dans les pages du *Jump* de telles histoires, bien qu'il y ait, comme on le remarquera, un manque de renouvellement scénaristique.

Le premier de ces *manga* ayant eu un grand succès est paru à peu près au même moment que *Dragon Ball*. Il s'agit de *Captain Tsubasa* (figure 1.28), de Yoichi Takahashi, débuté en 1981 et achevé en 1988 pour un total de trente-sept tomes. Il est plus connu en France pour sa version animée, rebaptisée Olive et Tom, et a pour thème le football.

Ce *manga* raconte l'ascension de Tsubasa Oaora, onze ans et jeune génie du foot, qui fait la rencontre d'un talentueux gardien de but, Genzo Wakabayashi. Ensemble, ces deux rivaux feront partie d'une équipe de foot entraînée par Roberto Hongo, un joueur mondialement connu. Ils n'ont qu'un seul but : devenir la meilleure équipe de foot du monde.

Le récit de ce *shonen* utilise des codes qui vaudront pour tous les *manga* sportifs suivants. Le premier tome sert avant tout à présenter les différents membres de l'équipe et les autres personnages qui gravitent autour d'elle. La suite montrera une succession de matchs de foot où les adversaires seront de plus en plus forts à mesure que les protagonistes graviront les échelons de la gloire. À côté de cela, leurs relations évolueront : certains gagneront en confiance, d'autres voudront abandonner le sport. Mais, au final, l'esprit d'équipe l'emporte toujours.

Captain Tsubasa se distingue par deux aspects. Le premier, c'est l'âge des protagonistes qui, au début, n'ont que onze ans. Des personnages très jeunes donc, là où les autres *shonen* de sport mettent en scène des lycéens. Le second, c'est la mise en scène qui montre durant les matchs des coups spéciaux avec des tirs fulgurants (les filets sont souvent troués) qui ajoutent une dimension épique à l'aventure de jeunes japonais. Ce côté théâtral et peu réaliste est mis plus encore en relief dans l'adaptation animée. Cela permet d'insérer des temps forts dans le récit, à l'instar de *Saint Seiya, les Chevaliers du Zodiaque*.

Après cela, le magazine continue sur sa lancée en publiant *Slam Dunk* (figure 1.29), de Takehiko Inoue, publié entre 1990 et 1996 et compilé en trente-et-un volumes. Il a pour thème le basket-ball et raconte l'histoire de Hanamichi Sakuragi, un garçon un peu voyou, qui vient juste d'entrer au lycée. Hanamichi y fait la connaissance de Haruko, une jeune fille douce et élégante, et tombe tout de suite amoureux d'elle. Comme celle-ci est une fan de basket, il s'inscrit dans l'équipe du lycée dans le seul but de lui plaire. Il y sera admis en même temps que Kaede Rukawa, qu'il ne supporte pas à cause de ses talents sportifs mais aussi et surtout parce qu'il est l'idole des filles.

Tout comme *Captain Tsubasa*, le début de *Slam Dunk* permet la mise en place d'un cadre pour les évènements à venir. Mais cette une introduction est plus longue que celle de *Captain Tsubasa*, puisqu'il faudra trois tomes avant que les matchs de basket-ball ne soient vraiment au centre de l'intrigue. Dans les premières pages, un triangle amoureux se dessine : le héros aime une fille qui, elle, préfère son rival. Ensuite, les chapitres montrent l'apprentissage et l'entraînement du protagoniste. C'est là qu'est toute la différence avec *Captain Tsubasa* : le héros de *Slam Dunk* est un novice, pas très doué au départ, ce qui sera le cas pour la plupart des *manga* de sport qui seront publiés par la suite. Ces premiers tomes servent aussi à introduire les autres membres de l'équipe qui auront un rôle majeur dans le déroulement des évènements à venir. Puis les matchs commencent : ils occupent alors une place centrale dans le *manga*, soit plus des trois quarts de l'intrigue.

Le parallèle avec les affrontements physiques dans les *shonen* fantastiques est rapidement fait : au début, ils affrontent des équipes faibles puis évoluent et se retrouvent face à des adversaires de plus en plus forts. Le plus souvent, une rivalité se développe avec une équipe adverse. Chacun des deux camps cherche à devancer l'autre avec un esprit sportif et non dans le but de se nuire. Pour *Slam Dunk*, les matchs et les émotions des lycéens possèdent un réalisme exacerbé en raison de l'expérience de l'auteur qui a lui-même fait partie du club de basket de son établissement. Il est donc très informé sur les règles, les modalités et le fonctionnement des tournois inter-lycées.

Évidemment, le *manga* n'est pas seulement une succession interminable d'affrontements entre équipes de lycéens. Entre chaque éliminatoire et tournoi, l'auteur instaure des pauses dans le récit qui permettent soit d'approfondir les relations entre les membres de l'équipe principale soit d'introduire de nouveaux protagonistes, comme entre le tome six et neuf. La dernière « pause » se trouve dans le tome vingt-cinq : elle permet de présenter l'équipe que vont affronter les personnages principaux lors de l'ultime match de la série.

Le côté moins réaliste de ce *manga* réside dans le fait que les protagonistes deviennent titulaires dans l'équipe dès leur première année de lycée. En effet, dans les établissements nippons, les nouveaux ne sont jamais titulaires dans les clubs de sport car ils laissent la place à leurs aînés. Même si le talent et les compétences sont importants, c'est avant tout l'âge qui permet à chacun de se positionner dans la hiérarchie d'un club. Cette organisation pyramidale, dont le capitaine occupe le sommet, est parfois illustrée dans *Slam Dunk*. Par exemple, lors des entraînements, le capitaine encadre les nouvelles recrues et n'hésite pas à les remettre à leur place lorsqu'elles dépassent les bornes (Sakuragi récolte souvent des coups sur la tête après des bêtises ou provocations). Mais les deux héros deviennent vite des piliers de l'équipe. Cette partie du *manga* est là pour offrir du rêve au lecteur qui sent que tout est possible. Cela vise surtout les adolescents qui vont entrer au lycée et veulent intégrer un club. Le scénario donne envie de faire partie d'une équipe telle que celle des *manga* de sport et de gagner des matchs grâce à l'esprit d'équipe et la motivation.

La comparaison entre les deux héros de *Captain Tsubasa* et *Slam Dunk* est rapide à faire puisqu'ils ont de nombreux points communs. Le personnage principal présente deux faces : il est, d'un côté, joyeux en permanence et, de l'autre, c'est un délinquant qui cherche la bagarre. Mais dans les deux cas, ce sont des garçons plein de vie qui attirent l'attention. Pour ce qui est des rivaux, ils sont calmes et doués dans ce qu'ils font. La grande différence réside dans leur âge : d'un côté nous avons des collégiens et, de l'autre, des lycéens. De ce fait, mais aussi par son traitement plus adulte, *Slam Dunk* s'adresse à un public légèrement plus âgé.

Depuis, des dizaines de *manga* sportifs se sont succédés dans le *Weekly Shonen Jump* avec des thèmes différents : le base-ball, le tennis, le football américain, le volley-ball, le sumo et même le go et le mah-jong. Tous reprennent le même schéma que les *manga* précédemment cités : l'introduction des personnages, l'apprentissage du sport en question et la montée du succès sur fond de dépassement et de recherche de soi dans un esprit d'équipe.

Un même sport peut être au centre de deux *manga*, ce qui n'empêchera pas chacun d'eux d'avoir du succès. Par exemple, *Kuroko's Basket* (figure 1.30), de Tadatoshi Fujimaki, est le *Slam Dunk* des années 2000.

Publié entre 2008 et 2014, ce manga raconte les aventures de l'équipe de basket-ball du lycée Seirin et plus particulièrement celles de Tetsuya Kurorko. Ce jeune garçon vient d'un collège où cinq génies du sport se sont fait un nom. Toutefois, ces cinq joueurs considéraient un sixième membre de l'équipe comme tout aussi prodigieux, mais personne ne l'avait jamais

remarqué. Il s'agit de Kuroko, que l'on a surnommé « le joueur fantôme ». En effet, son apparence chétive et son caractère effacé lui confèrent la faculté de diriger ailleurs l'attention des autres et de faire des passes sans que personne ne le remarque. C'est ainsi qu'il réussit à devenir utile dans une équipe de basket, sans forcément être grand.

On retrouve dans ce *manga* la même narration et le même genre de personnages, mis à part quelques exceptions, dont le caractère du héros qui est loin d'être jovial. On constate aussi des protagonistes doués dans leur sport, comme pour *Captain Tsubasa*, fait devenu rare depuis *Slam Dunk*. Le point sur lequel *Kuroko's Basket* se démarque est le message nouveau qu'il fait passer. Un message positif qui dit que, quelle que soit notre apparence ou notre intelligence, nous avons tous nos qualités et nos défauts, et que nous pouvons tout faire si nous nous en donnons les moyens. Le héros est la parfaite illustration de ce constat : comme il est petit, il ne peut pas marquer et certains joueurs pointent ce défaut du doigt, allant jusqu'à dire qu'il ne servira à rien dans l'équipe. Mais il arrive à développer sa propre façon de jouer, qui le rend vite indispensable pour remporter la victoire. Le héros a, de ce fait, un rôle clé dans le jeu et il montre que chacun est indispensable dans une équipe.

Comme nous l'avons vu pour les comédies, il arrive, mais très rarement, que le fantastique s'intègre dans le récit d'un *shonen* sportif. Tel est le cas de *Hikaru no Go* (figure 1.31), scénarisé par Yumi Hotta et dessiné par Takeshi Obata entre 1998 et 2003 et composé de vingt-trois volumes. Ce *manga* raconte l'histoire d'Hikaru, un jeune collégien qui doit apprendre à jouer au go car il est hanté par un esprit de l'ère *Heian*[1], Saï, ancien professeur de go. Le jeune homme se révèle doté d'un vrai talent et va s'élever dans la sphère professionnelle de ce jeu historique.

Dans ce *manga*, Saï, le fantôme, n'est qu'un prétexte pour introduire le go. C'est aussi un moyen de mystifier et rajeunir un jeu souvent jugé vieux et démodé. Et le résultat est là, puisque *Hikaru no Go* a remporté un grand succès qui a même fait découvrir un jeu typiquement japonais aux Occidentaux, notamment à la jeune génération.

Mais, qui dit *manga* sur le sport, ne dit pas succès assuré. Prenons l'exemple de *Best Blue* (figure 1.32), de Masahiro Hirakata, annulé au bout de vingt-et-un chapitres, soit trois volumes.

---

[1] L'une des quatorze subdivisions traditionnelles de l'Histoire du Japon se situant entre 794 et 1185.

Cette histoire prend pour thème la natation et met en scène Aono, un garçon d'une petite île qui nage seul et qui rêve de participer un jour à des compétitions.

Pourquoi ce *manga* n'a-t-il pas connu le succès contrairement aux autres ? Pour trois raisons : la première concerne le public visé. Nous avons vu précédemment qu'un *shonen* sportif tire sa force de son lectorat aussi bien masculin que féminin. Mais, par son traitement, *Best Blue* ne semble s'adresser qu'aux garçons. Les relations entre les protagonistes sont purement compétitrices et les personnages féminins dotés de formes avantageuses ne sont uniquement présents que dans but de faire fantasmer. Deuxièmement, *Best Blue* a souffert de l'omniprésence de *manga* sportifs dans le magazine. En effet, avec *Haikyu, les as du volley ball* (figure 1.33), *Hinomaru Sumo* (figure 1.34) et *Straighten Up !* (figure 1.35), une histoire autour de la danse de salon, il est évident qu'au moins l'un d'eux allait être mal classé. C'est sur *Best Blue* que la sentence est tombée, les quatre autres étant soit implantés depuis plus longtemps soit plus originaux et novateurs. Le troisième point négatif est le dessin.

Cela n'empêche pas les *manga* sportifs d'avoir une place de choix dans l'histoire du *Weekly Shonen Jump*, mais aussi dans les autres magazines de prépublication et même dans le paysage audiovisuel nippon. En effet, ces *shonen* ont tous eu une adaptation en série d'animation[1], ce qui démontre deux choses. Tout d'abord, cela montre que le *manga* en question a un succès non négligeable et les versions animées des séries sportives sont une valeur sûre pour les studios depuis quelques temps[2]. Dans le sens inverse, l'adaptation sur petit écran d'un *manga* lui permet d'avoir une plus grande présence médiatique et donc encourage le succès de la version papier qui sera encore mieux classée dans le sondage de popularité et les ventes des tomes reliés lors de la diffusion de l'*anime*.

Mais la recherche d'une vocation ne passe pas que par le sport dans le *manga*. Il arrive de rencontrer des scénarii qui mettent en scène des lycéens rêvant de devenir les meilleurs dans la voie professionnelle qu'ils ont choisie. C'est une tendance qui s'est développée très récemment et un style de *shonen* qui, à l'instar des *nekketsu* sportifs, attire un public varié. Les

---

[1] Excepté les plus récents et, bien sûr, les séries annulées.

[2] Il n'est pas rare qu'un *anime* de sport ait deux saisons voire plus. C'est en général peu commun car un studio ne produit une nouvelle saison que si la première a eu un grand succès (bonnes audiences et bonnes ventes des DVD, Blu-ray et produits dérivés).

thèmes sont universels et nombreux et ce sont des *manga* qui permettent d'apprendre tout en se divertissant.

Le plus célèbre de ces *manga* reste *Bakuman* (figure 1.36), de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata. Il a été prépublié dans le *Weekly Shonen Jump* de 2008 à 2012 et compilé en vingt tomes.

C'est l'histoire de Moritaka Mashiro, neveu d'un *mangaka* qui a connu son heure de gloire avant de tomber dans l'oubli et de mourir prématurément dans l'indifférence du public. Mashiro est sur le point de terminer sa dernière année de collège quand Akito Takagi, un camarade de classe, lui propose un partenariat pour former un duo de *mangaka* : Mashiro, très doué en dessin s'occuperait de la mise en scène et Takagi, bon écrivain, du scénario. Mashiro, au départ réticent, accepte finalement après avoir fait une promesse à la fille dont il est amoureux : s'il réussit à réaliser son rêve de devenir *mangaka*, ils se marieront mais jusque-là, ils ne doivent plus se voir. Le jeune duo commence alors à se pencher sur son premier *manga*, son but étant d'être publié dans le *Weekly Shonen Jump*.

Nous avons donc ici une mise en abîme : un *manga* du *Jump* qui parle du développement d'un *manga* dans le *Jump*. En effet, l'idée phare de *Bakuman*, c'est de présenter le système éditorial, la vie d'un *mangaka* et les déboires qui peuvent ponctuer sa vie tant professionnelle que sentimentale. L'élaboration d'une série, le développement de celle-ci, le contact avec le responsable éditorial ou d'autres *mangaka*, les complications que peut entraîner la pratique d'un tel métier sont autant de sujets abordés dans ce *shonen*. Toutefois, l'approche ne se veut pas forcément réaliste, car *Bakuman* est avant tout un *shonen*, ce qui implique d'adapter le récit à un lectorat masculin plutôt jeune. De ce fait, l'enjeu est de présenter l'envers du décor par le biais d'une intrigue dynamique et accrocheuse. À plusieurs reprises dans le récit, les choses ne se passeront pas comme prévu et les *mangaka* ont à faire face à des complications. Plusieurs questions sont posées : comment démarrer en tant que *mangaka* amateur ? Comment rebondir lorsque sa première série est annulée ? Faut-il dessiner un *manga* qui plaise d'abord aux lecteurs plutôt qu'au dessinateur/scénariste ? Le *mangaka* exploite-t-il réellement tout le potentiel de sa série si celle-ci ne lui plaît pas ? Tout comme *Death Note*, le *manga* précédent du duo Ohba/Obata, *Bakuman* est un titre qui pousse à la réflexion, avec des phylactères qui prennent beaucoup de place dans la mise en page car les textes sont particulièrement riches.

Cependant, par la force de la volonté et du dépassement de soi, les maîtres mots du *Jump*, accomplir des prouesses impossibles pour un auteur du monde réel devient chose possible. *Bakuman* est à prendre comme tel : un récit très didactique en de nombreux points,

mais avec un brin de *nekketsu*, l'obligeant à faire parfois dans la surenchère pour séduire un public assez jeune.

On remarque que le titre d'Ohba et Obata commence par une intrigue sentimentale, car les relations amoureuses ont une place conséquente dans l'œuvre bien qu'elles ne soient pas l'élément narratif central ni celui où brille le plus la série.

Bakuman comporte une galerie de personnages très importante couvrant beaucoup de *mangaka*, leurs responsables éditoriaux, les assistants ou alors des personnages secondaires. Chacun des trois premiers groupes est étudié judicieusement. Pour les *mangaka*, on jongle entre les génies et ceux qui peinent à démarrer. Certains d'entre eux n'ont pas des raisons aussi louables que celles des héros : l'un veut devenir *mangaka* pour plaire aux filles, un autre pour la célébrité. Pour un *manga* aussi orienté que *Bakuman*, des personnages de ce type ne réussissent pas. Pour un tel *shonen nekketsu*, l'auteur ne pouvait pas se passer d'un rival pour les protagonistes, occupant le même rôle que dans les *shonen* sportif, soit se démener pour se dépasser et finalement enclencher une course au succès. Ce rival est évidemment un génie, plus jeune que les héros, qui réussit à avoir sa série dans le *Jump* du premier coup et à la faire suivre de son adaptation animée, ce qui constitue une véritable consécration.

Le *manga* montre également les devoirs d'un responsable éditorial qui s'occupe d'encadrer un ou plusieurs *mangaka*, les informe directement pour leur dire si leur série commence, qui les conseille sur la direction que doit prendre leur récit et les tient au courant des tendances et de la popularité de leur *manga*. *Bakuman* montre bien que le responsable éditorial n'exerce pas le métier le plus facile, surtout quand il est proche du *mangaka* qu'il ne veut logiquement pas voir échouer. Le *manga* montre aussi combien ces professionnels doivent se démener pour vendre la série du *mangaka* qu'ils représentent auprès de leurs supérieurs.

Enfin, les assistants sont très présents dans *Bakuman*. Ils représentent la dure loi de la hiérarchie puisqu'ils sont inférieurs aux *mangaka* et ont pour tâche de dessiner les décors ou faire la colorisation. On trouve plusieurs types d'assistants qui reflètent plus ou moins la réalité : les plus jeunes qui veulent apprendre et rêvent d'avoir un jour leur propre série ; les professionnels qui ont fait du métier d'assistant une vocation et en sont fiers ; enfin, ceux qui ne le sont que par dépit, assistent des « pros » pour gagner leur vie, alors qu'une série leur est constamment refusée. Dans l'atelier des héros, les assistants se suivent et ne se ressemblent pas. Mais dans *Bakuman*, nous avons aussi un aperçu de l'industrie de l'animation japonaise par le biais de Miho Azuki, la fille dont le héros est amoureux, qui rêve de devenir doubleuse. Elle

illustre le cheminement difficile pour percer dans cette voie puisqu'il faut qu'elle passe par des émissions télévisées où elle doit chanter en dansant dans des tenues légères. Il lui est aussi demandé de poser en maillot de bain pour un magazine, ce qu'elle refuse au risque de ne jamais voir ses ambitions se réaliser.

Au final, *Bakuman* révèle les coulisses d'une industrie complexe et impitoyable, où il est difficile de se faire un nom. Mais le tout est assez romancé et ponctué d'une idylle qui servira de motivation aux héros pour que ceux-ci continuent à se dépasser. L'amitié y occupe une place importante. Le fait d'avoir un duo en tête d'affiche permet d'avoir des échanges dynamiques entre les deux protagonistes qui font avancer l'explication dans le bon sens et soulève les bonnes questions. L'un des héros se pose une question, l'autre a la réponse et vice versa, ce qui entraîne un argumentaire constructif et dévoile la multitude de rouages qui font d'un *manga* ce qu'il est lors de sa publication. Mettre un seul protagoniste aurait été une mauvaise idée car le cheminement de la création d'un *manga* serait fait par la pensée unique et aurait rendu le scénario plat et la mise en page obsolète.

Le *manga* suivant qui traite d'une vocation est plus récent et est l'un des plus grands succès du magazine ces dernières années. Il s'agit de *Food Wars ! Shokugeki no Soma* (figure 1.37), de Yuto Tsukuda (scénario) et Shun Saeki (dessin), qui a commencé sa publication en novembre 2012 et qui est toujours en cours avec dix-sept tomes à son actif.

Food Wars ! raconte l'histoire de Soma Yukihira qui souhaite devenir le chef cuisinier du petit restaurant familial et ainsi surpasser les talents culinaires de son père. Alors qu'il vient juste de terminer le collège, son père ferme le restaurant pour cuisiner aux États-Unis. Ce dernier met alors son fils au défi d'être diplômé dans le meilleur lycée culinaire du Japon, dont seuls dix pour cent des élèves sortent avec un diplôme en poche.

Ce *shonen* a pour thème la cuisine. Mais elle n'est pas juste un faire-valoir : l'aspect culinaire est au centre de toute l'intrigue. Concrètement, tous les codes du *nekketsu* que nous avons étudiés jusqu'ici sont utilisés dans une intrigue mettant en avant la cuisine. Nous avons un héros doué mais sous-estimé par les autres élèves élitistes de l'école, une jeune fille aux

formes avantageuses et au caractère fort[1], une autre timide et réservée[2], des maîtres, qui sont des exemples pour le héros, des rivaux et des opposants.

Le déroulement de l'histoire est, elle aussi, très commune. Un héros qui intègre une école pour s'améliorer et devenir le meilleur, c'est du déjà-vu. On a aussi la mise en scène de duels culinaires et donc de tournois. Les adversaires sont de plus en plus forts et il y a un « conseil des dix maîtres » qui représente les meilleurs élèves du lycée. Un tel groupe est très classique dans les *nekketsu* : il est là pour montrer de manière simple la force d'un personnage mais aussi la puissance des adversaires que le héros doit vaincre pour atteindre son but. L'appartenance d'un personnage à un groupe comme « le conseil des dix maître » ajoute à son charisme : il suffit de le présenter avec un encart en donnant son nom et le groupe auquel il appartient pour savoir tout de suite qu'il s'agit d'un personnage puissant (figure 1.38). La mise en scène joue aussi en faveur de ce dernier. On citera par exemple dans *One Piece*, les sept grands capitaines corsaires (figure 1.39), dans *Bleach*, les treize capitaines des armées de la Cour de la *Soul Society* (figure 1.40) ou encore les cinq *Kage*, chefs des grands villages du monde de *Naruto* (figure 1.41).

Là où *Food Wars ! Shokugeki no Soma* montre une originalité certaine, c'est dans son thème. La cuisine a déjà été traitée dans *Toriko*[3] (figure 1.42), mais dans ce *manga*, elle est uniquement présente pour apporter une toile de fond à un *shonen* fantastique d'action, plus proche de *One Piece* finalement. Pour le *manga* de Yuto Tsukuda et Shun Saeki, le traitement est beaucoup plus réaliste et surtout, didactique. En effet, nous avons ici affaire à un duo d'auteurs, comme pour *Bakuman*, auquel vient s'ajouter une troisième personne, Yuki Morisaki. Celle-ci est connue pour être un chef cuisinier de renom au Japon : elle crée les différentes recettes vues dans le *manga* qui sont reprises dans la version reliée, à la fin du chapitre où elle est réalisée, afin que le lecteur puisse les reproduire. Yuki Morisaki a aussi écrit *Totsuki Academy Challenge Plate : Shokugeki no Soma Official Recipe Book* (figure 1.42), illustré par Shun Saeki. Ce livre reprend toutes les recettes du *manga*. C'est un *shonen* qui, non

---

[1] Ce type de personnage que nous avons vu plusieurs fois est couramment appelé *Tsundere* qui est une combinaison de deux mots : *tsuntsun* (« mordant, disant » en japonais) et *deredere* (« amoureux »).

[2] En quelque sorte l'opposé de la *Tsundere*, que l'on nomme *Yandere* (combinaison de *yanderu* (« malade ») et *deredere* (« amoureux »)). *Yandere* est l'antonyme de *Tsundere* qui sont tous deux des personnages classiques, présents dans tous les *shonen*.

[3] De Mitsutoshi Shimabukuro, publié depuis 2008 et comptant actuellement 35 tomes.

seulement développe une histoire dynamique qui plaît aux plus jeunes, mais est aussi didactique et souhaite donner l'envie de cuisiner. Il a une dimension pédagogique, plus encore que *Bakuman*, ce qui n'était jamais vu dans les séries du *Jump*.

De là vient son succès. Il sait toucher un grand nombre de lecteurs, de tous les horizons, des plus jeunes aux plus âgés, et il illustre une nouvelle fois l'envie du magazine de se diversifier. En termes de classement, il tourne généralement autour de la sixième place, montant parfois jusqu'à la seconde, mais descendant rarement sous la septième. Un très bon score, si l'on considére la popularité des *manga* du magazine qui connaît un regain ces dernières années à la suite d'un renouvellement de son catalogue. En termes de ventes des tomes reliés, *Food Wars ! Shokugeki no Soma* a vendu 4 321 830 exemplaires en 2015 et se classe septième des ventes par séries. Son succès est aussi dû à son adaptation animée, diffusée cette même année. En France, c'est le même succès, à la surprise générale. En effet, des doutes pouvaient être émis, tant le thème peine à passionner un large public, surtout un lectorat jeune qui est, une nouvelle fois, la cible éditoriale des éditeurs français. Certes, il n'a pas le rayonnement d'un *One Piece* ou d'un *Naruto*, mais ce *manga* a su profité d'une très bonne médiatisation et d'un bouche à oreille qui lui a été bénéfique.

Tout comme les catégories que nous avons étudiées jusqu'à présent, les exemples de succès des *manga* à dominante didactique ont aussi leur contre-exemples qui n'ont pas vécu longtemps dans les pages du magazine. On peut citer par exemple *Gakkyuu Houtei* (figure 1.43), de Nobuaki Enoki et Takeshi Obata. Ce *manga* a été publié entre décembre 2014 et mai 2015, soit vingt-quatre chapitres ou trois tomes.

L'histoire prend place dans un monde proche du nôtre, où, un nouveau système scolaire a été mis en place pour punir les élèves : ils sont jugés au tribunal. Mais c'est un tribunal quelque peu particulier puisqu'il est destiné uniquement aux enfants : les juges, avocats et témoins sont, eux aussi, des élèves. Abaku Inugami est un jeunes avocats et doit tenter d'aider Tendo Nanahoshi qui est accusé d'avoir tué l'animal de compagnie de sa classe.

Gakkyuu Houtei est donc un *manga* juridique, un thème nouveau pour le magazine. Qui plus est, il est illustré par Takeshi Obata, déjà impliqué dans trois *manga* à succès : *Hikaru no Go*, *Death Note* et *Bakuman*. Il y avait donc une certaine attente avec ce titre. Cependant, il a échoué et ce, pour deux raisons majeures qui sont essentiellement liées au scénario. Premièrement, le *manga* n'a finalement rien de didactique. Il ne révèle rien des coulisses de la justice japonaise ni des tribunaux. En incluant le récit dans un monde qui ne semble finalement

pas être le nôtre, le *manga* perd toute dimension crédible et on se rend compte très vite que les affaires n'en seront que moins prenantes.

Le second point est directement lié au premier. À cause de ce côté un peu irréel et de l'âge de ses personnages (ils sont en primaire), *Gakkyuu Houtei* bascule rapidement dans une histoire enfantine. Le *manga* tend donc à cibler un lectorat très jeune, âgé de moins de quinze ans. Or, nous l'avons vu, les lecteurs du *Jump* cherchent des histoires plus adultes et la cible éditoriale a tendance à vieillir. De ce fait, un *manga* juridique avec des lycéens ou même des adultes et ancré dans notre réalité aurait sans doute plus facilement trouvé son public, d'autant que les séries noires et à suspense ont montré qu'elles pouvaient avoir du succès (*cf. Death Note*).

On peut aussi ajouter que, bien que Takeshi Obata soit l'auteur du dessin, il n'atteint pas son plein potentiel dans cette œuvre. Le design étrange et enfantin des personnages s'ajoute aux défauts scénaristiques cités plus haut. Cet exemple montre un second aspect des *manga* qui joue sur leur succès et donc leur survie dans le *Weekly Shonen Jump* : le graphisme.

Chapitre II

Le Graphisme : un style *shonen* en évolution

Les graphismes du *manga* ont bien changé depuis les séries d'Osamu Tezuka, le *mangaka* considéré comme le fondateur du genre. Aujourd'hui, certains traits sont parfois jugés « vieillissants », alors que d'autres attestent la recherche de nouvelles formes pour faire évoluer le genre. Et ces deux styles savent coexister : l'un est fait pour les nostalgiques, l'autre vise un public plus jeune. Mais, parfois, les dessins rebutent le lecteur qui ne peut tout simplement pas se plonger complètement dans l'histoire illustrée. Nous allons voir ici les différents styles vus dans le *Jump* et essayer d'évaluer leurs qualités et leurs défauts mais aussi examiner le traitement choisi par les *mangaka* pour que la série soit un succès.

I/ La tradition du trait dit « négligé »

a) Un dessin grossier favorisant les scènes de combat

La vision que la plupart des gens ont du dessin d'un *manga* est très stéréotypée. Le style *manga* est souvent symbolisé par une jeune fille aux formes généreuses, avec des cheveux roses et des yeux immenses et brillants. Si ces caractéristiques ne sont pas fausses, elles ne peuvent pour autant pas être généralisées. Il est étonnant de voir que ce cliché subsiste alors que les bandes dessinées japonaises les plus connues, produites dans le *Jump*, ne répondent pas du tout à ces règles.

Certes, les héroïnes ont généralement un corps pulpeux. Les exemples ne manquent pas, entre Bulma de *Dragon Ball* (figure 2.1) ou encore Nami de *One Piece* (figure 2.2). Mais si ce modèle est omniprésent, c'est avant tout pour plaire à la cible éditoriale majeure d'un *shonen*, à savoir les jeunes garçons. En aucun cas nous ne verrons dans ce type de *manga* d'action, des

personnages aux yeux exagérément grands[1] et étincelants qui sont la marque de fabrique des *manga shojo*[2] (figure 2.3).

Les *shonen* fantastiques qui ont eu le plus grand succès présentent plutôt un trait moins fin, plus grossier et moins élégant que les *shojo*. Le premier qui fait état de ce style, c'est LA référence de tous les *shonen* d'action, c'est-à-dire *Dragon Ball*. Mais avant ce titre, Akira Toriyama s'était essayé avec succès à une comédie publiée dans le *Jump* : *Docteur Slump* (figure 2.4), publié entre 1980 et 1984 pour un total de dix-huit volumes.

Ce *manga* raconte les aventures loufoques d'une androïde, créée par le Docteur Slump, ayant traits d'une jeune fille de treize. Pour la tester, il la fait vivre dans un village dont le son quotidien va être totalement chamboulé.

Dans cette comédie aux faux airs de science-fiction, le trait d'Akira Toriyama se prête parfaitement aux gags (figure 2.5). Les visages et les corps sont ronds, les yeux et les mains petits et les doigts boudinés. En somme, les personnages de *Docteur Slump* semblent tout droit sortis d'un cartoon. Ces traits peu élégants permettent, à l'occasion, de déformer les visages pour exagérer les expressions de stupeur, de colère ou de joie, sans pour autant que cela coupe l'harmonie de la planche.

Il est ainsi possible d'introduire dans l'histoire des personnages et créatures au design étrange et drôle, mais qui s'insèrent naturellement dans le paysage du *manga*. Nous pouvons citer comme exemple Boo (figure 2.6), de *Dragon Ball*, un extraterrestre rondouillet à la peau rose. De manière générale, le dessin d'Akira Toriyama est propice à la mise en scène de toutes sortes de créatures venues de l'espace.

One Piece qui, rappelons-le, est inspiré de l'univers de *Dragon Ball*, se trouve dans le même cas de figure, en particulier pour ce qui touche au début de la saga (figure 2.7). Les corps ne sont pas élégants, pas plus que les visages qui sont souvent déformés. Eiichiro Oda en profite pour créer des personnages bizarres et irréels qui, pourtant, collent parfaitement à l'univers du *manga*. Par exemple, Señor Pink (figure 2.8) porte un capuchon de nourrisson et une sucette pour bébé. Pourtant, c'est un antagoniste traité très sérieusement, avec une histoire fort sombre derrière lui : il ne prête pas du tout à rire malgré son apparence. Mais, parfois, il arrive que le

---

[1] Bien que les yeux des jeunes filles citées plus haut soient plus grands que dans la réalité.

[2] « Jeune fille » en japonais. Ce sont des *manga* qui ciblent principalement les adolescentes et qui tournent généralement autour des déboires amoureux d'une jeune lycéenne.

mangaka se serve du design atypique de ses personnages pour engendrer des scènes comiques. Tel est par exemple le cas de Miss Mery Christmas, antagoniste capable de se transformer en taupe (figure 2.9). Mais son design ambigu fait que les protagonistes pensent qu'elle se change en pingouin et non en taupe, ce qui a le don de l'énerver.

Ce type de dessin permet aux auteurs de créer une grande variété de personnages aux apparences originales. Eiichiro Oda se sert de son trait unique pour caricaturer des célébrités ou en faire le portrait. Les exemples les plus connus sont les trois amiraux de la Marine, Aokiji, Akainu et Kizaru (figure 2.10) qui, selon les dires du *mangaka*, sont inspirés respectivement par les acteurs japonais Yusaku Matsuda, Bunta Sugawara et Kunie Tanaka (figure 2.11). Mais, encore une fois, leur apparence ne détone pas et ils s'intègrent parfaitement dans la foule de personnages qui constituent le casting de *One Piece*.

De plus, *Dragon Ball* et *One Piece* ont aussi, comme *Docteur Slump* avant eux, leur lot de visages déformés sous le coup sentiments forts. Bulma, qui se vante souvent d'être une fille mignonne, ressemble à un monstre quand elle s'énerve contre Son Goku (figure 2.12). Chopper (figure 2.13), de *One Piece*, petit renne humanoïde aux airs de peluche, devient presque effrayant lorsqu'il a peur (figure 2.14).

Comme on le voit, le graphisme de ces auteurs est travaillé de manière à se prêter parfaitement à la comédie : l'apparence de chaque personnage, notamment les secondaires, appelle au rire. Mais *Dragon Ball* et *One Piece* sont avant tout des *shonen* d'action : les dessins sont également appelés à servir la mise en scène de combats dynamique.

Pourtant, au début de chacune de ces deux séries, les combats manquent de tension : ils ne sont pas spectaculaires. Dans les premiers tomes de *Dragon Ball*, le dessin est très proche de *Docteur Slump*. Les corps très ronds et les cases tout à fait droites donnent des affrontements qui manquent de mouvement, avec des plans fixes surtout dynamisés par les lignes de vitesse (figure 2.15). L'avantage d'une telle mise en scène, c'est la lisibilité des mouvements des personnages. Le même problème ou presque se pose pour *One Piece*, malgré quelques cases plus obliques donnant un peu de profondeur à l'ensemble (figure 2.16). S'il y a une telle différence, c'est parce qu'en plus de dix ans, les codes de la mise en page d'un *manga* ont changé : les lecteurs demandant de plus en plus de spectacle, surtout dans les shonen.

Mais les deux styles évoluent avec l'expérience des auteurs. Ainsi Akira Toriyama a su adapter son trait au genre du *manga* d'action. À la fin de la série, en 1995, la mise en page est moins orthonormée, les plans plus osés et les combats mieux chorégraphiés (figure 2.17).

Dragon Ball illustre à lui seul l'évolution du style des *shonen* de combat et les changements qui s'opèrent entre les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix.

Le style d'Akira Toriyama a beaucoup influencé l'auteur de *One Piece* et cela depuis son plus jeune âge. On remarque que les dessins d'Eiichiro Oda sont plus proches du *Dragon Ball* des débuts[1]. Mais peu à peu, le *mangaka* qui créera le *manga* le plus vendu de l'histoire (*One Piece*) se détache du style de son maître et développe son propre trait. Avec des coups de crayons rapides, d'une mise en page rythmée et de cases très grandes (parfois s'étalant sur deux pages), les affrontements de *One Piece* prennent de l'ampleur et suivent un rythme qui ne laisse pas au lecteur le temps de souffler (figure 2.18). Les fonds blancs disparaissent au profit d'un décor plus chargé et les batailles qui, pourtant, semblent rapidement exécutées, sont graphiquement plus riches. Le dessin, parfois griffonné, apporte une vivacité nouvelle aux personnages. Ce qui n'était pas le cas dans les premiers volumes de la série. De plus, l'auteur excelle dans l'art de mettre en scène des *battles royal*[2], dans un style qui peut parfois paraître un peu brouillon mais finalement toujours maîtrisé. Cette « pagaille » de personnages qui se battent à coups d'armes, de poings et de techniques secrètes est la spécialité de *One Piece* (figure 2.19).

Pour ces deux œuvres (*Dragon Ball* et *One Piece*), la diversité d'apparence des personnages mais aussi l'univers créé par les auteurs[3] permettent des combats rythmés qui ne se ressemblent pas. Le corps rond, flasque et élastique de Boo est mis en scène par des perspectives fuyantes[4]. Il en va de même pour *One Piece*, avec Luffy, par exemple, dont le corps en caoutchouc s'étire à l'infini ce qui permet l'établissement de plans très longs ou très larges (figure 2.20).

Mais si *Dragon Ball* et *One Piece* se rejoignent sur beaucoup de points, leurs auteurs ont su créer deux univers uniques et qui leur sont propres.

L'œuvre d'Akira Toriyama mêle décors futuristes et paysages inspirés de la Chine traditionnelle. D'un côté, les grandes villes de ce monde sont ultra-modernes avec des maisons aux formes arrondies, des voitures volantes et une technologie de pointe (figure 2.21). De

---

[1] Nous le rappelons : *One Piece* a débuté en 1997, soit deux ans après la fin de *Dragon Ball*.

[2] Combat opposant plusieurs personnes en même temps sur un même terrain défini.

[3] Cela comprend le monde en lui-même mais aussi les pouvoirs spéciaux des personnages.

[4] *Cf*. figure 2.17.

l'autre, les panoramas offerts par le *manga* lors du voyage des héros et les petites maisons de campagne ont des formes rappelant la Chine (figure 2.22). On peut souligner que le dragon qui symbolise la série est un dragon oriental (corps serpentin, longues moustaches et cornes) et non un dragon occidental d'*heroïc-fantasy* (reptile tenant sur deux pattes avec de grandes ailes) (figure 2.23). Cette ambigüité entre modernisme et antiquité rend l'histoire difficile à placer chronologiquement et nous ne savons pas s'il s'agit de notre planète dans un futur proche ou bien tout simplement d'un monde parallèle. L'auteur avoue lui-même :

« Le cadre de l'action au début de Dragon Ball est incontestablement influencé par les paysages de la Chine antique, mais ça ne veut pas dire qu'il soit spécialement limité à la Chine.

Je ne sais pas non plus exactement à quelle époque l'histoire se déroule. »[1]

One Piece est un cas totalement différent. Nous sommes clairement situés dans un monde imaginaire avec sa propre géographie, essentiellement constituée d'océans peuplés d'îles plus ou moins importantes. En créant un tel univers, Eiichiro Oda peut s'inspirer de différents pays et différentes civilisations existantes, sans pour autant que cela paraisse étrange. Par exemple, une île peut être désertique tandis qu'une autre est couverte de neige sans pour autant que cela paraisse illogique. Beaucoup de ces terres sont directement inspirées de pays ou de villes existantes. Nous pouvons citer par exemple Water Seven, une île ressemblant à une fontaine et traversée de canaux rappelant Venise (figure 2.24) ; ou encore Dressrosa et la forme de ces bâtiments se référant à l'architecture de Barcelone et plus précisément aux réalisations d'Antoni Gaudí (figure 2.25).

Mais ce n'est pas tout, Eiichiro Oda aime se servir de la culture populaire pour créer des situations drôles ou pour ses pages couleurs. Par exemple, sur l'île de Thriller Back, on peut voir des zombies danser le disco (figure 2.26), une scène inspirée du clip *Thriller* de Michael Jackson. On peut aussi voir des pages se référant aux fêtes populaires : Halloween (figure 2.27),

[1] Akira Toriyama, *Dragon Ball*, tome 1, mot de l'auteur, éditions Glénat, 2003

reconnaissable par les citrouilles creusées et le *« Dead or treat »*[1] ; Noël (figure 2.28) où le *mangaka* n'oublie pas de laisser une petite touche d'humour en représentant les rennes dans le traîneau en train de somnoler ; ou bien encore le *Hanami* (figure 2.29)[2]. L'auteur montre qu'il maîtrise tous les types de paysages, des tropiques (figure 2.30) aux landes enneigées (figure 2.31). Enfin, Eiichiro Oda est capable d'adapter son trait à n'importe quel style, par exemple dans cette image (figure 2.32), où les visages et les vêtements des personnages rappellent le Japon traditionnel avec des formes inspirées des estampes et du théâtre *Kabuki*[3].

Cet univers très coloré et aux multiples inspirations explique aussi le succès de *One Piece*, tant au pays du soleil levant qu'en occident. Chacun retrouve des formes qui lui sont familières et se sent, de ce fait, proche du monde qui se développe sous ses yeux.

Mais le trait grotesque d'Oda, parfois jugé « moche » par certains lecteurs qui n'y sont pas habitués, peut s'adapter à beaucoup de situations et permet des plans osés. Ce type de dessin n'est pas toujours aussi bien utilisé dans d'autres *manga*.

Prenons l'exemple de *Yu-Gi-Oh* (figure 2.33), de Kazuki Takahashi, débuté en 1996 et terminé en 2004 pour un total de trente-huit tomes. Ce *manga* met en scène Yugi Muto, un lycéen timide mais doué en jeux de société, qui reçoit un jour un puzzle mystérieux de son grand-père. Cet objet, qu'il réussit à assembler, vient de l'Égypte Antique et renferme l'esprit d'un pharaon.

Cette série a connu un succès retentissant notamment grâce à la mise en vente des cartes du jeu *Magic and Wizard* que le *mangaka* a créé pour l'histoire. Le scénario évolue grâce à des affrontements opposant des joueurs de ces mêmes cartes ce qui remplace habilement les batailles physiques qui caractérisent les *shonen* d'action.

---

[1] Littéralement « Mort ou friandise ». Parodie de la célèbre phrase *Trick or treat* signifiant « Farces ou friandise » que les enfants ont l'habitude de crier en frappant à la porte de leurs voisins pour avoir des bonbons le soir d'halloween.

[2] Fête traditionnelle nippone où les japonais déjeunent ou boivent un verre sous les cerisiers en fleur pour fêter l'arrivée du printemps.

[3] Théâtre traditionnel japonais mêlant chant, danse et jeu d'acteur spectaculaire. Le *Kabuki* est à l'origine un art réservé aux hommes et se distingue par l'abondance de maquillage sur les acteurs (visage généralement blanc, yeux cernés de rouge). *One Piece* a d'ailleurs été adapté en pièce *Kabuki* fin 2015.

Pourtant, le trait de Kazuki Takahashi, du moins dans les premiers volumes, est assez grossier : les personnages ont des expressions étranges et les corps sont disproportionnés (figure 2.34). Par exemple, les profils des personnages montrent des mentons trop hauts ou leur crâne est trop grand par rapport à la tête. Une particularité qui peut déranger étant donné qu'un tel dessin ne sert pas à la mise en scène de combats intenses ou de *battle royal* dantesques. Mais, peu à peu, le coup de crayon de l'auteur va gagner en maturité. Le *chara-design*[1] est alors doté d'une véritable identité : le héros a une coupe de cheveux identifiable entre toutes, mêlant mèches blondes et épis mauves et noirs à l'arrière (figure 2.35) et ses yeux pratiquement carrés et bien délimités, sont la marque de fabrique de la série (figure 2.36).

Mais, outre cela, Kazuki Takahashi est maître dans l'art de créer un bestiaire de monstres diversifiés qui constituent les cartes avec lesquelles s'affrontent les personnages. C'est dans ce domaine que la série se différencie : plus la créature est grande et puissante, plus les planches sont impressionnantes et spectaculaires (figure 2.37). Les monstres sont réalisés minutieusement, avec des détails qui rendent chacun d'eux unique. Même lorsque l'auteur met en scène deux cartes identiques, il donne à chacune d'elles un trait ou une expression qui les différencie. Par exemple, deux *Black Magicians* s'affrontent dans le tome dix-neuf (figure 2.38) et on remarque que l'un d'eux à la peau et des vêtements plus sombres et un sourire narquois puisqu'il appartient à un antagoniste qui souhaite la mort du héros. À l'inverse, le second a un visage plus doux et une expression sereine, étant donné qu'il est le monstre associé au protagoniste.

Le succès de tous ces *manga* s'explique par le fait que dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, le scénario prime et le dessin passe au second plan, et cela pour une simple raison : il y a moins de *manga* à cette période qu'aujourd'hui alors que la demande est croissante. C'est ce qui peut justifier les ventes fortes du magazine dans ces années-là, car les lecteurs avaient un choix restreint, et expliquer la profusion de ce que l'on peut considérer aujourd'hui comme des chef d'œuvres du genre, alors que certains d'entre eux ne seraient probablement pas publiés aujourd'hui.

Tel est le cas, par exemple, de *Saint Saiya, les chevaliers du zodiaque*. Si le scénario est bien ficelé, est appelé à devenir une source d'inspiration pour les *shonen nekketsu* à venir, le dessin, en revanche, est assez maladroit. En effet, le trait de Masami Kurumada est dérangeant :

---

[1] Design des personnages (traits du visage et corps).

les proportions des visages en trois-quarts ne sont pas respectées, ce qui donne l'impression qu'ils sont plats ; les personnages ne semblent pas avoir de front ni même de crâne ; les perspectives sont mal maîtrisées et les mouvements lors des combats mal retranscrits (figure 2.39). À tout cela s'ajoute des expressions peu convaincantes en raison d'un dessin trop brut qui donne des visages peu élégants (un menton trop marqué chez les femmes, des cils trop épais lorsque les yeux sont fermés…). Ces caractères peuvent être un frein pour apprécier pleinement l'histoire et les personnages.

Là où le *mangaka* révèle son plein potentiel, à l'instar du dessinateur des monstres de *Yu-Gi-Oh*, c'est dans la réalisation des armures des chevaliers qui sont de plus en plus impressionnantes au fil des tomes. Pourtant, au départ, même ce point est discutable : les premières armures de bronze sont toutes carrées et simplistes. De ce fait, les corps des personnages ont des proportions étranges et leurs mouvements semblent mécaniques et manquent de fluidité (figure 2.40). Mais dans l'arc narratif final, on peut apprécier la réalisation des armures des spectres d'Hadès, au design plus complexe avec des éléments originaux qui les différencient entièrement les unes des autres (figure 2.41).

Finalement, *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque* a graphiquement mal vieillit et, aujourd'hui, il dérange l'œil du jeune lecteur. Ce *manga* doit avant tout son succès à son histoire innovante et prenante mais aussi à la série animée qui en a été tirée et qui l'a fait connaître mondialement au terme d'une complète revisite du dessin. Le *chara-design* original est gardé mais les proportions, les expressions et les armures sont refaites pour offrir au spectateur une animation plus agréable à regarder (figure 2.42).

Évidemment, de nos jours, un tel défaut est éliminatoire. Dans le marché foisonnant du *manga*, où les séries se suivent et parfois se ressemblent, le lecteur veut un dessin bien exécuté et plus recherché. *Best Blue* a notamment souffert de cette exigence. Si la réalisation n'est pas comparable à *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque*, le *chara-design* reste néanmoins trop simple, les décors manquent de détails et les corps sont parfois mal proportionnés. On retiendra notamment le visage de l'héroïne qui est trop niais et ses yeux qui donnent l'impression qu'elle louche (figure 2.43).

Le trait rapidement exécuté donne, certes, du mouvement lorsque les personnages nagent mais ne parvient pas à les doter d'une véritable identité. On a l'impression de voir quelque chose de déjà vu plusieurs fois. De plus, ce type de dessin vise un lectorat essentiellement masculin alors que les *shonen* sportifs, on l'a vu, sont destinés à un public

mixte. Enfin, les visages simples et les personnages exagérément stéréotypés (un héros dynamique, un coach musclé et qui ne sourit jamais, un rival sombre) réduit encore le lectorat à une tranche d'âge très jeune alors que le lecteur cherche un dessin plus mature.

C'est donc avec toutes ces exigences que le *mangaka* des années 2000 va rechercher de nouvelles formes pour offrir plus d'originalité à son lectorat.

b) Un dessin qui évolue

Cette recherche de nouvelles formes passe d'abord par la recherche de nouvelles inspirations. Ainsi, il y a une tendance de plus en plus présente dans le *manga* : les auteurs sont influencés par l'art international et particulièrement américain.

À ce propos, on pense tout de suite au dernier hit du magazine, *My Hero Academia*, qui, ne fait pas seulement des choix scénaristiques rendant hommage aux comics, mais encore leur emprunte des codes graphiques.

Commençons par évoquer la composition des pages de chapitre. Chacune d'elle s'inspire des couvertures de la bande dessinée américaine. Kohei Horikoshi intègre dans ses pages couleurs un code barre fictif (en bas à droite) ; le titre est encadré avec juste au-dessus la mention « Jump Comics » et le logo du magazine (figure 2.44). Cette composition est celle de toutes les couvertures de comics Marvel : on retrouve, dans le même angle, un cadre où est inscrite la mention « Marvel Comics (Group) », le titre de la série et qui fait apparaître en miniature le héros de la bande dessinée (figure 2.45).

Les couleurs vives qui ont fait la renommée des comics américains, très influencés par le Pop Art, sont également reprises. Dans l'exemple cité précédemment[1], le héros se positionne au premier plan, le regard tourné vers le lecteur, comme si quelque chose de grave se passait au-delà des limites de la page. Mais derrière lui, All Might, qui semble sortir d'une explosion, vole vers un danger invisible, vêtu de son costume de super héros rappelant les couleurs des États-Unis mais surtout l'habit de Captain América, soldat de l'univers Marvel[2]. La position de All Might se réfère, quant à elle, à la manière de voler de Superman, héros DC Comics,

---

[1] *Cf.* figure 2.44

[2] *Cf.* figure 2.45

reconnaissable entre toutes, avec son bras tendu vers l'avant et le poing fermement brandi (figure 2.46). Le tout est présenté sur un fond jaune et fuchsia par endroit.

L'amoncellement de ferraille (en bas à droite) est un clin d'œil au chapitre en question : le héros doit déplacer les objets d'une décharge qui pollue la plage. On remarque souvent ce genre de dispositifs dans les couvertures de comics : ils servent à annoncer des éléments phares de l'histoire, comme la mort d'un personnage ou un combat qui va avoir lieu. Kohei Horikoshi reprend ce code, par exemple dans la première page du chapitre neuf (figure 2.47) qui annonce la bataille entre le héros et son rival. Le protagoniste (en haut) semble avoir brisé un mur - dont on peut voir les derniers morceaux tomber, dans la partie inférieure - et il se jette sur son ennemi prêt à rendre les coups. Le mur éventré laisse filtrer une lumière blanche qui fait apparaître les personnages plus sombres. Le matériel de dessin utilisé n'est pas le même que dans l'image vue auparavant[1] : cette dernière est exécutée avec des *copics* alors que celle du chapitre neuf semble faite avec de la peinture (acrylique ou aquarelle). Ce type de mise en scène en face à face est très courante dans les comics (figure 2.48)

Dernier point de comparaison : les personnages du *manga* ont tous un costume qui leur est attribué. Et ce n'est pas une option, comme dans les comics. Dans *My Hero Academia*, le port d'une tenue de super-héros est obligatoire, comme une carte d'identité qui attesterait que la personne est bien un héros. Le *mangaka* en fait une constante, comme si un héros n'en était pas vraiment un sans un costume qui le caractérise. Le design de chacune de ces tenues n'est pas inspiré des costumes des super-héros des comics Marvel ou DC[2], mais il se réfère au caractère, au pouvoir ou à l'histoire de celui qui la porte. Par exemple, Izuku, le personnage principal, porte un costume avec des sortes de grandes oreilles, hommage à la coiffure de son idole, All Might (figure 2.49) ; l'uniforme de Katsuki Bakugo, le rival, rappelle celui des soldats avec, en prime, des gants en forme de bombe, ce qui constitue une référence à son pouvoir et son caractère explosif (figure 2.50, personnage le plus à droite).

Mais *My Hero Academia* est-il pour autant un comics aux allures de *manga* ? La réponse est évidemment non, puisque la série de Kohei Horikoshi reprend tous les codes du *nekketsu* que nous avons vus précédemment. Graphiquement, le design des personnages est se réfère au *manga* : les visages sont moins travaillés que dans les comics (on notera par exemple les grands

---

[1] *Cf.* figure 2.44

[2] Excepté pour All Might, comme nous l'avons vu.

yeux du héros) et ils expriment des sentiments fortement exacerbés (figure 2.51). Seul All Might semble avoir des traits qui le différencie des autres personnages (figure 2.52), avec un visage plus brut et marqué qui le rapproche du style comics. On peut interpréter cette singularité par le fait que l'auteur a voulu le distinguer des autres protagonistes : il est le héros le plus connu de l'univers du *manga*. Le *mangaka* l'a donc rapproché graphiquement des super-héros Marvel et DC. *My Hero Academia* suit la logique de tous les *manga*, c'est-à-dire des chapitres et des tomes qui se suivent pour former une seule grande histoire. Il ne prend pas le parti de faire un tome pour une histoire, comme c'est le cas dans les comics où chaque volume a un début, un milieu et une fin. Enfin, cela paraît évident mais il faut le préciser, *My Hero Academia* conserve le format de poche[1] propre à presque tous les *manga*, contrairement aux comics qui ont une taille plus grande.

Finalement, le *shonen* de Kohei Horikoshi est un hommage aux comics américains. Il s'inspire de leurs codes narratifs et graphiques, mais il reste un *nekketsu* dans la lignée des grandes œuvres du *Jump*, telles que *Naruto* ou *One Piece*.

Bakuman est un titre qui s'inspire aussi de l'art américain et plus particulièrement du Pop Art. Cela est surtout visible sur les pages couleur. La première page du chapitre cinquante en est le parfait exemple (figure 2.53). Ce qui frappe au premier abord, ce sont les couleurs très vives, qui contrastent avec le noir et blanc caractéristique du *manga*. Ici, chacun des personnages a son ton propre afin de se distinguer des autres : Mashiro, le héros au premier plan, est de couleur bleue alors que son acolyte, Takagi, juste au-dessus, est de couleur orangée. Ces deux couleurs renvoient à leur caractère dominant : Mashiro est un garçon qui garde toujours la tête froide et réfléchit posément ; Takagi, bien que très intelligent, est un lycéen passionné qui a su redonner l'envie à son camarade de dessiner des *manga*. Eiji Niizuma, en bas, dans des tons foncés est le rival du duo de héros, alors que Fukuda est en blanc. Ce dernier est un *mangaka* au caractère explosif et qui attire fortement l'attention. Enfin, Aoki, située en haut, est représentée dans des couleurs claires car il s'agit une jeune fille douce et calme.

[1] 11,5 x 17,5 cm aussi appelé format *tankobon*

Mais ce que l'on remarque surtout, c'est que Takeshi Obata, le dessinateur, n'a pas utilisé des aplats pour coloriser ses personnages, mais des trames de couleur[1], comme le montrent les points espacés de manière régulière sur les zones colorées. Les trames de couleur étaient l'outil principal des artistes du mouvement Pop Art. On en retrouve dans pratiquement toutes les réalisations d'Andy Warhol (figure 2.54) à Roy Lichtenstein (figure 2.55). Le tramage permet une exécution rapide de l'œuvre tout en lui donnant un certain cachet, bien qu'il s'agisse d'une réalisation en série, industrielle. Ce point est comparable à l'industrie du *manga* qui imprime et vend en série, alors qu'au départ, il n'y a qu'une seule réalisation, à savoir, les planches du *mangaka*.

L'attitude des personnages dans cette page est très représentative du message passé par *Bakuman* : vivre pour son rêve. Tous pointent leurs outils de prédilection vers le ciel (stylo, crayon, plume, …). Seul Takagi ne brandit rien : il est scénariste et forme une paire avec Mashiro qui, lui, dessine. Aoki tient également un carnet car elle s'occupe de scénarii, quoiqu'elle dessine aussi. Le fond est composé de cinq cases qui représentent les *manga* publiés par protagonistes. Le noir et blanc les empêche de prendre le pas sur les personnages, bien que ces cases soient réalisées avec précision. Elles servent plutôt à faire ressortir les couleurs vives. Les lignes de force, suggérées par les bras et les cases, participent à l'élaboration d'une composition ascendante partant du coin en bas à droite à celui en haut à gauche. La direction dans laquelle regardent les personnages peut être interprétée comme symbolisant leur futur en tant que *mangaka*. Un avenir rêvé qu'ils tentent d'atteindre de leurs plumes, grâce à des *manga* qu'ils ont créés avec passion. Cette illustration, qui célèbre la première année de publication de *Bakuman*, résume à elle seule les trois grandes thématiques de la série : le *manga*, la passion et le rêve.

L'utilisation des trames est très fréquente dans les pages de cette série. Intéressons-nous à présent à la couverture du tome seize (figure 2.56). On y voit Eiji Niizuma, le prodigieux rival des héros, dans une attitude provocatrice. Il tient des plumes ainsi qu'un cutter et porte un casque sur les oreilles qui retient d'autres outils de travail. L'inscription « CROW » sur son tee-shirt est le titre et le nom du héros de son *manga*. En arrière-plan, on remarque des cases colorées dont celle du bas, en bleu, qui est remplie de lignes de vitesse ascendantes. Le numéro

---

[1] Une trame est une surface imprimée et composée de motifs réguliers, généralement des points ou des lignes. Dans le *manga*, les trames sont utilisées pour retranscrire la lumière ou donner des nuances de gris dans la planche. Il peut aussi y avoir des trames avec des motifs originaux comme de la dentelle, des fleurs ou des carottes.

du tome se perd dans une cacophonie de couleurs. Le chiffre fait même partie intégrante du décor, mais reste tout de même détaché puisqu'il est inséré dans un phylactère orangé entouré de rouge.

Le personnage est cerné de jaune, comme pour se démarquer du fond et ne pas être happé par toutes les couleurs vives. Il reste, de ce fait, dans des tons assez neutres, voire froids, comme le blanc, le bordeaux ou le mauve. De plus, il est dessiné en contreplongée, un bras tendu vers le lecteur, ce qui donne du relief mais aussi du mouvement à l'ensemble. En effet, le personnage aurait pu paraître figé, s'il avait été dans une autre position, à cause de l'épais contour. Les lignes de vitesse en fond accentuent l'effet de mouvement.

Le dessinateur a utilisé beaucoup de trames de multiples couleurs dans cette illustration, avec des points plus ou moins éloignés. Qui plus est, on peut noter la présence de bulles traduisant le bruit ou un cri, dont les textes débordent. Ces écritures sont imposantes et remplis de trames aux tons vifs (vert clair, rouge, orange, …). Au final, la composition paraît presque « bruyante », comme en référence directe au personnage représenté qui écoute de la musique forte toute la journée et crie les onomatopées quand il les dessine.

Une illustration aussi criarde et explosive contraste avec d'autres couvertures du *manga* d'où se dégage une impression de sérénité en raison de l'utilisation de tons neutres et d'un traitement plus réaliste. Tel le cas de la couverture du tome six (figure 2.57) où l'on peut voir les deux héros debout, devant les bureaux des éditions du magazine *Jump*. Leur visage est inexpressif et leur pose simple. Il n'y a aucun mouvement dans la composition et les couleurs, associés au motif des arbres et au dessin de quelques rayons de soleil, suggèrent le calme.

Cette image illustre un tome où Mashiro est à l'hôpital pour surmenage, ce qui fait peser sur le tandem la menace de l'annulation de leur série. Dans ce volume, les héros sont en « pause » : ils ne peuvent plus travailler. C'est aussi un moment de réflexion. Le titre a un ton plus dramatique, sérieux, qui fait comprendre la dureté du métier de *mangaka*. En ce sens, l'auteur tente de se montrer réaliste et mature, d'où cette couverture sobre.

La couverture du volume suivant (figure 2.58) suit le même schéma mais elle fait apparaître des couleurs plus vives. On y voit les héros dans une attitude de réflexion, les planches sur la table et les crayons à la main. Ils sont dans un restaurant et viennent de finir de manger.

Dans ce tome, Muto Ashirogi[1] cherche un concept pour une nouvelle série. Encore une fois, le traitement se veut plus réaliste que la couverture du tome seize puisque l'image montre que le métier de *mangaka* est un travail à temps plein qui demande beaucoup de sacrifices. Les couleurs plus claires et l'abnégation dont font preuve les héros montrent leur volonté de réussir, mais indiquent aussi le retour de leur passion après les doutes qui les ont traversés dans le tome précédent.

On peut enfin souligner l'effort fait au niveau de l'édition avec la présence de graduations autour des images des couvertures. Elles se réfèrent aux papiers de base utilisés par les *mangaka*. Celui-ci est gradué en centimètres sur tous les côtés, et présente des repères permettant de partager la feuille de façon égale et de délimiter une zone pour placer les numéros de page. Un choix qui distingue les volumes reliés de *Bakuman* des autres *manga* et qui se prête parfaitement au thème de la série.

À l'intérieur des chapitres, on remarque également une utilisation fréquente des trames Mais cette fois, elles sont grises[2], ce qui donne un ton très clair aux planches qui paraissent lumineuses (figure 2.59). On voit très peu d'aplats de noir, ce qui a pour résultat de créer une ambiance légère.

Les expressions des personnages sont souvent exagérées pour faire ressortir les émotions (figure 2.60). La plupart du temps, il s'agit de faire rire le lecteur (figure 2.61). On remarque en plus de cela, des mouvements théâtraux et des plans osés, avec des personnages qui sortent de la limite fixée par les cases (figure 2.62). Ces choix graphiques confèrent du dynamisme et du mouvement aux planches, ce qui a tendance à captiver le regard lors de longs dialogues. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un thème d'action et que l'histoire prenne parfois un ton didactique (notamment avec des textes très présents), le découpage et le trait vif d'Obata offre à *Bakuman* l'énergie nécessaire pour plonger pleinement le lecteur dans l'histoire de Tsugumi Ohba.

À la différence de ces artistes qui ont le regard tourné vers l'Occident, d'autres préfèrent s'inspirer de formes traditionnelles qui ont fait la renommée de l'art extrême oriental dans le monde.

---

[1] Le nom du duo formé par les héros.
[2] En réalité se sont des points noirs plus ou moins espacés sur un fond blanc, ce qui donne une impression de gris plus ou moins clair.

Intéressons-nous plus particulièrement à *Isobe Isobee Monogatari*[1] de Ryo Nakama, qui raconte le quotidien d'un jeune homme paresseux vivant avec sa mère, qui envisage de devenir un samouraï respectable. Ce *gag manga* est dessiné dans la pure tradition des estampes japonaises (figure 2.63). Le trait du *mangaka* est assez simple : les muscles bien marqués tout comme les lignes de la main. Les visages sont toujours représentés de trois-quarts, jamais de face ou de profil (figure 2.64). Les yeux sont composés d'un contour ovale bien accentué et d'un point noir qui marque la pupille. Les nez sont grands et sans relief et les bouches sont dotées de lèvres très prononcées, ce qui contraste avec le choix d'autres *mangaka* qui dessinent des bouches d'un simple trait (figure 2.65). L'auteur n'hésite pas à marquer exagérément les rides pour les hommes plus âgés. Les coiffures sont contemporaines de l'époque dans laquelle se déroule l'intrigue, à savoir Edo, avec des personnages au crâne rasé sur le dessus et des chignons[2] (figure 2.66). Les femmes ont des coiffures très travaillées, surmontées de nombreuses épingles (figure 2.67) qui évoquent les *oiran* des courtisanes de haut rang au Japon, souvent représentées dans l'*ukiyo-e*[3] (figure 2.68). Toutefois, l'auteur s'amuse à insérer, de temps en temps, un personnage à la coiffure moderne, les cheveux relevés avec du gel coiffant par exemple[4]. Une touche d'humour subtilement incorporée, propre aux *gag manga* japonais.

Quant aux décors, ils sont quasi inexistants. On peut voir une table à laquelle des personnages s'appuient ou un tatami, simplement exécuté avec quelques lignes épaisses. La plupart du temps, les cases font un zoom sur les visages avec un fond uni, de couleur blanche ou noire. Parfois, on remarque des lignes horizontales qui introduisent un léger effet de vitesse.

En tant que *manga* humoristique, *Isobe Isobee Monogatari* compte très peu de scènes d'action. Mais nous avons tout de même affaire à une histoire de *samouraï* à qui il arrive

---

[1] Litt. « l'histoire d'Isobe Isobee ».

[2] Appelés *chonmage*. C'est une coiffure traditionnelle chez les hommes, notamment à l'époque d'Edo et chez les samouraïs. Elle est encore portée aujourd'hui par les lutteurs de sumo. À l'origine, c'était une pratique courante pour tenir un casque de samouraï stable au sommet de la tête pendant une bataille puis c'est devenu un signe de statut social.

[3] Litt. « image monde flottant ». Mouvement artistique japonais de l'époque d'Edo comprenant les estampes japonaises gravées sur bois mais aussi les premiers livres à sujet profanes illustrés qui dépeignent la vie des citadins. Apparaîtront très vite des recueils d'illustrations en estampes bicolores (noir et blanc) que l'on peut voir comme l'ancêtre du *manga*.

[4] Tel que le personnage le plus à droite de la case en haut à droite de la figure 2.64.

d'utiliser leur *katana*[1]. Dans ces rares moments, le mouvement est volontairement mal retranscrit : il n'y a aucune ligne de vitesse ; le choc d'une lame qui tranche un objet n'est pas représenté ; les onomatopées sont discrètes et le mouvement semble figé. Mais comme nous l'avons dit, il ne s'agit pas d'un *manga* d'action, c'est pourquoi ces choix graphiques font sourire. En effet, si le personnage est sérieux quand il effectue ses gestes, il n'en ressort rien de fort et de spectaculaire.

Un tel style de dessin se prête parfaitement à l'histoire du *manga*, située dans le passé. Dans le cas où le récit se serait déroulé à notre époque, ce choix aurait pu passer pour une solution de facilité : le design est très simple, les plans fixes et les décors vides sont adaptés à l'exécution rapide d'un chapitre qui ne fait que dix pages.

Mais si le succès de la série ne peut pas être mesuré[2], il faut reconnaître à l'auteur l'audace d'un choix lourd de sens. En effet, *Isobe Isobee Monogatari* emprunte son style à l'*ukiyo-e* en le modernisant, notamment grâce aux trames et aux phylactères. Par ce biais, le *mangaka* rend hommage à un style graphique qui, en évoluant, a permis l'apparition du *manga*, en passant par les dessins sur le vif d'Hokusaï et les premières planches racontant une histoire séparée en cases.

On peut placer le *manga* de Ryo Nakama à l'opposé de *My Hero Academia* qui tire essentiellement ses codes graphiques et scénaristiques des comics américains. Pourtant, l'un a du succès au Japon et dans le monde, alors que l'autre ne sera jamais publié en dehors de l'archipel. Cela montre bien l'envie d'exotisme des lecteurs qui cherchent quelque chose de plus international, donc « dans le vent ».

On peut retenir que, dans le *manga*, le style de dessin s'adapte au type d'histoire racontée. Pour un *shonen* d'action avec une part humoristique, le trait est plus vif et rapide et les personnages ont un design étrange. Pour les comédies pures, la mise en scène est plus figée, les planches mieux ordonnées et les personnages ont des visages plus simplistes.

Prenons comme dernier exemple *Saiki no Kusuo no Psi-nan*, de Suishi Aso. Comme nous pouvons le voir dans les différentes planches (figure 2.69), les visages des personnages sont rudimentaires : les yeux ne sont pas détaillés et les expressions très peu retranscrites. Le

---

[1] Sabre japonais dont la lame est longue et légèrement recourbée.

[2] Elle se classe toujours dernière sans que l'on sache si c'est un choix de l'édition du magazine ou une réelle impopularité.

design du héros est tout ce qu'il y a de plus banal : des cheveux noirs, un corps peu musclé, de taille moyenne et une expression blasée. Celui-ci se détache du reste du casting par les antennes qu'il porte sur la tête qui symbolisent ses pouvoirs psychiques. Les lignes sont épaisses et abruptes, sans finesse, et les mouvements maladroits et peu naturels.

Parmi ces personnages, l'auteur se sert de son trait peu élégant pour souligner le caractère de certains d'entre eux, qui sortent alors du lot. Tel est le cas, par exemple, de Nendou Riki, un voyou qui a toutes les caractéristiques physiques attendues (figure 2.70). Très stéréotypé, il est coiffé d'une crête blonde avec des cheveux courts, voire rasés, sur le côté. Son visage est dur, avec un double menton, un nez et des cernes prononcés ; une grande cicatrice qui barre son œil gauche. Ce design n'a rien de gracieux ou d'élégant, ce qui vise à faire ressortir le côté peu fréquentable du personnage. Mais, au final, il ne s'agit pas de faire peur, mais de faire rire : le menton a presque la forme d'un postérieur ; la petite moustache et les poils de son torse qui dépassent du tee-shirt lui donnent un côté plus « ringard » qu'effrayant. Ce type de personnage est souvent tourné en dérision dans les comédies.

En ce qui concerne les décors, on peut observer qu'ils sont aussi très sommaires voire inexistants. On a souvent affaire à des fonds blancs, ou noirs, ou encore de la trame. La rue, par exemple, est exécutée très simplement, c'est un décor que l'on peut voir dans tous les *manga*. Elle n'est là que pour donner un cadre aux gags sans que l'on ne sache précisément où se déroule l'action (Tokyo, une autre ville, un monde différent du nôtre ?). Cela n'a que peu d'importance puisque le lieu ne compte pas dans une histoire qui vise essentiellement à enchaîner les situations comiques.

Il faut néanmoins garder à l'esprit que les comédies ne sont pas les *manga* de prédilection du *Weekly Shonen Jump* qui reste très axé sur les scènes d'action et fantastique. Cependant, comme nous l'avons dit précédemment, on trouve de plus en plus dans les pages du magazine des *shonen* sportifs qui usent d'un graphisme plus travaillé.

II/ Des *shonen* aux dessins plus « soignés »

a) Des personnages aux traits travaillés

Dragon Ball a popularisé les dessins rapidement exécutés avec des personnages aux traits parfois improbables mais ce n'est pas la règle : ces dessins se prêtent particulièrement

bien aux *shonen* d'action qui ne représentent pas toute la production du magazine. Ainsi, dès les années quatre-vingt-dix, certains *mangaka* proposent un dessin plus réaliste, caractérisés par des corps plus structurés et des visages plus humains.

Comme avec un *manga* sportif : *Slam Dunk*. Le récit prend place dans un contexte bien délimité, le lycée Shohoku[1], ce qui donne à l'histoire un encrage déjà réel. Toutefois la force de ce *manga* vient aussi du traitement graphique des personnages et de la mise en scène des matchs.

Commençons par les personnages (figure 2.71). On remarque que les corps sont élancés et proportionnés : la tête fait à peu près un huitième du corps, voire un neuvième. Car les basketteurs représentés doivent paraître plus grands que la moyenne, même si ce ne sont que des lycéens. Comme il s'agit de sportifs, leurs bras et jambes sont musclés, mais pas exagérément comme nous avons pu le voir dans *Dragon Ball* ou *One Piece* (figure 2.72). Enfin, les mains, aux lignes bien accentuées, ont des doigts longs et fins et sont proportionnées au reste du corps (figure 2.73).

Les traits des visages sont durs et prononcés, avec des yeux en amande réalistes, des lèvres apparentes et des oreilles précisément exécutées. On remarque néanmoins que les filles ont un visage plus lisse et des yeux plus grands, avec des cils plus marqués (figure 2.74). Ces caractéristiques leur donnent un côté plus doux et permettent de les opposer aux personnages masculins virils et parfois vulgaires. Mais leurs corps, plus adaptés à celui des lycéennes, ne sont pas exagérément pulpeux.

Les visages ne sont pas ovales, mais ils ont des pommettes saillantes et des sourcils épais ce qui donne de la profondeur au regard. Le menton est arrondi et le cou épais, contrairement aux visages de *One Piece*, par exemple, caractérisés par des cous fins surmontés d'une tête qui semble juste « posée » dessus (figure 2.75).

Dans ces conditions, les personnages de *Slam Dunk* auraient pu tous se ressembler physiquement or, il n'en est rien. Chacun d'eux a sa particularité : au-delà du caractère, la coupe de cheveux, par exemple, est un véritable signe identitaire qui permet au lecteur de reconnaître rapidement de qui il s'agit.

---

[1] Établissement imaginaire mais qui pourrait tout de même exister.

Parlons à présent de la mise en scène des matchs de basket. L'auteur intervient souvent à grand renfort de doubles pages qui offrent une vue d'ensemble du terrain permettant de savoir où chacun est placé. Il n'hésite jamais à montrer des actions selon plusieurs points de vue (figure 2.76), ce qui donne l'impression d'un ralenti, comme si le temps était suspendu. Ainsi, bien que nous ayons affaire à des images fixes, le *mangaka* arrive parfaitement à retranscrire le mouvement (notamment grâce aux lignes de vitesse utilisées à outrance) et les ralentis, comme si nous étions devant un écran de télévision. Dans ces arrêts sur image, on remarque que les personnages pris dans l'action sont soulignés par de nombreux coups de crayons sur le corps, ce qui donne du mouvement. Les autres joueurs, bien qu'ils bougent également, semblent figés dans leur élan. Dans ces moments-là, le *mangaka* prend souvent le parti de supprimer le décor, ne laissant qu'un panier (le but à atteindre) et les protagonistes sur un fond blanc. Parfois, on peut noter la présence du cadran qui montre des secondes qui s'écoulent lentement. Les arrêts sur image montrent un moment crucial et soulignent une action importante, un point décisif à marquer, par exemple.

Il arrive aussi que l'auteur privilégie des perspectives fuyantes, afin donner du relief à l'action (figure 2.77). Ainsi, bien que pendant les matchs les planches soient vides de texte, le *manga* n'en reste pas moins prenant, avec des rebondissements et du suspense.

D'autres détails méritent d'être soulignés. La représentation très marquée de la sueur et de la respiration haletante (par des cercles blancs autour du visage) montrent une volonté de l'auteur de représenter les sensations ressenties lors d'un match. La transpiration est représentée avec de petites gouttes qui recouvrent tout le corps et suivent le mouvement, perlant lors des courses et des sauts. Dans les ralentis, elles semblent suspendues dans l'air. Les petites bulles d'air, quant à elles, sont un tour classique du *manga* pour suggérer la respiration. Toutefois, on a rarement vu une telle représentation de l'effort dont font preuve les personnages, tant dans les *shonen* sportifs que ceux d'action. Généralement, seules quelques gouttes sont représentées sur le visage.

Presque vingt ans plus tard, *Kuroko's Basket*, de Tadatoshi Fujimaki, se montre le digne héritier de *Slam Dunk* ; pas seulement par son histoire qui tourne, elle aussi, autour du basket-ball, mais surtout du point de vue graphique.

Tout d'abord, les personnages ont un corps élancé et modérément musclé, aux proportions plus réalistes que les personnages de *One Piece*. Comme dans *Slam Dunk*, les reliefs sont bien soulignés, notamment au niveau du cou, des bras et des mains (figure 2.78). La vraie

différence réside dans les traits du visage. Dans *Kuroko's Basket*, ils sont moins marqués et plus ovales, avec des yeux aux formes plus fantaisistes (un personnage les a grands et ronds, un autre en amande et plus fins). Enfin, le nez est plus discret (figure 2.79). Il reste, néanmoins, le fait que *Kuroko's Basket*, tout comme *Slam Dunk*, veut dépeindre des personnages au physique et à la mentalité « réalistes »[1], pour les rapprocher du lecteur amené à vivre les mêmes aventures. Ce côté vraisemblable, poussé jusque dans le dessin, entraîne les plus jeunes lecteurs à se dépasser à leur tour, tout comme les protagonistes, auxquels on peut aisément s'identifier.

Pour ce qui est de la mise en scène des matchs, *Kuroko's Basket* reprend les mêmes tours que *Slam Dunk*, c'est-à-dire les plans larges et les arrêts sur images. Cependant, ces derniers n'utilisent pas tout à fait des codes identiques, même si l'effet produit est similaire dans ce *manga*, le dessinateur assombri les cases où se déroule un ralenti à l'aide d'une trame qui recouvre pratiquement tout le fond, mais qui laisse entrevoir le décor (figure 2.80). L'absence d'onomatopée, qui aurait pu traduire une frappe par exemple, suggère un silence pesant alors que les personnages sont représentés en mouvement, notamment grâce à de rapides coups de crayons sur les corps. Ce silence apparent reproduit mimétiquement celui du lecteur qui retient son souffle dans l'attente de l'action décisive. Seuls les mouvements du ballon sont précisément décrits, à l'aide d'une ligne blanche et de la reprise de sa silhouette, qui apparait dans les endroits clé de sa trajectoire. Sur cette planche précisément, l'œil suit, malgré nous, le chemin prit par le ballon. L'auteur crée une ligne blanche ménagée pour le regard : elle débute au niveau de la dernière case que l'on lit avant de se plonger dans l'action[2]. De ce fait, le ballon passe au premier plan et les personnages ne se dévoilent que dans un second temps. Dans les ralentis, les mouvements sont retranscrits de manière presque mécanique, avec précision : par exemple, l'auteur décompose le geste du personnage de gauche qui semble avoir plusieurs bras.

Cette mise en scène des matchs se retrouve dans tous les *manga* de sport qui voient s'affronter deux équipes. Par exemple, *Haikyu, les as du volley* utilise les même arrêts sur images (figure 2.81) et les plans larges, mais il se démarque par un dessin plus modeste des personnages. Leurs corps sont fins et les visages ovales avec de grands yeux en amande (figure 2.82). Le design atypique de chacun des protagonistes leur donne parfois un côté androgyne.

---

[1] On entend par là des corps proportionnés et des rêves comparables à ceux de vrais lycéens. Les personnages ne veulent pas changer le monde ou le sauver mais cherche juste à se dépasser pour faire gagner leur équipe. De plus, ils ont des problèmes et des questionnements d'adolescents normaux.

[2] Ici, la case en bas à droite, un *manga* se lisant de droite à gauche.

Ce style rudimentaire démarque ce *manga* des productions précédentes et lui donne, de ce fait, un côté moins « travaillé » que *Slam Dunk* ou *Kuroko's Basket*.

Mais finalement, tous ces effets de mise en page et de codes graphiques des *manga* de sport ont pour but de donner du dynamisme, du mouvement et de la tension dans les différents affrontements composent l'histoire. Les auteurs font un effort de différentiation pour chacun d'eux, avec des moments marquants, soulignés par des doubles pages au rendus qui se veulent frappants, afin que leurs *manga* ne paraissent pas trop répétitifs et prévisibles. Car au final, c'est bien le dessin qui différencie chaque *manga* sportif, plus que le thème ou l'histoire.

On l'aura compris, le style qui se veut au plus près de la réalité se marie très bien avec des histoires plus terre à terre. Mais cela n'empêche pas certains *mangaka* d'apporter un design « travaillé » à des histoires plus fantaisistes.

Dans cette catégorie, nous allons d'abord nous intéresser à *Bleach*, de Tite Kubo. Le trait est fin et précis malgré quelques hésitations au début de l'histoire (figure 2.83). Le corps des personnages est toujours mince et élancé. Les yeux ne sont pas exagérément grands, excepté ceux de certains personnages féminins (figure 2.84). C'est un code souvent repris dans les *shonen* (figure 2.85) : les femmes ont toujours des yeux plus grands et brillants que les hommes afin de marquer la différence de sexe. De tels yeux, couplés avec des visages plus arrondis, accentuent la féminité. Dans d'autres *manga* au trait plus ambigu, il est parfois difficile de savoir s'il s'agit d'une femme ou d'un homme même quand on a affaire à de gros plan.

Néanmoins, Tite Kubo arrive à introduire des différences stylistiques sur le plan graphique afin que le *chara-design* corresponde à la diversité des personnages. Par exemple, les différents personnages au physique grossier ont généralement un rôle mineur, souvent comique (figure 2.86), quelquefois ridicules (figure 2.87).

Au niveau du corps, le *mangaka* n'hésite pas à marquer les articulations, mais il n'exagère pas la musculature, comme cela est pourtant d'usage dans les *shonen* fantastiques d'action. Les mains sont grandes avec des doigts longs et fins, tout comme les bras et les jambes. Ces choix stylistiques donnent des mouvements gracieux avec des combats très « chorégraphiés ».

En effet, les combats dans *Bleach* sont mis en scène de telle sorte que toute la place est laissée aux personnages qui s'affrontent. Le *manga* a un univers graphique très particulier avec des cases au fond blanc, ce qui accentue le contraste noir et blanc puisque les trames

n'envahissent pas la page. De ce fait, les personnages sont irrémédiablement mis en évidence, étant donné que le décor est quasi inexistant. En revanche, quand il y en a un, les bâtiments et paysages sont toujours traités avec des formes pures et simples. Les bâtiments sont souvent très géométriques (cubiques ou sphériques) et blancs, ce qui leur donne un côté contemporain qui tranche avec l'omniprésence des constructions traditionnelles que l'on peut voir dans la plupart des *manga*.

Tel est notamment le cas pour le *Hueco Mundo*[1], monde parallèle où vivent les principaux opposants des protagonistes[2]. Cet univers est essentiellement constitué de sable : un immense désert avec quelques arbres secs où il fait toujours nuit (figure 2.88). Par ces caractéristiques, la vue d'ensemble du *Hueco Mundo* est neutre et dépouillée, renforcée par le noir et blanc. Les grandes étendues de sable empêchent le noir d'avoir une place dans la composition des planches : bien qu'il y fasse nuit, le blanc domine. Certes, le *Hueco Mundo* peut être comparé à l'enfer par sa signification, mais il est en réalité à l'opposé par son apparence terne et son ambiance silencieuse.

Au centre de ce paysage dépouillé se dresse *Las Noches*[3], un immense château où vivent les *Arrancars*. Il s'agit de la seule véritable trace de civilisation dans ce monde[4]. Cet édifice se compose essentiellement de formes dépouillées, dont un immense dôme central à la surface lisse et blanche.

Dans un tel univers, les personnages sont situés au centre de la mise en page. Il en est de même pour les scènes de combats (figure 2.89). Celles-ci prennent beaucoup de place, l'auteur mettant plus en avant le mouvement que le déroulement même de l'affrontement : les combats durent pendant de nombreux chapitres alors que le temps écoulé n'est que de quelques

---

[1] Litt. « monde creux » en espagnol.

[2] Notamment entre les tomes 28 et 41, qui correspondent à l'arc « *Hueco Mundo* ». Les protagonistes s'y rendent pour sauver une amie et sont opposés à des *Hollow* (esprits corrompus dévorant l'âme des humains) mais surtout aux *Arrancars* (mi-*Hollow* mi-*Shinigami*). L'intrigue se déroulant principalement dans le *Hueco Mundo*, l'arc narratif a ainsi été baptisé. C'est aussi dans cette partie de l'histoire que l'on découvre son fonctionnement. Après cet arc, l'intrigue se poursuit dans un autre monde et d'autres antagonistes apparaissent. Le *Hueco Mundo* a donc une place importante mais n'est pas au centre de la totalité de l'histoire de *Bleach*.

[3] En espagnol dans le texte original.

[4] Les *Hollow* sont plus proches de l'animal contrairement aux *Arrancars* qui ont une apparence et une intelligence (presque) humaine.

minutes. Le temps de lecture s'oppose au temps diégétique. Ce choix est très controversé : certains lecteurs dénoncent un rallongement artificiel de l'intrigue, avec des affrontements qui durent souvent plus d'un tome. De plus, dans ces moments-là, il n'y a aucun texte, ce qui donne des volumes finalement pauvres, très vite lus et qui n'apportent aucun élément de progression de la narration principale.

Mais le but de Tite Kubo n'est pas celui-ci : il cherche surtout à donner son heure de gloire à chaque personnage. Ces choix sont l'occasion de mettre en scène les différentes techniques de combat maîtrisées par les protagonistes et leurs opposants. De ce fait, le *mangaka* marque chaque pouvoir, chaque mouvement par des cases très grandes, ce qui aboutit à un découpage des planches très aéré (figure 2.90). Celles-ci se composent généralement de deux ou trois cases, voire une seule.

Finalement, *Bleach* veut adapter une esthétique très contemporaine avec de grands aplats de blanc et de noir et des contrastes forts. De fait, le design n'est pas japonisant et permet de toucher un lectorat international. Cela est renforcé par de les multiples références à la culture occidentale, notamment à la musique rock[1]. Cet univers si particulier peut expliquer le succès de ce *manga* dans le monde et sa durée de vie très longue, bien que les Japonais s'en soient progressivement détachés.

Le second titre fantastique dont nous allons parler est *Death Note*. Nous l'avons vu, ce *manga* est à part dans le paysage des productions du *Weekly Shonen Jump*. En effet, il est très noir, soulève des questions philosophiques complexes, couplées avec un scénario qui cible un lectorat plus âgé. En un sens, *Death Note* se rapproche davantage d'un *seinen* que d'un *shonen*.

De ce fait, le dessin suit cette logique. Tout d'abord, les pages couleurs sont caractérisées par un style gothique. De nombreux symboles sont représentés comme le crânes ou la croix chrétienne (figure 2.91). Cette dernière se réfère directement à la religion mais fait aussi écho à l'ambition du protagoniste qui cherche à devenir le Dieu d'un nouveau monde façonné à sa convenance. Mais ce n'est pas le seul symbole qui revient constamment. Takeshi Obata (le dessinateur) représente souvent le personnage principal avec une faux (figure 2.92[2]). Cet instrument est couramment utilisé pour figurer la mort : la « faucheuse » est représentée comme une sorte de fantôme vêtu d'une cape noire. Dans le cas de Light (le héros), la faux

---

[1] *Bleach* est le titre d'un album de Nirvana, groupe de rock dont le *mangaka* est fan.

[2] Ou encore dans la couverture du tome un (figure 1.12) vue dans le chapitre I.

désigne son pouvoir : celui de tuer qui il désire à l'aide du Death Note. Mais, comme pour illustrer le fait que Light n'est pas le seul à disposer d'un tel pouvoir, le dessinateur représente les autres détenteurs d'un cahier de la mort avec une faux. Tel est le cas, par exemple, de Misa Amane, jeune fille amoureuse de Light, qui veut l'aider dans sa quête d'un monde sans crime (figure 2.93). On peut voir que sa faux est stylisée, avec notamment la présence de la Vierge au croisement entre le manche et la lame. Le cœur, juste en dessous, symbolise l'amour que porte la jeune fille à Light, qui est en quelque sorte la personnification de la mort.

Outre les éléments religieux, d'autres détails collaborent à la création d'une ambiance gothique. Dans l'illustration citée précédemment, on remarque que Misa porte des bottes en cuir noir avec des semelles très compensées, des collants résilles, une jupe courte noire, une chemise percée d'épingles et de pins, avec une tête de mort près de la poche. Elle a couvert ses mains de mitaines noires, ses ongles sont vernis de la même couleur et son cou est orné de chaînes. De manière générale, le cuir et le fer dominent sa garde-robe.

Une autre constante dans les illustrations de *Death Note* est leur composition symétrique qui permet de marquer l'opposition. Dans la figure 2.91, que nous avons vue précédemment, la croix se dresse au milieu de la composition et sépare les deux opposants de la série, à savoir Light (à gauche) et L (à droite). Ces deux personnages s'affrontent. Le premier cherche à créer un monde meilleur en tuant les criminels ; le second, détective de génie, cherche à l'arrêter car il le considère, lui aussi, comme un criminel. Cette opposition constitue l'axe de toute l'intrigue qui est amenée par Ryuk, un *shinigami*, toujours placé en haut de la composition. Ce qui illustre le fait qu'il est la source d'un tel affrontement. Sur toute la longueur de la croix sont disposés d'autres dieux de la mort ; des crânes constituent la base de l'illustration. Ils représentent tous les criminels, et les autres personnes, tués par Light lors de son affrontement avec L.

Cette composition est reprise dans la couverture du tome dix du *manga* (figure 2.94), mais les personnages centraux ont changé. Dans cette image, c'est Light qui se tient au sommet de la croix, comme pour illustrer le fait qu'il est sur le point de réaliser ses ambitions. En effet, dans la deuxième partie de l'histoire[1], le monde commence à changer. L est mort et la criminalité a baissé. Le monde vénère Kira[2]. Le vêtement blanc, presque lumineux, qu'il porte,

---

[1] Soit à partir du tome sept.

[2] Surnom donné à Light. Personne ne connait sa véritable identité et le prend pour un dieu punisseur. Kira est son nom divin.

souligne son caractère divin. Le globe détruit, que l'on peut voir en fond, illustre un monde en pleine reconstruction. On remarque que Light a pris la place de Ryuk. Cela illustre un fait énoncé dans la série par le *shinigami* : Light est lui-même devenu un dieu de la mort.

Mais en dessous se dressent les successeurs de L, M (à droite) et N (à gauche) qui souhaitent venger la mort de leur idole et poursuivent sa quête afin de démasquer Kira. Ils sont les seuls obstacles de ce dernier vers le monde qu'il souhaite construire et, de ce fait, sont disposés de chaque côté de la croix afin de marquer leur rivalité. En effet, ceux-ci ne travaillent pas ensemble : ils sont en compétition pour arrêter Kira et voir qui est le digne successeur de L. Cette compétition est également soulignée dans une image qui combine la couverture du tome deux et celle du *Weekly Shonen Jump* numéro vingt de 2005 (figure 2.95). Ici, L se tient au centre, ce qui marque la symétrie entre ses successeurs, et semble indiquer qu'il est la cause de leur rivalité. M et N sont légèrement au-dessus de L. Il s'agit d'un effet d'anticipation qui illustre les paroles de N à la fin de la série : séparément, M et N ne peuvent pas surpasser L, mais ensemble, ils réussissent là où il a échoué.

Il est intéressant de voir que certains détails narratifs sont suggérés par des choix graphiques. Par exemple, les *shinigami*, ou dieux de la mort, sont présents dans la majorité des illustrations. La plupart du temps, ils sont situés en fond de l'image. Évidemment, leur design vise avant tout à renforcer leur caractère effrayant : ce sont eux qui décident qui va mourir et quand. Mais c'est aussi la faute de l'un d'eux si Kira a commencé à sévir. Donc, les *shinigami*, qui représentent la fin, sont ici à l'origine de toute l'histoire.

Takeshi Obata a décidé de leur donner un aspect squelettique, une fois encore en référence à la représentation classique de la Mort. Il cherche aussi à les rendre facilement dissociables des humains : Ryuk et Rem[1] sont des créatures très grandes, avec des bras pendants et très longs. Cet aspect animal correspond à la condition de vie des *shinigami* : la mort n'est, pour eux, qu'un moyen de survivre. En effet, un dieu de la mort doit prendre la vie des humains afin de rallonger la sienne. Le corps noir et les ailes de Ryuk rappellent le corbeau, souvent associé à la mort.

Parlons à présent de la mise en scène des planches. Nous l'avons vu, *Death Note* est un *manga* très axé sur la réflexion, avec peu de scènes d'action. De ce fait, les personnages sont souvent statiques et les phylactères ont tendance à envahir les pages (figure 2.96). Bien qu'il y

[1] Les deux *shinigami* les plus en haut dans la figure 2.91. Ryuk est en haut et Rem est juste en dessous.

ait énormément de gros plans sur les visages, notamment à l'occasion des nombreuses discussions, le dessinateur arrive à donner aux planches un certain dynamisme. Il se sert notamment de son trait travaillé, qui permet aux personnages d'avoir des expressions fortes (figure 2.97). Takeshi Obata réussit un véritable tour de force en insufflant une réelle vie aux différents protagonistes, si bien que le lecteur est happé par une histoire pourtant composée majoritairement de textes. C'est l'un des points forts de ce *manga* et ce qui explique aussi son succès.

Le fait que nous ayons affaire à un duo (un scénariste et un dessinateur) permet d'avoir un dessin plus soigné, plus travaillé. Consacrant ainsi tout son temps à la mise en scène, Takeshi Obata exploite ainsi son potentiel. On a donc un chapitre par semaine qui a la qualité graphique d'un chapitre travaillé depuis un mois.

Avec l'univers très sombre créé dans *Death Note*, il est surprenant de constater que c'est le même duo qui est à l'origine de *Bakuman*, quelques années plus tard. En effet, le ton est plus léger, l'histoire moins sombre et le trait moins dur. Bien que les deux œuvres diffèrent, les histoires n'en restent pas moins recherchées et le dessin de qualité. On remarque, néanmoins, une différence graphique entre *Death Note*[1] et *Bakuman*[2]. Dans ce dernier *manga*, Takeshi Obata semble caricaturer son propre trait, ce qui s'ajoute à l'ambiance plus légère de *Bakuman*. Elle montre aussi la capacité de l'auteur à s'adapter à tout type d'histoires. Le point commun entre ces deux titres reste la présence importante des textes dans les planches. C'est là sans doute la conséquence d'un travail en tandem, le scénariste se focalisant essentiellement sur les mots. On peut aussi voir ceci comme la marque de fabrique de Tsugumi Ohba, l'auteur.

Cependant, à chaque exemple de réussite, il y a son contraire. Un *manga* aux dessins « propres » et aux corps proportionnés n'est pas toujours un succès. Prenons l'exemple de *Stealth Symphony*, de Narita Ryohgo (scénario) et Amano Yoichi (dessin). Cette série a été publiée en 2014 et s'est arrêtée au bout de vingt-et-un chapitre, soit trois tomes. Le *manga* raconte l'histoire de Jig, un jeune homme qui se rend dans une ville peuplée d'êtres étranges aux pouvoirs surprenants afin de lever la malédiction qui pèse sur lui.

---

[1] Cf. figure 2.96

[2] Cf. figure 2.61

L'échec de cette série est assez surprenant car elle possède les qualités qui auraient valu dû en assurer le succès.

Tout d'abord, le scénario est complexe et recherché. Il est original et ne ressemble à aucun autre. À l'instar de *Death Note*, l'histoire est grave, même si elle ne se déroule pas dans notre monde. *Stealth Symphony* s'adresse à un lectorat plutôt mûr. En revanche, ce *manga* met en scène des personnages aux pouvoirs différents, qui les caractérisent. Il s'agit d'un casting maintes fois vu et même classique, ce qui peut s'avérer fatal pour la survie d'une série si les personnages n'ont pas une certaine originalité. Ce n'est pas vraiment le cas ici : le *manga* propose des protagonistes novateurs, quoique certains d'entre eux puissent paraître stéréotypés. Le héros est proche de celui de *My Hero Academia* : d'apparence chétive et faible, il possède un pouvoir qu'il ne peut pas contrôler. Mais là n'est pas réellement un problème, étant donné que la série de Kohei Horikoshi est arrivée après *Stealth Symphony*.

De ce fait, on peut penser que le défaut de ce *manga* réside dans son dessin. Mais ce n'est pas non plus le cas. Celui-ci est très soigné, élégant et il possède une véritable identité. Les différents personnages dégagent un certain charisme et sont facilement reconnaissables par les traits et les vêtements qui leur sont propres. Le casting n'étant pas composé que d'humains, cette série propose des personnages aux apparences diverses (figure 2.98).

Sur les planches, on remarque que les personnages sont entourés d'un épais contour noir (figure 2.99), ce qui les met en relief par rapport aux décors et permet aussi de mieux marquer les différents plans. La mise en page est dynamique, les mouvements bien décrits et les expressions correctement retranscrites (figure 2.100). Enfin, les décors sont soignés et les trames ne sont pas utilisées de manière abusive (figure 2.101).

Il est intéressant de souligner que nous avons affaire, ici aussi, à un duo, comme pour *Death Note* et *Bakuman*. Nous l'avons vu, c'est un cas de figure qui possède beaucoup d'avantages puisqu'il permet un scénario plus élaboré et un dessin plus sophistiqué.

Dans ce cas, pourquoi *Stealth Symphony* n'a-t-il pas fonctionné et est-il resté en bas du classement ? Deux raisons simples peuvent expliquer cela. La première est que l'histoire est peut-être un peu trop complexe. Pour un *shonen* qui cible un lectorat très jeune, il faut que, dès le premier chapitre le lecteur ait été convaincu. Il faut que les enjeux soient bien clairs et posés afin qu'un adolescent ne se sente pas perdu. Dans ces conditions, on peut encore émettre l'hypothèse que *Stealth Symphony* introduisait trop d'éléments à la fois.

La deuxième raison tient peut-être à un simple problème de timing : la série a été publiée à une époque où le magazine était en plein renouvellement, et donc proposait des *manga* à fort potentiel. À ce moment-là, *Naruto* était encore dans les pages du *Jump*, et les « stars » du moment étaient sous le feu des projecteurs (*Nisekoi*, *Haikyu*, *les as du volley*, *Kuroko's Basket*, etc…). On peut en conclure que *Stealth Symphony* a souffert de la comparaison avec les autres *manga* et que son échec n'est sûrement pas dû à un défaut graphique.

Le style de dessin « travaillé » a donc beaucoup de succès dans un *Weekly Shonen Jump* en perpétuel renouvellement. De ce fait, les dessins du *manga shonen* ont tendance à évoluer. Si certains styles émergent, d'autres s'essoufflent. C'est notamment le cas du *ecchi*.

b) Le ecchi, un style en perte de vitesse

Ecchi est un mot japonais signifiant « indécent », « lubrique » ou le plus souvent « pervers ». C'est un sous-genre de *manga*, la plupart du temps classé *shonen* puisqu'il cible avant tout un lectorat masculin.

Le *ecchi* se caractérise par l'omniprésence de personnages féminins, qui gravitent généralement autour d'un héros masculin. Nous allons le voir, ce sous-genre a un style graphique très reconnaissable. L'histoire se déroule la plupart du temps dans un lycée où les jupes des uniformes des jeunes filles ont tendance à se soulever. Le dessinateur peut aller plus loin, en montrant parfois des scènes de quasi-nudité. Une scène presque obligée se déroule dans les vestiaires des filles, où le héros y entre par mégarde, et tombe sur toutes ses camarades en sous-vêtement.

Évidemment, ces mises en scène sont très stéréotypées, mais il est courant de les voir dans la plupart des *shonen* lycéens. C'est là qu'est le problème du *ecchi*, qui tourne généralement autour d'une romance : ce type de situation (dans les vestiaires des filles, les bains publics, etc…) revient incessamment dans chaque *manga* et se ressemble. C'est-à-dire que les quiproquos, les sous-vêtements, la nudité et les formes généreuses des jeunes filles sont l'âme même du *ecchi*. Et cela a tendance à lasser.

On peut affirmer que le *ecchi* a connu ses balbutiements avec *Kimagure Orange Road* qui proposait certaines scènes où les sous-vêtements étaient entr'aperçus sous la jupe des lycéennes (figure 2.102). Mais, dans ce cas, cela reste très discret et n'est pas au centre du récit.

Néanmoins, on peut dire que ce *manga* pose les bases d'un sous-genre qui va exploser au début des années 2000. Le dessin propose quelque chose de léger, sans trop de décors, avec des personnages aux traits ingénus et dépourvus de sophistication (figure 2.103). En effet, les visages des personnages sont tous les mêmes, ce qui peut engendrer quelques confusions. Les coiffures permettent de les différencier, mais elles sont très restreintes car l'auteur veut rester proche de la réalité. Pour que les personnages soient le plus « réels » et convaincants possible, le *mangaka* ne peut pas proposer des coupes de cheveux trop fantaisistes, à la manière de *One Piece* par exemple (figure 2.104).

Évidemment, le *manga* datant de 1984, il est normal que le dessin ait un peu vieilli. Au-delà des expressions un peu simples, les mouvements paraissent mécaniques et sont parfois peu convaincants. Les positions ne sont pas toujours naturelles, ce qui donne un côté figé à la mise en page (figure 2.105). Telles sont des caractéristiques propres à tous les *manga* des années soixante-dix et quatre-vingt[1], époque où la bande dessinée japonaise était en pleine expansion et posait avant tout les bases scénaristiques. Aujourd'hui, ce type de dessin, caractérisé de vintage, est parfois repris par des *mangaka* qui cherchent à se dissocier du reste de la production ou qui sont tout simplement nostalgiques des séries qui ont fait leur enfance. Mais cette mode n'est pas à l'ordre du jour dans le *Weekly Shonen Jump*, qui recherche plutôt des formes novatrices et actuelles. On peut néanmoins citer *Kochikame* qui, par son ancienneté, peut se permettre de proposer un dessin daté, sans qu'il paraisse vieux. Le trait du *mangaka* donne à la série un côté kitsch qui sied bien à l'ambiance décalée de l'histoire (figure 2.106).

Pour en revenir au *ecchi*, c'est un style qui s'est vite modernisé et qui a trouvé ses propres codes. Prenons l'exemple de *Ichigo 100%*, une romance qui compile toutes les caractéristiques du genre.

Dès les premières pages, une jupe est soulevée, ce qui sera le déclencheur de l'histoire (figure 2.107). Au niveau du dessin, on remarque que les personnages féminins ont un corps fait de courbes, notamment au niveau des jambes qui sont galbées. Les yeux sont grands et brillants avec de longs cils et la bouche est parfois détaillée, principalement dans les gros plans, ce qui permet de montrer des lèvres pulpeuses (figure 2.108). Au contraire, les personnages

[1] Excepté *Dragon Ball*, qui proposait un dessin assez novateur. C'est l'une des raisons qui en font un *manga* culte et qui inspire encore aujourd'hui.

masculins ont des corps plus élancés et sont traités avec des lignes plus droites. Leurs yeux sont petits et leurs visages carrés (figure 2.109).

On le voit, dans le *ecchi*, tout est fait pour que les jeunes filles aient l'air belles et sensuelles. À contrario, le héros doit paraître banal et n'avoir rien pour lui[1]. Il peut même parfois sembler idiot. Il n'est alors qu'un faire-valoir, qui trouve toutes les lycéennes qui l'entourent mignonnes. Ainsi, ces dernières sont mises en valeur par rapport au personnage principal qui passe souvent au second plan.

On comprend donc que le dessin se concentre essentiellement sur les personnages féminins qui sont plus détaillés et travaillés que le reste. Leurs traits sont empruntés aux héroïnes de *shojo* et c'est par ce biais que ces *shonen* arrivent à attirer un lectorat féminin. Néanmoins, on peut noter quelques différences entre les lycéennes de *shojo* et celles de *shonen*. Les premières doivent paraître adorables mais banales, afin que les lectrices s'identifient à elles, alors que les secondes sortent davantage du lot et sont censées être les plus belles filles du lycée. Les héroïnes sont créées pour vendre du rêve aux adolescents : il ne faut pas oublier que nous sommes dans un *manga* publié avant tout dans un magazine pour garçons.

Ainsi, le *ecchi* s'est forgé une identité qui le place entre le *shojo* et le *shonen*, même s'il reste plus proche de ce dernier. Un genre mixte, qui a eu son heure de gloire. En effet, à la suite d'*Ichigo 100%*, *To Love Trouble* a aussi eu un succès retentissant.

En digne représentant du *manga ecchi*, *To Love Trouble*, scénarisé par Kentaro Yabuki et dessiné par Saki Hasemi, respecte toutes les contraintes du genre. Le dessin se rapproche beaucoup, de ce fait, du *manga* de Mizuki Kawashita (*Ichigo 100%*). On y voit des jeunes filles aux formes avantageuses, avec un corps aux lignes courbes et aux jambes galbées. Dans le même sens qu'*Ichigo 100%*, *To Love Trouble* a un héros au design banal : ses cheveux sont coiffés en épis, son visage n'a pas de traits particuliers et son corps n'est ni musclé ni trop maigre. Ce genre de garçon « passe partout » se fait souvent voler la vedette par la gente féminine.

Dans l'ensemble du casting féminin, chaque lycéenne possède un attribut qui lui est propre. Par exemple, Lala a les cheveux roses et des cils très longs. Un style « tape à l'œil » qui

[1] Termes, certes excessifs, mais qui décrivent couramment ce type de personnages dans les ouvrages et magazines spécialisés.

correspond bien à son caractère enjoué et impulsif (figure 2.110). Ses vêtements futuristes illustrent son statut d'extra-terrestre et sont volontairement moulants, afin de marquer son corps aux formes généreuses. Venant d'une autre planète, il n'est pas étonnant qu'elle ait des caractères physiques qui soulignent sa nature. De ce fait, le dessinateur l'a pourvue d'une queue dont la forme n'est pas anodine puisqu'elle rappelle celle du diable. Un qualificatif qui sied bien au personnage, qui s'impose dans la vie du héros pour la mettre sens dessus dessous. Du point de vue du protagoniste, Lala est un véritable démon au visage d'ange qui a envahi son quotidien de lycéen lambda. Le bout de la queue peut aussi évoquer un cœur, symbole de l'amour qui est au centre de l'intrigue.

À l'inverse, Haruna Sairenji parait plutôt banale. Ses yeux sont brillants mais sans extravagance, tout comme ses cheveux foncés, attachés de simples barrettes rouges (figure 2.111). Son corps n'a pas des formes exagérément avantageuses. Elle a tout d'une lycéenne japonaise classique. Son style moins osé est très représentatif de son caractère calme, réfléchi, voire timide. Tout est fait pour que Haruna, rivale en amour de Lala, soit l'exacte opposée de cette dernière, tant au niveau du caractère qu'au niveau physique.

Dans ce *manga*, le duo de *mangaka* ne se fixe pas de limites et il n'hésite pas à représenter la nudité, sans complexe (figure 2.112). Les corps nus ne sont pas censurés par une serviette ou de la vapeur, ce qui place le lectorat de *To Love Trouble* dans une tranche d'âge plus élevée que la moyenne du magazine[1]. Mais nous l'avons vu, le lectorat du *Jump* a grandi, notamment dans les années 2000, où la nouvelle génération ne constituait pas encore une niche pleinement exploitable[2]. Au regard du succès du *manga*, c'était donc un pari risqué mais réussi de la part des éditeurs.

To Love Trouble n'en oublie pas pour autant son statut de *shonen*, ce qui le différencie d'*Ichigo 100%*. En effet, les extra-terrestres apportent leur lot de folie mais aussi de combats. Cependant, ces combats ne sont pas aussi rythmés que dans *Naruto* ou *One Piece*. Ils ne sont pas au centre du récit et n'ont pas non plus un intérêt majeur. De ce fait, ils n'occupent que

---

[1] Qui se situe, rappelons-le, entre quatorze et seize ans. Dans le cas de *To Love Trouble*, on vise plus une tranche d'âge entre dix-huit et vingt ans.

[2] Cette nouvelle génération va se faire entendre dans les années 2010, années où le magazine va renouveler sa production pour plaire aux nouveaux lecteurs. Ce changement de ton peut expliquer la publication de *To Love Darkness*, la suite de *To Love Trouble*, tout aussi osé, dans le mensuel *Jump Square*, du même éditeur que le *Shonen Jump*. Ce mensuel propose des *shonen* ciblant un lectorat plus âgé que celui du *Jump*.

quelques pages[1] et le mouvement reste très fixe, sans donner lieu à des cases ou doubles pages spectaculaire (figure 2.113).

De plus, les vêtements des extra-terrestres sont empruntés à la fantasy, avec, par exemple, une armure de chevalier et une cape. En revanche, l'armure n'est pas en métal afin de montrer que le personnage vient d'une autre planète (figure 2.114). Mais les envahisseurs peuvent aussi avoir un design plus conventionnel et classique. En effet, certains d'entre eux ont une apparence reptilienne, ce qui est un cliché de la science-fiction (figure 2.115).

Finalement, dans les deux *manga*, *Ichigo 100%* et *To Love Trouble*, nous avons des graphismes qui se ressemblent beaucoup. Au-delà des ressemblances physiques et des mentalités similaires de leur protagonistes, ces deux *ecchi* sont dessinés d'un trait affirmé et épais qui n'est pas fait pour retranscrire le mouvement. Grâce à ce style, les dessinateurs offrent généralement aux personnages féminins des poses peu naturelles, presque sculpturales. C'est donc un genre de *manga* qui laisse toute la place à la figure humaine. De ce fait, tout comme nous l'avons remarqué à propos de *Kimagure Orange Road*, les décors n'ont pas de réelle identité. Ils servent de toile de fond à la mise en scène des personnages qui pourraient se situer dans n'importe quel lieu.

Enfin, nous pouvons voir que les planches sont peu contrastées. En effet, la présence constante de trames de toutes sortes apporte plus de nuances dans la composition. Pourtant noire et blanche, les pages semblent colorées et briller, contrairement à celles d'autres *shonen* comme *Bleach* ou *One Piece*, qui jouent beaucoup sur le contraste noir et blanc. Elles se rapprochent, par leur surcharge, des *shojo*, un genre abusant de trames de brillance ou représentant de la dentelle (figure 2.116).

Cependant, comme nous l'avons dit précédemment, le *ecchi* ne mobilise plus autant les fans qu'auparavant. Son côté répétitif, avec un style un peu impersonnel, en fait un genre de *manga* qui lasse. Le *Weekly Shonen Jump* a fait les frais du désamour des lecteurs en enchaînant quelques échecs. Nous avons déjà évoqué le cas de *Lady Justice* (figure 2.117), mais nous pouvons aussi citer *E-Robot*, de Ryohei Yamamoto (figure 2.118). Ce *manga* reprend à peu près le même concept que *To Love Trouble*, quoiqu'il mette en scène un robot plutôt qu'une extra-terrestre.

---

[1] Contre plusieurs chapitres pour les *shonen* d'action.

Le dessin de *E-Robot* manquait de modernité et de personnalité car il utilisait tout ce qui avait déjà été fait. Finalement, son absence totale d'originalité le fait se classer entre la quatorzième et seizième place, soit la fin du classement. Un tel désaveu du lectorat a forcé l'équipe éditoriale à annuler le *manga* au bout de seulement onze chapitres, ce qui équivaut à un peu plus d'un volume.

Aujourd'hui, les éditeurs du magazine ont bien compris que le *ecchi* n'était plus vendeur. Les deux titres que nous avons évoqués, publiés en 2015, n'ont même pas atteint les trois tomes. Néanmoins, deux titres, que l'on peut classer dans la même catégorie, ont trouvé leur public. Cela s'explique par de l'originalité scénaristique et/ou graphique.

Le premier est *Nisekoi*. Son scénario peu élaboré et original n'explique en rien sa réussite. Pourtant il plaît, au point d'être devenu la comédie romantique la plus longue de l'histoire du *Jump*.

L'avantage de *Nisekoi* est que, graphiquement parlant, il s'agit d'un *manga* adapté à la génération actuelle de lecteurs. Son dessin n'est en rien grivois mais il est plutôt suggestif (figure 2.119). Dans cette *romcom*, nous ne verrons aucune fille totalement nue, sans censure, comme c'était le cas pour *To Love Trouble*.

Les lycéennes sont conçues pour être mignonnes mais leurs formes ne sont pas exagérées. Elles ont un corps adapté à de leur âge. Cependant, on peut retrouver quelques constantes que nous avons évoquées précédemment. Les plus évidentes concernent la physionomie, mais aussi la coiffure des jeunes filles, qui évoque leur caractère. De ce fait, Chitoge Kirisaki a de longs cheveux blonds et des yeux bleus pour rappeler ses origines métisses[1] mais aussi son caractère enjoué qui attire l'attention (figure 2.120). Au contraire, Kosaki Onodera, réservée et sage, a des cheveux foncés, coiffés simplement, ainsi que des yeux noisette (figure 2.121). Citons enfin Marika Tachibana, jeune fille sûre d'elle et de ses sentiments. Elle n'hésite pas à s'affirmer et dire ce qu'elle pense. Sa chevelure est donc d'un roux flamboyant (figure 2.122). Les trois lycéennes, prétendantes du héros, sont ainsi facilement dissociables. Leurs yeux sont encore plus grands et détaillés que dans *Ichigo 100%*, par exemple, ce qui les rapproche encore des héroïnes de *shojo*. C'est là une caractéristique qui plaît beaucoup au lectorat jeune et féminin, qui est en partie ciblé dans ce *manga*.

[1] Un cliché très répandu au Japon veut que les étrangers soient blonds et aient les yeux clairs.

Effectivement, la plus grande force de *Nisekoi* vient de son dessin. Naoshi Komi a un trait fin, léger et limpide (figure 2.123). On remarque qu'il aime jouer avec les cheveux en leur donnant du mouvement avec des lignes ondulées. Les mouvements et positions ne sont pas toujours très naturels, mais elles donnent de la vivacité à la composition. Les planches sont, de ce fait, dynamiques, avec des cadrages et plans osés, bien qu'elles ne soient pas surchargées par des trames qui prennent généralement beaucoup de place dans les *romcom*. C'est là une tendance actuelle des *manga* du *Jump* qui proposent un dessin clair mais efficace, avec des personnages rapidement exécutés mais qui semblent vivants. On peut aussi observer ces caractéristiques dans *Haikyu !! Les as du voley* (figure 2.124), ou plus récemment encore *Black Clover* (figure 2.125). Évidemment, chaque dessinateur a son propre trait et adapte son dessin au genre qu'il illustre.

Nisekoi possède aussi une vaste palette d'expressions mais surtout de *chibi*[1] (figure 2.126), qui sont présents dans tous les chapitres. Ce style, qui prête à sourire, correspond bien à l'ambiance légère et drôle du *manga* de Naoshi Komi.

Le second succès du genre est *Food Wars*. Pourtant, graphiquement, ce *manga* est assez proche de ce que faisait les *ecchi* des années 2000. En effet, *Shun Saeki*, le dessinateur, n'hésite pas à présenter des nus, féminins ou masculins, parfois sur des pages entières (figure 2.127). Mais qu'a donc de différent *Food Wars* ?

Son scénario, avant toute chose. Cette série se sert des caractéristiques classiques du dessin *ecchi* et le transpose dans un *manga* culinaire. Ici, nous n'avons pas affaire à une *romcom*, mais bien à un *shonen* didactique. De ce fait, la figure féminine ne vole pas la vedette au héros qui reste au centre de l'histoire et, donc, de la mise en page. Celui-ci a un design assez classique[2] mais le dessinateur lui offre toute la place qui lui est due. La mise en scène est ainsi faite pour faire ressortir tout le charisme du protagoniste (figure 2.128). Cette caractéristique s'oppose complètement aux héros des *romcom* qui n'ont pas vraiment de place pour briller dans l'histoire, ni même une personnalité très affirmée.

---

[1] Aussi appelé SD, pour *Super Deformed*. Il désigne la caricature des personnages d'un *manga*. Ceux-ci sont représentés très simplement, uniquement différenciés par un seul élément (une queue de cheval ou une fleur dans les cheveux, par exemple). Le terme *chibi* évoque le plus souvent un dessin de personnages disproportionnés avec des têtes énormes associées à des corps petits.

[2] Comme dit précédemment : cheveux en épis, visage sans trait particulier et avec un corps banal.

De plus, le héros n'est pas un coureur de jupons ; il n'est pas constamment entouré de jeunes filles. Là n'est pas le but du *manga*. Le protagoniste vit pleinement pour sa passion : la cuisine. De ce fait, le dessin des plats est particulièrement soigné et précis. La nourriture a un aspect réaliste qui tient pratiquement de la photographie (figure 2.129).

Par la mise en avant du rêve du héros, la représentation de corps dénudés et des formes avantageuses des jeunes filles passe au second plan. Ainsi, ce type de scène est plus comme un bonus, l'histoire n'étant pas écrite de la même manière que les *romcom* que nous avons analysés précédemment. En effet, les nus et/ou positions suggestives n'apparaissent qu'au moment où une personne mange un plat particulièrement bon. Ce type d'images (figure 2.130) illustre alors ce que ressentent les personnages au moment de la dégustation du plat.

Néanmoins, le trait de Shun Saeki, bien qu'agréable à l'œil, reste du déjà vu. Les planches sont très chargées et nuancées, notamment par l'omniprésence de trames. La composition n'est pas figée, mais ce type d'histoire implique nécessairement plus de plans fixes. Les expressions ne sont pas toujours bien retranscrites et certains visages manquent parfois de vie.

Cependant, *Food Wars* n'en reste pas moins un *manga* dynamique, notamment par le biais de son scénario novateur. Si le dessin n'est pas des plus modernes, il n'en reste pas moins très détaillé, grâce à la nourriture et aux décors précisément exécutés (figure 2.131).

Comme nous l'avons déjà dit, le *ecchi* est un style en perte de vitesse. Si son côté répétitif et son scénario en sont la principale cause, on peut aussi l'expliquer par l'abondance de *manga* publiés. C'est particulièrement le cas pour le *shonen* car si les séries du *Weekly Shonen Jump* dominent le marché, elles ne sont pas pour autant les seules qui remplissent les étagères des libraires. Nous allons voir à présent les différents *shonen* produits par les autres maisons d'éditions, concurrentes de la Shueisha.

Chapitre III

Les concurrents du *Weekly Shonen Jump*

Aujourd'hui, le *manga* représente un énorme marché, essentiellement au Japon, en France[1] et aux États-Unis. De ce fait, beaucoup d'éditeurs se lancent dans la publication de bandes dessinées japonaises. Nous allons voir en détail trois maisons d'éditions qui, parfois, mettent à mal la suprématie de la Shueisha en matière de *shonen*. Kodansha, Shogakukan et Square Enix ont publié des séries qui sont entrées dans l'histoire du *manga* et qui occupent une grande place sur le marché. Comme précédemment, nous étudierons le scénario, les thèmes et/ou le graphisme[2].

Ces séries ont établi ou établissent encore parfois de nouvelles normes, ce qui crée des attentes chez le lecteur et force les autres éditeurs à répondre à celles-ci. Ces attentes font apparaître de nouveaux types de *manga* et en font disparaître d'autres, comme le *ecchi*. L'inspiration ne se fait pas que dans un sens : chaque éditeur tente de répondre aux attentes des lecteurs qu'il peut deviner grâce aux ventes de tomes. Ainsi, la Shueisha s'inspire parfois des séries à succès des concurrents, tout comme ceux-ci s'inspirent des *shonen* les plus célèbres de la Shueisha.

Après avoir fait le tour des autres *shonen*, nous nous intéresserons au *seinen*, un genre qui a su se faire une place chez les lecteurs qui ont grandi, et cherchent des réalisations moins enfantines. Nous verrons donc les *seinen* produits par la Shueisha, qui ont ainsi su répondre efficacement aux attentes du lectorat, puis nous analyserons ceux des autres maisons d'édition.

---

[1] La France est le second consommateur de *manga*, après le Japon.

[2] Nous ferons une analyse moins détaillée de ces séries étant donné leur nombre. Nous verrons essentiellement les points qui ont permis le succès de chacun de ces *manga*.

I/ Les éditeurs concurrents de la Shueisha

a) Kodansha : l'éternelle rivale de la Shueisha

Kodansha, créée en 1909 par Seiji Noma[1], est l'une des plus grandes maisons d'édition de l'archipel nippon. Elle œuvre notamment dans la littérature et le *manga*. Elle publie donc beaucoup de magazines connus dont le *Weekly Shonen Magazine* et *Monthly Shonen Magazine*, pour les manga *shonen*[2]. Cet éditeur alimente une très grande partie du marché du *manga*, plus que la Shueisha, même si, en termes de chiffres de vente, cette dernière maison d'édition domine. Néanmoins, certains des *shonen* de Kodansha se retrouve parfois dans le top dix des séries les plus vendues au Japon, ce qui la place au rang de la plus sérieuse rivale à la Shueisha. Beaucoup de ses *manga* ont une renommée internationale, au même titre que *Dragon Ball*, *One Piece* ou *Naruto*.

Citons parmi eux, *Fairy Tail*, de Hiro Mashima (figure 3.1). Ce *manga* fantastique a débuté en 2006 dans le *Weekly Shonen Magazine* et il compte actuellement cinquante-cinq tomes. Fairy Tail raconte les aventures de Natsu, mage du royaume imaginaire de Fiore, qui rencontre Lucy, jeune magicienne, alors qu'il recherche son père adoptif : un dragon. Natsu se lie d'amitié avec Lucy et l'emmène dans la guilde à laquelle il appartient : Fairy Tail. De fait, les mages peuvent s'inscrire dans une guilde qui propose des missions rémunérées (sauvetage de personnes, la levée de malédiction…). Parfois, le conseil des dix mages demande aux guildes de s'occuper de mages noirs qui troublent l'ordre public.

Le *manga* d'Hiro Mashima reprend tous les codes du *shonen nekketsu* à succès : un héros orphelin fort et doté d'un grand sens de l'amitié ; une jeune fille au puissant caractère et aux formes généreuses ; des combats spectaculaires, à grand renfort de pouvoirs magiques, qui forcent les protagonistes à se dépasser. N'oublions pas la mise en scène d'un contexte bien délimité pour les protagonistes, à savoir une guilde, comparable à un équipage (*One Piece*) ou un village à protéger (Konoha dans *Naruto*).

---

[1] La compagnie est aujourd'hui dirigée par Sawako Noma, depuis dix-huit ans. Elle est la quatrième présidente en date, après Seiji Noma, Shoichi Noma et Koremichi Noma. Elle est la petite fille du fondateur et considérée par *Fortune* (magazine américain dédié à l'économie) comme la 31ème plus puissante femme d'affaires.

[2] Mais pas seulement : nous pouvons citer le magazine *Nakayoshi*, qui prépublie des *shojo*, le *Kiss*, pour les *josei* (*manga* pour filles d'âge mûr) ou encore le *Young Magazine*, pour les *seinen*.

Fairy Tail met aussi en place une hiérarchisation, élément présent dans nombre de *shonen* que nous avons analysés : ici, les guildes sont contrôlées par le conseil des dix mages et, à la tête de chacune d'elles, commande un chef. Dans chaque guilde, se trouvent des mages puissants qui constituent l'élite. Héros et méchants charismatiques (figure 3.2), humour omniprésent et casting loufoque (figure 3.3), *Fairy Tail* reprend tous les codes des grands *shonen* de la Shueisha.

Ce *manga* est clairement inspiré de *One Piece* et il est souvent présenté comme un mélange entre ce dernier et *Naruto*. Le dessin rappelle d'ailleurs beaucoup celui d'Eiichiro Oda, bien que le trait d'Hiro Mashima soit moins brouillon et plus net[1]. On retrouve tout de même des corps excessivement musclés (figure 3.4), un personnage féminin aux formes avantageuses (Lucy peut être comparée à Nami, figure 3.5) et des expressions exagérées, voire grotesques, qui prêtent au rire (figure 3.6). Le tout est rythmé par des combats à la mise en scène dynamique (figure 3.7). À noter que *Fairy Tail*, à l'instar de Chopper dans *One Piece*, possède sa propre mascotte : Happy, un chat bleu doué de parole (figure 3.8). Tout comme le renne humanoïde de *One Piece*, Happy semble adorable, mais son comportement et ses expressions changent la perception que l'on a de lui au fil de la lecture, ce qui en fait un personnage essentiellement comique.

Grâce à ce *manga*, Hiro Mashima, qui s'était aussi illustré avec *Rave* (1999-2005, trente-cinq volumes), connaît un succès international et *Fairy Tail* fait aujourd'hui partie des références du *manga* d'action. Il est l'un des *manga* les plus vendus dans le monde et peut être cité au même titre que *One Piece*, *Naruto* ou *Bleach*. En 2009, il était numéro quatre des ventes de *manga* au Japon, devant *Gintama*, *Bakuman* et *Bleach*.

Black Clover, dernier succès de type *nekketsu* dans le *Jump*, est très inspiré de *Fairy Tail*, auquel il emprunte beaucoup de ses caractéristiques. Mis à part son héros, qui constitue un cliché présent dans tous les *shonen*, *Black Clover* met en scène des mages aux pouvoirs qui leur sont propres[2] et qui peuvent faire partie d'une équipe de chevaliers mages comparable à une guilde. Cette équipe est elle-même dirigée par de puissants mages sous les ordres du roi

---

[1] Une rumeur a même circulé un temps, disant qu'Hiro Mashima avait été un assistant d'Eiichiro Oda, tant *Fairy Tail* était proche d'un point de vue graphique et scénaristique de *One Piece*. Cette rumeur s'est avérée fausse.

[2] Dans *Fairy Tail*, les mages ont un pouvoir qui leur est propre : Natsu maîtrise le feu, Grey, son rival et ami, la glace, etc… Il en va de même dans *Black Clover* : le héros n'a pas de pouvoir mais brandit une épée qui annule la magie, son rival maîtrise le vent, etc…

sorcier. Les très bonnes ventes des volumes de *Black Clover* et sa présence dans le top cinq hebdomadaire des séries du *Jump* en font un succès incontestable et montrent que le *nekketsu* a encore de beaux jours devant lui.

Fairy Tail est tout de même arrivé en retard par rapport à ses concurrents, mais il a su se faire une place non négligeable dans le marché du *manga*. Cependant, par son arrivée tardive, il a permis de relancer un genre en perte de vitesse, tout en lui offrant un souffle nouveau. En raison de son succès, il peut être vu comme le fer de lance de la Kodansha.

Ajoutons qu'il est aussi à l'origine d'un des derniers *manga* de renom de la maison d'édition : *Yamada-kun and the Seven Witches* (figure 3.9). Ce *manga*, publié depuis 2012 dans le même magazine que *Fairy Tail*, est écrit et dessiné par Miki Yoshikawa. Celle-ci est en réalité une ancienne assistante d'Hiro Mashima[1], ce qui est aisément repérable par son style graphique. L'histoire, en revanche, est loin de ce que propose son modèle. Elle met en scène Yamada, un lycéen délinquant, qui bouscule Urara en tombant des escaliers. C'est après cet accident que les deux adolescents se retrouvent logés chacun dans le corps de l'autre.

Ce *manga* dépeint une histoire plus légère que *Fairy Tail*, sur fond de magie. En découvrant comment les protagonistes échangent leurs corps, par un baiser, le lecteur plonge dans un récit dominé par l'humour et une légère grivoiserie. Rien d'aussi osé qu'un *ecchi*, mais quelques sous-vêtements sont aperçus et le corps féminin est souvent mis en valeur, notamment quand le héros se retrouve dans celui d'une de ses camarades (figure 3.10).

Mais si *Yamada-kun and the Seven Witches* a su se faire un nom et perdure[2], il n'est tout de même pas un *manga* dont tout le monde parle, contrairement à deux autres titres de Kodansha qui ont donné des sueurs froides aux éditeurs de la Shueisha. En effet, *L'Attaque des Titans* (figure 3.11) et *Seven Deadly Sins* (figure 3.12) ont pratiquement réussi, ces trois dernières années, à détrôner *One Piece* qui dominait le top des ventes de *manga* depuis de nombreuses années[3].

---

[1] La plupart des mangaka ont des assistants qui s'occupent des décors, des trames, de la colorisation et des finitions en général. Ils sont la plupart du temps au nombre de trois ou quatre, mais le nombre peut varier en fonction de la notoriété du mangaka et de sa série.

[2] Vingt et un volumes à ce jour, au Japon.

[3] L'index 1 propose les tops 10 annuels des ventes de *manga* au Japon, par série.

Le premier est un *manga* écrit et dessiné par Hajime Isayama. Il est prépublié dans le *Bessatsu Shonen Magazine*, un mensuel, depuis 2009 et compte actuellement dix-neuf tomes au Japon. L'histoire prend place dans un monde où le genre humain a été décimé par de terribles prédateurs : les titans. Ceux-ci sont des créatures humanoïdes géantes qui traquent les hommes et les dévorent. Le nombre d'humains déclinant, les derniers survivants se sont barricadés derrière de gigantesque remparts. Pendant plus d'un siècle, les hommes ont vécu en paix dans une cage qu'ils avaient eux-mêmes construite. Jusqu'au jour où un titan plus grand que la normale parvient à dépasser la taille des remparts. Il détruit le mur et sème le chaos avec ses congénères. Commence alors la révolte des humains qui décident de riposter.

Nous le voyons, ce *shonen* n'a rien à voir avec les *nekketsu* classiques que nous avons pu étudier jusqu'à maintenant. En effet, nous n'avons pas affaire à une lutte pour une cause juste (par exemple, sauver une amie ou un membre de sa famille). Dans ce *manga*, les héros se battent pour leur survie face à des créatures qui n'ont rien d'humain. C'est un *manga* qui, un peu à la manière de *Death Note*, se place entre le *shonen* et le *seinen*. L'horreur est omniprésente, les titans sont effrayants (figure 3.13) et certaines scènes sont difficilement supportables (figure 3.14).

Le monde dans lequel évolue le récit n'est pas tout à fait défini. *L'Attaque des Titans* se déroule dans un monde qui rappelle, à plus d'un titre, la culture Steampunk[1]. Cet univers hybride, à première vue situé au XIXème siècle, révèle, au fil de l'histoire, des instruments très modernes, notamment les outils de combats, qui côtoient des calèches plus rustiques. Ce genre d'univers, généralement sombre, situé entre fantastique et science-fiction, est très apprécié par les lecteurs de *manga*.

Dès les premières pages, le lecteur est plongé dans un monde étrange peuplé d'ennemis encore inconnus. Sa curiosité est piquée, et il n'a qu'une envie : découvrir la suite. En sortant des sentiers battus, le *mangaka* suit un récit surprenant. L'histoire n'est pas aussi prévisible que les *nekketsu* qui respectent le schéma actantiel classique et c'est cette facette qui plaît.

En revanche, la dimension *shonen* du titre se retrouve dans des personnages qui restent très stéréotypés. Eren, le héros (figure 3.15), est une tête brûlée aux objectifs démesurés, Armin

---

[1] Nom d'un courant essentiellement littéraire dont les intrigues se déroulent dans un XIXème siècle dominé par la révolution industrielle. Il s'agit donc d'une uchronie.

(figure 3.16) est plus peureux, mais il est intelligent. Quant à Livai (figure 3.17), c'est un garçon ténébreux et aux compétences surhumaines, à la manière de Sasuke dans *Naruto*, par exemple.

Le dessin de l'auteur a ses détracteurs comme ses fans. En effet, l'esthétique particulière de l'auteur donne au titre une identité unique, qui peut rebuter à l'œil. Il n'est pourtant pas le premier à être sujet à controverse. Citons, entre autres, *One Piece*, qui, dans ses premiers tomes, n'avait pas convaincu tout le monde. C'est une réaction habituelle lorsqu'un *mangaka* a son propre style, différent, déroutant mais aussi unique. En effet, il faut souligner qu'au début, malgré le trait très fin de l'auteur, quelques hésitations viennent entacher la mise en page (figure 3.18). Certaines erreurs de proportions peuvent aussi être remarquées, notamment au niveau du dessin des titans (figure 3.19), quoique cela puisse sembler recherché car cela rend les géants grossiers et donc plus effrayants.

Mais comme tout *manga*, le dessin de Hajime Isayama évolue et gagne en densité. Cela est particulièrement le cas dans les scènes d'action, efficacement dépeintes (figure 3.20). Le dessin du *mangaka* reste toujours fin et particulier, mais il se montre moins hésitant qu'auparavant. Mais il ne parvient pas à convaincre tout le monde, et nombre de fans préfèrent se tourner vers la version animée[1], support qui a propulsé la licence au rang de véritable phénomène mondial. Diffusé en 2013, l'*anime* a fait exploser les ventes du *manga*. Cette même année, la série a été classée seconde des ventes annuelles, derrière *One Piece*, avec plus de 15,9 millions d'exemplaires vendus au Japon. En 2014, elle continue sur sa lancée et garde sa seconde place, même si l'*anime* n'est plus diffusé. Cette année-là, beaucoup voient *L'Attaque des Titans* ravir la première place à l'indétrônable *One Piece*. Mais le *manga* de Hajime Isayama s'arrête à 11,7 millions d'exemplaires écoulés, contre 11,8 pour celui d'Eiichiro Oda. Néanmoins, en seulement deux ans, et grâce à un *anime* de bonne facture, *L'Attaque des Titans* est entré dans l'Histoire du *shonen*.

En 2015, il reste dans le top 3, mais se fait ravir sa seconde place par *Seven Deadly Sins*, de Nabaka Suzuki. Publié dans l'hebdomadaire *Weekly Shonen Magazine* depuis 2012, ce dernier compte à ce jour dix-huit tomes au Japon. Il s'est écoulé à plus de 10,3 millions d'exemplaires en 2015, année de diffusion de son adaptation sur le petit écran[2].

---

[1] Produite par les studio japonais Wit Studio et Production I.G et diffusée d'avril à septembre 2013 pour un total de vingt-cinq épisodes.

[2] Anime diffusé d'octobre 2014 à mars 2015 et produit par le studio japonais A-1 Pictures.

Ce *manga* raconte l'histoire d'Elizabeth, une jeune fille qui s'évanouie dans la taverne de Méliodas, un garçon enjoué qui parcourt le monde en compagnie d'un cochon loquace. Cette jeune fille s'avère être une princesse qui désire ardemment retrouver les Seven Deadly Sins, un groupe de sept puissants mercenaires qui ont disparu après s'être rebellés contre les Chevalier Sacrés, la garde du royaume. Très vite, Elizabeth va découvrir que Méliodas était en réalité le chef de ces mercenaires. Elle lui demande alors de l'aider à sauver son royaume des Chevaliers Sacrés qui ont fait prisonnier le roi et qui asservissent la population.

Dès les premières pages, *Seven Deadly Sins* se présente comme un *shonen* de combat classique, doté de beaucoup d'humour. Il se rapproche, d'un point de vue scénaristique et graphique, de *One Piece*. Mais cette proximité évidente vient du fait que le *manga* de Nabaka Suzuki, à l'instar de celui d'Eiichiro Oda, trouve son inspiration dans l'historiquement célèbre *Dragon Ball*. On citera notamment la présence d'un cochon parlant (figure 3.21), référence directe à Oolong (figure 3.22), qui présente les mêmes caractéristiques.

Le personnage de Méliodas rappelle aussi, par certains points, celui de Son Goku. Il s'agit d'un garçon à l'âge indéfini, très puissant, mais tout aussi simplet. Tout comme Son Goku regardait les sous-vêtements de Bulma avec une certaine naïveté, Méliodas « pelote » Elizabeth sans la moindre gêne (figure 3.23).

Mais, en dehors de cela, ce *manga* se distingue des deux autres par son univers de *fantasy* pure. On découvre donc un monde peuplé de chevaliers en armure qui se rendent dans des tavernes où la bière coule à flot. Un monde d'abondance qui rappelle les RPG[1], la communauté de lecteurs de *manga* comptant énormément de joueurs de jeux vidéo.

Le dessin de l'auteur est parfaitement adapté à ce genre de titre. Il est dynamique, et sert à dépeindre des scènes de combat intenses (figure 3.24). Le trait est rond et épais, quoique parfois enfantin (figure 3.25), mais il peut aussi se montrer plus précis et sombre en fonction des situations (figure 3.26).

Le succès de cette série montre bien que les lecteurs accordent encore beaucoup d'importance à *Dragon Ball*, qui restera toujours LA référence en matière de *shonen*. Si ce *manga* n'a pas détrôné *One Piece*, son récit a su convaincre les fans du genre, notamment grâce

---

[1] Pour *Role-Playing Game* : généralement des jeux vidéo de rôle où le joueur incarne un personnage et doit compléter des quêtes pour faire avancer l'histoire.

à la rapidité avec laquelle se déroulent les évènements. Cela montre bien l'envie des lecteurs de lire une histoire dynamique, sans temps mort et divertissante.

Mais si ces séries font partie des succès les plus récents de la Kodansha, la maison d'édition possède son propre « monument », un récit qui fait partie des pierres fondatrices du *manga* moderne. C'est vers le *shonen* sportif qu'il faut se tourner pour le trouver. En effet, *Ashita no Joe* (figure 3.27), écrit pas Asao Takamori et dessiné par Tetsuya Chiba, publié entre 1968 et 1973[1], est aujourd'hui un *manga* culte. Il a pour thème la boxe. Ce *shonen* raconte l'histoire de Joe Yabuki, un orphelin bagarreur de quinze ans, qui est remarqué pour ses talents au combat par Tange Danpei, un ancien boxeur alcoolique. Ce dernier décidé d'entraîner Joe pour en faire un champion, bien que celui-ci ne soit pas très enthousiasmé par cette idée.

Cette série est une référence du *manga*, au même titre qu'Osamu Tezuka, le fondateur du genre, et peut-être plus que *Dragon Ball*. Nous ne pouvons pas analyser tous les aspects de cette œuvre dense et historique mais nous allons d'abord parler de ce qui a ancré l'histoire dans l'esprit des lecteurs : sa fin.

En effet, ce *manga* se termine par la mort de son héros, qui tombe d'épuisement après son dernier combat face au champion du monde de boxe (figure 3.28). Après un match où il a donné « tout ce qu'il avait », le héros, perdant, retourne dans son coin du ring, un léger sourire aux lèvres. Il semble avoir enfin trouvé la paix intérieure. Ses cheveux sont blancs, il ne bouge plus : le héros est bel et bien mort. Cette dernière image, l'une des plus célèbres de l'Histoire du *manga*, est restée pour certains lecteurs peu explicite. C'est pourquoi le dessinateur a dû confirmé la mort du personnage principal. Ce décès aura d'ailleurs été à l'origine d'un fait unique : sept cents lecteurs de la série se sont rendus devant le siège de la Kodansha pour offrir des funérailles nationales à ce héros.

Outre ce fait marquant et sans précédent, soulignons la mise en scène d'un personnage principal différent des autres. Joe est loin de tous ces héros d'aujourd'hui, justes, droits et aux buts nobles. C'est un garçon de la rue, vantard, égoïste, impulsif, qui n'hésite pas à frapper des enfants ou des vieillards. Pourtant, au fil des pages, il gagne en charisme, notamment grâce à sa rage de vaincre.

---

[1] Dans le *Weekly Shonen Magazine* et compilé en vingt volumes.

On peut aussi dire qu'*Ashita no Joe* est l'un des *manga* fondateurs du *nekketsu*. On y trouve tous les codes narratifs qui feront école par la suite, notamment dans les *shonen* sportifs. Le héros découvre un nouvel adversaire et se prépare à l'affronter grâce à un entrainement intense. Durant cette phase, les personnages aiguisent leur techniques spéciales et leur contre. Puis arrive l'heure de l'affrontement, avec son lot de rebondissements et de suspens : chaque partie se donne corps et âme pour gagner. Les affrontements se suivent et forment un canevas presque automatisé, où les opposants se montrent de plus en plus forts au fil du récit.

Enfin, parlons du cadre de l'action, qui se déroule dans un contexte bien précis. Les aventures du héros débutent dans le quartier des Doyas[1], peuplé d'habitations typiques apparues dans les années 50, à l'époque où le Japon, sorti de la Seconde Guerre Mondiale, entamait une longue période de reconstruction. Nous avons donc un héros issu d'un milieu difficile où sévit la plupart du temps la loi du plus fort. Il a dû apprendre à se défendre par lui-même et à s'imposer par la force.

Au niveau du graphisme, *Ashita no Joe* peine, aujourd'hui, à trouver un public. En effet, les codes révolus du trait de Tetsuya Chiba ne séduisent pas le lecteur moyen, habitué à un dessin plus fin et précis. En 1968, les *mangaka* étaient encore sous l'influence de Tezuka, c'est-à-dire qu'ils adoptaient un style empruntant surtout à la caricature et aux cartoons (figure 3.29). Beaucoup de visages ne sont pas exempts de défaut, notamment ceux des personnages secondaires, qui ont de gros nez, des mâchoires proéminentes ou des coiffures fantaisistes. Mais de ce fait, le dessinateur privilégie l'impact au réalisme, et il exagère certaines situations afin d'accentuer le côté humoristique ou, au contraire, dramatique.

Reste le fait que beaucoup de *mangaka* ont été, ou sont encore, inspirés par ce récit historique. Citons parmi eux, Masami Kurumada, auteur de *Saint Saiya, les chevaliers du zodiaque*, que nous avons évoqué précédemment, titre de la Shueisha. L'auteur emprunte beaucoup au graphisme de Tetsuya Chiba (figure 3.30) et il rend même, au début de sa carrière, hommage au dessinateur avec *Ring Ni Kakero*. Mais dans *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque*, il y a aussi certains aspects comparables avec *Ashita no Joe*. Notons que les chevaliers font « brûler » leur cosmos pour pouvoir se battre au maximum, ce qui fait irrémédiablement penser à Joe utilisant toutes ses forces sur le ring. Le ring lui-même a été vu dans le tout premier

[1] Immeubles de fortune servant à accueillir principalement des travailleurs journaliers pauvres.

arc narratif de la série phare de Masami Kurumada, lors du tournoi opposant les chevaliers de bronze (figure 3.31).

Mais le digne héritier d'*Ashita no Joe* reste *Ippo* (figure 3.32), de George Morikawa, aussi publié dans le *Weekly Shonen Magazine* depuis 1989. C'est un *shonen* de boxe très long (il a dépassé la centaine de volumes au Japon) qui rend hommage au *manga* d'Asao Takamori et de Tetsuya Chiba. Pourtant lui aussi entré dans l'Histoire du *shonen manga*, *Ippo* multiplie les références à *Ashita no Joe*, œuvre qui a nourrie l'enfance de George Morikawa. Le clin d'œil le plus flagrant reste sans doute le personnage de Sendo (figure 3.33), rival du héros qui emprunte sa coiffure à Joe, mais lui prend aussi son style de combat et même son caractère. D'autres références ponctuent le récit d'*Ippo*, sous forme de clin d'œil, comme un T-shirt arborant le visage de Joe ou des adversaires semblables.

Il n'y a pas que dans *Ashita no Joe* que l'on peut voir un héros exempt de tout défaut. En effet, ce type de personnage principal est assez apprécié du lecteur, comme en témoigne *GTO* (*Great Teacher Onizuka*) (figure 3.34), de Toru Fujisawa. Ce *manga* des éditions Kodansha a été publié de 1997 à 2002 dans l'hebdomadaire *Weekly Shonen Magazine* et compilé en vingt-cinq volumes. *GTO* raconte les aventures d'un professeur aux méthodes d'enseignement peu orthodoxes : Eikichi Onizuka.

Le héros de ce *manga* se positionne aux antipodes des héros de *shonen* que l'on pouvait voir à la fin des années 90. Il n'est pas juste et droit comme Naruto ou Ichigo, de *Bleach*, ni à la recherche d'aventures palpitantes comme Luffy, de *One Piece*. Eikichi Onizuka se rapproche davantage de Joe Yabuki. C'est un enfant de la rue, qui ne vivait que pour se battre et séduire les jolies filles. Certes, il s'est un peu assagi avec le temps, mais il n'en reste pas moins un homme aux mœurs douteuses, qui aime « reluquer » les lycéennes et qui est abonné à des revues pornographiques. Par ailleurs, son désir de devenir enseignant n'est motivé que par l'envie de draguer les élèves, non par le plaisir d'éduquer. Onizuka possède d'autres vices : il est calculateur, menteur et prétentieux. Il ne faut pas penser, néanmoins, que ce héros n'a que des défauts. Il est attaché à certaines valeurs morales qui régissent ses actions, comme l'altruisme ou la franchise. Même si, au début, il n'est pas intéressé par l'enseignement, il prend peu à peu son rôle de professeur au sérieux et développe une vraie relation de confiance avec ses élèves.

Nous avons donc une histoire dont le héros est un professeur pas comme les autres doté d'une classe d'élèves turbulents. Un point scénaristique qui se retrouve dans un des récents succès du *Weekly Shonen Jump* : *Assassination Classroom*[1].

Pour en revenir à *GTO*, le héros, par son caractère, est un personnage burlesque qui correspond parfaitement au côté humoristique du *manga*. Cette série est, de fait, essentiellement basée sur le comique de situation. L'auteur, qui arrive à renouveler efficacement ses gags pour éviter la redondance, alterne entre trois types d'humour : le comique de situation, l'humour basé sur les mimiques faciales (figure 3.35) et sur les répliques virulentes de certains personnages.

Mais il ne faut pas oublier que *GTO* est avant tout un *shonen*, ce qui implique un minimum d'action. De fait, l'action n'est pas en reste dans ce *manga* où le héros fait face à toutes sortes de péripéties qui rythment le récit. Classiques bagarres, courses poursuites, duels de bras de fer, fusillades : le *mangaka* ne recule devant rien pour situer son héros dans un univers presque incroyable.

Donc, avec *GTO*, Kodansha propose un *shonen* qui sort des sentiers battus. C'est ce qui fait la force de la maison d'édition, et cela encore dernièrement, avec *A Silent Voice* (figure 3.36), écrit et dessiné par Yoshitoki Oima. Ce *manga*, encensé par les critiques du monde entier, a été publié entre août 2013 et novembre 2014 dans le *Weekly Shonen Magazine*, pour un total de sept tomes.

Ce drame romantique met en scène Shoya Ishida, jeune lycéen, cherchant à revoir Shoko Nishimiya, une jeune fille sourde, que lui et ses camarades avaient malmenée à l'école, la forçant à changer d'établissement. Cependant, ces brimades se sont retournées contre Shoya, qui est devenu le souffre-douleur de sa classe. Une fois au lycée, rien ne s'arrange : il n'a pas d'ami et tout le monde le prend pour un raté peu fréquentable. Trouvant que sa vie ne vaut plus la peine d'être vécu, Shoya décide de mettre fin à ses jours mais pas avant de s'être excusé auprès de Shoko. Après l'avoir retrouvé, il commence à se rapprocher d'elle à travers la langue des signes.

Il s'agit d'un *shonen* aux thèmes forts qui nous est présenté, loin des *manga* d'action traitant du rêve et du dépassement de soi. *A Silent Voice* parle du handicap, de la relation avec l'autre malgré le handicap, mais aussi du rejet de la société et de la place que l'on y occupe.

---

[1] Cf. figure 1.13, Chapitre I/I/b)

En France, ce *manga* est très vite remarqué, et a fait l'objet de critiques élogieuses dans la presse spécialisée. *Coyote Magazine* ainsi dit que cette :

« Œuvre au dessin très accrocheur lutte contre l'indifférence et les préjugés. Une lutte qui bouscule sans heurter, emballée qu'elle est dans un mélo de mœurs au réalisme somme toute romancé. »[1]

Mais le succès autour de la série ne s'arrête pas là, puisque même les quotidiens nationaux l'évoquent. C'est le cas, par exemple, du journal *Le Monde*, qui décrit ce *manga* comme :

« Une histoire sur le handicap, la communication et l'"ijime"[2] *[…] "A Silent Voice" décrit de façon crédible ce phénomène, en plus d'exposer un point de vue réaliste sur le handicap, froid et sans aucune condescendance. »*[3]

On comprend que ce *manga* soit susceptible de plaire à un large public, même non initié. Il s'agit d'une série qui se place aux limites de tous les genres : le côté *shonen* vient avant tout du magazine dans lequel elle est prépubliée et du sexe de son héros. La romance, quant à elle, correspond davantage à un public féminin alors que les thèmes, très durs, intéressent un lectorat plus âgé. Bref, ce titre est le reflet d'une tendance qui se traduit par un métissage des genres : les *shonen* ne sont pas seulement pour les garçons et les *shojo* pas seulement pour les filles.

Par son originalité et sa poésie, *A Silent Voice* a été maintes fois récompensé. Le *manga* est élu « meilleur manga débutant » par le *Weekly Shonen Magazine* et, en 2013, il remporte la première place du prix des lecteurs du *Bessatsu Shonen Magazine*. Mais il ne s'arrête pas là puisqu'il reçoit le « Natalie Grand Prix 2014 », décerné par des professionnels du *manga*. La

---

[1] *Coyote Magazine*, n° 53, mars-avril 2015, p. 105

[2] Litt. « intimidation » en japonais. Mot désignant les brimades subis par des personnes jugées différentes, qui sont alors prises pour cible et exclues d'un groupe. Ces brimades peuvent aller des insultes aux sévices physiques.

[3] Benjamin Benoit, « *A Silent Voice*, harcèlement scolaire et handicap », *Le Monde*, 11 février 2015

série ajoute encore deux prix à son palmarès en 2015 : le « prix de la nouveauté » du dix-neuvième prix culturel Osamu Tezuka et le prix « *Kono Manga ga Sugoï* »[1] décerné par un public masculin.

Kodansha a donc frappé fort avec ce titre, situé loin des classiques du genre. Mais c'est aussi une maison d'édition qui peut se targuer d'avoir publié le *shonen* le plus connu du célèbre quatuor de *mangaka* : les CLAMP[2].

En effet, ce groupe d'auteures a publié *Tsubasa Réservoir Chronicle* (figure 3.37) dans les pages du *Weekly Shonen Magazine*. Il met en scène tous les personnages emblématiques de CLAMP par le biais d'un voyage interdimentionnel, a été prépublié entre 2003 et 2009 pour un total de vingt-huit tomes[3].

Essentiellement axé vers les *shojo*, CLAMP se tourne cette fois vers un public plus large et adapte son style, généralement excessivement tramé. Les quatre *mangaka* décident de mettre en scène un univers graphique bien moins « oppressant » et fourni que *Tokyo Babylon* (figure 3.38) ou *X/1999* (figure 3.39). Elles laissent tomber la foule de détails et de décors qui surchargent la plupart du temps leurs planches. Si l'aspect brouillon et peu clair subsiste, c'est uniquement dans l'action (figure 3.40). En effet, le style de *Tsubasa Réservoir Chronicle* est un trait classique et adapté à tout lecteur (figure 3.41). Le studio ne trame plus autant ses compositions et accentue le contraste entre le noir et le blanc. C'est là un choix graphique simple et efficace, vu maintes fois dans les *shonen* d'action. Cela reste du CLAMP par les thèmes abordés, certes, mais plus conventionnel par le dessin.

Kodansha est donc un éditeur qui publie aussi des artistes historiques. On pourrait citer d'autres titres, comme *Beck*[4] (figure 3.42) et *Your Lie In April*[5] (figure 3.43), deux *manga* sur

---

[1] Litt. « ce *manga* est merveilleux/génial ».

[2] Groupe composé de quatre femmes *mangaka*, sans aucun autre assistant. Fondé en 1989 et toujours actif, le quatuor CLAMP est notamment connu pour des œuvres comme *RG Veda*, *Tokyo Babylon*, *X/1999* ou encore *Card Captor Sakura*. Mais pas seulement, puisqu'en vingt-cinq ans de carrière, ce studio a dessiné plus de vingt séries, regroupées en une centaine de tomes pour plus de cent millions d'exemplaires vendus dans le monde.

[3] Et connaît actuellement une suite : *Tsubasa World Chronicle*, publié dans le *Magazine Special*, mensuel de la Kodansha.

[4] Par Harold Sakuishi et publié dans le *Monthly Shonen Magazine* de 1999 à 2008 (34 tomes).

[5] Par Naoshi Arakawa et publié dans le *Monthly Shonen Magazine* de 2011 à 2015 (11 tomes).

la musique, mais aussi, plus récemment, *Noragami*[1] (figure 3.44), d'Adachiko, mettant en scène un dieu raté, en qui personne ne croit.

On remarque que dernièrement, la Kodansha a tendance à publier de nouveaux *shonen* à succès, ce qui peut s'expliquer par un renouvellement de sa production, au même titre que le *Weekly Shonen Jump* de la Shueisha. De ce fait, les deux éditeurs sont au sommet du top 50 des séries les plus vendues chaque année, et ils dominent le marché. Mais il ne faut pas oublier les autres maisons d'édition qui publient, elles aussi, un nombre important de *shonen* célèbres.

b) Des éditeurs de shonen phénomènes : Shogakukan et Square Enix

On ne peut pas parler de grands éditeurs japonais, ni tout simplement de la Shueisha, sans mentionner la Shogakukan. En effet, cette maison d'édition, fondée en 1922, a créé la Shueisha en 1925, qui s'en est peu à peu émancipée. La Shogakukan est une maison d'édition généraliste, surtout connue dans le monde pour ses *manga*.

Parmi ses *shonen* les plus connus, citons l'un des plus longs, *Détective Conan* (figure 3.45) de Gosho Aoyama. Ce *manga*, mettant en scène le « Sherlock Holmes des temps modernes », est publié depuis 1994 dans le *Weekly Shonen Sunday*, et compte actuellement quatre-vingt-neuf tomes au Japon.

Détective Conan raconte l'histoire de Shinichi Kudo, un jeune lycéen de dix-sept ans, célèbre détective fréquemment associé à la police. Lors d'une de ses enquêtes, il se fait enlever par un groupe de criminels qui lui fait ingurgiter un poison expérimental. Il se retrouve alors enfermé dans le corps d'un enfant de six ans. Il adopte le pseudonyme de Conan Edogawa afin de dissimuler sa véritable identité et de consacrer son temps à retrouver ses ravisseurs.

Ce *shonen* a beau être un *manga* policier, il ne se perd pas dans une suite sans fin d'enquêtes dispersées. Si la dimension policière est importante, l'auteur préfère prendre le temps de présenter chacun de ses protagonistes dans leur quotidien. Il met en avant leur développement personnel et travaille ses intrigues à partir de cette base. Il est donc fréquent de voir des personnages importants être impliqués personnellement, de près ou de loin, dans une

[1] Publié dans le *Monthly Shonen Magazine* depuis 2010 et comptant actuellement 15 volumes.

affaire. La résolution de celle-ci permet d'opérer une évolution du personnage concerné ou de faire progresser son intrigue personnelle.

Car c'est là qu'est la force du *manga* policier le plus connu dans le monde : ses personnages et le traitement approfondi de leur caractère. Aucun n'est laissé en marge et tous ont leur rôle à jouer, leur propre histoire à raconter.

Le succès tient aussi du fait que l'auteur arrive à transposer les codes du *shonen* d'action à ses intrigues. En effet, il est bien question d'affrontements dans *Détective Conan*, entre un criminel et le héros, dans une arène que l'on nomme « scène de crime ». Pour vaincre son opposant, le protagoniste doit « décortiquer » les différents aspects de l'affaire afin d'en exposer les moindres rouages et d'établir la culpabilité du suspect.

Autre qualité à l'actif de Gosho Aoyama : il arrive à varier les thèmes. S'il est évident que certains schémas finissent par se répéter, l'imagination du *mangaka* fait qu'il parvient à tenir ses lecteurs en haleine en proposant des histoires différentes qui ont chacune leur identité propre.

En raison de son aboutissement, de sa cohérence et malgré sa longévité, *Détective Conan* possède une base de fans très solide et se classe toujours dans le top 20 des ventes à la parution de chaque volume. Les Japonais sont friands d'histoires de détectives et sont très attachés aux classiques d'Agatha Christie, auxquels *Détective Conan* fait de nombreuses références. Néanmoins, cette franchise à succès rencontre quelques difficultés à capter l'intérêt des lecteurs français. Une raison simple peut expliquer cela : les Français sont plus friands d'histoires fantastiques et d'action. En outre, les séries policières envahissent le paysage audiovisuel, notamment les séries américaines, ce qui peut créer une certaine lassitude.

Pourtant, *Détective Conan* reste un titre à succès. En 2007, le *manga* pouvait se vanter d'avoir vendu plus de 120 millions d'exemplaires pour ses soixante-quatre volumes sortis, sans compter ses traductions dans vingt-et-une langues. Aoyama est ainsi le second dessinateur le mieux payé du Japon. Il arrive juste derrière une autre icône du *manga*, fidèle auteure de la Shogakukan : Rumiko Takahashi.

Cette *mangaka*, née en 1957, est la reine du *gag manga*, genre dans lequel elle s'illustre dès sa première série : *Urusei Yatsura Lamu* (figure 3.46). Ce *manga* culte a été publié dans le

Weekly Shonen Sunday[1] de la Shogakukan, qui publiera d'ailleurs toutes ses œuvres majeures. Suite à ce succès, Rumiko Takahashi publie le *manga* qui la fera connaître dans le monde, notamment grâce à sa version animée : *Ranma ½*[2] (figure 3.47). Puis, elle revient récemment dans le genre avec *Rinne*[3] (figure 3.48), après une longue période passée dans le *manga* d'action avec *Inu-Yasha*[4] (figure 3.49), sa plus longue série à ce jour. Toutes ces séries sont publiées dans le même magazine hebdomadaire de la Shogakukan.

Rumiko Takahashi est une *mangaka* qui ne s'arrête jamais. Depuis ses débuts, dès qu'elle termine une série, elle enchaîne avec une nouvelle. Et, à chaque fois, c'est un succès incontestable : chacun de ses *manga* dépasse la trentaine de volumes. Takahashi est devenue l'une des figures emblématiques du genre, au même titre qu'Akira Toriyama ou CLAMP. Plusieurs raisons expliquent ce succès, mais nous n'entrerons pas dans les détails, l'œuvre de l'artiste étant très fournie.

Tout d'abord, nous avons vu que les lecteurs japonais sont à la recherche de thèmes exotiques, qui les sortent de leur quotidien. Alors que les œuvres de Takahashi se déroulent toujours dans un Japon très traditionnel[5], l'auteure ne cache pas ses inspirations venues de l'étranger. Elle avoue l'influence du découpage dynamique des comics américains. Ses personnages trouvent parfois des modèles dans le monde réel, comme Lamu (figure 3.50), personnage principal d'*Urusei Yatsura Lamu*, qui a été dessinée sur le modèle de la chanteuse chinoise Agnès Lum. Rumiko Takahashi cite souvent aussi la série *Ma Sorcière Bien-aimée*, qui offre une narration similaire à son premier *manga* à succès.

Ses séries sont souvent très longues car la démarche de l'auteure consiste à exploiter au maximum toutes les situations et combinaisons de relations possibles entre les personnages au cours de l'histoire. Lorsque tous les sujets sont épuisés, elle entame une nouvelle série.

Mais le plus gros point fort des séries de Takahashi, c'est leur humour : sans faille, il se renouvelle constamment. L'auteure joue énormément sur le comique de situation, mais aussi

---

[1] De 1978 à 1987, pour un total de trente-quatre volumes.

[2] Cf. Chapitre I/II/a). *Manga* publié de 1987 à 1996, pour un total de trente-huit volumes.

[3] Depuis 2009 et toujours en cours avec pour l'instant trente volumes.

[4] De 1997 à 2009, pour un total de cinquante-six volumes.

[5] Nous pouvons citer, par exemple, les habitations typiques du Japon, vues dans *Ranma ½*, ou les *Yokai*, créatures issues du folklore japonais, centre de l'intrigue d'*Inu-Yasha*.

de répétition, à grand renfort de personnages loufoques. Après la foule d'extraterrestres qui ont envahi *Urusei Yatsura Lamu*, Takahashi propose un garçon capable de se changer en fille lorsqu'il est aspergé d'eau froide ou encore un canard à lunettes lanceur de couteaux dans *Ranma ½*. Enfin, dans *Rinne*, un *shinigami* « fauché » cherche à tout prix à arrêter son escroc de père.

Tel est bien l'un des thèmes constants des *shonen* de Rumiko Takahashi : le conflit des générations. Dans *Urusei Yatsura*, le héros est un garçon volage mais ses parents veulent en faire quelqu'un de plus « formaté ». Dans *Ranma ½*, les deux protagonistes sont fiancés de force par leur père respectif, une pratique ancestrale que n'acceptent pas les jeunes gens concernés, qui veulent décider eux-mêmes de leur avenir. Mais ce n'est pas le seul thème que Rumiko Takahashi aborde dans ses *manga*. L'amour occupe une place importante dans son œuvre : deux personnages de sexe opposé sont constamment les têtes d'affiche de ses récits. De plus, comme tous les *gag manga*, ceux de l'auteure dénoncent des problèmes de la société japonaise, son aspect conformiste, par exemple.

Le trait de la *mangaka* a très peu changé durant sa carrière (figure 3.51). Il est rudimentaire, net et sans fantaisie. Tous les *manga* de Rumiko Takahashi mettent en avant des personnages hauts en couleur, au design pourtant simplifié. Son dessin se prête parfaitement au *gag manga*, qui ne se démarque jamais par une mise en scène osée et travaillée, comme nous l'avons vu pour *Isobe Isobee Monogatari* ou *Saiki Kosuo no Psi-nan*.

Mais si la Shogakukan est surtout connue pour ses séries historiquement célèbres, elle publie en ce moment deux *manga* au succès comparable à ceux du *Weekly Shonen Jump*. Le premier d'entre eux est *Magi, The labyrinth of magic* (figure 3.52), de Shinobu Ohtaka. Il est publié depuis 2009 dans le *Weekly Shonen Sunday* et compte pour le moment vingt-sept volumes au Japon. L'histoire raconte les aventures d'Aladin, un jeune garçon insouciant et curieux qui a pour ami un djinn enfermé dans une flûte. Après s'être lié d'amitié avec Ali Baba, les deux comparses décident de partir à la conquête des labyrinthes, sortes de donjons renfermant des trésors.

Ce *shonen* est très apprécié des lecteurs et se classe généralement dans le top 20 des ventes annuelles de *manga* au pays du soleil levant. En 2012, il se situe à la neuvième place, éclipsant ainsi *Toriko*, *Bleach* et *Gintama*, séries de la Shueisha, pourtant bien installées. L'année suivante, *Magi* remonte jusqu'à la quatrième place des ventes avec plus de sept millions d'exemplaires vendus. Il double ainsi *Naruto*, *Assassination Classroom* et même *Fairy*

Tail. Même constat en 2014, où sa huitième place et ses 4,6 millions d'exemplaires vendus lui permettent de se positionner devant *Seven Deadly Sins*.

Ce succès indéniable illustre encore une fois la fascination des Japonais pour les cultures étrangères. Très largement inspiré des contes des mille et une nuits, un thème rarement exploité, ce *shonen* original a su séduire un public varié et international par son côté universel. Il apporte une dimension exotique à un genre trop souvent inspiré soit de la culture japonaise, soit de la *fantasy* pure où des chevaliers en armure évoluent dans un décor moyenâgeux.

Le second succès récent de la Shogakukan n'en est pas moins original. En effet, *Silver Spoon [La Cuillère d'argent]* (figure 3.53), de Hiromu Arakawa, est un *shonen* ayant pour thème l'agriculture. Publié depuis 2011 dans le *Weekly Shonen Sunday*[1], ce *manga* phénomène raconte les études de Yugo Hachiken, qui a décidé de devenir le numéro un de sa classe en lycée agricole. L'histoire tire sa force de son thème, très peu exploité et d'une vocation réaliste, voire documentaire. Si les constantes du genre sont bien utilisées (un héros qui a tout à apprendre, l'amitié, un voyage initiatique), l'auteure n'écrit pas une histoire aux situations irréalistes avec un héros de génie. Le maître mot de cette œuvre est l'apprentissage. Pour ce faire, Hiromu Arakawa choisit un héros citadin et sûr de lui qui se retrouve en pleine campagne. De plus, il ne dresse pas un portrait idyllique de la discipline : les activités de la ferme imposent une certaine hygiène de vie, bien loin du confort urbain.

Il n'est alors pas étonnant de voir cette série au ton vrai et juste récompensée par de nombreux prix[2]. En 2012, elle a obtenu le cinquième *Prix Manga Taisho* puis le cinquante-huitième *prix Shogakukan* en 2013. En France aussi, le *manga* fait sensation et remporte le prix *D-lire Canal BD* en 2013. Il est aussi nommé en 2015 pour le *prix culturel Osamu Tezuka*.

Et les ventes suivent, puisque *Silver Spoon [La Cuillère d'argent]* se classe septième des ventes annuelles de *manga* au Japon en 2012, devant des titres pourtant célèbres comme *Bakuman*, *Bleach* ou *Gintama*. Le *manga* réitère sa performance, en 2013, en terminant sixième,

---

[1] Et comptant actuellement treize volumes.

[2] Fait intéressant : le *webjournal Mainichi* rapporte que le nombre d'inscriptions du lycée agricole Obihiro (établissement situé à Hokkaido au Japon et ayant servi de modèle à l'auteur) a connu une hausse de 110% en 2013 par rapport à l'année précédente. Les autres lycées ayant une filière agricole ont également connu une forte hausse des inscriptions cette année-là. Un exemple qui montre que, à l'instar des *shonen* sportifs, les *manga* suscitent des vocations.

avec plus de 4,8 millions d'exemplaires vendus. En 2015, la série chute mais est tout de même quinzième.

Mais *Silver Spoon [La Cuillère d'argent]* n'est pas le premier succès de sa célèbre auteure. En effet, Hiromu Arakawa s'est faite connaître dans le monde entier avec son *shonen* d'action *Fullmetal Alchemist* (figure 3.54). Un *manga* publié par le troisième éditeur que nous allons voir : Square Enix.

Cette société n'est pas qu'une maison d'édition. C'est avant tout un développeur de jeux vidéo très connus, comme Final Fantasy ou Dragon Quest. Fondé en 1975, Square Enix n'a pas autant d'ancienneté que la Shueisha, la Kodansha ou la Shogakukan. La société possède, néanmoins, certains *manga* aussi célèbres que les *shonen* de ces trois maisons d'édition. À commencer par *Fullmetal Alchemist*, publié dans le *Monthly Shonen Gangan*, entre 2001 et 2010, pour un total de vingt-sept volumes.

Ce *manga* se déroule dans un monde où l'Alchimie a été élevée au rang de science universelle. Deux frères, Edward et Alphonse Elric, parcourent le monde à la recherche de la légendaire pierre philosophale dans le but de retrouver leurs corps perdus, à la suite d'une expérience alchimique dangereuse. *Fullmetal Alchemist* est élevé au rang de classique du genre *shonen nekketsu*, au même titre que *One Piece*, *Naruto* et *Bleach*, notamment par son rayonnement mondial. En 2007 et 2009, il se classe quatrième des ventes de *manga*, juste après les *manga* précités.

Il doit son succès à son thème très peu utilisé dans le *manga* : l'Alchimie. Une « science » très controversée et assez compliquée à appréhender. Mais, de manière générale, le monde crée par Hiromu Arakawa permet d'illustrer de grandes thématiques philosophiques, mais aussi de faire passer des messages positifs aux jeunes lecteurs. Ainsi, l'Alchimie a une règle fondamentale qui stipule que rien ne peut être obtenu sans donner autre chose en échange : cela apprend la nécessité de l'effort et des sacrifices nécessaires pour avancer et pour vivre.

Mais ce n'est pas tout. L'auteure utilise aussi des événements historiques majeurs afin de toucher un public diversifié. En effet, le récit prend place juste après une guerre terrible qui a opposé les alchimistes d'état[1] au peuple d'Ishbal. Une guerre sanglante orchestrée par le führer King Bradley. À travers cette intrigue, nous pensons irrémédiablement à la Première et

[1] Militaires utilisant l'alchimie pour se battre. Les deux héros sont des alchimistes d'état.

Seconde Guerre Mondiale qui ont marqué le monde entier. L'auteure met donc en scène un thème qui n'est étranger à personne et qui, par un simple sous-entendu, suffit à faire comprendre l'horreur vécue par les personnages. On se sent ainsi plus proche d'eux, on les comprend, car de tels événements continuent de nous hanter, même si nous ne les avons pas vécus directement.

Donc, le succès de ce *manga* est particulièrement dû à sa narration et ses thèmes forts. Néanmoins, le dessin de la *mangaka* n'est pas en reste. Son trait est à la fois simple et précis. Bien que détaillé, il reste parfaitement lisible. Les visages des personnages paraissent assez simplifiés, parfois géométriques (figure 3.55) mais l'auteure a su créer un casting vaste avec des apparences diversifiées (figure 3.56).

Dans ce monde *steampunk*, les personnages évoluent dans un décor où le métal domine (figure 3.57), où, par exemple, les locomotives permettent de voyager dans un paysage d'usines enfumant le ciel (figure 3.58). Un univers qui rend encore plus évidente la référence aux deux grandes guerres, survenues en plein « boum » industriel. Cet univers anachronique, apprécié des lecteurs, est pourtant à mille lieues de celui du second succès international de Square Enix : *Soul Eater* (figure 3.59).

Ce *manga*, écrit et dessiné par Atsushi Okudo, est publié de 2004 à 2013, dans le *Monthly Shonen Gangan* et compilé en 2013. Le récit prend place dans un monde parallèle au nôtre mais tout de même assez proche. Dans une école créee par le Maître *Shinigami*, de jeunes guerriers sont formés au maniement d'armes démoniaques qui sont en réalité d'autres enfants ayant la capacité de se métamorphoser en faux, pistolet, lance, etc… Les élèves de l'école ont pour mission d'éliminer les êtres malfaisants qui sèment le chaos sur la terre et de les déposséder de leur âme. Cette âme est ensuite ingérée par les armes démoniaques qui peuvent ainsi évoluer et gagner de nouvelles capacités. Le but d'un guerrier est d'élever son arme au rang de *Death Scythe*. Cette dernière pourra alors être maniée par le Maître *Shinigami*.

Soul Eater fait partie de ces *shonen* à part, que l'on peut qualifier de « bizarres », tant il sort du lot par son univers scénaristique et graphique. Le terme qui qualifie le mieux ce titre atypique est « la folie ». En effet, tout semble partir dans tous les sens dans ce *manga* et, pourtant, le récit est conduit comme si tout était normal.

Tout d'abord, les personnages sont tous haut en couleur. Ils ont tous des tics, des phobies ou des obsessions poussées à l'extrême. Ils restent pourtant totalement crédibles en tant qu'humains.

Mais ce qui est vraiment à part dans *Soul Eater*, c'est l'univers crée. Les héros évoluent dans un monde à la fois vivant et complètement artificiel. Une prouesse rendue possible grâce aux multiples sources du *mangaka*. L'auteur est fan de films d'horreur comme *Freddy Jason* ou encore *Alien* et cet aspect de la culture occidentale est complètement retranscrit dans la série, notamment dans le choix des antagonistes : des sorcières au style très répandu dans la culture populaire (un chapeau pointu sur la tête, elles volent sur un balai).

Dans le décor et dans l'ambiance, le *mangaka* rend hommage aux travaux de Tim Burton (figure 3.60). Son *manga* nous rappelle alors des films comme *L'Étrange Noël de M. Jack* ou *Les Noces Funèbres*. N'oublions pas Shibusen, l'école qui est au centre de toute l'histoire, qui n'est pas sans rappeler l'école de magie Poudlard, de la célèbre saga *Harry Potter* (figure 3.61).

Sorti en pleine période d'expansion du *manga*, *Soul Eater*, par ses inspirations, a su toucher un vaste public. Que ce soit les Japonais, toujours à la recherche d'une histoire qui leur rappelle la culture régnant au-delà des mers qui les séparent du monde, où les Occidentaux, qui se sentent privilégiés dans un genre qui met souvent l'accent sur la société orientale.

Si la série donne une place importante à la folie[1], celle-ci n'a rien à voir avec la folie douce que l'on peut associer à *Alice au Pays des Merveilles*. Pourtant, ce conte de Lewis Caroll est très apprécié des Japonais et a inspiré nombre de *manga*, dont l'un des succès récents de Square Enix : *Pandora Hearts* (figure 3.62). Écrit par Jun Mochizuki de 2006 à 2015[2], ce *manga* compte vingt-quatre volumes.

Le récit se focalise sur Oz, héritier d'une puissante famille ducale. Lors de sa cérémonie de passage à l'âge adulte, les choses vont mal tourner et le jeune homme va se retrouver propulsé dans l'Abysse, un monde parallèle où, selon la légende, sont envoyés les pires criminels. Il y rencontre une jeune fille aux pouvoirs mystérieux, Alice, qui cherche aussi à quitter ce monde. *Pandora Hearts* fait donc partie de cette foule de titres qui s'inspirent du chef d'œuvre de Lewis Caroll. Parmi *Alice au Royaume de Cœur*, *Alice in Borderland* ou encore *Miyuki au Pays des Merveilles*, en quoi se distingue l'œuvre de Jun Mochizuki ?

C'est avant tout par son intrigue sombre et complexe que ce *manga* est remarquable. En effet, les dessins, loin d'être brouillons, restent « académiques » et l'auteur n'a pas un trait à

---

[1] Notamment avec son antagoniste principal, devenu fou à force de chercher un moyen de ne pas mourir.

[2] Dans le *GFantasy*, mensuel de la société Square Enix.

l'identité affirmée (figure 3.63). C'est donc grâce à son histoire que *Pandora Hearts* se détache. L'ambiance de celle-ci est dérangeante, voire malsaine, et montre le côté sombre de l'homme, souvent représenté dans les illustrations couleurs par des vanités, tenues par les personnages (figure 3.64). La rose est aussi un symbole récurrent : elle illustre la beauté mais aussi le danger (figure 3.65).

Le casting porte alors à merveille cette histoire tournée vers la psychologie humaine. Les personnages sont compliqués, angoissés et ont tous une part d'ombre en eux. Le vice et le crime sont monnaie courante dans l'Abysse qui, par son simple nom, illustre le côté sombre du cœur des Hommes.

Pandora Hearts doit aussi son succès à son univers inspiré de l'aristocratie anglaise. Ici, quatre grandes familles ducales gouvernent un pays rappelant l'Europe des XVIIIème et XIXème siècles. Les personnages s'habillent en costumes noirs ou queue-de-pie, portent des gants blancs, des cravates ou des foulards savamment noués. Ils vivent dans de grandes maisons aux immenses baies vitrées et aux décors chargés (figure 3.66).

C'est une période très appréciée des Japonais qui idolâtrent l'élégance et le raffinement qui la caractérisent. Des mots qui, aujourd'hui encore, définissent la société européenne occidentale. Ce décor sied bien à la série, où les personnages, rarement innocents, cachent leurs péchés derrière leurs ravissants costumes et leurs faux sourires.

C'est aussi dans l'Angleterre victorienne que se déroule *Black Butler* (figure 3.67), de Yana Tobosco, publié depuis 2006 dans le *GFantasy*[1]. L'histoire raconte les enquêtes, souvent paranormales, de Ciel Phantomhive, aristocrate de douze ans, et de son majordome Sebastian, un démon qui a passé un pacte avec Ciel quand il a perdu toute sa famille dans un mystérieux incendie.

Black Butler prend pour personnage central un majordome, icône très populaire dans les *shojo* transposée dans un *shonen*. Par ce choix, le *manga* s'assure déjà d'attirer l'attention d'un lectorat mixte. Incarnant l'homme élégant à l'occidentale, le majordome est, ici, plus que cela. Sebastian est grand, calme et a de longs cheveux noirs. C'est un homme qui sait tout faire : activités physiques, tâches ménagères et même combats rapprochés, Sebastian incarne une forme de perfection. Pourtant c'est un démon, une créature qui dévore l'âme des hommes. Ce

[1] Vingt-et-un tomes reliés au Japon.

côté sombre de sa personnalité, à l'opposé du sourire aimable qu'il affiche constamment, en fait un personnage ambiguë, mystérieux mais d'autant plus fascinant.

Les personnages se développent alors dans un monde implacable et totalement anachronique, où des aristocrates corrompus côtoient des dealers et des mafiosi. Dans cette histoire au ton très sombre, l'humour, bien que rare, n'est pas absent. Il est figuré par les trois employés de maison placés sous les ordres de Ciel, tous des incapables qui cassent la vaisselle en porcelaine, brûlent la viande ou rasent totalement le jardin en dosant mal l'herbicide.

Les illustrations en début de tome montrent bien les deux facettes du récit, le côté sombre et l'humour, le premier dominant l'autre (figure 3.68). Ainsi, une seule couleur vient s'immiscer dans une composition totalement noire et blanche, telle une lueur d'espoir dans un monde sans foi ni loi.

De plus, ce *manga* de *gaslamp fantasy*[1] rappelle l'univers de Sherlock Holmes, très apprécié, nous l'avons vu, par les Japonais. En mêlant une figure aussi appréciée que le majordome à des enquêtes mystérieuses sur fond de fantastique, Yana Taboso s'assure de toucher un maximum de lecteurs. Le lectorat est toutefois particulièrement âgé, puisque *Black Butler* parle de meurtre en série, d'esclavage et qu'il dépeint des scènes souvent dérangeantes (figure 3.69). Par ce côté *dark fantasy*, l'œuvre se tourne vers des lecteurs plus mûrs que ceux de *One Piece* ou *Fairy Tail* et peut parfois prendre un ton proche des *seinen*, un genre qui s'est grandement développé ces dernières années.

II/ Le *seinen* : un genre pour un lectorat qui a grandit

a) Les seinen de la Shueisha

Le *seinen* est, rappelons-le, un genre de *manga* ayant pour cible éditoriale des jeunes adultes de sexe masculin. Reprenant beaucoup de codes du *shonen* (l'action notamment, les femmes aux formes généreuses), le *seinen* semble moins limité et plus audacieux. Le sang coule

[1] Sous-genre de fantastique se déroulant dans l'Angleterre de l'époque victorienne. La *gaslamp fantasy* est proche du *steampunk* qu'elle a inspiré.

à flot et il n'est pas rare de voir des membres se faire arracher sans aucune censure. Par ailleurs, les femmes « perdent » facilement leurs vêtements, et exhibent leur poitrine.

Le style narratif et graphique se veut plus réaliste, avec une utilisation généralement plus approfondie de la trame, des traits plus travaillés et une plus grande recherche de la mise en page que le *manga* pour adolescent. On n'y retrouve rarement la caractéristique première du *manga*, à savoir les grands yeux. En effet, les premiers dessinateurs de *seinen*, dans les années 1960, ont voulu s'opposer au style graphique d'Osamu Tezuka, jugé trop enfantin. C'est aussi la raison pour laquelle les séries publiées sont plus violentes et contiennent des scènes à caractère sexuel. Elles ont également un dessin plus travaillé et précis. Rarement comique, l'histoire verse généralement dans la tragédie, ce qui nous incite à nous interroger sur notre société ; le but n'est pas de donner une leçon de morale ou d'inculquer des valeurs, comme dans les *shonen*, mais plutôt de choquer le lecteur pour le faire réfléchir sur le monde qui l'entoure.

Bien que, nous l'avons vu, le *seinen* soit un genre apparu depuis plus de cinquante ans, il s'est davantage affirmé ces vingt dernières années. Les lecteurs, las d'histoire pleines des bons sentiments et des héros parfaits qui peuplent les *shonen*, se sont tournés vers un genre correspondant davantage à leur âge, à leur société et à leurs attentes.

La Shueisha, qui se reposait essentiellement sur ses *shonen* à succès, l'a bien compris. Elle va alors contribuer à l'essor du *seinen* dans le monde. Les plus connus de leur production datent des années 2000.

Citons parmi eux, *Gantz* (figure 3.70), de Hiroya Oku, publié dans le *Young Jump*[1] entre 2000 et 2013 et compilé en trente-sept volumes. Kei est un lycéen égoïste, lâche et égocentrique. Il croise sur les quais du métro un ancien camarade, Kato, qu'il feint de ne pas reconnaître. C'est à ce moment-là qu'un sans-abri, ivre, tombe sur les rails. Kato va le secourir, avec l'aide de Kei, qui se sent obligé de l'aider. Mais le sauvetage ne se déroule pas parfaitement et les deux garçons meurent écrasés.

Ils se retrouvent alors dans une étrange pièce d'appartement donnant sur la tour de Tokyo. Au centre de la pièce flotte une sphère noire répondant au nom de Gantz. Ils ne sont pas les seuls dans cette pièce et plusieurs questions se bousculent dans leur tête : sont-ils morts ?

---

[1] Magazine de prépublication hebdomadaire de la Shueisha, créé en 1979. Il peut être vu comme le pendant du *Weekly Shonen Jump*, destiné à un public plus âgé.

Participent-ils à un jeu de télé-réalité ? Ou encore à une expérience top secrète dirigée par l'armée ? Les interrogations se multiplient alors que les héros doivent mener d'étranges et dangereuses missions.

À lui seul, *Gantz* mêle les ingrédients courants d'un *seinen* : une histoire complexe, voire incompréhensible, sur fond de psychologie humaine et de questionnements philosophiques. En effet, ces étranges missions ont beau s'enchaîner, on n'en comprend pas toujours le sens. Pour chaque nouvelle mission, Gantz forme une équipe parmi les « morts » qui occupent cette pièce mystérieuse. Le taux de mortalité est très élevé et, mis à part les héros, aucun personnage ne survit. Ainsi le lecteur n'a pas le temps de s'attacher à un nouveau personnage car tous meurent, souvent de manière violente, ce qui donne un côté surprenant à l'œuvre. Le lecteur se demande constamment : « qui sera le prochain à mourir ? » L'ambiance est alors très lourde, même pour le public, qui s'attend à tout.

Finalement, ces missions semblent n'être qu'un jeu, où chacune d'elle rapporte des points. Lorsqu'un « joueur » remporte cent points, trois choix s'offrent à lui : être libéré du jeu, obtenir une arme plus puissante ou ramener un ancien participant à la vie. Bien que les règles semblent bouleversées par ces trois options, la réalité est tout autre. En effet, le nombre de victimes est plus important que le nombre de personnes rassemblant les fameux cent points.

L'auteur semble dénoncer ici l'absurdité des jeux de télé-réalité, notamment les jeux d'enfermement, où plusieurs personnes se retrouvent à vivre ensemble devant les caméras. Il montre alors différents types de personnages : ceux prêt à tout pour gagner, ceux qui ne supportent pas le jeu ou encore ceux qui restent fidèles à leurs convictions. Le parallèle est rapidement fait entre les personnages qui jouent leur vie et les candidats de télé-réalité qui s'exposent sans retenue, quitte à détruire leur réputation ou celle des autres. En outre, la pièce mystérieuse de *Gantz* introduit un huis clos dérangeant, comparable à la maison où sont réunis les candidats de télé-réalité. Les points à rassembler symbolisent l'argent à gagner. Cependant, que ce soit dans le *manga* ou dans la réalité, personne ne met en cause l'existence même d'un tel jeu, qui se déroule comme si cela allait de soi.

Par son histoire complexe, *Gantz* se place dans une catégorie de *manga* particuliers et compliqués à appréhender. Mais les *seinen* ne sont pas non plus des « ovnis » dans le vaste paysage du *manga*. En effet, ils ne sont pas en marge des tendances, et mettent en scène des figures populaires, parfois même avant les autres. Ainsi, bien avant *My Hero Academia*, le

manga Zetman (figure 3.71) a utilisé le genre de la science-fiction super héroïque. Le titre est écrit pas Masakazu Katsura et publié dans le *Young Jump* entre 2002 et 2014, soit vingt tomes.

Il raconte l'histoire d'un garçon mystérieux, Jin, qui vit en autarcie et se retrouve au cœur de manigances qui le dépassent. Amagi Corporation s'intéresse de près à ses capacités physiques hors-normes qui semblent s'inscrire dans la continuité d'un plan étrange : le ZET. D'un autre côté, Koga, futur héritier d'Amagi Corporation utilise les technologies développées par le groupe afin de devenir un justicier. Les événements vont faire se rencontrer les deux garçons.

Zetman n'est pas à proprement parlé un *manga* de super héros au sens où on l'entend habituellement. En effet, il ne met pas en scène un protagoniste parfait se battant pour vaincre le mal. L'auteur lui-même dit :

« Attention ! Ceci n'est pas une BD de supers héros ! Vous comprendrez en le lisant !! »[1]

Pourtant, le *manga* prend bien la forme d'une histoire super héroïque, ne serait-ce que par son titre qui utilise le suffixe « -man » comme pour Superman ou Batman. Mais il est en réalité beaucoup plus sombre et plus profond, peuplé de personnages imparfaits et torturés. *Zetman* est alors un *manga* qui pousse à la réflexion, notamment autour d'un thème phare : la Justice et ses différentes interprétations. Chaque personnage a sa propre définition de la Justice et agit selon ses convictions. Ne donnant de réelle définition à cette notion abstraite, l'auteur offre au lecteur toutes les possibilités d'interprétation afin qu'il se fasse sa propre opinion.

Malgré cet aspect philosophique, *Zetman* rappelle, par différents points, *Dragon Ball*. Le héros est un orphelin aux pouvoirs surhumains ; il est élevé par son grand-père à l'écart du monde ; une jeune fille essaye de lui apprendre la vie. On peut alors voir ce *seinen* comme une version plus sombre et violente du *manga* d'Akira Toriyama. Car *Zetman* est aussi un *manga* très violent. La mise en scène et l'histoire montrent, sans détour, de la violence, du sang ou encore des abus de personnes. Le tout est mis en page sur des planches très sombres (figure 3.72)

---

[1] Masakazu Katsura, *Zetman*, tome 1, mot de l'auteur, éditions Tonkam, 2004 (sortie initiale au Japon en 2003)

Un autre *manga*, plus récemment, s'est approprié la figure du super héros : *One Punch Man* (figure 3.73), scénarisé par ONE et dessiné par Yusuke Murata. Publié depuis 2012 dans le *Tonari no Young Jump* (dix tomes), ce *manga* fait actuellement beaucoup parlé de lui et plaît aux lecteurs pour son côté décalé. Il raconte les aventures de Saitama, un jeune héros qui s'est tellement entraîné qu'il peut vaincre n'importe qui d'un seul coup de poing. Plus personne ne veut se mesurer à lui et le jeune homme s'ennuie ferme dans sa vie de héros.

Dès le synopsis, ce *manga* intrigue. En effet, le scénariste prend le contre-pied de ce qui se fait habituellement dans le *manga* pour offrir une curieuse histoire. Le héros est déjà fort et peut battre n'importe qui. Un début qui a de quoi attirer l'attention : le lecteur se demande de ce qu'il va se passer car le héros n'a plus de challenge à relever. Ici, il n'y a pas de parcours initiatiques ni d'apprentissages de techniques secrètes.

Le duo de *mangaka* ne s'arrête pas là. À la lecture du scénario, le héros a tout pour être charismatique. Or, il n'en est rien : le crâne rasé et la tête et les yeux ronds, le protagoniste a un design des plus rudimentaires (figure 3.74). Plus que charismatique, il paraît alors ridicule, voire même pathétique. Il est au chômage et veut devenir super héros parce qu'il n'a rien d'autre à faire. Cependant, la mise en scène des scènes d'action donne au personnage plus de crédibilité.

Soulignons aussi, en ce cas, les hommages rendus à *Dragon Ball*. Par exemple, le premier méchant que l'on voit dans *One Punch Man* (figure 3.75) rappelle, par son apparence, Piccolo, célèbre compagnon de Son Goku (figure 3.76). Cela prouve, une fois de plus, le statut de référence incontournable de l'œuvre de Toriyama, qui a su traverser les générations et inspire encore les nouveaux artistes.

Pour conclure, nous pouvons dire que ce *seinen* a su attirer un vaste public, d'autant qu'il est moins violent et sombre que *Zetman*, et qu'il peut facilement être classé comme *shonen*. En se positionnant à contre-courant de tout ce qui se fait actuellement en matière de *manga* d'action, il attire l'attention, ce qui lui semble bénéfique. De fait, pour la première moitié de 2016, il se classe septième des ventes de *manga* au Japon avec plus de deux millions cinq cent mille exemplaires écoulés.

Death Note, *L'Attaque des Titans*, *Black Butler* et maintenant *One Punch Man*, beaucoup de *manga* se placent à la frontière de deux genres. La plupart du temps, leur classification ne découle que du lectorat ciblé par le magazine dans lequel est publié le *manga*. De ce fait, certains *manga* ont franchi officiellement la limite entre *shonen* et *seinen* en

changeant simplement de magazine. Tel est le cas de deux séries très connues qui sont passées du *Weekly Shonen Jump* à l'*Ultra Jump*, un mensuel prépubliant des *seinen*.

Le premier d'entre eux est *Jojo's Bizarre Adventure* (figure 3.77) de Hirohiko Araki. Publiée à ses débuts dans le *Shonen Jump* à partir de 1987, la série change de cible éditoriale et passe dans l'*Ultra Jump* en 2005. Le *manga* compte actuellement cent treize volumes reliés au Japon et il est toujours en cours de publication.

Il est difficile de résumer *Jojo's Bizarre Adventure* en quelques lignes, tant son mode de narration est particulier. *Shonen* d'action à ses débuts, le *manga* conte les aventures souvent étranges d'une famille de héros. Ce *seinen*, très long, se découpe alors en plusieurs parties - ou saisons - chacune d'elles mettant en scène un héros différent. La première partie se déroule dans l'Angleterre victorienne, et a pour héros Jonathan Joestar. La saison suivante a pour protagoniste un de ses descendants et ainsi de suite. L'auteur publie en ce moment la huitième partie de *Jojo's Bizarre Adventure*.

Ce *manga*, qui a traversé les générations, possède un style très reconnaissable. L'auteur dessine des personnages à la musculature surréaliste, dans des postures qui le sont tout autant (figure 3.78). Ils ont tous des tenues excentriques, souvent en cuir, et beaucoup sont affublés de motifs en forme de cœurs. Avec le temps, le style des personnages change : les brutes laissent place aux androgynes, toujours plus excentriques. Après les vêtements et les poses, les coiffures deviennent à leur tour hautes en couleur. Cette excentricité est exacerbée par les couleurs des compositions de l'artiste qui sont très colorées et diversifiées, pour un rendu « flashy » (figure 3.79). Les planches du *manga* sont, quant à elles, énergiques, avec un découpage dynamique. Au fil des années, le dessin de l'auteur reste toujours clair, malgré des pages parfois chargées (figure 3.80).

Grâce à son *manga*, Hirohiko Araki est devenu un artiste connu et reconnu dans le monde. En 2010, par exemple, il signe *Rohan au Louvre* (figure 3.81), une histoire originale en un tome produite par les Éditions du Musée du Louvre.

Grâce à son découpage en saison, la série peut se renouveler sur le long terme tout en restant dans le même esprit. De fait, *Jojo's Bizarre Adventure* a inspiré de nombreux *mangaka* à travers les générations. Citons, entre autres, CLAMP, dont les membres n'ont jamais caché être de grandes fans de la franchise : l'influence du *manga* se retrouve dans le caractère androgyne des personnages du studio. Kazuki Takahashi, créateur de *Yu-Gi-Oh*, est aussi très influencé par le style de Hirohiko Araki. En effet, outre la coiffure excentrique du héros, son

apparence (figure 3.82) rappelle celui de Jotaro Kujo, protagoniste de la troisième saison de *Jojo's Bizarre Adventure* (figure 3.83). Enfin, nombre de pouvoirs dans *One Piece*, *Naruto*, *Bleach* et bien d'autres *shonen* renvoient au Stands, des capacités spéciales liées à l'esprit de la personne.

Lui aussi influencé par *Jojo's Bizarre Adventure*, Kazushi Agiwara est l'auteur de *Bastard !!* (figure 3.84). De la même manière que son modèle, ce *manga* a débuté en 1988 dans le *Weekly Shonen Jump* puis, à la suite d'un changement de cible éditoriale, il est passé dans les pages de l'*Ultra Jump* en 2001.

La série prend place quatre cents ans après la chute de la civilisation moderne, dans un monde redevenu médiéval, où la guerre fait rage. Il raconte la quête de Tya Note Yoko, la fille du grand page du royaume de Meta-Licana. Elle ressuscite le légendaire magicien Dark Schneider afin qu'il l'aide à sauver son pays. Ce mage avait, quinze ans plus tôt, tenté de conquérir le monde à la tête de troupes démoniaques.

Ce *manga* utilise un des genres les plus appréciés du *seinen* : la dystopie. Elle permet de montrer notre monde dans un avenir plus ou moins proche et insiste sur les conséquences néfastes d'une technologie toujours plus envahissante. Le monde d'aujourd'hui n'est plus sûr et l'auteur cherche à nous faire prendre conscience du caractère dangereux de la course à l'évolution.

Pourtant, *Bastard !!* n'est pas exactement comme les autres dystopies. Il est différent de *Ghost in the shell*[1] (figure 3.85), par exemple, qui met en scène des cyborgs et raconte la traque d'un cybercriminel prenant possession de l'esprit des gens par l'intermédiaire du Réseau Numérique Mondial (évolution d'internet). Dans *Bastard !!* l'auteur se sert de la chute de notre société contemporaine pour introduire un monde de *fantasy* médiéval, se déroulant pourtant dans le futur. Il utilise donc une période très appréciée des fans de fantastique, tout en délivrant un message négatif sur l'évolution de notre propre société.

Le héros, quant à lui, est l'incarnation même de l'anti-héros, figure très appréciée des *seinen*. C'est un puissant magicien qui rêve de conquérir le monde. Il est égoïste, mégalomane

[1] Édité par la Kodansha dans le *Young Magazine* entre 1989 et 1991. La série est surtout connue pour ses adaptations animées.

et arrogant. Pourtant, petit à petit, il va finir par apprécier l'humanité qui l'entoure car il est obligé de partager le corps d'un jeune homme.

L'œuvre en elle-même est très violente (figure 3.86) et l'on comprend pourquoi elle a changé de magazine. Ce n'est pas le genre de *manga* à mettre dans les mains de n'importe qui, pas seulement en raison de sa violence, mais de la présence de nombreuses scènes de sexe. Le dessin de l'auteur est, quant à lui, très chargé en trames (figure 3.87). Les personnages masculins sont tout en muscles et les femmes ont des formes généreuses rappelant le *ecchi* (figure 3.88). L'œuvre de Kazushi Agiwara avait beaucoup de potentiel à ses débuts. Elle est vite devenue un hit du *Shonen Jump* et fut l'un des premiers *manga* à être édité en France avec *RG Veda*, de CLAMP[1]. Néanmoins, *Bastard !!* a vite perdu de sa notoriété, en versant de plus en plus dans le *hentai*[2]. À cause de cela, son lectorat le plus jeune a abandonné la série. La grande majorité de ses lecteurs adultes, qui achetaient le *manga* pour son histoire et non pour voir une succession de scènes de sexe, a fait de même.

Néanmoins, la dystopie a pu renouer avec le succès ces dernières années grâce à un récent succès de la Shueisha : *Terra Formars* (figure 3.89). Écrit par Yu Sasuga et dessiné par Kenichi Tachibana, ce *manga* est prépublié dans le *Weekly Young Magazine* depuis 2011. Il compte actuellement seize volumes.

Ce *seinen* raconte comment les humains tentent de coloniser la planète Mars. Afin de pouvoir y vivre, les scientifiques essaient de trouver un moyen de réchauffer la surface de la planète. Ils la recouvrent de lichen et de cafards afin d'absorber la lumière du soleil. En 2577, des astronautes y sont envoyés mais les cafards ont muté en géants humanoïdes.

Avec des couvertures froides bicolores et un résumé qui annonce une bataille sanglante proche de *L'Attaque des Titans*, *Terra Formars* reste dans les codes sombres du *seinen*. La violence est donc toujours au rendez-vous, sur fond d'invasion extra-terrestre, qui ne sont que le produit de la folie des hommes.

Même si le point de départ et les conséquences des actes des scientifiques sont surréalistes, l'auteur cherche, ici, à faire comprendre au lecteur que les initiatives de l'Homme ne sont pas toujours bonnes. Dans ce *manga*, l'humanité cherche de nouveaux territoires dans

---

[1] Hors *manga* dont l'adaptation animée était diffusée dans le *Club Dorothée*.

[2] Litt. « pervers » en japonais. Genre de *manga* à caractère pornographique.

l'espace afin de perdurer. Mais, c'est cette course à la survie qui va finalement la conduire à sa perte.

Avec son ambiance lugubre et malsaine, *Terra Formars* se rapproche par moments de *Gantz*. Les dessins sont chargés et les créatures, conçues par ordinateur, paraissent effrayantes (figure 3.90). L'action est sanglante et les morts aussi violentes que soudaines. L'auteur cherche à surprendre le lecteur, en éliminant sans y préparer des personnages importants.

Terra Formars est, cependant, bien différent de *Gantz*. Son histoire, moins floue, le destine à un public moins initié, mais tout de même assez âgé. Son succès ne se dément pas, puisqu'il se classe dans le top 10 des ventes de *manga* en 2013 et 2015 au Japon, et qu'il y est douzième en 2014. Une popularité en partie due à ses différentes adaptations animées.

Le succès de *Terra Formars* vient avec un autre *seinen*, véritable phénomène, porté par un *anime* de bonne facture : *Tokyo Ghoul* (figure 2.91). Publié entre 2011 et 2014[1] dans le *Weekly Young Jump*, ce *manga* de Sui Ishida continue, depuis 2014[2], avec une suite intitulée *Tokyo Ghoul :re*, dans le même magazine.

Il prend place dans la ville de Tokyo, où des créature nommées Goules sont apparues et se nourrissent de chair humaine. Un jour, Ken Kanedi, jeune étudiant, se fait attaquer par l'une d'elles mais il survit malgré une grave blessure. Pour rester en vie, il reçoit une greffe de la Goule qui l'a attaqué et devient un hybride. Il ne peut alors plus manger les mêmes aliments qu'auparavant.

Ce récit s'insère dans une grande tendance du moment : les récits d'invasion de zombies et autres mort-vivants, un genre horrifique porté par la série américaine à succès *The Walking Dead*. Pourtant, *Tokyo Ghoul* ne prend le parti de raconter la résistance d'un groupe restreint d'humains face à un envahisseur effrayant[3]. Il choisit de mettre en scène un héros prit entre les deux camps : les Hommes et les Goules. Il traite alors des thèmes comme la différence, le rejet et le dégoût de soi-même.

Tokyo Ghoul se rapproche donc davantage des récits vampiriques qui mettent en scène un vampire vivant dans notre société, qui est rejeté mais cherche pourtant à vivre parmi les

---

[1] Pour un total de quatorze volumes.

[2] Actuellement composé de six volumes au Japon.

[3] Ce qui est le cas de *The Walking Dead*.

Hommes. Le héros, rebuté à l'idée de manger de la chair humaine, rencontre des personnes dans le même état que lui qui lui apprennent à chasser.

Sui Ishida met en place une hiérarchie parmi les Goules, mais aussi différents groupes. Parmi eux, deux camps se distinguent par leur mode de vie : l'un est composé de Goules prédatrices et sadiques alors que l'autre se montre plus pacifiste. Le héros doit choisir entre la solution de facilité, à savoir attaquer des humains pour survivre, et un quotidien compliqué, où il doit sans cesse refreiner ses pulsions.

Cette série, qui cible un public pourtant restreint, est passé sur le devant de la scène en 2014, avec la première saison de son *anime*. Il n'est donc pas surprenant de la voir se classer quatrième des ventes de *manga* cette même année, au Japon, dépassant *Naruto*. L'année suivante, bien que terminée, elle se classe treizième, derrière sa propre suite, dixième quant à elle. Cela montre bien que le public attend des scénarii sombres, avec des scènes réalistes, quitte à ce qu'elles soient violentes. Avec de tels chiffres, la série ne doit pas compter que des adultes dans son lectorat. En effet, on remarque que les autres *manga* du top 10 ciblent des lecteurs plutôt jeunes. Ce qui montre que les adolescents sont les premiers acheteurs de *manga*. De ce fait, beaucoup d'entre eux lisent aussi *Tokyo Ghoul*. Il s'agit d'un phénomène important de notre société contemporaine, où les plus jeunes n'ont pas de limite et ne sont pas rebutés par des scènes de violence et d'horreur.

Mais, encore une fois, la Shueisha n'est pas la seule maison d'édition sur le marché du *seinen*. Les concurrents ont bien compris les enjeux d'un tel genre et ont même quelques années d'avance, avec des œuvres qui occupent une place importante dans l'histoire du *manga*.

b) Les autres maisons d'édition : des seinen historiques

On ne peut pas parler de *seinen* historiques sans citer *Akira* (figure 3.92), de Katsuhiro Otomo. Publié entre 1982 et 1990 dans le *Young Magazine* de la Kodansha, ce *manga*, pourtant composé de seulement six tomes, est aujourd'hui considéré comme l'un des chefs d'œuvres du genre. Il est, notamment, très important en France, puisqu'il est le premier *manga* édité dans l'hexagone en 1991 chez Glénat. En 2015, il remporte le grand prix du festival international de la bande dessinée d'Angoulême. À cette occasion, Marius Chapuis lui consacre un article dans

le quotidien *Libération* et écrit qu'*Akira* a permis *« l'éclosion d'une sous-culture jusqu'alors confidentielle »*[1].

L'histoire raconte comment la Troisième Guerre Mondiale, survenue en 1982, a radicalement changé Tokyo, devenue en 2019 une mégalopole corrompue sillonnée par des bandes de motards désœuvrés et drogués. Parmi eux, il y a Tetsuo qui, après un grave accident de moto, est capturé par l'armée. Il est alors l'objet de nombreux tests dans le cadre d'une opération top secrète qui vise à repérer et former des êtres possédant des prédispositions aux pouvoirs psychiques. Après s'être enfui, il utilise ses pouvoirs pour s'imposer en tant que leader des junkies, ce qui ne plaît pas à tout le monde, particulièrement à Kaneda. En parallèle, l'armée essaye par tous les moyens de mener à bien ce projet vieux de trente ans, qui vise à percer les mystères de la puissance d'Akira, enfant doté de pouvoirs psychiques extraordinaires.

Ce *manga* de science-fiction utilise des thèmes très durs, notamment celui de la guerre. L'univers créé par l'auteur renvoie immanquablement à la Seconde Guerre Mondiale et la reconstruction difficile du monde à son lendemain. L'auteur met aussi en garde contre la dangerosité de la banalisation du nucléaire. En effet, cette Troisième Guerre Mondiale est un affrontement atomique débuté après la destruction de Tokyo par une mystérieuse explosion. Le personnage d'Akira, un petit garçon, est la personnification même de la bombe atomique qui a ravagé Hiroshima, aussi appelée *Little Boy*[2]. Il n'est donc pas étonnant que l'explosion à l'origine de l'histoire d'Otomo se déclenche après le réveil d'Akira.

Très imprégné par des faits historiques réels et donnant une large place à la psychologie humaine, *Akira* est un titre qui tire ses influences des aberrations de notre société. Tel est notamment le cas du projet développé par l'armée japonaise dans le *manga* : il s'inspire d'un fait réel, le projet *MK-Ultra*. Il s'agit d'un nom de code, dévoilé en 1975, qui désigne un projet de la CIA visant à développer les techniques de manipulation mentale. Ce scandale est dépeint dans *Akira* comme quelque chose de plus dangereux encore qu'une bombe atomique. Il est vrai que ce sont ces pouvoirs psychiques qui sont à l'origine de l'explosion de Tokyo et de la Troisième Guerre Mondiale.

Les thèmes forts abordés dans *Akira* ne sont étrangers à personne. La fin de cette série, aujourd'hui incontournable de l'histoire du *manga*, nous montre un monde ravagé et

---

[1] Marius Chapuis, « Otomo sacré à Angoulême, le *manga* consacré », *Libération*, 30 janvier 2015.

[2] Litt. « petit garçon » en anglais.

pratiquement vide de toute présence humaine (figure 3.93). Cette conclusion compte parmi les plus marquantes du genre.

Mais le *seinen* n'est pas seulement constitué d'histoires de science-fiction imprégnées de violence. Rumiko Takahashi, dont nous avons parlé précédemment, le sait très bien. En 1980, elle publie *Maison Ikkoku*[1] (figure 3.94), plus connu en France pour sa version animée alors titrée *Juliette je t'aime*. C'est l'histoire de Yusaku Godai qui tombe amoureux de Kyoko Otonashi, la nouvelle concierge de sa pension de famille qui est veuve à seulement vingt ans.

Dans cette comédie romantique, Takahashi ne délaisse pas les ingrédients qui font le succès de ses œuvres. Ainsi, on retrouve un duo homme/femme destiné à se marier, sur fond de gags et de quiproquos. Pourtant, *Maison Ikkoku* est une œuvre assez différente d'*Urusei Yatsura Lamu*, publié au même moment. Elle est loin de toute la réécriture loufoque de la littérature de science-fiction faite par l'auteure dans sa première œuvre. *Maison Ikkoku*, en l'occurrence, s'attache plus à la psychologie des personnages, qui paraissent plus réalistes et proches de nous.

Elle traite des thèmes plus personnels et profonds comme la perte d'un être cher, le deuil et la reconstruction d'une vie sentimentale après la mort d'un mari. Inspiré des années étudiantes de l'auteure, *Maison Ikkoku* parle également de la difficulté des jeunes à se construire un avenir ou à trouver leur voie.

Mais Takahashi a aussi signé une histoire horrifique : *Mermaid Saga*[2] (figure 3.95), composée de trois tomes indépendants (*Mermaid Forest*, *Mermaid Scar* et *Mermaid Gaze*). Quoiqu'il soit publié dans un magazine *shonen*, ce *manga* a pour structure celle d'un thriller fantastique où la violence est clairement montrée (figure 3.96). On ne retrouve plus l'humour et les bons sentiments qui ont fait le succès de l'auteure, ce *seinen* est sombre et gore. Profanations de sépulture, tortures, expériences médicales, ces scènes chocs ponctuent un récit contant la quête de l'immortalité, qui peut être obtenue après avoir mangé de la chair de sirène.

Il s'agit sûrement du seul échec commercial de Rumiko Takahashi, qui a, ici, pris totalement au dépourvu son lectorat. Mais pour l'auteur, l'écriture de ces récits semble indispensable : ils sont pour elle une sorte de catharsis lui permettant de libérer le côté sombre de sa personnalité enjouée.

---

[1] Publié de 1980 à 1987 (quinze tomes) dans le *Big Comic Spirits*, hebdomadaire de la Shogakukan.

[2] Publié de 1984 à 1994 dans le *Shonen Sunday* de la Shogakukan.

Finalement, nous retiendrons davantage *Maison Ikkoku* en tant que *seinen* de Takahashi. Grâce à ce titre, nous avons compris avec que les *seinen* peuvent aussi se décliner en comédies romantiques. On peut citer dans ce cas *Ah ! My Goddess* (figure 3.97), de Kosuke Fujishima[1], qui raconte l'histoire d'un jeune étudiant vivant avec une déesse après avoir fait le vœu qu'elle reste à ses côtés.

Nous avons, ici, une série qui se rapproche de *To Love Trouble*[2], bien que celui-ci soit un *shonen*. En réalité, seuls deux points différencient ces *manga*. Le premier vient du magazine de prépublication, qui ne cible pas le même lectorat. De ce fait, nous pouvons dire que la catégorisation d'un *manga* se fait tout aussi bien par son magazine d'origine que par son scénario. Le second point relève du héros : dans *Ah ! My Goddess*, c'est un étudiant, alors que dans *To Love Trouble*, il s'agit d'un lycéen. On peut donc parler d'un *shonen* lorsque le protagoniste a entre douze et dix-huit ans, et d'un *seinen* lorsqu'il est plus âgé. C'est un moyen simple de rapprocher le héros du lecteur ciblé par le *manga*.

Mais la plupart des comédies romantiques restent des *shonen*, les auteurs de *seinen* préférant se tourner vers des scénarii plus sombres et torturés. Le thriller psychologique est, dans ce cas, très présent. Nous pouvons citer l'incontournable *Monster* (figure 3.98), de Naoki Urasawa, publié dans le *Big Comic Original* (Shogakukan) entre 1994 et 2001 et est compilé en dix-huit tomes.

Ce drame policier raconte comment Kenzo Tenma, un célèbre chirurgien, a perdu sa renommée en préférant sauver la vie d'un jeune garçon de dix ans plutôt que celle du maire de la ville où il vit. Neuf ans après cet incident, il découvre que cet enfant est devenu un serial-killer et a tué trois hauts responsables de l'hôpital où travaille Tenma. Il décide de le traquer, alors qu'un agent de police suspecte Tenma d'être l'auteur des crimes. Au cours de son enquête, le héros découvre que le garçon qu'il avait sauvé, ainsi que sa sœur jumelle, sont le fruit de pratiques eugénistes de l'orphelinat du Kinderheim511.

L'une des forces de ce *manga* est, dans un premier temps, sa toile de fond. En effet, l'histoire se déroule en Allemagne, d'abord en 1986 puis en 1995. Rares sont les *mangaka* à mettre en scène leur héros dans un pays étranger. Pourtant, en choisissant ce pays et cette

---

[1] Prépublié dans le magazine *Afternoon*, un mensuel *seinen* de la Kodansha, entre 1988 et 2014 (quarante-huit volumes).

[2] Figure 1.21

période, l'auteur s'appuie sur un des évènements marquants du XXème siècle : l'effondrement du bloc communiste et la chute du mur de Berlin. Il décrit une Allemagne en pleine reconstruction et narre le voyage d'un homme quittant sa bourgeoisie pour être plongé dans les quartiers sombres de Francfort, où se mêlent prostitution, trafic de drogue, corruption et où se terrent les derniers nazis. Le tout met en place un décor étouffant et angoissant, où il n'est question que de complots et trahisons.

C'est dans ce monde sans foi ni loi que le héros va découvrir le passé du « Monstre », Johann, le serial-killer qu'il a sauvé il y a neuf ans. L'auteur va alors explorer l'un de ses thèmes de prédilection : l'enfance. Dans nombre de ses œuvres, les actes souvent insensés de ses personnages sont dus à un traumatisme survenu lorsqu'ils étaient enfants. Dans *Monster*, c'est le cas de Johann : l'origine du « Mal » remonte à ses jeunes années qui le prédestinaient à devenir un tyran, en raison des expériences eugéniques menées sur lui. L'orphelinat qu'il fréquentait était un véritable laboratoire de Berlin-Est qui cherchait à en faire un jeune soldat, dépourvu de toute émotion. De fait, il est devenu un tueur de sang-froid, reflet d'un monde en péril qui cherche à se reconstruire.

Maintes fois récompensé[1], *Monster* est le *manga* qui a fait connaître son *mangaka* sur la scène internationale. Il est alors vu comme l'une des figures incontournables du *seinen*, sachant créer un suspens digne de grands thrillers cinématographiques avec des personnages réalistes et torturés.

Il n'est donc pas étonnant que son *manga* suivant se fasse rapidement un nom, d'autant qu'il rend directement hommage au père du *manga* lui-même. Nous l'avons vu, le *seinen* est né pour se placer à contre-courant des réalisations d'Osamu Tezuka, jugées trop enfantines. Mais avec *Pluto* (figure 3.99), Naoki Urasawa arrive à concilier ces deux univers, pourtant si distants.

[1] Il reçoit notamment le Grand Prix du prix culturel Osamu Tezuka en 1999 et le prix du *manga* Shogakukan en 2001.

Publié dans le *Big Comic Original*[1], cette série est l'adaptation libre de l'arc narratif *Le robot le plus fort du monde*, du *manga Astro Boy*[2] (figure 3.100), d'Osamu Tezuka. À l'origine, cet arc met en scène le robot Pluto, l'un des plus redoutables ennemis d'Astro, programmé pour détruire ses sept semblables les plus puissants dans le monde.

Urasawa se place du point de vue de l'inspecteur Gesicht, un androïde fatigué et déprimé, qui doit enquêter sur l'assassinat des robots les plus puissants de la planète. Dans cette adaptation, bien qu'il ne soit pas le héros, Astro est présent en tant que personnage secondaire.

Naoki Urasawa a été fortement marqué dans son adolescence par l'œuvre d'Osamu Tezuka, notamment par le *manga Phénix*[3] (figure 3.101), qu'il considère comme une référence du *manga*. Enfant réservé, il passait son temps, selon ses dires, à recopier les personnages d'Osamu Tezuka, à commencer par ceux d'*Astro Boy*. Il était alors fasciné par l'une des histoires du petit robot : *Le robot le plus fort du monde*.

Pluto est donc l'aboutissement d'un rêve pour son auteur, d'autant que l'année de sa publication n'est pas un hasard. En effet, 2003 est l'année qui correspond à la naissance fictive d'Astro. Afin de célébrer cette année importante, Makoto Tezuka, fils du célèbre *mangaka*, et la société Tezuka Production, décident de lancer une nouvelle série télé ainsi que plusieurs événements autour du fameux petit robot.

De son côté, Naoki Urasawa exprime son envie de réaliser une adaptation moderne d'*Astro Boy*, et plus particulièrement de l'arc narratif qui l'a tant marqué. Au départ peu séduit par cette idée, Makoto Tezuka va céder face à l'enthousiasme du *mangaka*, à condition que l'histoire s'éloigne suffisamment du *manga* d'origine. Ainsi, la succession d'affrontements robotiques vus dans *Astro Boy* devient un récit de crimes en série.

---

[1] De 2003 à 2009, pour un total de huit volumes.

[2] Ce *manga*, publié de 1952 à 1968 dans le *Shonen Kobunsha* (Kodansha), compte vingt-trois volumes. L'histoire raconte les aventures de Tobio, un robot, créé au départ par un scientifique qui cherchait à remplacer son fils mort dans un accident. Voyant que sa création ne comblait pas le vide dans son cœur, il le rejeta et le vendit dans un cirque de robots où il se faisait exploiter. Mais Tobio sera recueilli par un savant, qui en fera un justicier qu'il renommera Astro.

[3] *Manga* d'Osamu Tezuka, publié de 1968 à 1988. Il s'agit d'un ensemble d'histoire tournant autour du légendaire Phénix, oiseau de feu dont le sang rend immortel.

Encensée par la critique, la série remporte le prix d'Excellence dans la catégorie *manga* au Japon Media Art Festival[1] en 2005, et, la même année, le Grand Prix du prix culturel Osamu Tezuka. Elle est aussi récompensée à l'étranger : en 2010, elle reçoit le prix de l'ACBD[2] à la Japan Expo à Paris, puis le Prix intergénérations du Festival de la BD d'Angoulême en 2011. En Italie aussi, *Pluto* se voit décerner le Prix Micheluzzi[3] de la meilleure bande dessinée étrangère.

Aujourd'hui, Urasawa est unanimement considéré comme l'un des héritiers du travail d'Osamu Tezuka, car son œuvre, profondément influencée par le père du *manga*, y rend constamment hommage.

Dystopie, thriller psychologique et policier ou même comédie romantique, le *seinen* est un genre apprécié pour sa diversité, qui se compose aussi de *manga* didactiques. Prenons comme exemple le plus célèbre d'entre eux : *Les Gouttes de Dieu* (figure 3.102). Écrit par Tadashi Agi et dessiné par Shu Okimoto, ce *manga* paraît pour la première fois en 2004, dans le magazine *Weekly Morning* de la Kodansha. Il se poursuivra jusqu'en 2014, année durant laquelle il se terminera en quarante-quatre volumes.

Ce *seinen* a pour thème le vin. Il met en scène Shizuku Kanzaki, fils d'un célèbre œnologue, qui, à la mort de son père, se voit mettre au défi par ce dernier. Pour toucher son héritage, Shizuku doit résoudre douze énigmes vinicoles. Il devra y arriver avant son frère adoptif, Isseï Tomine, œnologue de génie, lui aussi en course pour l'héritage. Ces douze énigmes vont conduire les deux frères à un treizième vin, les Gouttes de Dieu, le nectar divin que leur a légué leur père.

Dans ce *manga*, les auteurs choisissent un thème universel, qui parle beaucoup aux Japonais mais aussi aux Français. Il s'agit d'un *seinen* qui ne traite pas des travers de notre société ou de crimes en série. Ici, tout tourne autour du vin : la dégustation des grands crus, des millésimes, sur fond d'enquêtes vinicoles. C'est donc un *manga* qui peut être apprécié par les

---

[1] Festival annuel tenu au Japon et décernant plusieurs récompenses dans quatre catégories : les arts numériques non interactifs, le divertissement (jeux vidéo et sites web), animation et *manga*.

[2] Association des critiques et journalistes de la bande dessinée.

[3] Prix remis à Naples chaque année et récompensant des auteurs de BD parues l'année précédente.

lecteurs nippons, le Japon étant un grand consommateur de vins, mais aussi Occidentaux, le vin faisant partie de notre culture.

De ce fait, *Les Gouttes de Dieu* mêle deux aspects. On y retrouve la vie japonaise qui dépayse le lecteur occidental – ce qui participe au succès du *manga* – et rend l'histoire plus accessible au lecteur nippon mais on y note aussi beaucoup de références à la culture européenne. Outre de l'univers du vin, des grands noms sont cités lors des dégustations. Tel est le cas de Léonard de Vinci, Picasso ou encore Robert Parker Junior, américain très influent dans le monde du vin. Le succès du titre n'a donc rien d'étonnant : il assure un dépaysement aux lecteurs asiatiques, tout comme le support du *manga* le fait auprès d'un lecteur occidental.

Et la formule fonctionne très bien : au Japon, le *manga* s'écoule à plus de 2,2 millions d'exemplaires. En France, il se place régulièrement dans le top 15 des ventes du genre, là où les *shonen* d'action dominent. Sûrement est-ce dû à la présence de lecteurs occasionnels, non-initiés, qui lisent *Les Gouttes de Dieu* pour son thème universel. Il n'est donc pas étonnant que l'éditeur français, Glénat, adopte une stratégie de vente exceptionnelle, avec, par exemple, la sortie d'un coffret pour les fêtes de fin d'année regroupant six volumes et prenant la forme d'un coffret de bouteille de vin (figure 2.103)[1].

Comme beaucoup de *seinen*, la série reçoit de nombreux prix : elle est élue Meilleur *Seinen* à Polymanga 2009 et à la Japan Expo 2011. Les auteurs ont également reçu le Grand Prix de *La revue des Vins de France* de l'année 2010. Mais c'est en 2009 que le *manga* reçoit un prix d'exception : le *Gourmand World Cookbook Awards* récompense alors la série du prix du « Meilleur Livre du monde sur le vin ».

C'est d'ailleurs ce qui démarque la plupart des *seinen* : leurs récompenses, reflet de leur succès auprès de professionnels du *manga*. En effet, la plupart de ces séries se vendent bien mais pas autant que les *shonen* que nous avons vus, qui sont davantage présents dans le top des ventes. Les thèmes des *seinen*, plus engagés, et leurs scénarii complexes les destinent irrémédiablement à un public plus âgé mais aussi plus restreint. Toutefois, nous l'avons vu avec *Tokyo Ghoul* et *Terra Formars*, certains arrivent à trouver leur public.

---

[1] L'opération a été menée deux fois. Les six premiers volumes sont parus en novembre 2010 puis les six suivants en novembre 2011.

Tel est aussi le cas de *Prison School* (figure 3.104), d'Akira Hiramoto. Ce *seinen* a débuté en 2011, dans le *Weekly Young Magazine* de la Kodansha et compte actuellement dix-huit tomes. L'histoire se déroule dans une école renommée et très stricte, auparavant réservée aux filles. Mais, à la suite d'un changement de politique, l'établissement accueille cinq garçons qui, à cause de comportements inappropriés, se retrouvent en quarantaine.

Ici, il n'y a pas de personnages torturés psychologiquement, de meurtres violents ou de monde post-apocalyptique. Pourtant, ce *manga* est à réserver à un public âgé. En effet, dans ce *seinen*, l'auteur parle de la sexualité sans aucune limite. Parfois proche de la pornographie, certaines scènes peuvent choquer (figure 3.105). D'ailleurs, l'histoire ne semble tourner qu'autour de ces scènes, relevant parfois du sadomasochisme, où les garçons sont malmenés par des filles aux formes exagérément pulpeuses (figure 3.106). La nudité sans censure et la violence sont alors récurrentes.

Avec un tel concept, *Prison School* avait de quoi rebuter plus d'un lecteur. Pourtant, avec une adaptation animée en 2015, le *manga* profite de cet élan médiatique pour se classer neuvième des ventes de *manga* cette même année.

Pourquoi ce *seinen* a-t-il autant touché le public, en particulier nippon ? Tout d'abord parce que l'auteur peut être vu comme un « rebelle » qui fait fi de toutes les lois conformistes, pour lesquelles la sexualité est un sujet tabou. Les jeunes Japonais saluent ce geste. Dans un pays où la politesse peut parfois paraître étouffante, *Prison School* apparaît ici comme un exutoire, une mise en page d'idées informulables en société.

Enfin, de la même manière que *Tokyo Ghoul*, le succès du *manga* d'Akira Hiramoto nous montre une jeunesse totalement désinhibée. Nous l'avons vu, les adolescents d'aujourd'hui ne sont plus les mêmes qu'il y a dix ans. Ils sont plus ouverts d'esprit et ne se fixent plus de limites. Tout comme l'horreur, la sexualité est banalisée et les jeunes sont moins choqués par ce type de *manga*. Cette analyse ne concerne pas seulement *Prison School*, mais aussi des succès du *Jump* comme *To Love Trouble*, ou la production croissante de *hentai*, *yaoi*[1] et *yuri*[2].

---

[1] *Manga* mettant en scène des relations entre hommes et où les relations sexuelles sont explicitement montrées. C'est une version plus osée du *shonen ai*, qui se concentre uniquement sur les sentiments entre garçons.

[2] *Manga* mettant en scène des relations entre filles et où la sexualité est montrée de manière explicite. C'est un genre plus osé que le *shojo ai*, qui se concentre essentiellement sur les sentiments entre deux filles.

Conclusion

Nos sujets d'études sont, rappelons-le, les séries du *Weekly Shonen Jump*. Nous nous sommes concentrés sur les plus connues d'entre elles, mais aussi sur celles qui n'ont pas trouvé leur public. À la suite de quoi, nous avons fait un rapide tour d'horizon des *manga* à succès des autres éditeurs. Ainsi, nous avons pu avoir un réel aperçu des attentes des lecteurs du magazine et, plus généralement, de *shonen*.

Il est alors plus facile de prédire quelle série aura du succès, bien que certaines puissent déconcertées[1]. Tout d'abord, le scénario d'un *shonen*, aujourd'hui, doit surprendre. Il doit proposer quelque chose de jamais vu, quitte à montrer des scènes choquantes (gores ou à caractère sexuel). Car, nous l'avons vu, les jeunes lecteurs sont totalement désinhibés et sont même demandeurs de ce genre de scènes. De plus, l'histoire ne doit avoir aucun temps mort. Les scènes percutantes, les combats dynamiques et les révélations doivent s'enchaîner afin de maintenir le lecteur en haleine. Si ce n'est pas le cas, un adolescent se lassera rapidement. C'est ce qui arrive actuellement au *ecchi*, qui, en ne montrant qu'une succession de lycéennes aux formes généreuses dans des poses suggestives, ennuie le public.

Il faut, toutefois, que le *manga* respecte certains thèmes, qui constituent les règles d'or des productions du *Jump*. Il doit passer un message aux valeurs morales, comme le respect d'autrui, l'effort récompensé et l'esprit d'équipe. Le thème le plus apprécié reste le rêve. Tous les *shonen* du magazine transmettent le même message : vivre pour ses rêves, ne jamais les oublier et tout faire pour qu'ils se réalisent.

Ensuite, les personnages doivent être tout aussi originaux que le scénario. Le public est las de tous ces héros exemplaires, dotés d'un sens de la justice inné et qui défendent aussi bien leurs amis que des inconnus. Le type de protagoniste qui plaît, aujourd'hui, c'est l'anti-héros : un garçon qui a des défauts, se montre un peu égoïste ou un brin pervers. En bref, un adolescent qui a des travers, comme tout un chacun, comme la personne qui lit le *manga*.

Au niveau du graphisme, il faut qu'il soit dynamique, avec un découpage des planches énergiques (beaucoup de diagonales, de cases « penchées ») et des plans osés. Les traits fins,

[1] Un *manga* qui propose un scénario et/ou un dessin innovant peut plaire aux lecteurs, tout une série qui reprend des personnages et des histoire maintes fois vues.

simples mais efficaces, sont très appréciés ces dernières années. On citera dans ce cas, *Nisekoi*, *Haikyu, les as du volley* ou encore *Black Clover*. C'est un style qui plaît aux plus jeunes.

À contre-courant, se placent les dessins plus « réalistes » et soignés. Ils donnent au *manga* un côté moins enfantin, plus mûr, que les lecteurs plus âgés apprécient. Néanmoins, c'est un style qui se marie mieux avec des histoires plus sombres, comme *Death Note* par exemple, et surtout avec le *seinen*. C'est pour cela qu'il est moins présent dans le *Jump*, qui ne publie que des *shonen*. Toutefois, ce style se retrouve aussi dans les *manga* sportifs, qui sont une véritable institution au Japon, tant ils plaisent à un lectorat varié.

Véritable leader du marché, le *Weekly Shonen Jump* cherche sans cesse à se renouveler et à proposer de nouvelles choses. Il n'est donc pas étonnant que nombre de *manga* s'inspirent des séries à succès du magazine. Actuellement, il se trouve dans une phase d'innovation. Celle-ci est précédée de deux autres temps forts qui composent l'histoire du magazine. Ces trois phases peuvent être étendues sur toute l'histoire du *shonen*.

La première phase va de 1960 à 1990, à peu près, et correspond à une période de création. C'est dans ces années-là que sont publiés des *manga* historiques et que les plus grands noms du genre vont se faire connaître. Akira Toriyama (*Dragon Ball*), Masami Kurumada (*Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque*), Asao Takamori et Tetsuya Chiba (*Ashita no Joe*) ou encore Rumiko Takahashi (*Urusei Yatsura Lamu*, *Ranma ½*), tous sont les héritiers du travail d'Osamu Tezuka. Ce sont eux qui vont poser les bases d'un genre qui va peu à peu s'étendre dans le monde, notamment dans les années 80, avec l'arrivée des *anime* en Occident. Tous les *mangaka* des générations à venir vont s'inspirer de leur travail. À ce moment-là, nous sommes davantage dans une phase d'innovation scénaristique, le dessin passant au second plan (l'exemple de Masami Kurumada est le plus probant[1]). En effet, les dessinateurs sont encore sous l'influence du style d'Osamu Tezuka, qui relève davantage du *cartoon*. Néanmoins, certains vont s'émanciper de ce trait pour proposer des dessins novateurs. Nous pensons, par exemple, à Akira Toriyama qui, avec *Dragon Ball*, va devenir une figure majeure du *shonen*.

La seconde période correspond à une phase de consommation. Elle s'étend sur vingt ans, entre 1990 et 2010. C'est à ce moment-là que la production de *manga* est la plus forte. Avec l'expansion internationale du genre, la bande dessinée japonaise est au centre d'un marché florissant. Beaucoup de nouveaux éditeurs s'emparent du phénomène (Square Enix, par

[1] Figure 2.39, 2.40 et 2.41.

exemple) et ils cherchent à publier le nouveau *Dragon Ball*. Ainsi, de nombreux *shonen* sont publiés. Les éditeurs sont peu exigeants, le but étant de satisfaire la demande grandissante. De ce fait, certains grands succès verront le jour, comme *One Piece* ou *Naruto*, mais beaucoup passeront relativement inaperçus dans cette foule de productions. Il n'est donc pas étonnant de voir deux *manga* similaires, l'originalité n'étant pas encore un critère de choix.

Mais après une telle déferlante mondiale, le public se lasse très vite. Les ventes chutent, ce qui implique une production décroissante[1]. Il est donc urgent de proposer des *manga* novateurs, qui ne ressemblent à aucun autre. C'est dans cette phase que nous nous trouvons, soit une période de renouveau pour les *shonen* du *Weekly Shonen Jump* et pour le marché du *manga*. Les lecteurs sont plus exigeants et sont habitués au genre. C'est pour cela que, pour ne pas le perdre, l'équipe éditoriale est toute aussi pointilleuse. Désormais, elle regarde à la fois le scénario et le dessin, qui doit respecter les règles énoncées précédemment.

Avec ce renouveau, la tendance qui se dessine pour les années à venir, c'est la disparition des frontières entre les genres. Nous l'avons vu, le *Weekly Shonen Jump* cherche à attirer un lectorat féminin en proposant des histoires qui plaisent à un public mixte. De plus, avec l'ouverture d'esprit de la jeunesse contemporaine, les *seinen* sont tout aussi susceptibles de plaire à un adolescent. Nous nous dirigeons donc vers une optique de métissage des genres, où les *shonen* ne sont plus seulement pour les garçons, les *shojo* pour les filles et les *seinen* pour les adultes.

---

[1] Mais la lassitude n'est pas la seule raison de la chute des ventes. L'ère du numérique a vu émerger des sites illégaux qui mettent gratuitement en ligne les chapitres prépubliés. Cette tendance est d'autant plus problématique à l'étranger puisque les magazines de prépublication ne sont pas édités et que les tomes sortent directement en version reliée, soit tous les trois mois, environ. Des fans mettent alors la main sur les chapitres hebdomadaires, les traduisent et les mettent en accès libre sur le web. Le *manga* à présent gratuit et l'attente moins longue, certains lecteurs ne voient pas la nécessité d'aller payer un volume relié, ce qui entraîne la disparition de certaines maisons d'éditions et peut mettre fin à la carrière de beaucoup de *mangaka*.

Index 1

Cet index présente le classement des ventes (par an et par séries) de *manga* au Japon de 2007 à 2015.

Remarque : Nous ne citerons dans ces tops 10 que les séries citées dans le développement. Les place « vides » sont des *manga* dont nous n'avons pas parlé, généralement des *shojo*.

Légende : Shueisha, Kodansha, Shogakukan, Square Enix

2007

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda

2-

3-

4- *Naruto*, de Masashi Kishimoto

5- *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa

6-

7- *Bleach*, de Tite Kubo

8-

9- *Mon Prof le tueur, Reborn !* d'Akira Amano

10- *Gintama*, de Hideaki Sorachi

Notes : les chiffres ne sont pas renseignés.

2008

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (5,9 millions d'exemplaires)

2- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (4,2 millions d'exemplaires)

3-

4- *Mon Prof le tueur, Reborn !* d'Akira Amano (3,3 millions d'exemplaires)

5- *Bleach*, de Tite Kubo (3,1 millions d'exemplaires)

6-

7- Soul Eater, d'Atsushi Ookubo (3 millions d'exemplaires)

8-

9-

10- *Gintama*, de Hideaki Sorachi (2,3 millions d'exemplaires)

2009

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (14,2 millions d'exemplaires)

2- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (6,4 millions d'exemplaires)

3- *Bleach*, de Tite Kubo (6,3 millions d'exemplaires)

4- *Fullmetal Alchemist*, de Hiromu Arakawa (5,8 millions d'exemplaires)

5- *Gintama*, de Hideaki Sorachi (4,7 millions d'exemplaires)

6- *Mon Prof le tueur, Reborn !* d'Akira Amano (3,7 millions d'exemplaires)

7-

8- *Fairy Tail*, de Hiro Mashima (2,8 millions d'exemplaires)

9-

10-

2010 (non renseigné)

2011

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (37,9 millions d'exemplaires)

2- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (6,8 millions d'exemplaires)

3-

4- *Fairy Tail*, de Hiro Mashima (4,7 millions d'exemplaires)

5- *Toriko*, de Mitsutoshi Shimabukuro (4,6 millions d'exemplaires)

6- *Gintama*, de Hideali Sorachi (4,4 millions d'exemplaires)

7- *Bakuman*, de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata (4,3 millions d'exemplaires)

8- *Bleach*, de Tite Kubo (4,1 millions d'exemplaires)

9-

10- *Gantz*, de Hiroya Oku (4 millions d'exemplaires)

2012

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (23,4 millions d'exemplaires)

2- *Kuroko's Basket*, de Tadatoshi Fujimaki (8 millions d'exemplaires)

3- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (6,4 millions d'exemplaires)

4-

5- *Fairy Tail*, de Hiro Mashima (4,1 millions d'exemplaires)

6-

7- *Silver Spoon, la cuillère d'argent*, de Hiromu Arakawa (3,6 millions d'exemplaires)

8-

9- *Magi, The labyrinth of Magic*, de Shinobu Otaka (3,4 millions d'exemplaires)

10- *Bakuman*, de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata (3,2 millions d'exemplaires)

2013

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (18,1 millions d'exemplaires)

2- *L'Attaque des Titans*, de Hajime Isayama (15,9 millions d'exemplaires)

3- *Kuroko's Basket*, de Tadatoshi Fujimaki (8,7 millions d'exemplaires)

4- *Magi, The labyrinth of Magic*, de Shinobu Otaka (7,1 millions d'exemplaires)

5- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (5,5 millions d'exemplaires)

6- *Silver Spoon, la cuillère d'argent*, de Hiromu Arakawa (4,8 millions d'exemplaires)

7- *Assassination Classroom*, de Yusei Matsui (4,5 millions d'exemplaires)

8-

9- *Fairy Tail*, de Hiro Mashima (3,7 millions d'exemplaires)

10- *Terra Formars*, de Yu Sasuga et Kenichi Tachibana (3,6 millions d'exemplaires)

2014

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (11,8 millions d'exemplaires)

2- *L'Attaque des Titans*, de Hajime Isayama (11,7 millions d'exemplaires)

3- *Haikyu, les as du volley*, de Haruichi Furudate (8,2 millions d'exemplaires)

4- *Tokyo Ghoul*, de Sui Hishida (6,9 millions d'exemplaires)

5- *Kuroko's Basket*, de Tadatoshi Fujimaki (6,7 millions d'exemplaires)

6- *Naruto*, de Masashi Kishimoto (5,5 millions d'exemplaires)

7-

8- *Magi, The labyrinth of Magic*, de Shinobu Otaka (4,6 millions d'exemplaires)

9- *Seven Deadly Sins*, de Nakaba Suzuki (4,63 millions d'exemplaires)

10- *Assassination Classroom*, de Yusei Matsui (4,62 millions d'exemplaires)

2015

1- *One Piece*, d'Eiichiro Oda (14,1 millions d'exemplaires)

2- *Seven Deadly Sins*, de Nakaba Suzuki (10,3 millions d'exemplaires)

3- *L'Attaque des Titans*, de Hajime Isayama (8,7 millions d'exemplaires)

4- *Assassination Classroom*, de Yusei Matsui (4,6 millions d'exemplaires)

5-

6- *Haikyu, les as du volley*, de Haruichi Furudate (6,5 millions d'exemplaires)

7- *Food Wars*, de Yuto Tsukuda et Shun Saeki (4,3 millions d'exemplaires)

8- *Terra Formars*, de Yu Sasuga et Kenichi Tachibana (4,1 millions d'exemplaires)

9- *Prison School*, d'Akira Hiramoto (4 millions d'exemplaires)

10- *Tokyo Ghoul : re*, de Sui Ishida (3,7 millions d'exemplaires)

Commentaires : On remarque que *One Piece* est constamment en tête du classement avec des ventes qui culminent toujours au-dessus de la barre des 10 millions d'exemplaires vendus. La plupart des séries qui font subitement leur entrée dans le top 10 doivent cela à la diffusion de leur adaptation animée cette même année. Certaines, comme *Toriko*, ne restent dans ce top qu'une année, d'autres ont su saisir l'occasion pour s'y implanter durablement (*L'Attaque des Titans*, par exemple).

Sources : Oricon

www.oricon.co.jp

Bibliographie

Adachitoka, *Noragami*, tome 1, éditions Pika, Paris, 2015

Agi Tadashi (scénario), Okimoto Shu (dessin), *Les Gouttes de Dieu*, tomes 1 à 6 (coffret collector), éditions Glénat, Grenoble, 2010

Agiwara Kazushi, *Bastard !!*, tome 1 à 20, éditions Glénat, Grenoble, 1996-2000

Amano Akira, *Mon prof le tueur, Reborn*, tomes 1 à 42, éditions Glénat, Grenoble, 2006-2014

Aoyama Gosho, *Détective Conan*, tome 1, éditions Kana, Bruxelles, 1997

Arakawa Hiromu, *Fullmetal Alchemist*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2005
-, *Silver Spoon [La Cuillère d'argent]*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2013

Arakawa Naoshi, *Your lie in april*, tome 1, éditions Ki-Oon, Paris, 2015

Araki Hirohiko, *Jojo's Bizarre Adventure, Phantom Blood*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2014
-, *Jojo's Bizarre Adventure, Battle Tendency*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2015
-, *Jojo's Bizarre Adventure, Stone Ocean*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2010
-, *Rohan au Louvre*, éditions du Musée du Louvre, Paris, 2010

Baroni Raphaël, *La Tension narrative*, éditions Seuil Poétique, Paris, 2007

Bouissou Jean-Marie, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, éditions Philippe Picquier (édition poche), Arles, 2014

Canivet-Fovez Chrysoline, *Le Manga, une synthèse de référence qui éclaire en image, l'origine, l'histoire et l'influence de la bande dessinée japonaise*, éditions Eyrolles Pratique, Arts et littérature, Paris, 2014

CLAMP, *Tokyo Babylon*, tomes 1 à 5 (nouvelle édition), éditions Tonkam, Paris, 2009-2010
-, *Tsubasa Réservoir Chronicle*, tomes 1 à 9 (édition double), Pika Edition, Paris, 2013-2015
-, *Tsubasa Réservoir Chronicle*, tomes 19 à 28, Pika Edition, Paris, 2008-2010
-, *X/1999*, tomes 1 à 9 (édition double), éditions Tonkam, Paris, 2008-2009

Fujimaki Tadatoshi, *Kuroko's Basket*, tome 1 à 28, éditions Kazé, Paris, 2012-2016

Fujisawa Toru, *GTO*, tome 1, Pika édition, Paris, 2001

Furudate Haruichi, *Haikyû, les as du volley*, tomes 1 à 3, éditions Kazé, Paris, 2014

Gravett Paul, *Manga, soixante ans de bande dessinée japonaise*, éditions du Rocher, Londres, 2004

Hasemi Saki (scénario), Yabuki Kentaro (dessin), *To Love Trouble*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2008

Hiramoto Akira, *Prison School*, tomes 1 à 4, éditions Soleil Manga, Toulon, 2014-2015

Horikoshi Kohei, *My Hero Academia*, tomes 1 et 2, éditions Ki-Oon, Paris, 2016

Hotta Yumi (scénario), Obata Takeshi (dessin), *Hikaru no Go*, tomes 1 et 2 (édition deluxe), éditions Tonkam, Paris, 2012

Inoue Takehiko, *Slam Dunk*, tome 1 à 31, éditions Kana, Bruxelles, 1999-2004

Isayama Hajime, *L'Attaque des Titans*, tomes 1 à 10, Pika édition, Paris, 2013-2014

Ishida Sui, *Tokyo Ghoul*, tome 1, éditions Glénat, Grenoble, 2013

Jauss Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Gallimard, 1978

Katsura Masakazu, *Zetman*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2004

Kawada, *Hinomaru Sumo*, tome 1, éditions Glénat, Grenoble, 2016

Kawashita Mizuki, *Ichigo 100%*, tomes 1 à 19, éditions Tonkam, 2006-2009

Kishimoto Masashi, *Naruto*, tomes 1 à 71, éditions Kana, Bruxelles, 2002-2016

Komi Naoshi, *Nisekoi*, tomes 1 à 19, éditions Kazé, Paris, 2013-2016

Kubo Tite, *Bleach*, tomes 1 à 51, éditions Glénat, Grenoble, 2003-2012

Kurumada Masami, *Saint Seiya, les chevaliers du zodiaque*, tomes 1 à 3 (édition deluxe), éditions Kana, Bruxelles, 2011

Mashima Hiro, *Fairy Tail*, tomes 1 à 27, éditions Pika, Paris, 2008-2012

Matsui Yusei, *Assassination Classroom*, tomes 1 à 13, éditions Kana, Bruxelles, 2012-2016

Matsumoto Izumi, *Kimagure Orange Road*, tome 1 à 18, éditions Tonkam, Paris, 2011-2014

Mochizuki Jun, *Pandora Hearts*, tome 1, éditions Ki-Oon, Paris, 2010
-, *Pandora Hearts, Odds and Ends* (artbook), éditions Ki-Oon, Paris, 2013

Morikawa George, *Ippo*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2007

Oda Eiichiro, *One Piece*, tome 1 à 79, éditions Glénat, Grenoble, 2005-2016

Ohba Tsugumi (scénario), Obata Takeshi (dessin), *Bakuman*, tomes 1 à 12, éditions Kana, Bruxelles, 2010-2012
-, *Death Note*, tomes 1 à 10 (édition simple), éditions Kana, Bruxelles, 2007-2008
-, *Death Note*, tome 6 (édition double, tome 11-12), éditions Kana, Bruxelles, 2011

Ohtaka Shinobu, *Magi, The labyrinth of magic*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2011

Oima Yoshitoki, *A Silent Voice*, tomes 1 à 7, éditions Ki-Oon, Paris, 2015-2016

Oku Hiroya, *Gantz*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2003

Okudo Atsushi, *Soul Eater*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2009

One (scénario), Murata Yusuke (dessin), *One Punch Man*, tome 1, éditions Kurokawa, Paris, 2016

Otomo Katsuhiro, *Akira*, tomes 1 à 6, éditions Glénat, Grenoble, 1991-1996

Sagusa Yu (scénario), Tachibana Ken-ichi (dessin), *Terra Formars*, tome 1, éditions Kazé, Paris, 2013

Sakuishi Harold, *Beck*, tome 1, éditions Delcourt, Paris, 2004

Shimabukuro Mitsutoshi, *Toriko*, tome 1, éditions Kazé, Paris, 2011

Shinohara Kenta, *Sket Dance, le club des anges gardiens*, tomes 1 à 19, éditions Kazé, Paris, 2013-2016

Shiro Masamune, *Ghost in the shell*, tome 1, éditions Glénat, Grenoble, 1996

Sorachi Hideaki, *Gintama*, tomes 1 à 36, éditions Kana, Bruxelles, 2007-2016

Suzuki Nabaka, *Seven Deadly Sins*, tomes 1 à 8, Pika édition, Paris, 2014-2015

Tabata Yuuki, *Black Clover*, tomes 1 et 2, éditions Kazé, Paris, 2016

Takahashi Kazuki, *Yu-Gi-Oh*, tomes 1 à 38, éditions Kana, Bruxelles, 1999-2005

Takahashi Rumiko, *Inu-Yasha*, tome 1 à 56, éditions Kana, Bruxelles, 2002-2014
-, *Maison Ikkoku*, tome 1, éditions Tonkam, Paris, 2001
-, *Mermaid Forest* (*Mermaid Saga* tome 1), éditions Glénat, Grenoble, 1998
-, *Ranma ½*, tomes 1 à 9, éditions Glénat, Grenoble, 1994-1996
-, *Rinne*, tomes 1 à 17, éditions Kazé, Paris, 2010-2015
-, *Urusei Yatsura Lamu*, tome 2, éditions Glénat, Grenoble, 2005

Takahashi Yoichi, *Captain Tsubasa*, tome 1 à 33, éditions Glénat, Grenoble, 2010-2016

Takamori Asao (scénario), Chiba Tetsuya (dessin), *Ashita no Joe*, tomes 1 à 13 (collection vintage), éditions Glénat, Grenoble, 2010-2012

Tezuka Osamu, *Astro Boy*, tome 1 (réédition), éditions Kana, Bruxelles, 2009
-, *Phénix*, tome 1 (réédition), éditions Tonkam, Paris, 2007

Tobosco Yana, *Black Butler*, tomes 1 à 7, éditions Kana, Bruxelles, 2009-2011

Toriyama Akira, *Docteur Slump*, tome 1 (perfect édition), éditions Glénat, Grenoble, 2009
-, *Dragon Ball*, tomes 1 à 42, éditions Glénat, Grenoble, 1993-2000

Tsukuda Yuto (scénario), Saeki Shun (dessin), *Food Wars*, tome 1 à 5, éditions Tonkam, Paris, 2014-2015

Urasawa Naoki, *Monster*, tome 1, éditions Kana, Bruxelles, 2001
-, *Pluto*, tome 1, éditions Kana, Bruxelles, 2010

Yoshikawa Miki, *Yamada-kun & the 7 witches*, tome 1, éditions Delcourt, Paris, 2015

Webographie

Détrez Christine, *Des shonens pour les garçons, des shojos pour les filles*, Cairn.Info [en ligne], consulté le 3 février 2016

URL :

https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=RES_168_0165&DocId=254685&hits=9908+9471+9371+9356+9328+9313+9200+9197+9015+8225+8099+7802+7769+7667+7355+7081+7042+6828+6795+6750+6664+6496+6474+6450+6433+5985+5930+5813+5682+5564+5534+5380+5125+4802+4792+4718+4663+4620+4593+4584+4401+4378+4352+4278+4262+4209+4021+4010+3836+2802+2797+2758+2713+2668+2560+2164+2118+1739+1729+1718+1611+1607+1598+1593+1489+1409+1272+1187+1144+1112+1079+1023+1011+974+973+941+920+875+756+570+451+428+408+362+158+143+136+129+109+37+17+

Table des matières

Avant-Propos 3

Remerciements 5

Introduction 6

Chapitre I 11

Le Scénario : au croisement des attentes scénaristiques 11

I/ L'essoufflement du fantastique 11

a) Aux origines du genre : des succès incontestables 11

b) Un renouvellement du fantastique 20

II/ Vers des thèmes plus réels 28

a) Les romcom et les comédies pures 28

b) À la recherche d'une vocation 36

Chapitre II 48

Le Graphisme : un style *shonen* en évolution 48

I/ La tradition du trait dit « négligé » 48

a) Un dessin grossier favorisant les scènes de combat 48

b) Un dessin qui évolue 56

II/ Des *shonen* aux dessins plus « soignés » 64

a) Des personnages aux traits travaillés 64

b) Le ecchi, un style en perte de vitesse 75

Chapitre III 83

Les concurrents du *Weekly Shonen Jump* 83

I/ Les éditeurs concurrents de la Shueisha 84

a) Kodansha : l'éternelle rivale de la Shueisha 84

b) Des éditeurs de *shonen* phénomènes : Shogakukan et Square Enix 96

II/ Le *seinen* : un genre pour un lectorat qui a grandit 105

a) Les *seinen* de la Shueisha 105

b) Les autres maisons d'édition : des *seinen* historiques 114

Conclusion 123

Index 1 126

Bibliographie..... 131

Webographie 136