

Manga, à la folie

Représenter la folie dans les œuvres contemporaines de la pop culture japonaise à destination de la jeunesse (1980-2020)

Manga, With Madly

Represent Madness in the Contemporary Works of Japanese Pop Culture for Young People (1980-2020)

Julien BAUDU

Auteur correspondant, Professeur-documentaliste, Lycée Robert Doisneau (France), Julien.Baudu@ac-versailles.fr

Date de soumission : 22.01.2023 – Date d'acceptation : 28.01.2023 – Date de publication : 20.02.2023

Résumé — Représenter la folie n'est pas un apanage occidental ; les œuvres japonaises regorgent de fous, tant mégalomaniques que paranoïaques. Au vingtième siècle, l'essor international des œuvres japonaises destinées au grand public a fait de certaines figures démentes des personnages iconiques de la pop culture. Quelques-unes d'entre elles ont une visibilité plus importante dans les médias ; c'est le cas de la licence *Pokémon* où le joueur contrôle un enfant confronté à ces figures adultes défaillantes. Dans le milieu du manga et de l'animation japonaise, quelques auteurs ont bâti une partie de leur réputation sur leur capacité à mettre en scène des figures humaines torturées, voire démentes ; dans les publications *shōnen*, on peut citer les personnages du manga *Yu-Gi-Oh!* de Kazuki Takahashi aux personnalités dédoublées, les chasseurs, tant de trésors que de têtes, de *HunterXHunter* de Yoshihiro Togashi qui rivalisent d'une cruauté emprunte de folie, sans oublier les personnages de *Jojo's Bizarre Adventure* de Hirohiko Araki qui ont largement influencés les deux précédents. La télévision japonaise a diffusé des œuvres comme *Neon Genesis Evangelion* où l'état mental des héros est un thème central. Et parmi les publications *seinen*, l'œuvre du mangaka Naoki Urasawa compte nombre de « dérangés », surtout dans *Monster* où sont explorés les tréfonds de la psychologie humaine. Toutes ces occurrences de fous sont l'occasion de s'intéresser à la place de la folie dans le manga ainsi qu'aux moyens de la représenter, tout en s'interrogeant en filigrane sur l'impact que peuvent avoir ces figures sur les lecteurs ou spectateurs.

Mots-clés : démence, mégalomanie, manga, jeu video, jeunesse.

Abstract — Representing madness is not a Western prerogative; Japanese works are full of madmen, both megalomaniac and paranoid. In the twentieth century, the international boom of Japanese works intended for the general public made certain demented figures iconic characters of pop culture. Some of them have greater visibility in the media; this is the case of the *Pokémon* license where the player controls a child confronted with failing adult figures. In the world of manga and Japanese animation, some authors have built part of their reputation on their ability to stage human figures who are tortured, even demented; in the *shōnen* publications, we can quote the characters of the manga *Yu-Gi-Oh!* by Kazuki Takahashi with split personalities, the hunters, both of treasures and heads, of *HunterXHunter* by Yoshihiro Togashi who compete with a cruelty close to madness, without forgetting the characters of *Jojo's Bizarre Adventure* by Hirohiko Araki who largely influenced the two previous ones. Japanese television has aired works like *Neon Genesis Evangelion* where the mental state of the heroes is a central theme. Among *seinen* publications, the work of mangaka Naoki Urasawa includes a number of "deranged ones", especially in *Monster* where the depths of human psychology are explored.

<https://journals.univ-ouargla.dz/index.php/Paradigmes> / <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/646>



Paradigmes : vol. VI- n° 01 - janvier 2023

Ce travail est disponible sous licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale 4.0 International.

All these occurrences of mad people are an opportunity to take an interest in the place of madness in manga as well as the means of representing it, while implicitly questioning the impact that these figures can have on readers or spectators.

Keywords: *Dementia, Megalomania, Manga, Video Game, Youth.*

Introduction

« La folie manga ». C'est en ces termes qu'est désigné, dans les années 1990, dans la presse française l'engouement de la jeunesse, âgée de cinq à vingt-cinq ans, pour les mangas. Un phénomène qui a traversé les générations puisque ce terme « folie manga » continue d'apparaître dans la presse, étant encore l'objet d'un complément au numéro du *Monde Diplomatique* de juillet 2022 ; le collecteur et analyste de données GfK venait en effet d'annoncer une spectaculaire augmentation des ventes de mangas en France sur le premier semestre 2022 avec vingt-trois millions d'exemplaires vendus.

Ce terme manga est emprunté à la langue japonaise. Il est composé dans l'écriture du pays du soleil levant de deux kanjis (des sinogrammes permettant d'écrire en japonais) : 漫 (prononcé *man*) qui désigne quelque chose d'imprécis, sans but, mais aussi de large ou d'exagéré, et 画 (prononcé *ga*) signifiant dessin ou peinture ; le sens originel du mot japonais manga se rapporte donc à tout dessin allant du simple divertissement à la caricature. C'est au cours du XXe siècle que ce terme sera utilisé au Japon pour désigner plus spécifiquement l'ensemble des bandes dessinées. Dans la langue française, c'est ce mot désignera la bande dessinée provenant du Japon. Bien qu'il existe une variété d'éditions, les mangas présentent généralement les caractéristiques suivantes : ils se lisent de droite à gauche et sont imprimés au format *tankobon* (un format poche d'en moyenne deux cent pages) en noir et blanc sur un papier de basse qualité. Ce genre d'édition est le reflet de l'édition du manga au Japon, où cet objet est vu comme un produit commercial avant d'être culturel.

Il faut noter que l'usage vernaculaire qui est fait du mot manga en France embrasse un plus large sens que la bande dessinée nipponne : les séries d'animations, films et par extension les jeux vidéo reprenant les codes du manga sont généralement également associés à ce terme. Commencée dès les années 1970 avec la diffusion à la télévision de *Goldorak* (Paris Match titre d'ailleurs en janvier 1979 « La folie Goldorak » pour aborder ce dessin animé dans ses pages), *Albator* ou encore *Candy*, l'irruption de la pop culture japonaise dans les habitudes culturelles occidentales s'est poursuivie dans les années 1990 avec les premières éditions de manga jusqu'à l'essor international actuel de ces œuvres japonaises, en bonne partie destinées au grand public et donc à la jeunesse.

L'arrivée de ces éléments culturels nippons en Occident ne s'est pas faite sans heurts. En France, des voix s'élèvent dès les années 1980, inquiètes de l'arrivée sur les écrans de télévisions de ces images violentes à des heures de grande écoute pour les enfants, telles la psychologue Liliane Lurçat¹ ou la députée Ségolène Royal². Honnis des amateurs d'animation japonaise, ces écrits mettent néanmoins en avant la question de l'inadéquation de certaines

¹ Liliane LURCAT (1981). *À cinq ans, seul avec Goldorak : Le jeune enfant et la télévision*, Syros, France.

² Ségolène ROYAL (1989). *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, Robert Laffont, France.

séries violentes avec le regard de jeunes enfants : voir ces personnages s'affronter derrière le petit écran ne risquait-il pas de rendre violents ceux qui s'abreuyaient de ces images ?

De la même façon, n'est-il pas risqué de laisser la jeunesse face à des personnages exprimant toute la démesure de leur démente ? Car ne faire usage du terme « folie » associé au « manga » que pour désigner ce phénomène économique et culturel serait oublier que la folie est également présente dans la pop culture d'origine japonaise elle-même. Loin d'être l'apanage des occidentaux, la représentation des fous, de la folie douce aux figures mégalo-maniaques ou paranoïaques, tient une place importante dans les œuvres nippones. Certaines de ces figures démentes acquièrent même, du fait de la popularité de la série dont elles sont issues, une certaine notoriété en devenant des personnages iconiques de la pop culture, à l'instar de la longue liste des figures de la folie dans la fiction à « l'âge classique » (Foucault, 1961).

Et ils sont nombreux, ces univers de fiction de la pop culture japonaise ; rien qu'en France et uniquement pour les mangas imprimés, il sort chaque année plus d'une centaine de nouveaux titres. L'objet d'étude de la représentation de la folie dans la pop culture japonaise devra donc se borner à une liste d'œuvres choisies, bien loin d'être exhaustive, mais qui ont pour caractéristiques communes d'être assez largement connues du grand public, en particulier des adolescents (entre autres grâce à des adaptations diffusées à la télévision ou sur des plateformes de streaming). Cette sélection restreinte permettra néanmoins de s'arrêter sur quelques figures du fou afin de les analyser plus longuement.

1. Pokémon et la défaillance de l'adulte

Difficile d'aborder la pop culture japonaise sans débiter par sa licence la plus lucrative, celle qui à l'aube de l'an 2000 sera également qualifiée de « folie » dans la presse francophone : avec ses jeux vidéo sur console et smartphones, sa série animée et ses films, ses mangas, ses cartes à jouer et à collectionner, ses peluches et tant d'autres produits dérivés, passer à côté de la licence cross-médias *Pokémon* s'avère impossible.

Au milieu de toutes les récurrences de Pikachu et des personnages qui l'accompagnent, *Pokémon* est avant tout une série de jeux vidéo catégorisée RPG (acronyme de l'anglais *Role Playing Game*, un jeu de rôle où le joueur incarne un personnage du jeu), imaginée par le studio Game Freak et débütée en 1996 sur Game Boy. Les jeux de cette série ont pour point commun de sortir généralement en deux versions, et permettent au joueur d'incarner un jeune adolescent, âgé généralement d'une dizaine d'années, qui part seul à l'aventure sur les routes de sa région pour capturer et élever des Pokémon, des créatures variées dotées de pouvoirs surnaturels. Au cours de son aventure, le personnage incarné par le joueur fera la rencontre d'une organisation commettant des actes criminels qu'il sera amené à affronter pour progresser.

Si la série *Pokémon* est connue pour ses nombreuses créatures ayant dépassé le millier, c'est chez ses personnages humains qu'on retrouvera l'incarnation d'une folie mégalo-maniaque. Ils se nomment Giovanni, Hélios, Ghetis ou encore Elsa-Mina, et tous ont un point commun : antagonistes principaux de leurs jeux respectifs, ils sont prêts à tout pour parvenir à leurs idéaux, même à provoquer le malheur d'autrui voire des catastrophes sans précédents. Si la licence *Pokémon* est prolifique pour présenter ce genre de personnages, deux

d'entre eux méritent de s'y attarder plus longuement tant le niveau de folie qu'ils atteignent est marquant.

1.1. Hélios : une figure d'apparence impassible à l'ambition divine

Apparu dans *Pokémon Diamant* et *Pokémon Perle* sortis en 2006, Hélios est l'antagoniste principal de ces deux jeux. La console *Nintendo DS* qui les accueille ne permettant d'afficher que des pixels relativement gros, l'image la plus précise du personnage passe par son illustration officielle (**Annexe 1**). Les traits de son visage y sont durs : mâchoire anguleuse, joues creusées, front dégagé, absence de sourcils, autant de stéréotypes du méchant typique de manga. Avec son arcade sourcilière froncée, un œil situé légèrement plus haut que l'autre et la moitié du visage assombrie, il donne l'impression de jauger celui qui le regarde. Bien que ses caractéristiques physiques suggèrent un homme d'âge mûr, Hélios n'a que vingt-sept ans. Avec ses cheveux bleu pâle et ses vêtements de métal argenté et de plastique noir, rappelant une combinaison d'astronaute, on le croirait venu tout droit d'un autre monde. Il s'agit pourtant bien d'un personnage qui est né et a grandi dans la région où se déroule le jeu.

Sans même se présenter, il aborde le joueur une première fois en dénigrant les humains, qu'il qualifie de « *faibles et imparfaits* » car sujets aux « *conflits de l'âme, des émotions* », une attitude qu'il trouve « *déplorable* ». Plus tard dans l'aventure, il définira la compassion comme une « *émotion misérable* », « *illogique, irrationnelle* », une « *illusion* » ; cette accumulation de termes péjoratifs révèle un décalage avec l'humanité, une forme de misanthropie. Pour renforcer ce décalage, les paroles d'Hélios sont mises en contradiction avec celles d'un autre personnage, Cynthia, qui véhicule un discours philanthropique. Tout oppose ces personnages jusqu'à leur nom : Hélios est associé au Soleil (son nom dérive en français du dieu grec du Soleil, Hélios ; en japonais, son nom, Akagi, est composé de 朱, prononcé *aka*, la couleur rouge qui symbolise le Soleil sur le drapeau japonais) et Cynthia (prénom qui en français dérive de l'adjectif grec *kynthios*, signifiant « *qui vient du mont Cynthe* », épithète d'Artémis, déesse associée à la Lune ; en japonais, Shirona, composé de 白, prononcé *shiro*, la couleur blanche qui est, par opposition, celle de la Lune).

Hélios a de multiples facettes ; son entreprise est aux yeux du monde le Groupe Galaxie, une organisation respectable étudiant l'univers, mais cache les agissements de la *Team Galaxie*, une entreprise criminelle. L'association du personnage au Soleil n'est pas anodine : présenté comme un « *orateur charismatique* », Hélios harangue ses sbires à la manière d'un illuminé à la tête d'une secte ; pour les membres de son organisation, toutes ses actions ont pour but de « *créer un nouveau monde* » pour lui apporter une « *renaissance* ». Mais la folie d'Hélios s'incarne dans son véritable objectif que lui seul connaît : pour éradiquer les émotions, il veut « *modeler ce monde selon [ses] désirs* », atteindre la « *perfection* », autrement dit devenir lui-même « *un dieu* ». Prêt à tout pour son ambition irrationnelle, Hélios manquera ainsi de détruire le monde en convoquant, suivant la version, la déité du temps ou celle de l'espace et des dimensions. Obsédé par sa volonté de se contrôler, il en vient à vouloir contrôler tout ce qui existe.

Le personnage est construit de telle sorte que le joueur s'interroge sur lui-même. La thèse d'Hélios qui considère « *rage, haine, frustration* » comme des « *sentiments détestables* »

n'est pas irrecevable ; se laisser submerger par ses émotions peut être perçu dans certains cas comme l'entrée dans un état de folie passagère. Mais n'est-ce pas d'autant plus les paroles d'un fou que de vouloir supprimer toute émotion plutôt que de chercher le moyen de contrôler celles qui nous échappent ?

1.2. Elsa-Mina : de la mère aimante à la mère démente

Sortis en 2016 sur *Nintendo 3DS*, *Pokémon Soleil* et *Pokémon Lune* permettent au joueur de rencontrer le personnage d'Elsa-Mina. Cette femme est la présidente d'une association caritative, la Fondation Æther, qui œuvre pour la protection des Pokémon en offrant aux spécimens blessés un espace de soin physiques et psychologiques sur une île artificielle. Lors de sa première apparition, Elsa-Mina multiplie des locutions renvoyant une image maternelle bienveillante et protectrice : « *précieux petits* », « *vous protéger* », « *l'amour que j'ai pour vous* », « *bien-être* », « *mon affection* », « *comme une mère* », « *aider* », « *chers petits* ». Le personnage, modélisé en 3D, est une grande femme blonde, soucieuse de son apparence, qui ne fait pas ses quarante ans passés. La forme singulière de sa chevelure rappelle la forme d'un cocon renforçant son côté protecteur.

Mais un cocon peut aussi symboliser une étreinte étouffante. L'apparence d'Elsa-Mina n'est pas pleinement rassurante : la frange qui lui couvre la moitié du regard apporte au personnage une aura mystérieuse, inquiétante. Et pour cause, son expression enjouée s'assombrit quand on lui parle de ses enfants ; quand elle les rencontre à nouveau, Elsa-Mina les qualifie de « *filles indignes* », d'« *enfants capricieux* », parlant de sa famille au passé : elle n'est plus la figure de la mère protectrice mais celle de la mère qui abandonne ses enfants, car ils l'ont déçue en osant s'opposer à son désir.

Trahie par ses enfants, abandonnée par son mari qui a disparu dans un passage vers un autre monde qu'il étudiait, c'est par son obsession pour les anciennes recherches de son époux, son obsession pour les êtres « *venus d'autres mondes* », qu'est remplacé l'amour maternel d'Elsa-Mina. Le départ de ses enfants n'est pas anodin : loin de partager le trouble obsessionnel de sa mère, son fils s'enfuit pour trouver un moyen de détruire l'objet de cet amour malsain. Sa fille, étouffée par une mère qui va jusqu'à la coiffer et l'habiller pour qu'elle ressemble à la créature de l'autre monde, l'Ultra-Chimère, méduse de verre, qu'elle convoite, s'enfuit en emportant le seul moyen pour sa mère d'accéder à l'objet de son désir.

Désormais la mère protectrice devient la mère égoïste, la mère aimante se transforme en mère démente. Dans sa folie, peut-être suite à ce double abandon, elle fait aménager une salle où elle expose une « *collection* » de ses « *tendres petits Pokémon* », cryogénisés afin de les garder avec elle « *pour l'éternité* ». Comble de son trouble obsessionnel, Elsa-Mina ira jusqu'à fusionner avec l'Ultra-Chimère, se glissant dans le corps de cette méduse pour ne faire qu'un avec elle. Elsa-Mina n'est plus celle qui protège, c'est elle qui est protégée à l'intérieur de la créature. Sauvée et revenue à la raison, ce sera désormais à ses deux enfants de protéger leur mère et de soigner ses séquelles physiques et psychologiques.

1.3. Les antagonistes de Pokémon : une collection de fous lucides

Ces deux exemples ne sont que quelques-uns des antagonistes fous que le joueur peut rencontrer au fil des histoires des jeux Pokémon. Bien loin des amoks de Malaisie, ces

personnages ne sont pas guidés par une folle pulsion de destruction immédiate et violente : au contraire, ils sont parfaitement capables de garder une apparente lucidité, une face publique qui va cacher leurs véritables desseins. Puisqu'ils cachent leurs actions aux yeux des autres dans des bases secrètes, tels des méchants de James Bond, et ne vont effectuer leurs sombres projets qu'en compagnie de leurs fidèles, ralliés à leur cause par leur charisme et leur discours masquant une part de leurs véritables intentions, ces déments sont conscients que ce qu'ils font n'est pas socialement acceptable. Mais leurs idéaux passent avant l'avis de leurs pairs.

On ne peut qu'être soulagé que le monde fictionnel de Pokémon ne soit pas le monde réel, tant il est dangereux non pas à cause des créatures qui le peuplent mais à cause des humains qui convoitent leurs pouvoirs. Mais si les créatures de Pokémon appartiennent à la fiction, les problématiques abordées par ces antagonistes sont bien réelles : l'éco-anxiété, la perte du contrôle de soi, la lutte contre la dictature, l'eugénisme, la faillite du rôle de parent ou la dépendance énergétique sont autant de thèmes qui nous touchent directement. Ces fous sont autant de figures défailantes de l'adulte à combattre pour le joueur, souvent enfant (les jeux Pokémon étant écrits pour être joués dès que l'enfant a appris à lire), et qui vont le questionner sur le réel. Faut-il, pour reprendre les mots de Roland Jaccard³, choisir entre une « *rationalité dominante* » en ignorant les problèmes du monde ou entrer dans un « *rituel de rébellion* » voué à l'échec ?

2. L'antagoniste de *shōnen*, miroir déformant du héros

Ce questionnement sur l'équilibre entre la raison et la folie n'est pas qu'une ligne conductrice de l'écriture des antagonistes de la licence *Pokémon* : elle se diffuse également dans bon nombre de mangas, sous des formes aussi diverses que la variété des titres.

La folie dans la pop culture nipponne n'est-elle pas, d'ailleurs, aussi vieille que le manga lui-même ? L'un des premiers mangas, au sens contemporain du terme, mettait en effet en scène dans la genèse de son personnage principal une figure iconique de savant fou : ainsi dans *Tetsuwan Atomu* (qu'on connaît plutôt hors Japon sous le titre *Astro Boy*) d'Osamu Tezuka (débuté en 1952), le professeur Tenma, qui vient de perdre son fils dans un accident, est obsédé par l'idée de recréer un robot à l'image de son enfant disparu ; il y parvient mais est déçu par sa création qui ne peut grandir comme un enfant ordinaire. Symboliquement, le petit robot Astro fonctionnant à l'énergie nucléaire, il est aussi la représentation de la peur des japonais de l'arme nucléaire suite aux bombardements d'Hiroshima et Nagasaki à la fin de la Seconde Guerre mondiale. Aussi, Tenma l'abandonne. Le professeur n'est pas ici sans rappeler le *Frankenstein* de Mary Shelley : lui qui a joué le Prométhée moderne en donnant la vie à sa création de métal, il cherche ensuite à se débarrasser de la créature qu'il a enfanté, trop horrifié par ce qu'a engendré sa propre folie.

Choisir une œuvre de Tezuka pour ouvrir cette étude de la folie dans le manga semble évident tant le personnage est important pour ce média : c'est en effet à celui qui est aujourd'hui considéré comme le « *père du manga* » qu'on doit la forme contemporaine de la

³ Roland Jaccard (2015). *La folie*, PUF, France.

bande dessinée nipponne, développé au milieu du XXe siècle ; c'est lui qui utilise le premier les codes graphiques du manga encore utilisé de nos jours (tels les personnages aux grands yeux qui renforcent l'expression du personnage, une idée visuelle subtilisée aux longs métrages animés de Disney), c'est lui aussi qui est à l'origine des différents types de mangas ; une typologie utilisée aujourd'hui par les éditeurs pour cibler un public pour chaque titre. Ainsi les mangas *shōnen* sont des publications destinées aux jeunes garçons, les mangas *shōjo* aux jeunes filles, les *seinen* aux hommes adultes et les *josei* aux femmes adultes.

C'est dans le manga *shōnen* que l'on peut piocher le plus de fous célèbres de la pop culture japonaise. Non pas que les autres types de publications n'en contiennent pas : on peut citer comme exemple pour le *shōjo* le personnage d'Akito Soma dans *Fruits Basket* de Natsumi Takaya, personnage qui ne trouve son plaisir que dans la soumission destructrice des membres de sa famille dans le seul objectif de combler ses propres dysfonctionnements ; dit autrement, un pervers narcissique. Mais les œuvres *shōnen*, peut-être par leur longueur souvent plus importante qui permet de capter un public sur plusieurs générations, acquièrent une plus large visibilité que les autres types de mangas.

La folie est un élément récurrent du manga *shōnen*, qui commence dès son protagoniste. Des personnages comme Son Goku de *Dragon Ball* (d'Akira Toriyama) ou Luffy de *One Piece* (d'Eiichiro Oda) sont ainsi perçus comme fous par les autres habitants de leur univers, car leurs actions qui les mènent à se battre contre des personnages apparemment bien plus forts qu'eux n'entrent pas dans une norme établie. C'est une folie empreinte de naïveté : c'est parce qu'ils veulent venir en aide à des gens dans le besoin sans mesurer le taux de dangerosité que les personnages opprimés accordent à leurs bourreaux que ces personnages commettent ces actions inconsidérées. C'est une folie positive qui va s'opposer à la folie destructrice des antagonistes : ainsi dans *Dragon Ball* des antagonistes toujours plus forts cherchent à exterminer des populations entières pour leur seul plaisir ; dans *One Piece*, le personnage de Doflamingo par exemple utilise son pouvoir de contrôle sur ses subordonnés dans le seul but sadique de les faire s'entre-tuer.

Les exemples de *shōnen* mettant en scène des fous sont innombrables, mais trois d'entre eux au moins méritent qu'on s'y attarde plus longuement.

2.1. *Yu-Gi-Oh!* : le trouble de la personnalité multiple

Si du manga *Yu-Gi-Oh!* de Kazuki Takahashi, publié de 1996 à 2004, on a surtout retenu l'aspect mercantile de la vente de ses produits dérivés utilisés par les personnages, des cartes à jouer et à collectionner, ce serait oublier toute la mise en scène du trouble de la personnalité multiple qu'offre à voir l'œuvre.

Le héros de ce manga, Yugi, un lycéen resté coincé dans un corps à l'apparence d'enfant, est caractérisé par sa timidité et sa difficulté à se faire des amis. Mais il devient par l'effet d'un pendentif magique une toute autre personne ayant le pouvoir de punir les bourreaux s'en étant pris à lui ou à ses amis, tel le bon Jekyll se transformant en un bien plus violent Hyde ; les défiant à des jeux exposant le perdant à une sanction, il brise l'esprit de ses adversaires défaits : ainsi un racketteur obsédé par l'argent finira par s'asperger de feuilles mortes qu'il prendra pour des billets, tandis qu'un réalisateur de documentaire véreux sera

condamné à voir le monde sous l'aspect d'une mosaïque habituellement utilisée pour censurer un élément à l'écran.

Yugi finit par prendre conscience de la dualité de son esprit : la rencontre avec un antagoniste dans le même cas que lui offre au héros l'occasion d'accepter cette dualité et de dialoguer avec son « *autre moi* ». Dissocier son double de lui-même tout en acceptant qu'il fait partie du « *moi* » permet au héros d'être conscient de ce qu'il lui arrive en toute circonstance et d'intervenir sur les décisions de « *l'autre* ». Ce dialogue du « *moi* » permet au héros et à son autre lui d'évoluer chacun en comblant leurs faiblesses respectives.

Mais ce parcours du héros n'est pas celui que rencontrent les deux antagonistes développant le même trouble. Ryô Bakura, est ainsi habité par une autre personnalité qui force « *son hôte* » à participer à toute sorte de jeux morbides. Cet autre Bakura, prêt à tout pour l'emporter, n'hésitera pas à faire taire la voix qui cherche à le ramener à la raison en s'emparant la main sur une pointe. Quant au personnage de Marik Ishtar, il est totalement atteint d'un trouble dissociatif de la personnalité : à l'origine Marik est un jeune garçon privé de liberté car dernier descendant d'un groupe de gardiens vivant dans un lieu secret et scellé. Quand il parvient à s'échapper le temps d'une journée, il est ensuite violemment puni par son père : ce déluge de violence fait émerger en lui une autre personnalité indépendante, sadique et destructrice, qui tue son père. Ignorant qu'il est l'assassin de son père, Marik cherchera donc à se venger de son meurtrier.

Ces folies servent de miroir au héros : atteint du même trouble que ses adversaires, il parvient à échapper à ce sort, à garder un visage stoïque et sérieux quand ses ennemis arborent des faces de déments. Les antagonistes fous de *Yu-Gi-Oh!* sont en effet clairement identifiables : ils se présentent les iris vides, tremblants dans la version animée, les yeux exorbités voire déformés, étirés à outrance comme une courte focale au cinéma quand le visage est montré en gros plan, voire présentent un strabisme en exotropie ; leurs sourcils sont exagérément froncés, des veines apparaissent parfois sur le pourtour de leur visage pour déformer leurs traits, ils tirent une langue déformée et lâchent de petits rires sardoniques.

Cette apparence repoussante crée un effet de dégoût pour le lecteur, minimisant son identification à ces personnages et montrant une voie pour sortir d'un état de folie : c'est en échangeant avec la personne atteinte d'un trouble, en lui donnant un environnement et entourage sain qu'il est possible de l'aider à avancer.

2.2. *HunterXHunter* : la folie de l'autre comme exutoire

Mais si ces antagonistes fous peuvent être le reflet déformé du héros, ils peuvent aussi lui servir d'exutoire. Dans *HunterXHunter*, débuté en 1998, de Yoshihiro Togashi, le monde est ainsi rempli de figures de fous.

Le monde de ce manga appartenant au registre du merveilleux, le rapport au réel du lecteur s'en retrouve d'autant plus bouleversé. Les fous sont ici une norme : dans un univers où tuer ou être tué est un adage valable, les protagonistes sont amenés à franchir les limites de la normalité pour entrer dans l'univers mental de leurs antagonistes. Ainsi, l'ami du héros, Kirua, est soumis à une pulsion meurtrière qui l'oblige à tuer dans certaines circonstances. Un autre ami du héros, Kurapika, est tellement obsédé par la récupération des yeux rouges

volés à son peuple qu'il développe un pouvoir mettant sa propre vie dans la balance à chaque fois qu'il l'utilise.

À l'inverse, des personnages rapidement présentés comme anormaux acquièrent avec le temps un capital sympathie de la part du lecteur. L'exemple le plus marquant est celui d'Hisoka : tout dans ce personnage incite à la méfiance face à un individu instable. Habillé et maquillé à la manière d'un clown, il est présenté dès le départ comme un fou dangereux : il tue une personne en lui tranchant la tête avec une carte à jouer, s'exprime de manière douce en ponctuant ses phrases avec des symboles de cartes à jouer. Plus le lecteur ou le spectateur en apprend sur ce personnage, plus il découvre un pervers excité par l'idée de tuer, et qui n'épargne que ceux dont le potentiel lui permettra de se battre encore plus intensément à l'avenir. C'est aussi ce personnage qui aura le droit à quelques planches des plus marquantes : l'auteur y multiplie les traits, faisant disparaître sous cette myriade de lignes les contours de son personnage, accentuant par la même occasion le ressenti de son esprit malade de son personnage. Cette représentation inquiétante trouve sans doute son inspiration dans la technique utilisée par Munch pour réaliser le *Cri*, avec qui il partage quelques similitudes (simplification du visage avec les yeux exorbités et la bouche difforme).

Malgré cela, Hisoka est un personnage très apprécié d'*HunterXHunter*, en témoigne la vente de nombreux produits dérivés de la série à son image. Peut-être parce que son trouble en fait de facto une sorte d'ange gardien des héros qu'il veut protéger jusqu'à ce qu'ils soient dignes de l'affronter, transformant par la même occasion cet antagoniste en protagoniste supplémentaire.

2.3. *Jojo's Bizarre Adventure* : le royaume des fous

On a déjà vu un univers peuplé de fous et des personnages sujets à des troubles de l'identité dans les deux séries citées précédemment, mais toutes deux tirent une inspiration d'une troisième : *Jojo's Bizarre Adventure*.

Série débutée en 1986, *Jojo's Bizarre Adventure* est un manga d'Hiroko Araki mettant en scène les membres de la famille Joestar sur plusieurs générations. Les héros sont ainsi remplacés à chaque nouveau saut générationnel, tout en gardant une notion d'héritage familial au niveau des pouvoirs et des valeurs des personnages.

Si la série des *Jojo's* viendra assez vite en tête d'un amateur de manga quand on évoque la représentation de la folie dans ce média, c'est que dans cet univers tous les personnages semblent fous. Comme l'écrit le journaliste Federico Anzalone dans son essai en 2019, dans cette série « *personne ne se préoccupe d'être un homme efféminé ou une fille masculinisée, ni d'être hétéro, gay ou bi, et encore moins de la façon dont son corps occupe l'espace public, qu'elle soit sobre ou insolite. Tout est permis, rien n'est remarqué* ». Tout est, comme l'indique le titre, « *bizarre* » dans cette série où l'insolite est la norme. Bizarre déjà dans le découpage des cases, inspiré du comics, chargées de détails qui les rendent parfois difficiles à décrypter au premier regard. Bizarre aussi dans les poses extravagantes, irréelles voire impossibles, que les personnages prennent, poses qui ont tant marqué la pop culture nipponne que si un personnage dans une autre œuvre utilise ce genre de posture, elle sera qualifiée de « *Jojo pose* ». Bizarre toujours dans le style vestimentaire des personnages, qui semblent tous sortis d'un défilé de mode. Bizarre enfin dans ce qu'il raconte, les aventures de ces personnages

extravagants brisant la normalité du quotidien des personnages d'arrière-plan, emportés dans un déluge de violence et de sang.

Si dans *Jojo's* tout le monde est fou, c'est une fois de plus les figures antagonistes qui tiendront les rôles les plus aliénés. Parfois cette aliénation est légère : ainsi l'auteur de manga Rohan Kishibe, personnage qui kidnappe un ami du héros pour lui soutirer sa mémoire afin de créer une œuvre la plus authentique possible, mettant en péril la vie du jeune homme, devient finalement un soutien des personnages principaux après avoir été vaincu. D'autres fois elle est mégalomane et dérangeante, s'incarnant dans une volonté de domination sadique de la vie : ainsi Dio s'amuse à mener des expériences en transformant des humains en zombies, poussant ainsi une femme qui souhaitait sauver son bébé à le dévorer elle-même.

Mais souvent c'est dans l'apparente normalité d'un personnage que cette folie est la plus troublante : par exemple, rien ne permet à première vue de distinguer Kira Yoshikage d'un employé de bureau ordinaire. Mais derrière cet individu peu loquace se cache en réalité un tueur en série, obsédé par ses manies : il conserve dans des rangées de bocaux classées par années ses ongles qu'il a coupés, mais surtout son obsession le pousse à assassiner des femmes dont il fait disparaître le corps pour ne garder qu'une main qu'il promène avec lui comme une compagne avant de s'en débarrasser pour la remplacer par une autre quand ce morceau de corps sans vie commence à pourrir. Pire encore, Cioccolata est un ancien chirurgien dont le jeu fourbe consistait à diagnostiquer malade des patients sains pour les opérer, ne les anesthésiant qu'à moitié pour pouvoir filmer leur souffrance jusqu'à la mort durant l'opération.

Dans un monde où tout le monde est fou, c'est finalement ceux qui semblent les plus normaux qui cachent en eux les pires instincts meurtriers, tels de bons docteurs Jekyll masquant les effroyables exactions de leurs Hyde. Cette double identité est poussée à son paroxysme avec le personnage de Diavolo qui pour masquer son identité dispose d'une seconde personnalité qui va jusqu'à faire différer son apparence physique.

Les héros de *shōnen* peuvent disposer d'une part d'ombre qui les rapproche de psychopathes quand les antagonistes apparemment fous dévoilent une inattendue lueur d'humanité. Les codes du *shōnen*, faisant s'affronter les « *gentils* » héros contre les « *méchants* » antagonistes sont ainsi floutés. Et quand ce sont les protagonistes eux-mêmes qui sombrent dans la folie, tout ce sur quoi reposait la norme dans leur série est à repenser...

3. Vers le *seinen*, la folie en chacun de nous

Le manga n'est donc pas composé que d'antagonistes ayant sombré dans la folie, il met aussi en scène des héros qui y plongent lentement mais sûrement.

Y apparaissent ainsi des figures de fous tellement archétypales qu'elles ont acquis un terme pour les désigner : c'est le cas par exemple des yandere (mot valise des termes japonais *yanderu*, malade mental, et *deredere*, onomatopée de l'amoureux), mot désignant des personnages apparemment doux et affectueux mais qui s'avèrent dérangés voir psychopathes. Dans *HunterXHunter*, le personnage de Pâmû est ainsi une jeune femme charmante et attentionnée, bien apprêtée et souriante, qui peut se transformer en une femme méconnaissable, les yeux exorbités, de long cheveux noirs ondulant devant ses yeux comme un

personnage de film d'horreur, quand elle a la moindre suspicion d'être trompée. Autre exemple dans *Mawaru Penguidrum*, où Ringo semble être une gentille jeune fille ayant le béguin pour son professeur, jusqu'à ce que l'on découvre qu'elle est prête à tout pour se rapprocher de lui, quitte à se glisser sous sa maison pour passer une nuit allongée à ses côtés. Enfin, le personnage de Yuno Gasai dans *Mirai Nikki* est d'abord présenté comme une jeune fille amoureuse du protagoniste, soutien de celui-ci face à ceux qui lui veulent du mal, jusqu'à ce sa personnalité de psychopathe s'impose, l'amenant à kidnapper le héros pour le garder pour elle seule.

3.1. Quand le héros de *shōnen* sombre dans la folie

Le *shōnen* n'est pas le manga de prédilection pour ce genre de transformation. Certes, le héros de *L'Attaque des Titans* d'Hajime Isayama (publié de 2009 à 2021), Eren Jäger, glisse du rang de sauveur à celui de tueur psychopathe. C'est aussi dans un *shōnen*, *Death Note*, qu'apparaît le personnage de Light Yagami. Ce personnage et son opposé, L, sont intéressants parce qu'ils questionnent le rapport moral du lecteur : le premier veut en effet punir les criminels, et utilise pour cela un cahier ayant le pouvoir de tuer quiconque voit son nom y être inscrit, incarnant une forme de justice expéditive, quand le second veut respecter l'ordre établi par la loi. Mais le personnage de Light sombre dans la folie, le point de non-retour s'incarnant au moment de la mort de son père : plutôt que de s'inquiéter de son état de santé et de ses dernières volontés, le personnage est entièrement tourné vers la dernière information qu'il peut lui fournir pour mettre en place son plan.

Ces titres *shōnen* s'approchent ainsi par les thèmes qu'ils abordent davantage de seinen, des mangas destinés à un public de jeunes adultes plus aptes à avoir un recul critique sur les personnages qui leurs sont présentés.

3.2. *Neon Genesis Evangelion* : le poids du trauma d'enfance

Un autre exemple de série appartenant apparemment au genre *shōnen* mais dérivant sur des niveaux de lecture l'approchant du seinen, c'est l'anime *Neon Genesis Evangelion*. Cette série de 1995 réalisée par Hideaki Anno des studios *Gainax* met en scène un jeune garçon typique de *shōnen*, Shinji Ikari, appelé par son père pour devenir le pilote d'une Eva, une armure humanoïde géante, afin de protéger l'humanité d'entité cherchant à la détruire. Là où la série diffère du *shōnen* habituel, où le héros va se plonger dans la bataille en gagnant progressivement en force, c'est qu'ici Shinji ne cherche pas à devenir plus fort pour protéger ceux qui lui sont chers ; au contraire, c'est sous la menace qu'un autre soit blessé à sa place que Shinji est contraint de piloter une Eva. La seule chose que cherche Shinji en début de série, c'est la reconnaissance de son père, lui qui est déjà orphelin de mère. Ce besoin de reconnaissance, qui se transforme lentement en une rébellion contre la soumission qu'exerce son père sur lui, s'incarne sous la forme d'une réalisation du complexe d'Œdipe quand, après avoir baigné plusieurs fois dans la série dans un liquide fait à partir de sa mère, il finit par tuer son père.

Le trouble du personnage est développé de différentes manières : l'abandon de ses parents dans sa jeunesse l'a traumatisé au point qu'il est complètement refermé sur lui-même, de peur d'être blessé au contact des autres. Néanmoins, son besoin de chaleur humaine le

pousse à entrer en contact avec les autres : son trouble est ainsi résumé par le concept du philosophe Arthur Schopenhauer repris par le psychologue Sigmund Freud : *le dilemme du hérisson*. Le personnage n'arrive pas à trouver une stabilité sociale parce qu'il ne sait jamais à quel niveau se placer vis-à-vis des autres.

Ce manque de stabilité s'exprime également dans les troubles obsessionnels compulsifs (TOC) du personnage : durant ses périodes de repos, le personnage, ses écouteurs sur les oreilles, se repasse en boucle le même morceau musical qu'il répète inlassablement, s'enfermant dans une bulle où une même sensation de confort peut se répéter sans cesse. De même, quand il pilote l'Eva, Shinji finit par passer en mode automatique, protection pour ne pas voir l'horreur du combat se déroulant sous ses yeux, mais qui le fait ressembler à une machine reproduisant les mêmes actions mécaniquement. Ces TOC font du personnage un individu au comportement anormal, dont les crises de nerf adolescentes explosent comme des cris de folie.

Shinji n'est pas le seul personnage principal à souffrir de problèmes psychologiques : le personnage d'Asuka Langley Sōryū, elle aussi pilote d'Eva, est un personnage de femme forte et fière qui cache une fragilité due à son trauma d'enfance : sa mère s'est suicidée après être devenue folle, en arrivant à confondre sa fille avec une poupée. L'instabilité émotionnelle d'Asuka s'incarne ainsi sous la forme d'un trouble de la personnalité borderline (TPB).

Regarder cette série, c'est donc s'infliger la vue de personnalité détruite et peinant à se reconstruire dans une ambiance d'apocalypse imminente. La série, qui développe pourtant une mythologie avec de nombreux personnages, se termine d'ailleurs d'une façon très troublante : l'intégralité des deux derniers épisodes se déroule dans la tête du personnage principal, sous la forme d'un grand jeu psychologique où le personnage tente de sauver sa raison. Il n'est guère étonnant à ce sujet que cette série ait été réalisée par un homme qui, de son propre aveu, avait des pensées suicidaires pendant qu'il la concevait.

3.3. L'œuvre de Naoki Urasawa : une psychanalyse de l'homme

Et le *seinen* dans tout cela ? Bien moins prisé du grand public que le *shōnen*, puisqu'il touche un lectorat adulte qui aura moins le temps de se plonger dans de longues histoires, sa cible éditoriale lui permet de toucher un public différent avec des thèmes qui ne conviendraient pas à de jeunes enfants. L'un des auteurs de *seinen* les plus connus à ce jour reste Naoki Urasawa, à qui l'on doit de nombreuses séries depuis *Pineapple Army* en 1986 jusqu'à *Asadora!* depuis 2018.

Le point commun des mangas d'Urasawa, c'est sa réflexion sur les comportements humains. L'un de ses grands succès, *20th Century Boys*, met ainsi en scène un groupe d'enfants qui écrit un cahier de prédiction où ils sauvent le monde d'une menace d'extermination. Mais les traumas d'enfance d'autres personnages rejetés ou blessés par ces enfants les conduiront à devenir « *Ami* », le meneur d'un groupe ayant tout du gourou d'une secte impliquant dans son projet de vengeance la mort de milliers de personnes et l'embrigadement de la population mondiale.

Dans un autre de ses mangas, *Billy Bat*, le personnage de Kevin Yamagata a la faculté de voir le personnage de bande dessinée qu'il dessine lui prédire le futur pour qu'il en fasse ses planches. Mais ce personnage, que lui seul peut voir, commence à lui faire voir un futur si

horrible que Kevin sombre dans l'alcool pour tenter de le faire taire, dessinant sur des pans de mur ses terribles prédictions comme un personne enfermée dans un asile qui recouvrirait les murs de ses obsessions.

Mais c'est dans l'une de ses premières œuvres, *Monster*, publié dès 1995, que l'auteur étudie le plus la psyché humaine : cette œuvre compte d'ailleurs parmi ses personnages récurrents le docteur Leichwein, un psychiatre de renom, et un spécialiste en psychologie criminelle, Rudy Gillen. Ce dernier cherchera à comprendre l'état mental du héros de la série, le docteur Tenma, un ancien neurochirurgien accusé d'être un tueur en série et qui en réalité est à la poursuite du véritable tueur, un ancien patient dont il a sauvé la vie.

La folie est vraiment centrale dans l'univers d'Urasawa, et d'autant plus prenant qu'elle n'est pas une folie sortie d'un univers imaginaire : le monde qu'Urasawa dépeint est extrêmement proche du notre, se réfère à de nombreux événements historiques de notre histoire mondiale, faisant vaciller notre rapport au réel. Et si ces personnages fous existaient vraiment dans notre réalité, qu'en serait-il ?

Conclusion

Dans l'univers du manga, aucun âge n'est épargné par les affres de la folie : qu'il s'agisse d'enfants se dressant contre la folie des adultes, d'adolescents qui luttent pour se faire une place dans un monde qui ne leur renvoie que des reflets de leurs propres traumas, ou d'adultes qui sombrent peu à peu dans les troubles mentaux, la représentation de la folie dans le manga est variée mais omniprésente ; les enfants y verront un ennemi à combattre, les adultes un fantôme constant que la raison doit repousser.

Les exemples étudiés, appartenant tous à un ensemble d'œuvres de la pop culture japonaise très connues du grand public, comprenaient tous des personnages déments. Mais dans la constitution du corpus, qui s'est en partie faite en interrogeant des lycéens lecteurs de mangas sur leurs pratiques de lecture, il s'est avéré plus difficile de trouver une œuvre ne comportant aucune trace de folie que de dénombrer celles en contenant. Ces représentations de la folie, les lycéens interrogés parvenaient le plus souvent à les recontextualiser : pourtant, quelques fois, l'une ou l'autre de ces figures folles exerçaient sur eux une certaine attractivité ; sans doute parce que les desseins déments de ces personnages résonnaient parfois avec les blessures de leurs propres expériences, avec une fragilité de l'esprit causée par le vécu de chacun.

Et, bien sûr, la représentation de cette fragilité de l'esprit dans les œuvres destinées à la jeunesse est loin d'être l'apanage culturel du manga : la folie mégalomane, les troubles obsessionnels, on les retrouve chez de nombreux antagonistes d'*Harry Potter* tout comme chez le Papillon, la némésis de *Miraculous*. Le miroir déformant de la folie du héros, de précipice à ne pas franchir, c'est aussi toute l'histoire du personnage de Batman qui se bat contre des ennemis complètement déments, des fous costumés qui s'attaquent aux innocents, mais qui sont finalement très proches de lui, qui tente de ne pas franchir cette mince barrière qui le sépare d'eux. Et la folie était déjà un élément à combattre et à soigner chez Hergé, dans son diptyque des *Cigares du Pharaon* et du *Lotus Bleu*, où Tintin était confronté à des gens rendus fous par un poison.

Toutes ces représentations de la folie même dans les œuvres destinées aux enfants et adolescents ne disent qu'une chose : la folie est un objet d'étude pour chacun d'entre nous, et écrire sur celle-ci tout comme l'observer à travers des personnages autres que nous n'est qu'une forme d'exutoire pour ne pas y sombrer nous-mêmes.

Références bibliographiques

Sur le sujet

1. ALEXANDRE, M. (2021). *Neon Genesis Evangelion : Le renouveau de l'animation japonaise*, Pix'n Love, France.
2. BOUISSOU, J.-M. (2013). *Manga : Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Picquier, France.
3. CANIVET-FOVEZ, Ch. (2014). *Le manga*, Eyrolles, France.
4. FOUCAULT, M. (1998). *Histoire de la folie à l'âge classique*, Gallimard, France.
5. JACCARD, R. (2015). *La folie*, PUF, France.
6. LURCAT, L. (1981). *À cinq ans, seul avec Goldorak : Le jeune enfant et la télévision*, Syros, France.
7. ORSINI, A. (2022). *Naoki Urasawa : L'ambassadeur du manga*, Pix'n Love, France.
8. QUETEL, C. (2020). *Histoire de la folie de l'Antiquité à nos jours*, Tallandier, France.
9. ROYAL, S. (1989). *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*, Robert Laffont, France.

Œuvres étudiées

10. ANNO, H. (dir.) (2014). *Neon Genesis Evangelion* (DVD), Dybex, Belgique.
11. ARAKI, H. (2007-2022). *Jojo's Bizarre Adventure* (tomes 1 à 128), Delcourt/Tonkam, France.
12. ESUNO, S. (2009-2011). *Mirai Nikki* (tomes 1 à 12), Casterman, France.
13. GAME FREAK (2006). *Pokémon Diamant et Pokémon Perle* (Nintendo DS).
— (2008). *Pokémon Platine* (Nintendo DS), Nintendo, Japon.
— (2016). *Pokémon Soleil et Pokémon Lune* (Nintendo 3DS), Nintendo, Japon.
14. IKUHARA, K. (dir.) (2013). *Mawaru Penguindrum* (DVD), Kazé, France.
15. KOUJINA, H. (dir.) (2019). *HunterXHunter* (DVD), Kana, France.
16. ODA, E. (2000-2022). *One Piece* (tomes 1 à 103), Glénat, France.
17. OHBA, T. et OBATA, T. (2007-2008). *Death Note* (tomes 1 à 12), Kana, France.
18. TAKAHASHI, K. (2010-2014). *Yu-Gi-Oh!* (tomes 1 à 19), Kana, France.
19. TAKAYA, N. (2018). *Fruits Basket* (tomes 1 à 12), Delcourt/Tonkam, France.
20. TEZUKA, O. (2009-2022). *Astro Boy* (tomes 1 à 7), Kana, France.
21. TOGASHI, Y. (2000-2019). *HunterXHunter* (tomes 1 à 36), Kana, France.
22. TORIYAMA, A. (2009-2015). *Dragon Ball* (tomes 1 à 34), Glénat, France.
23. URASAWA, N. (2010-2012). *Monster* (tomes 1 à 8), Kana, France.
— (2020-2022). *20th Century Boys* (tomes 1 à 11), Panini, France.
— (2022). *21th Century Boys*, Panini, France.
— (2012-2017). *Billy Bat* (tomes 1 à 20), Pika, France.

Annexes

Annexe 1 : **Hélio, le boss de la Team Galaxie** dans *Pokémon Diamant* et *Pokémon Perle*

(illustration par Ken Sugimori, 2006)



Annexe 2 : **Elsa-Mina, la présidente de la Fondation Æther** dans *Pokémon Soleil* et *Pokémon Lune*

(illustration par Take, 2016)



Pour citer cet article

Julien BAUDU, « Manga, à la folie : Représenter la folie dans les œuvres contemporaines de la pop culture japonaise à destination de la jeunesse (1980-2020) », *Paradigmes*, vol. VI, n° 01, janvier 2023, p. 133-147.

