

Présentation du Japon

CULTURE POPULAIRE

Un large spectre de goûts populaires

Manga

Avec l'arrivée de l'illustrateur-écrivain Osamu TEZUKA après la seconde guerre mondiale, ce que l'on appelait « histoires de *manga* », c'est-à-dire les publications illustrées, se sont développées d'une manière quelque peu unique au Japon. Autrefois, les principaux lecteurs de telles publications étaient ceux qui étaient nés pendant le « baby boom » de 1946–1949, mais à mesure qu'ils avançaient en âge, de nombreux types de *manga* virent le jour. Après les années 60, leur lectorat s'était fermement propagé des très jeunes aux trentenaires et aux quadragénaires.

En 2003, les *mangas* représentaient 23,2% du chiffre des ventes et 37,8% du volume de tous les livres et magazines vendus au Japon, et leur influence se faisait sentir dans des formes d'art variées et dans la culture au sens large. Même si certaines histoires de *manga* sont destinées aux petits enfants qui apprennent juste à lire, d'autres s'adressent à des garçons et/ou des filles plus avancés en âge, voire au grand public. On trouve des « *manga gags* », qui sont spécialisés dans les blagues ou les scènes humoristiques, et des *mangas* expérimentaux, dans le sens qu'ils adoptent des types d'expression novateurs. Certains ne font pas appel à la fiction et traitent l'information de différentes manières, qu'ils soient d'un usage pratique immédiat, ou de portée historique, voire de nature documentaire.

La naissance en 1959 de deux magazines hebdomadaires pour enfants spécialisés dans les *mangas*, le *Shonen Magazine* et le *Shonen Sunday*, a grandement concouru à asseoir la culture



TEZUKA Osamu

Quelques uns des personnages les plus fameux du créateur de *manga* TEZUKA Osamu (ci-dessus) sont montrés dans l'affiche à gauche.
© Tezuka Productions

manga que nous connaissons aujourd'hui. Ces deux magazines ont sorti une succession d'histoires très populaires. Un autre magazine de *manga*, *Shonen Jump*, qui a débuté dans les années 80, est resté durant des années le centre de la culture *manga*, avec un tirage hebdomadaire de plus de 6 millions d'exemplaires et des systèmes marketing affiliés pour le dessin animé et les jeux vidéo. L'engouement pour *Jump* a commencé à décliner vers 1995, et en été 1997, *Shonen Magazine* a pris la première place en termes de tirage et de chiffre des ventes. *Jump* a repris la première position en 2002.

Le genre « *manga* pour filles » s'est également

imposé. Les créatrices de *manga*, nées dans les années 60, ainsi que celles de la génération du « baby boom », en sont venues à faire preuve de leurs talents dans les années 70 et 80. Elles ont progressivement élargi le champ d'expression artistique des productions de *mangas*. Elles ont réalisé de subtils portraits psychologiques à partir de techniques spéciales d'illustration que l'on ne rencontrait pas habituellement dans la production destinée aux garçons.

Depuis le début des années 90, il y a un accroissement notable des exportations de *mangas* japonais vers l'Europe, l'Amérique et les pays d'Asie. Dans des endroits comme Taïwan, Hong Kong et la Corée du Sud, connus pour leurs éditions pirates, un grand nombre de *mangas* populaires du Japon parmi les plus récents sont traduits et publiés, et ce, par le biais d'accords de publication formelle avec de grands éditeurs japonais. En Europe et aux Etats-Unis, la popularité des programmes de films d'animation japonais à la télévision a considérablement accru l'intérêt pour les *mangas*. Les rayons présentant des rangées entières de *mangas* racontant les histoires de séries animées comme *Dragon Ball* (de TORIYAMA Akira) et *Yu-Gi-Oh !* (de TAKAHASHI Kazuki) sont maintenant un spectacle familier dans les librairies des Etats-Unis. En 2003, on a commencé à publier l'édition mensuelle en anglais de *Shonen Jump*. L'animation et les *mangas* japonais se sont manifestement répandus au-delà des petits cercles de fanatiques des origines pour devenir une part significative de la culture populaire occidentale dans son ensemble.

Les films d'animation

Les longs métrages d'animation japonais peuvent être globalement catégorisés soit comme des œuvres originales et autonomes, soit comme des versions cinématographiques de séries animées télévisées. Parmi les pionniers de la première catégorie citons les films de TEZUKA Osamu (*Astro Boy*, etc.), *Space Cruiser Yamato* (1977, sorti en dehors du Japon sous le titre de *Star Blazers*) et *Galaxy Express 999* (1979) de MATSUMOTO Reiji. Les séries animées télévisées populaires à diffusion longue comme *Crayon Shinchan*, *Doraemon* et le succès phénoménal *Pokemon* (« Monstres de poche ») donnent régulièrement lieu à des productions



Le voyage de Chihiro

Ce dessin animé a établi des records d'affluence et un très grand succès au Japon. Il reçut la plus haute distinction au Festival international du film de Berlin en 2002 et le prix du meilleur film d'animation aux Oscars en 2003.

Le voyage de Chihiro © 2001 Nibariki TGNDTDM

de long-métrages.

Depuis plus de deux décennies le marché du dessin animé d'auteur est dominé par le cinéaste MIYAZAKI Hayao. Combinant humour, critique sociale, écologisme et lyrisme poétique, Miyazaki a produit une série de grand succès commerciaux et artistiques parmi lesquels *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), *Mon voisin Totoro* (1988), *Princesse Mononoke* (1997), *Le voyage de Chihiro* (2001, Oscar du meilleur film d'animation en 2003), *Le château dans le ciel* (2004). Un autre auteur important de films d'animation est OSHII Mamoru dont les deux films *Ghost in the shell* (1995 et 2004) sont des œuvres de science-fiction novatrices qui mettent en question la signification de l'existence humaine. Oshii et Miyazaki ont sorti l'un comme l'autre un nouveau film d'animation en 2008. *The Sky Crawlers* d'Oshii est un film d'action relatant les aventures d'ados pilotes de chasse, et *Ponyo on the Cliff by the Sea* (*Ponyo sur la falaise*) de Miyazaki raconte l'histoire d'une jeune sirène qui veut devenir humaine.

L'industrie cinématographique

KUROSAWA Akira a grandement concouru à faire apprécier le cinéma japonais sur la scène internationale après qu'il eût remporté le Lion d'Or au Festival de Venise en 1951 avec *Rashomon* (1950). Parmi ses autres œuvres figurent *Ikiru* (1952, *Vivre*), *Shichinin no samurai* (1954, *Les sept samourais*), *Kagemusha* (1980, *L'ombre du guerrier*) et *Ran* (1985). Kurosawa a remporté le prix du meilleur film en langue étrangère aux Oscars avec *Dersu Uzala* en 1975, et à la cérémonie des Oscars de 1990, il reçut un Oscar d'honneur pour l'ensemble de son œuvre. Un autre cinéaste japonais également

Présentation du Japon

très apprécié est OZU Yasujiro qui réalisa des films tels que : *Banshun* (1949, *Printemps tardif*) et *Tokyo Monogatari* (1953, *Voyage à Tokyo*). Dans ses films, il décrit en termes poétiques toute la sensibilité qui anime le peuple ordinaire du Japon. Ses techniques de mise en scène (sans fondu, ni en ouverture ni en fermeture) ont eu une forte influence sur les réalisateurs de films européens.

Dans les années 50, le cinéma était la principale forme de divertissement populaire, mais dans les années 60 de nombreuses personnes achetèrent leur première télévision et cessèrent d'aller au cinéma, dont la fréquentation chuta de son record historique de 1,1 milliards en 1958 à 246 millions en 1970. Le réalisateur marquant des années 70 fut YAMADA Yoji, dont la série *Torasan* connut un succès populaire stupéfiant. Ces films conjuguèrent deux thèmes fondamentaux du cinéma japonais : la vie quotidienne d'une famille et les aventures d'un promeneur solitaire.

L'année 1997 fut marquée par un intérêt inhabituellement prononcé de la part du public étranger pour les films japonais ne relevant pas du domaine de l'animation. En particulier, le film *HANA-BI*, réalisé par le célèbre comédien KITANO Takeshi, remporta le Lion d'Or au 54^{ème} Festival de Venise ; *Unagi (l'anguille)*, réalisé par IMAMURA Shohei, obtint la Palme d'Or au Festival de Cannes ; *Moe no Suzaku (SUZAKU)*, réalisé par KAWASE Naomi, gagna la Caméra d'Or au cours du même festival ; et *Tokyo Yakyoku (Tokyo Nocturne)*, réalisé par ICHIKAWA Jun, fut choisi pour recevoir le prix du meilleur réalisateur au Festival mondial du film de Montréal. En 2003, *Zatoichi*, film d'époque de KITANO Takeshi, remporta de prestigieux prix aux festivals de Venise et de Toronto. Alors que peu de films japonais obtiennent une large distribution à l'étranger, ces dernières années un certain nombre de remakes en langue anglaise de films japonais ont été produits, un exemple significatif étant le grand succès remporté en 2002 par le remake de *Ring* (1998), film d'horreur mis en scène par NAKATA Hideo.

Les jeux high-tech

Les supports de jeux vidéo ont fait leur apparition il y a quelques temps déjà et



KITANO Takeshi

Le réalisateur KITANO Takeshi (au centre), connu aussi sous le nom de Beat Takeshi, recevant une standing ovation lors de la projection de son film *Zatoichi* au Festival de Venise en 2003.

© Yomiuri Shimbun



Salle de jeux

Dans ce populaire jeu d'arcade, le joueur manipule un appareil en forme de pince dans le but d'attraper des prix.

© Yomiuri Shimbun

aujourd'hui, ils se sont développés jusqu'à rivaliser avec les industries du disque et du cinéma en tant que secteurs lucratifs de l'industrie du divertissement.

L'arrivée du jeu « Space Invaders » (« Les envahisseurs de l'espace ») en 1979 fut un événement marquant dans l'histoire des jeux vidéo japonais. Le dispositif vidéo—placé horizontalement, avec un écran tourné vers le haut et encastré dans la table—conduisit à une large popularisation (un phénomène social en réalité), et notamment à l'ouverture de « maisons des envahisseurs ». A la faveur de la récente vague de nostalgie pour les jeux vidéo, « Space Invaders » a réapparu dans certaines salles de jeux.

En 1983, quand les premières ventes d'ordinateurs familiaux de Nintendo ou d'autres marques permirent aux jeux vidéo de faire leur entrée dans les foyers, une véritable culture des jeux vidéo fit son apparition. Des jeux que l'on ne pouvait pas pratiquer auparavant sans fréquenter une salle de jeux ou un salon de thé et sans avoir glissé une pièce de 100 yens à chaque partie, purent dès lors être accessibles sans avoir à consommer autant de temps et d'argent. Pareils jeux gagnèrent bientôt l'adhésion pour ainsi dire fanatique de nombreux enfants. Les jeux

