

Mangas = violence ?

ENTRETIEN AVEC KIM BEDENNE, ÉDITRICE CHEZ KI-OON

PAR PASCALE JONCOUR ET MARINE PLANCHE

Quand il a déferlé sur la France à la fin des années 1990, le manga a d'emblée été regardé de travers par la plupart des adultes qu'il déroutait, par sa violence notamment. Trente ans plus tard, quel inventaire de cette violence réelle ou supposée pouvons-nous faire? Kim Bedenne, éditrice en poste au Japon pour Ki-oon, analyse avec finesse le sens d'une violence qui fait écho aux chaos de l'adolescence et du monde qui nous entoure.



Depuis les années 1980 et la diffusion des premiers animés à la télévision, on entend souvent reprocher aux mangas leur trop grande violence. Qu'en est-il de cette mauvaise réputation ?

Kim Bedenne: Pour plusieurs raisons nous sommes partis sur de mauvaises bases dans la sphère culturelle et politique française sur la compréhension du manga et des dessins animés japonais. Effectivement c'est un modèle de production et de consommation qui est différent du nôtre. Pour ma part je suis un cas typique de ma génération, j'ai grandi avec les bandes dessinées de mes parents avant de découvrir les mangas par le Club Dorothée¹ et l'entrée des premiers mangas en France. Les premiers qu'on ait vus arriver, c'étaient tout simplement les plus gros succès du Japon, c'est-à-dire des shōnen de baston. Ce sont donc ceux-là qui ont été diffusés dans le Club Dorothée, et ça a très bien marché : *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, etc. On se retrouvait totalement dans les héros qui y étaient décrits. Au début, on a donc eu, en France, une image très cadrée de ce qu'était le manga, parce qu'on ne connaissait que ce type-là. Comme si on résumait la BD française à son top 10.

La mauvaise image du manga à l'époque vient aussi sans doute du fait qu'on considérait que les dessins animés, comme les mangas, s'adressaient uniquement à des enfants de moins de 10 ans. Dans le Club Dorothée la programmation était un peu chaotique, on voyait à la fois des séries pour les plus jeunes et juste après des séries ultra violentes, qui n'étaient pas destinées aux enfants à l'origine. Ceci dit quand nous regardions ça enfants, nous faisons très bien la part des choses. Ce n'est pas parce qu'on regardait *Les Chevaliers du Zodiaque* qu'on allait se décider à tout régler par la force et par les poings. Les Japonais, tout comme les Américains, savent ce que c'est que l'*entertainment*, et que ça ne rend pas forcément les gens psychopathes. On est plus stricts sur ces questions en France.

En tant que Française vivant au Japon, lectrice et connaisseuse de mangas, pensez-vous qu'il existe des différences de perception entre les cultures française et japonaise sur cette question de la violence ? Une grande partie des mangas n'est pas violente du tout. Par exemple dernièrement nous avons

sorti *Beyond the clouds* : il n'y a presque pas de violence dans cette série. Dans le catalogue Ki-oon on trouve de nombreuses séries sans violence, notamment la collection Ki-oon Kids, mais aussi les séries sentimentales, qu'elles s'adressent aux garçons ou aux filles. Ce sont des sujets qui ne sont pas très présents dans la BD franco-belge, même si elle a beaucoup évolué aujourd'hui. Le manga est plus en phase avec la psychologie des adolescents, leur envie de se débrouiller par eux-mêmes. Dans un manga, quand il y a un problème, le héros n'appelle ni la police, ni ses parents, il est dans sa sphère avec ses amis et il essaie de se débrouiller. Dans la vraie vie, beaucoup d'adolescents sont confrontés à une certaine violence, plutôt psychologique, et ils doivent trouver des solutions par eux-mêmes. Ces schémas-là, on ne les retrouve que de façon sporadique dans la BD franco-belge, tellement sporadique que lorsqu'un titre fait mouche, ça devient un événement ! *Seuls* ou *Titeuf* par exemple, pour ce qui est des questions sexuelles, ça devient exceptionnel, enfin on parle du sexe pour les enfants, enfin des ados se débrouillent tout seuls... Alors que dans le manga on trouve ça depuis très longtemps. Je pense que si ces titres étaient sortis au Japon personne ne les aurait vraiment remarqués.

Lorsque vous sélectionnez une série pour les lecteurs français, la violence est-elle un critère qui entre en ligne de compte ? Vous est-il arrivé de ne pas retenir un titre pour ce motif-là ?

Chez Ki-oon, on ne sort que des titres que le rédacteur en chef, Ahmed Agne, a envie de défendre du fond du cœur. Il n'acceptera pas de sortir un titre où il sent que la violence est vraiment gratuite et sale. Il nous est arrivé de ne pas sortir des titres qui faisaient de gros succès au Japon dont nous étions pourtant sûrs qu'ils marcheraient en France. C'est un choix éthique, une politique éditoriale assumée. Nous sortons des titres avec de la violence évidemment : par exemple *Kings' Game*, qui se situe dans le milieu scolaire ou des titres de dark fantasy comme *Ubel Blatt* qui est super populaire en France. Dans *Kasane*, la violence psychologique est aussi très présente. Mais on essaie de choisir des titres où la violence est justifiée par l'histoire ou par le contexte et pas seulement pour faire du *fan service*.



↑
Kings' Game © Hitori Renda,
Nobuaki Kanazawa 2010 /
Futabasha Publishers Ltd.

Choisissez-vous parfois, pour la sortie en France, de modifier la catégorie d'âge d'origine du manga ?

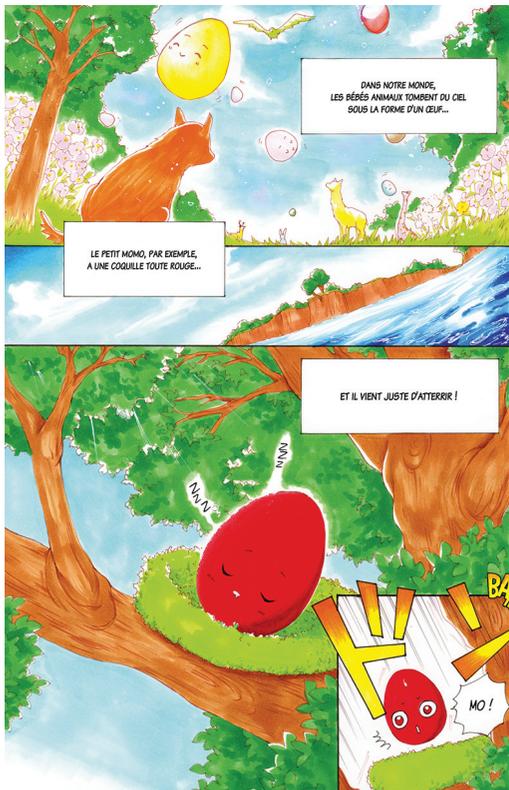
Oui. Par exemple *Beastars*, qui vient de sortir, est un shônen au Japon mais nous l'avons transformé en seinen parce qu'il aborde des thèmes très matures : la découverte de la sexualité, un meurtre et une enquête en milieu scolaire. En France, l'image du shônen c'est encore *One piece* ou *Fairy tail* : de la baston, de l'amitié et de l'aventure, une image très *mainstream*. Au Japon, ces frontières sont moins strictes. Les shônen y sont lus aussi bien par les ados que par les jeunes adultes.

Le magazine le plus connu, *Shônen Jump*, continue à cibler les adolescents mais il vise aussi son lectorat d'origine des années 1990 qui lui est resté fidèle. C'est pour ça qu'il y a de grosses différences entre les différents shônen. C'est aussi parce que le Japon prend de l'âge de manière générale, ce qui explique que les mangas pour enfants sont devenus

très rares. Il ne reste plus qu'un seul magazine qui leur est dédié, *Corocoro comics*, qui publie essentiellement des licences de jeux vidéo comme *Pokémon*.

Dans votre collection Ki-oon Kids, la violence est-elle est totalement exclue ?

Nous faisons très attention. C'est une collection qui a été faite pour essayer d'élargir notre public. Parfois sur les achats de licence on est un peu limite, parce qu'on n'a pas de visibilité sur l'évolution de la série : par exemple pour *Animal Kingdom*, au début c'était très tranquille, à la fin beaucoup moins... Mais ça, on ne pouvait pas le prévoir. C'est une des difficultés du métier. Pour les licences on ne maîtrise pas tout. On a deux façons de penser très différentes : les créations originales, et les licences. Pour une création, l'investissement financier est beaucoup plus lourd, mais on a notre mot à dire, on sait où on va. Dans les deux cas, quand



↑
Momo et le messenger du Soleil
© Marie Sasano / Ki-oon.

on publie une série on va jusqu'au bout. Pour les créations destinées aux enfants, on fait effectivement très attention à ne pas montrer de violence. L'auteure de *Momo et le messenger du Soleil*, qui est sorti l'année dernière, est une maman encore plus tâtillonne que moi : il n'y aura pas une goutte de sang, ou alors juste une égratignure.

Concrètement dans une création pour les enfants quelles sont les limites : pas de mort, pas de sang ?

La mort peut être présente. On part du principe que les enfants sont capables d'entendre certaines choses si on les aborde de façon appropriée. Dans *Momo* il y a un enfant dont la maman a été dévorée, mais on ne va pas montrer la scène où elle se fait dévorer. En revanche, un enfant qui a perdu ses parents ça existe. Donc on en parle. C'est subtil, suggéré, mais on ne veut pas non plus se cou-

per de certains thèmes qui peuvent faire partie du quotidien des enfants et des adolescents. On fait en sorte que ça rentre dans l'histoire de façon logique, que ça ne sorte pas de nulle part. En l'occurrence dans *Momo* cela permet d'expliquer pourquoi le personnage est traumatisé. Surtout, on essaie de montrer une valeur positive à travers ça. Comme dans *Les Chevaliers du zodiaque*, s'ils se battent tout le temps, c'est pour sauver leurs amis, pour sauver une princesse en détresse, pour devenir meilleurs. Il y a toujours l'envie de se surpasser... C'est important de dire ça aux adolescents, dans une période de la vie où ils n'ont pas tellement confiance en eux, où ils ne se sentent pas soutenus : ce n'est pas grave, ils trouveront un jour des gens qui peuvent les comprendre. Pour les enfants, c'est pareil, leur dire qu'ils peuvent surmonter les difficultés, compter sur leurs amis et se trouver une autre famille.

Donc il faut qu'il y ait un message positif. Est-il arrivé que vous ayez des retours négatifs, de la part de lecteurs, de parents ou de bibliothécaires sur la violence, puisque c'est notre sujet ?

En France on a en général des commentaires très positifs sur les réseaux sociaux, parce que c'est une base de fans. On reçoit très peu de plaintes, de retours négatifs. De plus les fans sont conscients que la plupart du temps ce n'est pas nous qui créons les récits. Pour les créations, on a des critiques dans la presse, mais peu de critique sur la violence en elle-même. Et encore une fois ce n'est pas spécifique aux mangas, les séries pour ados et jeunes adultes sont souvent liées à la violence parce que c'est la façon la plus facile de comprendre le chamboulement d'un quotidien. Si on retire la violence d'un manga ça ressemble juste à notre vie de tous les jours. Souvent quand on crée une histoire, quand on y pense avec nos auteurs, le héros est dans son quotidien et soudain quelque chose casse son équilibre : ça peut être la mort de quelqu'un, la nécessité de devenir plus fort pour surmonter une épreuve. C'est comme ça que l'histoire démarre.

Est-ce que vous pouvez nous parler un peu du genre particulier du *survival*, qui est assez présent dans le manga : d'après vous, pourquoi marche-t-il autant auprès du public ?

C'est Ki-oon qui a lancé le genre avec *Judge* et *Doubt* qui ont été des succès incroyables. Mon analyse c'est que justement ce sont des titres où l'élément suspense, le temps, sont très bien maîtrisés. Les Japonais sont très forts pour ça. C'est lié au mode de publication dans les magazines avec des épisodes très courts, et aussi parce que ce sont des huis clos entre adolescents, ce qu'on n'avait pas tellement vu auparavant. La violence y est beaucoup plus psychologique que physique, ce qui finalement est plus proche des vrais problèmes des ados. Comment leurs camarades parlent-ils d'eux, certains sont-ils brimés ou pas, quelle image renvoient-ils, etc. Dans les *survival* l'enjeu c'est de savoir qui sera l'élu à la fin, qui trouvera sa place dans une société qui est ultra-sévère, ultra-compétitive. Même dans ces titres on peut trouver des valeurs de courage et d'entraide, et c'est en général le héros le plus courageux et le plus valeureux qui reste à la fin.

Et sur le plan du langage, y a-t-il des adaptations lors de la traduction ?

Effectivement on a un langage généralement plus châtié en français qu'en japonais. Dans les mangas japonais ils utilisent vraiment le langage parlé. Chez Ki-oon nous avons une charte, on fait attention à la grammaire et à l'orthographe, et on essaie d'éviter les insultes trop vulgaires. On n'a pas besoin d'en rajouter.

Ki-oon a une politique de création originale importante. Est-ce que le travail avec les auteurs est différent dans ce cadre-là, donnez-vous des indications particulières, des consignes ?

Nous n'avons pas la même façon de travailler que les éditeurs japonais, nous ne disons pas aux auteurs « fais-nous une histoire sur tel thème, pour telle cible, avec interdiction de faire ceci ou cela parce que la cible étant ce qu'elle est », etc. Nous faisons plutôt le contraire, c'est-à-dire que nous cherchons des auteurs qui ont déjà en tête un projet qui correspond à notre marché. On les laisse assez libres, les changements sont assez mineurs. Par exemple pour *Beyond the Clouds*, l'auteure avait déjà son univers en tête quand je l'ai rencontrée et c'est parce que cet univers me plaisait et que je pensais que ça plairait au public français que je suis allée la chercher. J'ai aussi des contacts avec certains auteurs qui sont plus en demande, « Que voulez-vous comme histoire ?, Qu'est-ce qui plaît aux Français ? », mais comme ils ne vivent pas en France, je ne peux pas leur dire exactement ce qu'il faut pour le marché français. Pour que la magie opère, il faut que ça vienne d'eux et que ça corresponde à ce que nous recherchons. Sinon ils seront dans un entre-deux et, à mon avis, ils n'arriveront pas à s'en sortir sur le long terme.

Vous intervenez quand même pour réorienter certaines choses ?

Parfois on les aide sur des histoires quand ils ont du mal à avancer ou quand il y a des références culturelles qui tombent à côté, des blagues par exemple, ou sur la façon de raconter l'histoire. Mais on n'intervient pas par rapport au niveau de violence, on leur demande juste que l'histoire soit cohérente, et que s'il y en a, elle s'inscrive dans un scénario qui le justifie. En réalité, les auteurs,



↑
Judge © Yoshiki Tonogai / SQUARE
ENIX CO., LTD.

d'eux-mêmes, n'ont aucune envie de mettre de la violence gratuite. Je ne connais aucun auteur qui se dise, «Tiens j'ai trop envie de tuer ce personnage et que ce soit horrible!». C'est la même chose pour les scènes de violence sexuelle, je n'ai jamais rencontré d'auteurs qui aient foncièrement envie de mettre de la violence sexuelle dans leurs mangas. En revanche je sais qu'il y a des éditeurs qui demandent du *fan service*, de montrer un peu plus l'anatomie de la jeune fille pour que les lecteurs soient contents. On fait très attention avec la violence sexuelle parce que c'est vraiment un autre niveau en termes de perception. Autant on peut faire passer certaines valeurs à travers la violence physique, autant à travers la violence sexuelle sans contexte, on ne peut rien faire passer comme message. C'est pour cela que nous évitons d'en montrer.

C'est quand même un peu présent dans *Les Fleurs du mal*...

Les Fleurs du mal, ce n'est pas notre création originale mais effectivement ça apparaît un peu. Ce n'est pas vraiment de la violence sexuelle, plutôt une découverte de la sexualité par de jeunes ados. S'il y a une histoire de viol, il faut que ça serve pour les développements du personnage et on évite de le montrer de façon explicite. Et pour les licences, encore une fois on n'a pas de visibilité donc ça peut arriver. On essaie juste d'éviter que ce soit gratuit. Ce n'est pas quelque chose qui est acceptable en France. Et de toute façon ce n'est pas acceptable au Japon non plus. Si on montre une scène de viol gratuite dans un manga au Japon, c'est du domaine du porno, clairement.



↑
 Beastars © 2017 Paru Itagaki
 (AKITASHOTEN).

Avant d'être éditrice chez Ki-oon, vous avez travaillé chez Pika et c'est vous qui avez édité *L'Attaque des Titans* en France, qui est à la fois un des très gros succès de ces dernières années et un titre assez emblématique en termes de violence, très fort graphiquement aussi.

Dans ce titre-là la violence est centrale, et elle est remise en cause au fil de l'histoire. C'est une vraie réflexion sur la violence elle-même. *L'Attaque des Titans* ce sont des humains qui sont transformés en Titans, lesquels dévorent les humains. Donc tout à coup les héros se sentent très mal à l'aise. C'est le contraire des jeux vidéo à l'ancienne, où on tue des orques sans arrêt, mais on s'en fiche parce que ce ne sont pas des humains mais des orques. Alors que là, d'accord, on est des guerriers mais on ne peut pas tuer... alors qu'est-ce qu'on

fait? Au début, ce titre a eu un succès fou tout simplement parce que l'histoire était vraiment bien construite, très dynamique et ça nous projetait dans nos peurs. L'auteur a bien tenu son récit dans le sens où il est passé à autre chose : les Titans ne sont pas le mal absolu, ce sont des gens comme nous. Ça nous permet de remettre en perspective plein de choses par rapport à notre monde réel : le racisme, les discriminations, la relation aux animaux même... Ce n'est pas parce qu'on ne sait pas communiquer avec eux qu'on a le droit de les tuer. On se sent un peu mal à l'aise mais cette série nous fait réfléchir, avec plusieurs niveaux de lecture : juste de l'action pure et dure, ou bien quelque chose de beaucoup plus sociétal, une réflexion politique.

Pour conclure, vous semblez dire que plus que la question de la violence, c'est la question de sa finalité qui se pose ?

Je ne suis pas sûre qu'il existe une violence spécifique aux mangas. La violence sert souvent de ressort dramatique dans de nombreuses œuvres d'entertainment, pas seulement dans le manga. Il suffit de regarder *Game of Thrones* ou pas mal de comics américains. C'est ce qui nous fait comprendre de la façon la plus simple et directe les situations de clash avec notre monde. C'est un des moteurs possibles, mais pas le seul, des histoires développées à travers les différents genres de publications.

La fondation de Ki-oon a été en partie voulue pour diversifier l'offre et changer la vision qu'on avait du manga en France. Ils avaient 27 ans et avaient envie de lire autre chose que des shônen de bastons. Ils ont réussi aussi parce que personne ne s'était vraiment lancé sur le segment des seinen à l'époque. Tetsuya Tsutsui (*Manhole*, *Prophecy*, *Poison*

City) a été un des auteurs phares de la maison, avec des histoires réalistes et matures. Mais depuis, Ki-oon a développé une gamme complète de mangas pour tous les âges, avec des collections pour les plus petits (Ki-oon Kids), les amateurs de bandes dessinées (*Latitudes*), et même pour toutes les générations d'une même famille (*Kizuna*).

Une des missions que Ki-oon s'est posée est de faire découvrir le côté varié et universel de ce genre de BD. On l'a fait avec *Beyond the Clouds* l'année dernière, on l'avait déjà fait avec *Reine d'Égypte* l'année précédente, on va aussi beaucoup mettre ça en avant cette année parce qu'on a envie justement de sortir de cette image de manga = violence et manga = pour les ados. ●

Propos recueillis le 22 janvier 2019.

1. Émission de télévision française diffusée du 2 septembre 1987 au 30 août 1997.



Ki-oon est une maison d'édition française spécialisée dans le manga fondée en octobre 2003 par Cécile Pournin et Ahmed Agne.

En janvier 2018, Ki-oon a lancé le *Ki-oon Mag*, un magazine de prépublication destiné à présenter ses créations originales.

Les trois catégories les plus importantes de mangas

Shônen: destinés principalement aux adolescents. (Shônen signifie adolescent en japonais.)

Shôjo: destinés principalement aux adolescentes. (Shôjo signifie adolescente en japonais.)

Seinen: destinés principalement aux adultes (sans connotation pornographique). (Seinen signifie adultes en japonais.)



Kings' Game © Hitori Renda, Nobuaki Kanazawa 2010 / Futabasha Publishers Ltd.