

# Le manga en bibliothèque publique :

→ **UN « MAUVAIS GENRE »  
POUR RECONQUÉRIR LES PUBLICS**

## ANNE BAUDOT

Maison des écrits  
abaudot@hors-sujet.com

Conservateur des bibliothèques territoriales, **Anne Baudot** est actuellement directrice de la Maison des écrits à Échirolles. Elle a été assistante de conservation de 2003 à 2007, en secteur adultes, à Épinay-sur-Seine, Albertville et Grenoble, avec notamment la charge de créer le fonds de mangas de la bibliothèque du centre-ville de Grenoble et la coordination des services proposés aux adolescents sur cet équipement.

**L**e manga est aujourd'hui une réalité éditoriale à laquelle il est difficile d'échapper. Ce segment important de la production de bandes dessinées en France<sup>1</sup> est parvenu à fidéliser un lectorat plus jeune et plus féminin que celui de la franco-belge.

Plusieurs facteurs peuvent expliquer cet engouement pour un phénomène pourtant conçu pour répondre à des réalités culturelles très différentes des nôtres : un coût moindre, des délais de parution considérablement réduits entre les différents tomes d'une série, mais aussi, paradoxalement, un contenu plus proche des préoccupations des publics qu'il touche en France. En outre, le manga au sens strict, c'est-à-dire la bande dessinée japonaise, est un élément d'une culture populaire beaucoup plus vaste, dont l'esthétique se retrouve dans le cinéma d'animation, les séries télévisées, les jeux vidéo, mais aussi la mode, la musique, la littérature ou les arts picturaux<sup>2</sup> au Japon, et par-delà ses frontières. Une culture dans laquelle

baignent toutes les générations, depuis le milieu des années soixante-dix, lesquelles ont marqué l'arrivée des dessins animés japonais sur les petits écrans français. Il n'est donc guère étonnant qu'il fasse l'objet d'un tel enthousiasme public.

Par ailleurs, si jusque-là on distinguait essentiellement deux segments d'acheteurs de mangas (la génération « Club Do » des trentenaires et celle, « Naruto », des adolescents) et qu'on pouvait craindre une désaffection des plus jeunes une fois sortis de l'adolescence, il semble que l'édition 2008 de la Japan Expo ait montré une tendance contraire, comme le souligne Stéphane Ferrand, directeur de Glénat Manga : « On commence à ressentir l'intérêt pour les mangas sur plusieurs générations. La génération des trentenaires grossit. On a de plus en plus de parents qui viennent, cette fois-ci accompagnés des petits. Le manga est devenu une culture transversale<sup>3</sup>. »

Or, dans le monde des bibliothèques, le manga peine encore à trouver une place et une légitimité auxquelles il pourrait prétendre par son poids éditorial. Si la plupart des établissements de lecture publique en acquièrent, c'est le plus souvent en très petit nombre et en le limitant à des préjugés, au premier rang desquels le fait qu'il serait uniquement destiné à un public adolescent... Il paraît donc utile de s'intéresser non seulement à l'existence dans les bibliothèques, mais aussi à ce que le manga peut leur apporter et à ce qu'elles peuvent lui apporter, en tant qu'établissements culturels.

1. Selon les chiffres de l'ACBD (Association des critiques et journalistes de bande dessinée) pour l'année 2009, 40 % des nouveautés BD parues et un peu plus du quart des volumes de BD vendus sont des mangas. Sources : [www.acbd.fr/bilan-2009.html](http://www.acbd.fr/bilan-2009.html) (ces chiffres sont relativement stables par rapport à ceux de 2008, selon l'ACBD, [www.acbd.fr/bilan-2008.html](http://www.acbd.fr/bilan-2008.html), et la DLL, [www.culture.gouv.fr/culture/guides/dll/Chiffres-cles\\_2007-2008.pdf](http://www.culture.gouv.fr/culture/guides/dll/Chiffres-cles_2007-2008.pdf)).

2. Pour plus de précision, se reporter à la première partie du mémoire dont cet article est tiré, disponible en ligne sur le site de l'Ensib ([www.ensib.fr/bibliotheque-numerique/document-2039](http://www.ensib.fr/bibliotheque-numerique/document-2039)) : Anne Baudot, *Les « mauvais genres » dans les bibliothèques publiques : l'exemple du manga*, mémoire d'étude de conservateur, Villeurbanne, Ensib.

3. Source : [www.actuabd.com/Japan-Expo-2008-geme-Impact-Bilan-et-perspectives](http://www.actuabd.com/Japan-Expo-2008-geme-Impact-Bilan-et-perspectives)

## Définitions des principaux termes techniques

**Anime** : (prononcer « animé ») dessin animé japonais. Très souvent, les *anime* sont des séries dérivées de mangas papiers ayant connu un succès public.

**Cosplay** : contraction de « costume » et « play », le *cosplay* est une forme assez répandue d'expression artistique à travers des déguisements inspirés de mangas, *anime* ou jeux vidéo. Les *cosplayers* confectionnent eux-mêmes vêtements et accessoires et montent de petites saynètes qu'ils présentent dans le cadre de conventions ou de réunions hebdomadaires dans des lieux fixes, tels que parcs (Harajuku à Tokyo, notamment) ou parvis de lieux publics...

**Dōjinshi** : bande dessinée amateur, le plus souvent autoéditée et auto-diffusée. Dans son acception la plus stricte, ce terme désigne des magazines amateurs dans lesquels les auteurs détournent des mangas célèbres. Le *dōjinshi* est à peu près l'équivalent des fanzines français.

**Gekiga** : mangas réalistes destinés plutôt à un public adulte (souvent des drames sociaux).

**Hentāi** : ce terme désigne en français la production pornographique ou érotique, (comme synonyme d'*ecchi*, alors qu'il existe une nuance entre les deux termes en japonais).

**Josei** : manga destiné à un public de jeunes femmes (le plus souvent actives).

**Mangaka** : auteur de mangas. En général, les mangakas travaillent en studios, entourés d'assistants, afin de pouvoir répondre à la charge de travail énorme que représente ce métier.

**Manhua** : bande dessinée chinoise.

**Manhwa** : bande dessinée coréenne.

**Otaku** : fan consacrant l'intégralité de ses loisirs (voire, dans les cas extrêmes, de sa vie) à l'objet de sa passion. Né autour de la culture manga, ce terme ne désigne plus seulement aujourd'hui les fans de cette culture, mais tous les fans aux comportements obsessionnels.

**Seinen** : manga destiné à un public adulte (souvent assez crus ou violents).

**Shōjo** : manga destiné à un public de jeunes filles.

**Shōnen** : manga destiné à un public de jeunes garçons.

**Tankōbon** : nom japonais des publications en volumes de plusieurs épisodes d'un manga prépublié dans un magazine et ayant rencontré le succès. Contrairement à ce qui se passe pour la presse, le *tankōbon* bénéficie d'une bonne qualité d'impression. Il s'agit en général d'un album au format poche, tel qu'on se représente le manga en France.

lescent. Toutefois, tout préjugé qu'il soit, cet objectif reste relativement pertinent pour peu qu'il s'inscrive dans une réflexion plus globale et dans un ensemble de propositions plus vaste.

Plus juste nous paraît être le second objectif fréquemment mentionné, celui de faire connaître un phénomène culturel, somme toute récent, dans toute sa diversité et son originalité. Même s'il est plutôt évoqué par des professionnels eux-mêmes sensibilisés au genre, cet argument tend à se développer dans le discours des bibliothécaires, sans doute soutenu par les nombreuses formations professionnelles qui voient le jour autour de ces questions. Or, on n'est plus là dans un discours de réponse à la demande et de seule consommation de biens culturels, mais bien dans une posture professionnelle qui renvoie aux missions fondamentales de diffusion culturelle, lesquelles sous-tendent la notion même de lecture publique.

En termes bibliothéconomiques, ces deux positionnements ont des implications légèrement différentes, mais qui demandent une certaine vigilance. Dans le premier cas, l'acquéreur se trouve très vite confronté à la réalité éditoriale qui veut que les séries les plus appréciées du jeune public soient également les plus longues (et donc les plus coûteuses, à l'achat, mais aussi en termes de conservation puisque la fragilité des éditions de poche nécessite soit de racheter régulièrement des volumes, soit de les faire relier). On observe alors des réponses telles que « nous n'achetons que les premiers tomes des séries, pour pouvoir maintenir une diversité suffisante » – choix qui ne nous paraît pas pertinent parce qu'il crée une frustration chez les usagers qui peut les amener à aller chercher ailleurs de quoi nourrir leur intérêt, ce qui implique que l'on manque l'objectif de fidélisation –, ou « nous n'achetons que des séries terminées et courtes » – choix qui est certes pertinent sur le plan budgétaire et bibliothéconomique, mais qui l'est peu si l'objectif est de faire venir un public adolescent friand de séries longues... Dans le second cas, celui de la diversité de l'offre, il faut être extrêmement vigilant à trouver un équilibre entre séries courtes ou *one-shot* destinées à faire

## Politiques documentaires

La production de mangas représente aujourd'hui plus du tiers de la production de BD en France. Or, la présence du genre en bibliothèque, si elle ne cesse de croître, reste très largement inférieure à cette réalité éditoriale. L'analyse des collections dans les bibliothèques publiques montre que la plus grande diversité règne, sans que l'on puisse relever de constantes en fonction de la taille des structures interrogées<sup>4</sup>. Dans les faits, il semble que la présence massive ou non du manga relève d'un choix « politique » plus que d'une réalité environnementale ou bibliothéconomique.

On constate ainsi des disparités très fortes entre des bibliothèques de villes sensiblement équivalentes en

termes de population desservie. Paradoxalement, le genre est fortement représenté dans des villes moyennes, où les budgets d'acquisition sont pourtant globalement moins importants que dans les grandes villes<sup>5</sup>. On voit que le seul aspect qui motive des états de collections plus ou moins importants relève bien d'arbitrages budgétaires et de choix forts de politique documentaire. L'objectif le plus souvent évoqué est de faire venir et de fidéliser un public adolescent, et plus précisément un public de jeunes garçons, à l'âge où ils se détournent de nos institutions<sup>6</sup>. Cela apparaît aujourd'hui comme un préjugé pour deux raisons : tout d'abord, tous les adolescents ne lisent pas du manga, loin s'en faut, ensuite la production éditoriale dépasse très largement l'offre pour le seul public ado-

5. Idem, p. 34.

6. Idem, p. 35.

4. Anne Baudot, *op. cit.*, p. 33 et suivantes.

connaître le manga dans sa diversité, et séries « d'appel » destinées à satisfaire les publics « naturels » du genre. En effet, à partir du moment où l'on propose des mangas, ce qui se sait vite dans les groupes d'adolescents, il paraît peu judicieux d'exclure totalement des acquisitions les titres phares qui les intéressent. D'une part parce que, dans ce cas, on n'est plus représentatif de la diversité de l'offre, d'autre part parce que ce sont ces titres qui feront venir les adolescents et leur permettront de découvrir du même coup les autres œuvres que nous pouvons leur proposer. Or, c'est là que se joue notre rôle de diffuseurs culturels, autant que dans le fait de faire connaître le manga à des publics qui lui sont totalement étrangers, et notamment les adultes.

Pour toutes ces raisons, il nous semble légitime de privilégier une démarche qui permette de faire se rencontrer les œuvres et les publics, dans leurs diversités respectives. Refuser de proposer des titres plus matures au motif que des adolescents, voire des enfants, pourraient y être confrontés incidemment apparaît comme un choix plus moralisateur que professionnel. Évidemment, il faut se montrer prudent dans la diffusion de titres « *seinen* » et « *josei* » (voir encadré) et bien signaler qu'ils ne conviennent pas nécessairement à tous les publics, voire peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes. Cela suppose de bien connaître son fonds et de savoir communiquer à son sujet avec le public. Ceci étant posé, on peut aussi faire le parallèle avec la BD ou le roman et reconnaître que cette question n'est pas propre au manga, et qu'il ne faut pas la rendre exagérément problématique dans ce cas précis.

## Le manga comme vecteur culturel

Au-delà de la simple question du fonds de manga et de sa légitimité au sein de nos collections, se pose aussi la question de l'action culturelle liée à la promotion de ce phénomène. Il nous semble que le manga pourrait exemplairement s'inscrire dans une politique culturelle travaillant autour de la notion de dialogue entre les cultures. Cultures occidentale et orientale, bien

sûr, mais aussi entre générations et au sein d'une même génération. Il est en effet l'un des supports qui peuvent aisément faire dialoguer toutes les cultures entre elles, pour peu qu'on cible correctement les publics visés et les œuvres à mettre en regard, dans et au-delà de l'univers de la bande dessinée.

Nous l'avons dit, le manga est une culture globale, qui touche aussi bien à la narration graphique qu'à l'illustration, à l'écriture, à l'animation, à la musique... De ce fait, elle se nourrit de nombreuses influences et les fait se répondre, jouant sur de nombreux

codes pour susciter l'intérêt des différents publics. C'est un des éléments, même si ce n'est pas le plus visible, qui explique l'engouement de publics très divers pour ce support. C'est aussi une des chances en matière d'action culturelle des bibliothèques, puisque cela permet de faire des propositions innovantes, pluridisciplinaires.

Cette dimension permet de répondre aux deux vocations principales de l'action culturelle en bibliothèque : l'accès à la culture et l'aspect pédagogique. Par la richesse de ses influences, le support manga peut être un prétexte

pour nourrir ses œuvres gothiques et fantastiques (*Angel Sanctuary* et la Bible, *Fairy Cube* et le folklore celte, *Ludwig Revolution* et les contes de Grimm...). Là aussi, une mise en scène mêlant mangas et livres de contes pourrait donner lieu à une exposition intergénérationnelle qui mettrait en valeur la portée symbolique de ce type de récits. Enfin, qui voudrait travailler sur une action autour de l'écologie pourrait avantageusement s'appuyer sur les œuvres d'Osamu Tezuka<sup>8</sup> (notamment *Phénix*) ou sur le manga de Hayao Miyazaki, *Nausicaä*. Nous ne citons ici que quelques exemples significatifs dans la multitude des pistes et domaines de la connaissance possibles, tant il est vrai que le manga traite de tous les sujets.

Par ses spécificités graphiques, théorisées depuis les années 1940, notamment sous l'influence d'Osamu Tezuka, il est aussi un excellent outil d'éducation à l'image : s'appuyer sur des planches de mangas permet de mettre en évidence la façon dont une image affirme quelque chose, non seulement à travers sa thématique, mais aussi à travers sa construction. De ce point de vue, il nous paraît tout à fait pertinent d'imaginer un travail de longue haleine portant sur le décryptage des images de mangas pour exercer l'œil critique des jeunes publics face à une information qui, dans notre société, passe de plus en plus par l'image. On pourrait d'ailleurs travailler sur une corrélation forte entre images fixes et animées pour aller au bout de cette démarche pédagogique.

## Enjeux du manga en bibliothèque

On le voit, le manga peut être un puissant support pédagogique dans une perspective d'éducation à l'image. Il y a là, bien sûr, un enjeu de société important, à l'heure où la plupart des

pour mettre en lumière l'Art nouveau, la littérature gothique ou l'écologie par exemple, tout en attirant un public qui n'est pas celui de ces domaines en temps normal. Ainsi, l'œuvre des artistes du studio Clamp, qui a été mise à l'honneur par les bibliothèques de la ville de Paris à l'occasion de leur venue dans le cadre de la Japan Expo 2009<sup>7</sup>,

7. Les quatre artistes du studio, Nanase Ôkawa, Mokona, Tsubaki Nekoi et Satsuki Igarashi, étaient en France à cette occasion. La ville de Paris leur a consacré une exposition du 3 juillet au 27 septembre 2009.

a très largement puisé dans le répertoire de l'Art nouveau, notamment dans les œuvres de Mucha, pour créer les décors de ses séries (pour *RG Veda* et *xxxHolic*, notamment) : leur popularité auprès de tous les publics, liée aux ambiances très particulières de leurs mangas, mêlant souffle épique et romance, peut donc constituer un tremplin intéressant pour mettre en valeur ce courant artistique européen du début du xx<sup>e</sup> siècle auprès des adolescents.

Kaori Yuki, quant à elle, s'inspire régulièrement du folklore occidental

8. Osamu Tezuka est considéré comme le père du manga moderne et un quasi-dieu au Japon : il a révolutionné la conception nipponne de la bande dessinée après guerre, théorisant pratiquement tous les codes qu'on connaît aujourd'hui au genre et lui donnant ses lettres de noblesse.

informations passent par des supports audiovisuels. La volonté délibérée de travailler sur la narration graphique dans le but de susciter des émotions, donc, d'une certaine façon, de faire porter aux images des informations autres que ce qu'elles représentent, fait de ce média un objet d'étude particulièrement pertinent dans une telle optique. En effet, attirer l'attention du public, et en particulier des adolescents, sur ce que la construction d'une image peut dire de plus que son seul contenu paraît essentiel pour contribuer à la formation de citoyens autonomes. Or, il nous semble qu'il s'agit là d'une des missions fondamentales de nos institutions.

Par ailleurs, toujours dans le domaine éducatif, et comme nous l'avons souligné lorsque nous évoquions l'action culturelle, le manga, en tant que lieu du croisement des cultures, est un support de choix pour attirer l'attention des publics les plus éloignés de la culture académique sur des sujets qui en relèvent : histoire du Japon, mœurs et société japonaise contemporaine, folklore européen, histoire de l'Europe, histoire de l'art ou de la musique, histoire des sciences... Il n'est pas de domaine auquel le manga ne se soit intéressé, le plus souvent avec une grande précision technique ou historique, et avec une remarquable efficacité didactique, dont pourrait s'inspirer la bande dessinée franco-belge.

Autre point, plus classique, le manga est un média culturel qui a, nous l'avons vu, largement trouvé sa place dans l'édition française. Comme pour toute production éditoriale, le pire y côtoie le meilleur, même si nous ne recevons pas, en France, les choses les plus mauvaises du marché japonais. En effet, seules des histoires publiées en *tankôbon* font l'objet d'un achat de droits par les maisons d'édition françaises, ce qui signifie que les histoires les plus mauvaises, celles qui n'ont pas rencontré leur public et ont été interrompues avant même d'avoir assez de chapitres pour une publication en volume, sont évincées. Pour autant, tout ce qui paraît en France ne relève pas nécessairement de l'intérêt général. Ainsi les bibliothèques, par leur fonction de sélection et de prescription, ont toute légitimité à faire

découvrir le manga dans sa diversité et sa richesse.

Enfin, et cela n'est pas anodin, les bibliothèques peuvent mener dans ce domaine comme dans les autres une véritable mission de soutien à la création. Des maisons d'édition indépendantes, souvent porteuses de créneaux peu exploités mais d'un intérêt remarquable, ont en effet un besoin vital des fonds que représentent les acquisitions des bibliothèques, bien sûr, mais aussi de la diffusion qu'elles font de leur travail auprès du grand public. Ce sont elles qui offrent les œuvres les plus inattendues, qui explorent les voies les moins empruntées et qui, au final, proposent des albums dont l'originalité et la qualité permettent de satisfaire les publics les plus exigeants, qu'ils soient ou non déjà des lecteurs convaincus du genre.

## Connaître le manga pour mieux conseiller le lecteur

Ce qui fait la différence entre les fonds de mangas des bibliothèques publiques, c'est surtout l'intérêt que les acquéreurs portent ou non au genre. À partir du moment où l'on reconnaît au manga son statut d'objet culturel à part entière, nourri à de nombreuses sources, inscrit dans une histoire et une légitimité culturelle indéniables et représentatif d'évolutions marquantes de la société de son temps, il apparaît important que les bibliothécaires s'en saisissent, s'y intéressent et nourrissent leur pratique professionnelle d'une véritable connaissance de ce sujet. Celle-ci permettra de sélectionner et d'acquérir de façon plus efficace et pertinente, tout en ayant un regard précis sur l'exploitation qu'on peut faire des œuvres en termes d'action culturelle. Bien évidemment, cela permettra de conseiller les usagers en toute connaissance de cause, ce qui demeure l'une des fonctions centrales et particulièrement gratifiantes de notre métier.

Il va de soi qu'on ne peut imposer aux professionnels leurs goûts et leurs réticences. Il n'en reste pas moins qu'une connaissance approfondie de

leur domaine d'acquisitions et des domaines qui l'irrigent (en l'occurrence, les influences et les inspirations sont multiples et extrêmement diversifiées), associée à la connaissance des publics qu'ils desservent, forme le socle d'une politique documentaire pertinente. Pour énoncer clairement ses objectifs et définir raisonnablement les moyens qu'elle nécessite, il ne peut y avoir de place pour la méconnaissance et l'approximation.

Or, en matière d'objectifs, il nous semble qu'il en est un tout à fait naturel pour ce média : toucher les publics des adolescents et des jeunes adultes, dont on sait qu'ils sont les plus difficiles à faire venir entre nos murs. Référence culturelle incontournable pour ces tranches d'âge, même si elle est loin de toucher tous les jeunes, le manga est un outil que les bibliothèques ne peuvent se permettre, dans le contexte actuel de baisse des inscriptions, d'ignorer. Ce n'est certes pas par la seule proposition de collections, quelle que soit leur qualité, que nous pourrions remplir cet objectif de reconquête des jeunes, mais cette proposition est néanmoins l'assise sur laquelle pourra s'appuyer une politique forte de communication et d'animations.

Ce sont, bien évidemment, les interactions entre les collections, d'une part, et la communication et les animations, de l'autre, qui permettront de toucher ces publics, en rendant visibles les collections et en donnant des contenus attractifs aux animations. Il s'agit bien, à travers ces fonds particulièrement porteurs et la vie que nous pouvons leur insuffler, de donner à tout un public une place qui ne lui paraît ni évidente, ni même nécessairement légitime, entre nos murs. En outre, média à part entière, touchant à tous les domaines de la connaissance et les abordant avec des points de vue et des styles très divers, le manga est à même d'intéresser d'autres publics, pour peu que les professionnels sachent quoi proposer à qui. En cela, il peut être une intéressante passerelle entre les générations. ●

Février 2010