

# Le sport dans les mangas shonen

Le sport, cours 6

# Manga shonen, définition

- Bandes dessinées destinées à l'origine aux jeunes garçons, ayant pour but de leur apprendre la persévérance et l'amitié, l'effort individuel et collectif.
- Toutes vertus qu'est aussi supposé fortifier le sport.

# Corpus étudié

- Ashita no Joe. Dessin : Tetsuya Chiba, Scénario : Asao Takamori

L'histoire d'un jeune orphelin voyou très violent, issu d'un milieu misérable (bidonvilles), qui devient un boxeur de premier plan grâce à un entraîneur, ancien boxeur lui-même tombé dans la misère (Danpei, le borgne).

Le ton est souvent mélancolique, dramatique et même tragique, voire contestataire et révolutionnaire (Joe fut un des symboles revendiqué par les étudiants du mai 1968 japonais).



# Corpus (2)

- *Saint Seiya* (en France et dans d'autres pays : Les Chevaliers du Zodiaque), 1986-1990 (adaptation télévisée par le studio Toei, 1986-1989, puis 2002-2003). Œuvre de Masami Kurumada (dessin et texte)
- Dans le Japon des années 1980, quatre frères entrent dans un ordre de Chevalerie destiné à protéger Saori, réincarnation de la déesse Athéna. Ils portent des armures de bronze inspirées des constellations. Ils seront amenés à affronter des adversaires bien plus puissants qu'eux (chevaliers d'Or, dieux) pour la protéger.
- Le ton est épique, tragique, lyrique: des combats menés dépend la survie du monde et de l'humanité.



# Corpus (3)



- *Dragon Ball*, scénario et dessin d'Akira Toriyama (1984-1995)
- *Dragon ball super*, scénario d'Akira Toriyama et Toyotaro, dessin de Toyotaro (2015-2020)
- Séries correspondantes (Toei Animation) : *Dragon Ball* (1986-1989), *Dragon Ball Z* (1989-1996), *Dragon Ball Super* (2015-2018).
- La série suit le destin de Son Goku, pratiquant des arts martiaux amené à affronter des adversaires de plus en plus forts. Si ses premiers adversaires sont déjà dotés de pouvoirs surnaturels (vol, boules d'énergies, métamorphisme...), les derniers sont des mutants, des cyborgs, des extraterrestres ou des dieux capables de détruire des planètes, voire des univers.
- Ton : humour, épique, tragique.

# Problématique et plan

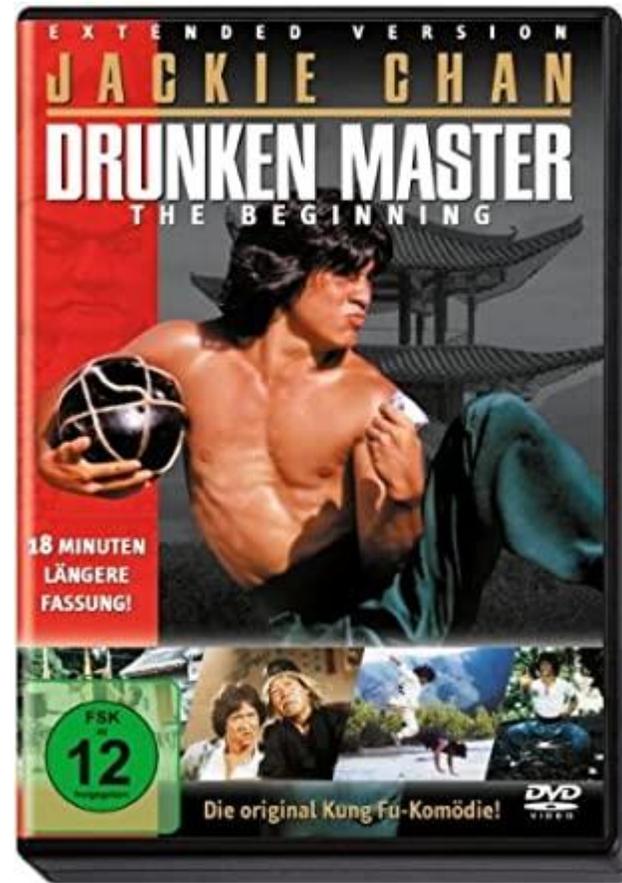
- En quoi ces manga reflètent-ils ou non la réalité du sport ?
- I. La tradition du sport dans le shonen
- II. Des éléments dissonants relativement à la vision habituelle du sport
- III. Une image précise du sport : un jeu sérieux ?

# I. La tradition du shonen sportif

- Le genre shonen a de tout temps développé des histoires en rapport avec les sports.
- *Ashita no Joe* s'inscrit clairement dans le manga de boxe.
- Kurumada, avant *Saint Seiya*, a écrit la série *Ring no Kakero* où des boxeurs apparaissent avec des noms mythologique et des attaques surnaturelles : c'est un peu le brouillon de *Saint Seiya* qui reprendra ce type de combats.



- Dragon Ball s'inscrit dans une tradition mi-sérieuse mi-comique, celle du manga et du film d'arts martiaux, représentée notamment par Jackie Chan (acteur et producteur chinois né en 1954) pour ce qui est du Kung Fu.



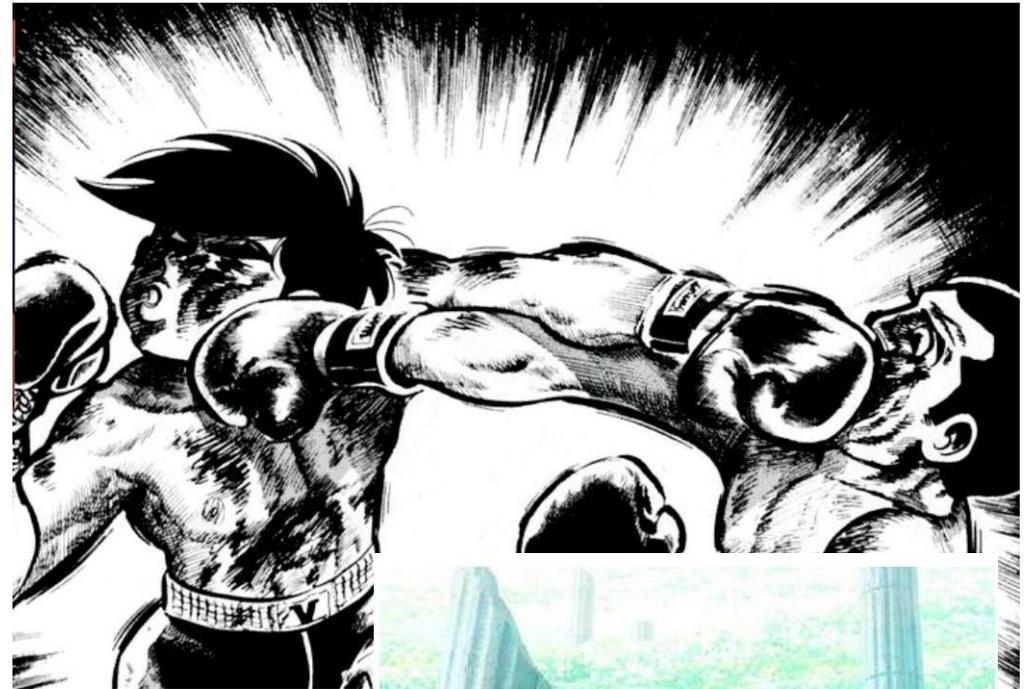
## 2. Les événements sportifs



- Championnat mondial de boxe (Ashita no Joe)
- Tournoi galactique (Saint Seiya), tournoi d'arts martiaux (dragon ball)
- Le contre-la-montre ? Combats en temps limité (traversée du Sanctuaire dans St Seiya, combat sur la planète Namek sur le point d'exploser dans *Dragon Ball*)

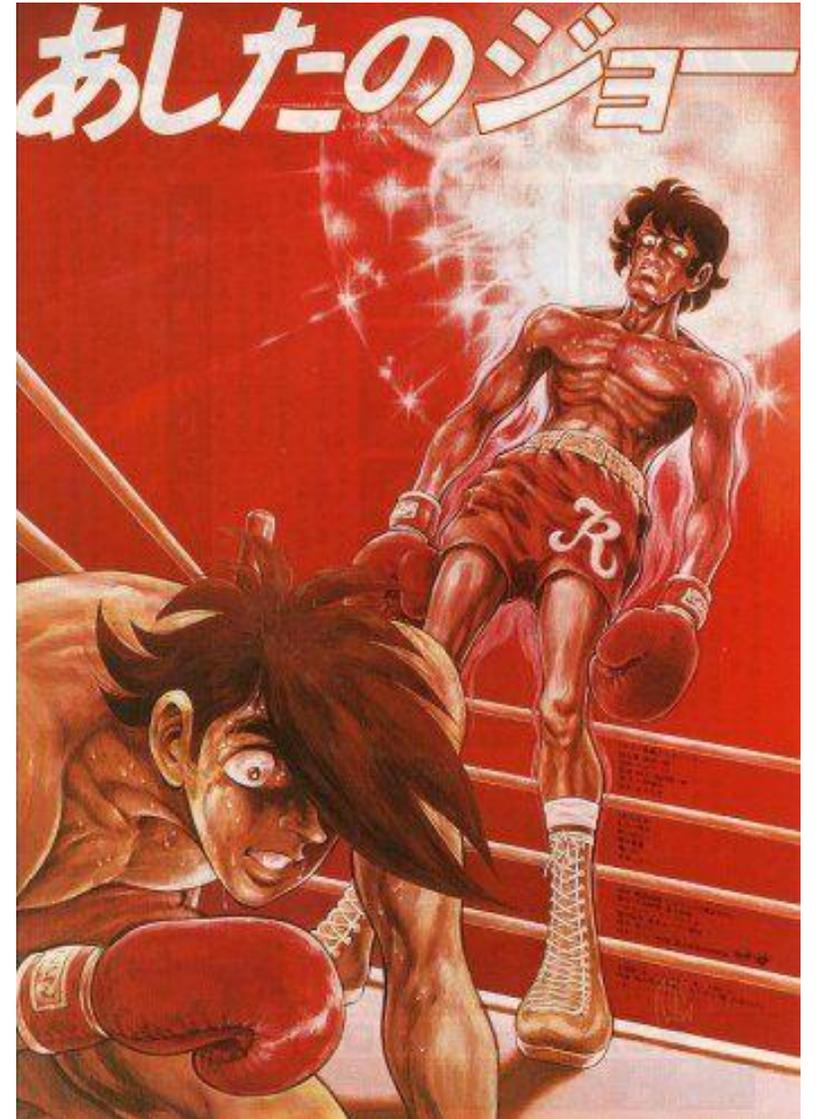
### 3. l'idéal sportif

- L'amélioration des performances
- - Montée en puissance de Joe qui apprend un coup capable de terrasser (voire de tuer) des adversaires plus expérimentés que lui, puis apprend à se défendre correctement, si bien qu'il finit au championnat mondial.
- -Montée en puissance des Chevaliers qui deviennent capable de faire face à des dieux, comme Son Goku.



... mais héros fragiles et humains

- Faiblesses physiques : Joe atteint par l'ivresse de boxeurs (maladie neurologique)
- Faiblesses caractérielles : Joe comme Seiya et Son Goku ont souvent tendance à sous-évaluer leurs adversaires et à se laisser surprendre. Les combats sont souvent dramatiques et désespérés.



## II. Les éléments dissonants relativement au sport réel

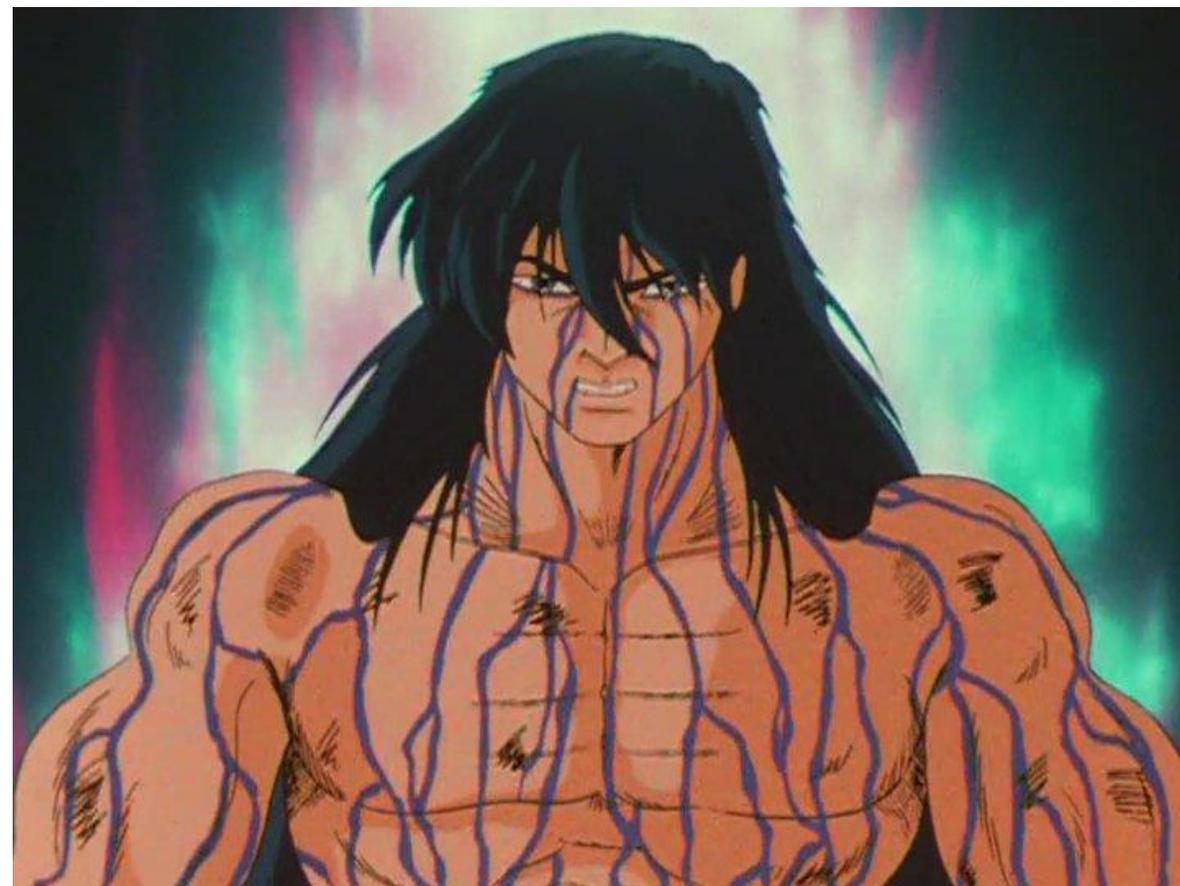
- D'autres éléments tranchent évidemment avec ce que nous connaissons dans la réalité...

# 1. Le mythe de l'ascension sociale brisé ?

- Avec la professionnalisation du sport, nous avons vu que les sportifs professionnels géraient leur carrière comme celle d'un produit (voir cours 4) et étaient en quête de reconnaissance sociale.
- Or, les héros des manga tirent rarement un bénéfice matériel ou social de leur passion :
- - Joe, très agressif, n'arrive pas à s'intégrer à un milieu social plus élevé, contrairement au champion du monde; il ne sait pas communiquer avec la jeune et riche Yoko, qui pourtant l'aime.
- - Son Goku reste pauvre et inconnu bien qu'ayant sauvé plusieurs fois le monde par ses combats
- Les chevaliers ne se battent pas pour le profit mais dans une logique féodale rappelant les samurai japonais (sacrifice de sa vie pour la déesse Athéna).
- = ils se sacrifient pour l'amour de l'art ou d'une cause, restent en marge de la société.

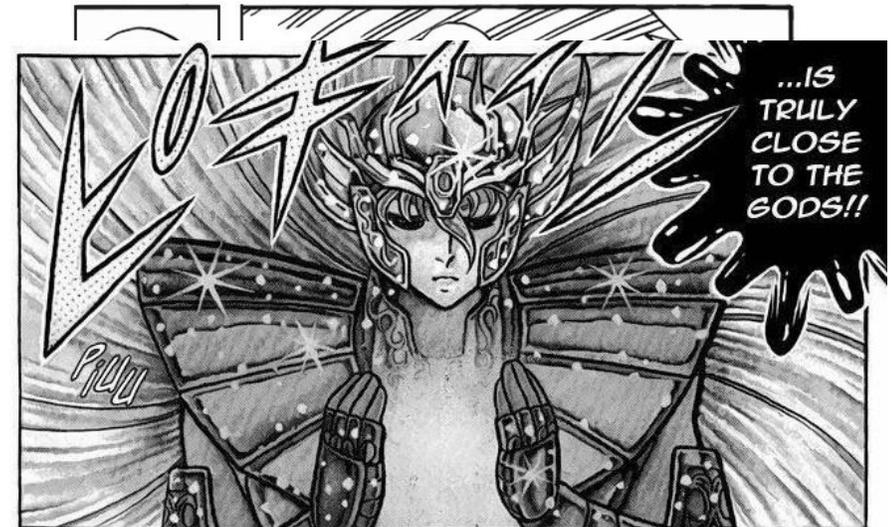
## 2. L'invulnérabilité corporelle

- A part Joe (qui pourtant se relève de blessures fatales), les autres héros encaissent sans broncher des attaques mortelles, et perdent énormément de sang sans mourir.
- Trope stylistique relevant du genre épique : quasi-invulnérabilité corporelle.



# 3. De la progression sportive à la progression spirituelle

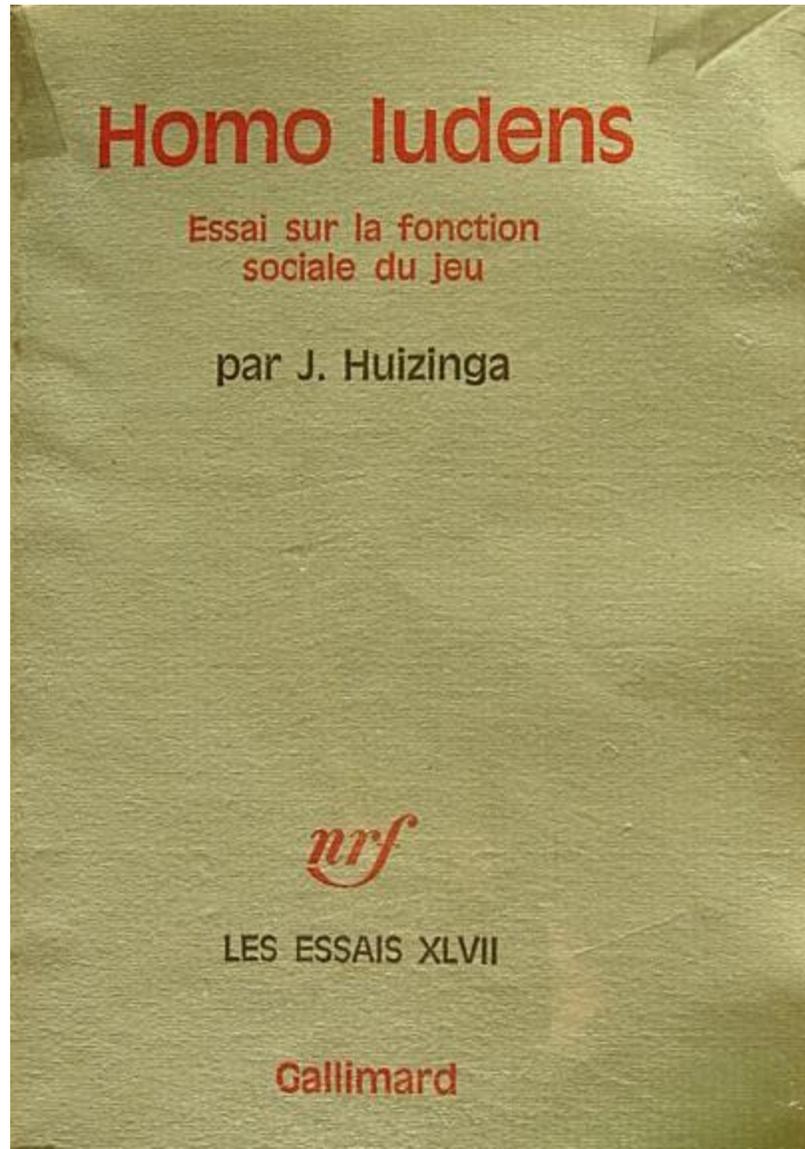
- De plus, dans le contexte de la culture orientale, la maîtrise du corps a des implications d'ordre métaphysique qui rangent les héros en dehors de l'humanité ordinaire et en font des personnages divins, mythiques.
- - sont les disciples d'êtres divins (le dieu de la terre dans dragon Ball)
- - combattent contre des dieux (ex : Ikki contre Shaka- le Bouddha - dans Saint Seiya)
- Inspiration étrangère au sport, d'ordre mythologique et religieux : bouddhisme (le voyage vers l'Occident) pour Dragon Ball, mythologie grecque et bouddhisme pour Saint Seiya. Ordre de valeur bien supérieur à celui du sport ? Accomplissement de l'ensemble de la personne.



# Conclu II

- Ainsi, l'absence de failles physiques et la dimension surnaturelle, de même que l'absence d'insertion sociale ne permettent pas de voir dans la majorité de ces héros (sauf Joe) des sportifs ordinaires.

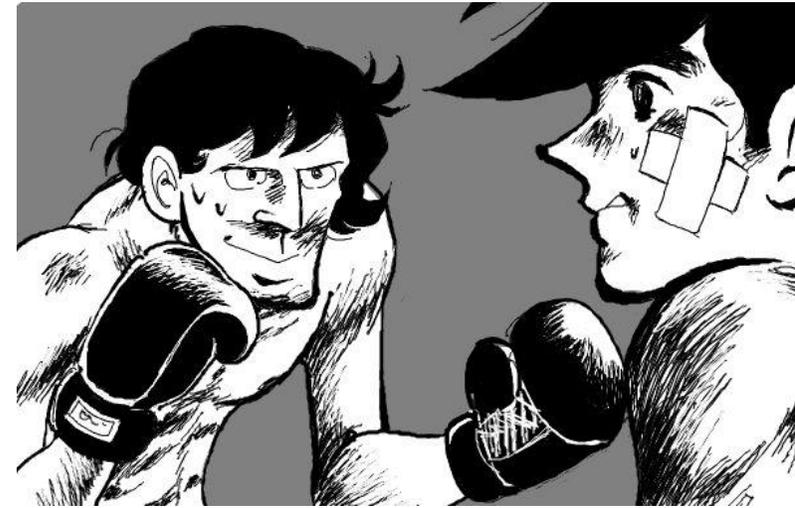
### III. Homo ludens (l'homme qui joue)



- Homo ludens, un essai de Johann Huizinga (historien néerlandais, mort en 1945), qui montre l'importance cruciale du jeu dans la société humaine (que ce soit dans la religion, la guerre...).
- « L'homme est un jouet des dieux ». (Platon)
- Et si finalement l'art de la narration graphique propre au manga, le sport et le monde mythologique avaient en commun une occupation humaine fondamentale : le jeu ?

# 1. Le goût du défi

- Joe, mais aussi Son Goku recherchent le défi pour lui-même, sans essayer de tirer de leur victoire un avantage. (ex : rivalité Joe/Rikishi, Goku/Vegeta)
- Il n'hésitent pas à livrer des combats dangereux mais inutiles, et gardent leur excitation d'affronter un adversaire fort même lorsque beaucoup de choses dépendent de leur victoire (ainsi Son Goku épargne les ennemis pour pouvoir les réaffronter).



## 2. La victoire pas si importante que cela ?

- Les victoires obtenues à plusieurs ou de manière déloyale, par opposition au combat 1 versus 1 (ex : contre Jiren dans Dragon Ball Super, contre Saga dans Saint Seiya).
- Les défaites explicites (Son Goku échoue à deux championnats avant de gagner...)
- Les victoires à l'arrachée ou à la Pyrrhus (Joe qui semble mourir au moment de remporter le championnat mondial...)

Tout cela relativise la victoire au profit de la ténacité et de la persévérances : L'important est de participer... dans le sport comme dans le manga.



# Conclusion

- Si la représentation du sport telle qu'elle existe dans les mangas n'est pas réaliste...
- ... il n'en reste pas moins qu'elle appelle au plaisir fondamental du jeu qui permet de remettre en cause, dans le sourire et l'échange, ses propres limites.