

ONE PIECE

ROMAIN KALISZ

Sur les mers de One Piece
Les trésors de l'aventure
Volume 1
de Romain Kalisz
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 92-597 du 1^{er} juillet 1992 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Textes : Romain Kalisz
Préparation de copie : Anne-Sophie Guénéguès
Relecture sur épreuves : Sylvie Bernard
Mise en pages : Bruno Provezza
Couverture classique : France Mansiaux
Couverture « First Print » : Baptiste Pagani
Montage des couvertures : Marine Paris
Pictogrammes : Frédéric Tomé

Cet ouvrage a visée didactique est un hommage rendu par
Third Éditions au manga *One Piece*.

L'auteur se propose de retracer un pan du manga *One Piece* dans ce recueil unique,
qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu du manga à travers
des réflexions et des analyses originales.

One Piece est une marque déposée de Shūeisha.
Tous droits réservés.

Les visuels de couverture sont inspirés du manga *One Piece*.

Édition française, copyright 2024, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-461-6
Dépôt légal : juin 2024
Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris.

SUR LES MERS DE
ONE PIECE
LES TRÉSORS DE L'AVENTURE - VOLUME 1



SOMMAIRE

Avant-propos	07
Chapitre 0 – Romance Dawn : L’aube d’une grande aventure	15
SECTION 1 : Voyage à Paradis	49
Chapitre 1 – À l’abordage!	51
Chapitre 2 – La princesse et le reptile	93
Chapitre 3 – L’aventure céleste	129
Chapitre 4 – Les portes de la justice	165
Chapitre 5 – The Mugiwara Horror Show	195
Chapitre 6 – Les chemins du héros	211
INTERLUDE : L’adaptation animée	257
SECTION 2 : The World Piece	277
Conclusion	297
Bibliographie	303
Remerciements de l’auteur	311

LA MADELEINE

Novembre 2021. Étourdi par l'air humide et maussade de l'automne, je traverse l'épaisseur de la nuit pour me rendre au cinéma de ma ville, il n'est pas encore 19 heures. Dans les contrées de mon petit coin septentrional de France, les arbres se dénudent promptement sous l'effet rafraîchissant de l'atmosphère, installant alors un décor qui me plonge facilement dans quelque spleen passager. Heureusement, deux amis intimes accompagnent mon bref trajet, et ensemble nous parcourons quelques rues sous une bruine froide, avant de déboucher sur une courte file d'attente. D'un rapide coup d'œil, nous remarquons plusieurs têtes surmontées de chapeaux de paille se détachant de cette foule qui nous entraîne instantanément dans son ambiance chaleureuse et festive : ce soir, comme dans beaucoup de cinémas français, le millième épisode de *One Piece* est porté à l'écran. Je me souviens encore que la diffusion - qui paraissait exceptionnelle puisqu'il ne s'agissait que d'un épisode et non d'un film - avait créé un large engouement médiatique autour du manga. Depuis plusieurs jours, de nombreux journaux et émissions de radio tentaient d'analyser le « phénomène *One Piece* », tandis que tous les grands canaux, des réseaux sociaux jusqu'à la télévision, en avaient fait la publicité et couvraient l'événement. La diffusion de cet épisode suscite par conséquent un enthousiasme grisant chez les spectateurs, et en quelques minutes, je me prête à leur jeu, en troquant ma morosité saisonnière contre l'impatience de découvrir de mes propres yeux l'hommage qui allait être rendu à l'une de mes œuvres fétiches.

Après avoir échangé quelques euros contre mon habituel pot de pop-corn, j'entre dans une salle parfaitement comble, chose plutôt rare dans mon modeste cinéma de province. Mes deux compères et moi, nous nous frayons un chemin dans les allées avant de réussir à trouver trois places disponibles, nous permettant de nous installer sans avoir à être dispersés ; il n'y a désormais plus qu'à attendre tranquillement le début de l'épisode. J'ai toujours été très

friand de ces instants de flottement qui précèdent une séance de cinéma : les lumières se tamisent, l'acoustique se feutre, les derniers spectateurs entrent discrètement tandis que des bruits sourds d'emballages peinent à couvrir un brouhaha modéré. L'excitation cède au ravissement, et chacun semble vouloir maîtriser sa joie pour ne pas trop l'ébruiter. Je profite alors de ce moment pour balayer la salle des yeux afin d'observer furtivement les personnes autour de moi. Sans grande surprise, une majorité du public est composée de lycéens et de jeunes adultes, dont la plupart laissent échapper quelques bribes de discussions enflammées sur le dernier chapitre en date. Je devine aussi d'autres spectateurs bien plus jeunes, manifestement accompagnés de leur père ou de leur grand frère. À bien les regarder, je ne sais pas dire qui des plus âgés ou des plus jeunes semblent les plus heureux d'être présents, tant leurs mines réjouies laissent transparaître leur enthousiasme. Nous pouvons même déceler chez certains d'entre eux une passion commune et familiale, et cette image ne peut que serrer mon cœur, car je n'avais jusque-là jamais vraiment mesuré combien *One Piece* était devenu une œuvre intergénérationnelle. La séance n'a pas encore commencé que déjà je m'abandonne à l'émotion.

Après quelque temps, la salle finit enfin par être plongée dans l'obscurité, annonçant le début de la projection. Marqué par un réflexe de quasi-trentenaire, je croise les bras et me redresse sur mon siège, prêt à analyser froidement les moindres séquences de l'épisode. Mais à ma grande surprise, ce sont les premières notes de *We are!* qui investissent soudainement la salle. Un frisson parcourt alors d'instinct l'ensemble de mon corps. On peut sentir en un éclair que l'air est devenu électrique et que l'excitation de chacun irradie dans toute la salle. Cela fait en effet vingt ans que ce générique - le tout premier - n'a pas été utilisé dans un épisode, et sa mélodie accompagnant les paroles de Gold Roger ne manque pas d'arracher quelques cris de stupeur (et de joie) au public. Durant les premières images du générique, le vieux format 4:3 est même choisi, avant de s'agrandir lentement au 16:9 pour ouvrir le panorama de l'océan. Ce glissement technique a un grand effet sur moi, puisqu'il me plonge en quelques millièmes de seconde dans une profonde nostalgie. Avec cette entrée en matière, l'idée géniale de la production fut de recréer le générique avec les éléments récents du manga, entremêlant ainsi le passé et le présent dans un espace où se bousculent toutes nos années à apprécier l'œuvre. Saisi par la surprise, vibrant à l'unisson avec les autres spectateurs, livré à mes souvenirs, je cède en à peine une minute : mon regard s'humidifie d'une discrète larme de bonheur et de nostalgie.

Un peu plus tard durant la séance, tandis que la projection de ce millième épisode bat son plein, je dérive momentanément mes yeux du grand écran pour les diriger à nouveau vers le public. Des lumières colorées et frénétiques aspergent le visage des spectateurs, dont beaucoup semblent si absorbés par le divertissement qu'ils ne remarquent même plus les sourires enfantins qu'ils

arborent. Cette image m'inspire et fait germer une réflexion qui résonne dans tout mon être : je me demande combien cette salle de cinéma peut compter d'histoires personnelles liées à *One Piece*, au point de pousser autant de gens à sourire si béatement. J'ose imaginer que de la nostalgie est en train de se créer sous mes yeux, et que chaque souvenir renvoie à une tranche de vie, à des moments de joie ou de peine dans lesquels le manga était présent.

En vérité, et avec le recul que j'ai désormais, je dirais que cette image du public absorbé par l'épisode que je garde toujours en mémoire n'est finalement qu'un miroir de ma propre expérience et de mon propre vécu. D'ailleurs, ce souvenir que je viens de vous décrire m'est aujourd'hui très précieux, car il dit beaucoup de mon rapport à cette œuvre vieille de vingt-sept ans ; une œuvre qui a pris le temps d'infuser dans un grand nombre de cœurs.

Vingt-sept ans... Cela correspond, à quelques années près, à l'entièreté de ma vie déjà vécue. Je n'ai donc presque connu qu'un monde où *One Piece* a existé, et qui n'a pas encore trouvé sa fin au moment où j'écris ces lignes. Comme beaucoup de lecteurs, j'ai découvert ce manga assez tardivement, en prenant le train en marche, il y a un peu plus de dix ans. Et comme nombre d'entre vous, j'ai également construit énormément de souvenirs autour de cette œuvre. Jouons ensemble les nostalgiques : je pourrais commencer par vous raconter les moments de délice de cet enfant qui, attendant chaque semaine de voir à la télévision le nouvel épisode de l'arc de la « Guerre au sommet », trompait l'ennui en reproduisant les combats avec ses Lego ; il me serait aussi possible de vous citer cet adolescent qui voit dans chaque chapitre hebdomadaire et dans chaque tome trimestriel, autant de bouffées d'oxygène et d'aventures pour s'échapper, le temps d'une lecture, de son morne quotidien scolaire ; je pourrais, enfin, vous décrire les moments de cet étudiant qui, baignant dans les premières chaleurs printanières et dans les effluves de son thé floral, se laissait bercer dans son petit appartement sur les mélodies du générique *Bon Voyage*. Aussi agréables soient-ils, ces souvenirs que je viens de vous livrer ne m'appartiennent en réalité pas tous, ils sont ceux d'autres lecteurs ayant accepté de partager avec moi leur vécu. Mais peut-être, comme moi, ressentez-vous également une sensation de déjà-vu à l'égard de ces moments que vous regardez désormais avec tendresse. Cette sensation, c'est l'effet du temps qui passe, de ces choses qui s'écoulent et flétrissent, mais qui tissent un lien invisible entre vous, moi, et tous les autres lecteurs. Au fond, cette nostalgie n'est pas uniquement la dernière étincelle de vie des époques prêtes à mourir. Ce n'est pas seulement le tombeau de la jeunesse ni même un flambeau s'affaiblissant, jalousement gardé par des Vestales vieillissantes. Cette flamme qui traverse le temps peut également être une formidable source d'énergie fédératrice, féconde et nourricière. C'est précisément animé de cette puissante ardeur que j'ai écrit l'essai que vous tenez actuellement entre les mains, travail passionné d'un lecteur qui, comme vous, ne manque pas d'aimer *One Piece*.

L'APPEL DE L'AVENTURE

Au cœur des circonvolutions étranges du destin – pour peu que l'on y croie –, s'est un jour présentée à moi l'opportunité d'écrire sur *One Piece*. Remontons ensemble en 2020.

Grâce à leur très bon ouvrage *Berserk: À l'encre des ténèbres* (2019), je connaissais déjà la grande qualité du travail de Third Éditions, et je m'étais déjà surpris à me rêver en Quentin Boëton (Alt236), dont la plume passionnée avait su donner vie à une exégèse gorgée de mort. Désir refoulé par le quotidien d'une vie qui va vite et qui ne fait qu'accélérer, je m'étais inconsciemment refusé l'ambition d'écrire à mon tour. Il me fallait pourtant sortir de cet hiver créatif, et c'est justement au début du printemps que tout changea pour moi. Souvenez-vous de cette année 2020 : les arbres et les pandémies bourgeonnaient en même temps.

Tandis que les semaines de confinement défilaient les unes après les autres, le temps semblait s'écouler bien plus lentement que d'ordinaire au point de me fatiguer d'ennui. Parfois, il me prenait d'observer avec découragement ma débordante pile de livres à lire, en me disant que j'avais désormais tout le loisir pour dévorer ces ouvrages. Pourtant, la simple idée de m'adonner à une lecture orgiastique pour tuer le temps me rebutait terriblement : cette pile de livres symbolisait une forme d'injonction au repos que je m'étais imposée lorsque j'étais trop pris par le travail. Comme un touriste qui économise et projette de se livrer aux plus artificielles croisières, j'avais accumulé tous ces livres dans le seul but hédoniste de me libérer l'esprit et de fuir – un jour – les mornes rituels du train-train quotidien. J'aime lire, mais jamais de force. Il y avait cependant, dans cet enchevêtrement bigarré de bouquins, un objet qui se détachait des autres : un autre livre *made by* Third Éditions. Me délestant de la pesanteur des heures trop épaisses, l'objet m'arracha de l'ennui et fit naître en moi une envie irrépressible, comme un appel du large rempli de promesses et capable de m'extraire de la routine de l'être. Plutôt que de lire à m'en anesthésier l'esprit, je décidai enfin de me donner une chance d'écrire : ce fut l'aube d'une grande aventure.

J'entrevois déjà les plaisirs et les périls de cette entreprise qui allait me réclamer du courage et de l'énergie ; mais n'est-ce pas cela, au fond, le sel de la vie ? Tel un apprenti marin jouant maladroitement du cordage pour gonfler ses voiles, je quittais ma confortable terre pour rejoindre l'inconnu. Chemin faisant, et après quelques essais fructueux, Third Éditions me proposa un jour d'écrire pour rendre hommage à *One Piece*. Je dois vous avouer qu'au moment où je pris connaissance de cette proposition, je fus pris d'une fièvre d'excitation. D'abord, parce que je touchais enfin du doigt ce rêve d'écriture. Mais surtout aussi parce que *One Piece*, vous l'avez compris, est ma madeleine de Proust, alors imaginez combien j'ai pu ressentir de joie et de fierté à l'idée d'écrire sur elle. Mais accepter cette épreuve et s'attaquer à *One Piece* représentait un

véritable défi, et je devinais d'avance la montagne de travail que j'allais devoir abattre pour me rendre digne du manga d'Eiichiro Oda et de ses lecteurs. Il faut bien reconnaître que cette épopée maritime n'est pas une mince affaire, car elle est devenue au fil du temps une œuvre gargantuesque.

En plus de son millier de chapitres et d'épisodes, *One Piece* ne fait pas l'économie de références culturelles, littéraires et cinématographiques, sans oublier de multiplier les personnages, les intrigues et les sous-intrigues, le tout dans un vaste univers à dimension mondiale. Les thèmes abordés ne manquent d'ailleurs pas de gravité, ne réduisant pas le récit à une simple accumulation de péripéties désarticulées : la question du pouvoir, le regard sur les sciences, la place de la nature ou encore une réflexion sur l'aventure et la liberté sont au cœur même du manga. Enfin, à cette vertigineuse densité s'ajoute le fait que le récit n'est pas clos, laissant l'œuvre terriblement vivante. Cette vivacité est le fait d'une communauté de lecteurs passionnés, assidus et dynamiques, qui a permis à *One Piece* de se hisser au sommet de sa popularité mondiale, tout particulièrement en France : vidéos théories sur YouTube, analyses de chapitres sur les réseaux sociaux, discussions sur les forums, événements dans les cinémas et les conventions, ou encore rendez-vous de lecteurs dans les grandes villes alimentent l'incroyable engouement de cette œuvre-monde. Fort de sa communauté, le manga fut même élu, après un très large vote, deuxième livre favori des Français en 2022, d'après un sondage mandaté par France Télévisions ! Très loin devant des monuments de la littérature tels que *l'Étranger* d'Albert Camus ou *1984* de George Orwell ! C'est dire combien ses fans ont su donner une belle vitrine à ce manga désormais ancré dans les pratiques culturelles des plus jeunes tranches de la population française. Par conséquent, l'émulation autour de cette œuvre s'avère grisante, et l'idée de pouvoir partager cette passion avec autant d'autres lecteurs est à mon sens un véritable trésor. C'est donc tout naturellement que j'ai voulu rendre hommage à *One Piece* à travers ce livre, qui n'est qu'une énième modeste contribution d'un amoureux de l'œuvre pour continuer à la faire vivre.

De ce fait, larguons les amarres vers Grand Line, et lançons-nous sans plus tarder dans l'exploration de cette histoire débordant de mystères, de secrets à percer et de trésors d'imagination à déterrer. Toutes voiles gonflées, je vous invite à nous jeter furieusement dans mille périples, et à suivre ensemble les dangereux sillons laissés par Luffy dans l'océan ! Mais avant de prendre la mer, permettez-moi de vous donner quelques indications sur la nature du voyage qui nous attend.

Loin d'être une cartographie d'un monde qui prétendrait à l'exhaustivité, cet essai n'a tout d'abord pas pour but de vous faire l'inventaire de l'univers dans ses moindres détails. Si nous prenons cette impérieuse précaution, c'est avant tout pour éviter de noyer notre réflexion dans la surabondance de personnages, de lieux et d'objets dont *One Piece* ne manque manifestement pas.

Par ailleurs, le livre que vous tenez entre vos mains n'est pas non plus une somme critique de l'œuvre, dont le but serait d'en souligner grassement les défauts et d'en scander vivement les mérites : en écartant tout jugement personnel, qui n'engagerait finalement que moi, nous tenterons de parvenir à une meilleure compréhension de l'œuvre et de ses enjeux. Enfin, si l'excitation nous gagne à l'idée de naviguer à nouveau autour de Grand Line, nous ne devons pas céder au chant des sirènes, car une mise en garde s'impose au voyageur trop impatient : les voies de l'auteur qui nous intéresse sont périlleuses, capricieuses et parfois même impénétrables, et il serait de mauvais ton de prétendre pouvoir élucider toutes ses intentions à travers la construction de son récit. Certaines vérités nous échapperont, et seul le temps leur apportera - peut-être - quelques réponses.

Dans le respect de ces garde-fous, ces pages vous emmèneront donc au cœur d'un long voyage interprétatif de l'œuvre, porté par ce vent de liberté et de plaisir qui anime n'importe quel lecteur. Une création artistique, rappelons-le, a toujours un caractère un peu farouche, car elle n'appartient plus totalement à son créateur une fois qu'elle a quitté sa plume pour rejoindre les mains du public. Et c'est précisément lorsque l'œuvre gagne son audience et qu'elle est placée sous ses yeux que la magie s'opère : l'imagination se déroule, les sentiments germent, la nostalgie se fabrique, nous tentons d'en deviner les contours et nos représentations culturelles interprètent - même inconsciemment - ce que nous lisons. C'est exactement de cette façon que je souhaite aborder *One Piece* : comme une création si riche qu'elle peut nous emmener plus loin qu'elle-même. Pourtant, il existe toujours le risque de tomber dans le piège d'une analyse zélée, qui ferait sombrer tous mes raisonnements dans la surinterprétation superflue. Afin d'éviter cet écueil, notre relecture de l'œuvre reposera autant que faire se peut sur des faits précis du manga, sur des éléments de contexte de sa création ainsi que sur un grand nombre d'interviews de son auteur. Cet essai est par conséquent le résultat de centaines d'heures de recherches passionnées, de tentatives de traduction, de tasses de café et d'échanges enflammés avec d'autres amoureux de l'œuvre, qui se reconnaîtront probablement en lisant ces lignes. C'est pourquoi je vous invite à guetter les innombrables notes de bas de page de ce livre, véritable mine d'informations complémentaires qui empêchent toute dérive de notre voyage.

Enfin, permettez-moi de conclure que les routes menant à l'aventure sont infinies, et qu'il existe à ce titre autant de voyages que de voyageurs. L'exploration de *One Piece* que je vous propose n'est donc pas univoque et ne prétend pas non plus faire figure d'autorité, car peut-être en avez-vous un autre regard ou une autre vision qui viendraient tout autant enrichir l'œuvre. Ce manga, nous le partageons, et je serais ravi, un jour, de pouvoir échanger avec vous.

Il est temps de prendre le large !



*Ô Mort, vieux capitaine, il est temps ! Levons l'ancre !
Ce pays nous ennuie, ô Mort ! Appareillons !
Si le ciel et la mer sont noirs comme de l'encre,
Nos cœurs que tu connais sont remplis de rayons !*

*Verse-nous ton poison pour qu'il nous reconforte !
Nous voulons, tant ce feu nous brûle le cerveau,
Plonger au fond du gouffre, Enfer ou Ciel, qu'importe ?
Au fond de l'Inconnu pour trouver du nouveau !*

« Le voyage », *Les Fleurs du mal*, Charles Baudelaire (1859)

L'auteur : Romain Kalisz

Biberonné à *Dragon Ball* et aux cartes *Yu-Gi-Oh*, cet enfant des années 2000 prolonge son adolescence en se passionnant pour les grands titres de manga shônen au moment d'entrer à l'université. Après des études de droit administratif, puis d'histoire-géographie, Romain se tourne vers l'enseignement en REP, qu'il partage désormais avec l'université, où il y enseigne les relations internationales. Passionné de tout, spécialiste de rien, écumeur de forums et bidouilleur de magazines scolaires, Romain veut donner à la pop culture ses lettres de noblesse, et dédie pour cela ses plus belles pages à Third Éditions.



CHAPITRE 0 – ROMANCE DAWN : L'AUBE D'UNE GRANDE AVENTURE

Notre aventure débute un premier janvier. Au Japon, comme ailleurs dans le monde, on célèbre le passage vers la toute nouvelle année 1975, ce qu'on appelle là-bas l'*oshogatsu*. Moment fort pour tous les Japonais, le Nouvel An fait tinter de 108 coups les cloches des temples, où l'on se presse pour prier à la prospérité de cette année qui commence. Le premier janvier au Japon constitue donc le symbole du renouveau, et nombreuses sont les traditions qui accompagnent cette idée de changement : on purifie la maison, on remplace les objets usés ou encore on règle les dernières dettes. Mais chez le couple Oda, à Kumamoto, ville côtière sur l'île de Kyushu située tout au sud du Japon, le renouveau dépasse la tradition : leur premier fils, Eiichiro, pointe le bout de son nez en ce premier jour de 1975. Et quel renouveau ! Une naissance lors de l'*oshogatsu*, dit-on, est le signe d'heureuses promesses.

Toutefois, avant de devenir l'auteur de l'œuvre intemporelle que nous connaissons, Eiichiro Oda a d'abord été un enfant des *eighties* japonaises. Cette jeunesse, à laquelle il appartient, hérite des très nombreuses transformations qui ont modifié en profondeur toutes les strates de la société et de l'économie japonaises depuis les années 1950. Pour mieux comprendre dans quel terreau le jeune Eiichiro va grandir, remontons d'abord le fil de quelques années.

L'ÂGE D'OR DU MANGA

Au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, le souvenir des atrocités vécues hante les populations qui ont besoin de neuf afin de surmonter leurs traumatismes. Répondant au besoin de se reconstruire, la plupart des pays développés s'engagent alors dans une formidable croissance économique longue de plusieurs décennies. À Kumamoto, comme dans le reste d'une grande partie du Japon, on entre dans cette florissante prospérité dès le début des années 1950. Les familles japonaises cherchent à panser les blessures du passé en s'ouvrant à une culture matérialiste impulsée par l'État, mais surtout par l'occupant américain. Présents au Japon jusqu'en 1952 pour s'assurer de sa transition démocratique, les États-Unis commencent en effet à véhiculer

massivement les images idéalisées de la culture américaine dans la société nipponne. Cette américanisation de la société se retrouve d'abord au sein des familles, qui deviennent de plus en plus avides de modernité. Fer de lance de cette prospérité si caractéristique des années 1950, les « trois talismans » (*sanshu no shinki*) investissent soudainement tous les foyers nippons : lave-linge, réfrigérateur, aspirateur. Ce nouveau triptyque, joyau du monde moderne, pose les bases du consumérisme japonais tel qu'on le connaît aujourd'hui.

En parallèle, les bambins des *fifties*, très nombreux, car issus du baby-boom, ressentent un fort besoin de se divertir. Pour s'occuper l'esprit, ils se tournent vers le manga, source d'inépuisables récits aux vertus éducatives. Ces histoires étaient essentiellement condensées dans des magazines mensuels à destination des plus jeunes, les *gakushi*, et dans de petits livres rouges très populaires chez les enfants, les *akahon*, dans lesquels Osamu Tezuka, le « dieu du manga » a d'ailleurs fait ses premières armes. Cependant, à la fin des années 1950, nos jeunes écoliers sont sur le point d'entrer au collège. Pour accompagner ce formidable réservoir de consommateurs, il faut transformer l'offre de divertissement afin de la rendre régulière : c'est la naissance des premiers magazines hebdomadaires et en libre accès, concurrençant les magazines mensuels par abonnement. Les deux premiers magazines - le *Shōnen Sunday* et le *Shōnen Magazine* - sont tous deux publiés le 5 avril 1959, respectivement par les entreprises Shōgakukan et Kodansha, celles-ci étant aujourd'hui parmi les plus grandes maisons d'édition du Japon. Cette date de lancement n'est d'ailleurs pas le fruit du hasard, puisqu'elle correspond à la rentrée scolaire des jeunes Japonais, celle-ci coïncidant avec l'arrivée du printemps. Les bourgeons du manga contemporain sont en train d'éclore et c'est là le début d'une grande aventure qui nous conduit jusqu'à aujourd'hui.

Lorsqu'elle entre dans les années 1960, la société nipponne semble vibrer tout entière devant ce « miracle économique ». Au cours de cette décennie, les foyers découvrent trois nouveaux joyaux, les « 3 C » qui désignent la voiture (*car*), le climatiseur (*cooler*) et la télévision en couleurs (*color TV*). Trois éléments rendus indispensables et devenus accessibles grâce à l'enrichissement de la classe moyenne japonaise. À ce moment-là, le paradigme d'un nouveau Japon nous apparaît clairement : c'est le début d'une véritable société de consommation.

Et qui dit société de consommation dit forcément société de divertissement. Des airs de musique inconnus commencent ainsi à se faire entendre, rappelant à chacun la pénétration de la culture américaine dans la vie quotidienne des Japonais. On commence à écouter The Ventures et à danser sur Elvis Presley, ce dernier trouvant un deuxième marché au Japon après sa terre d'origine. Nous en parlions, c'est aussi un moment où la télévision couleur s'installe dans le quotidien des foyers nippons. Les programmes diffusés à la télévision, outre l'information, se destinent alors autant à la ménagère qu'aux enfants.

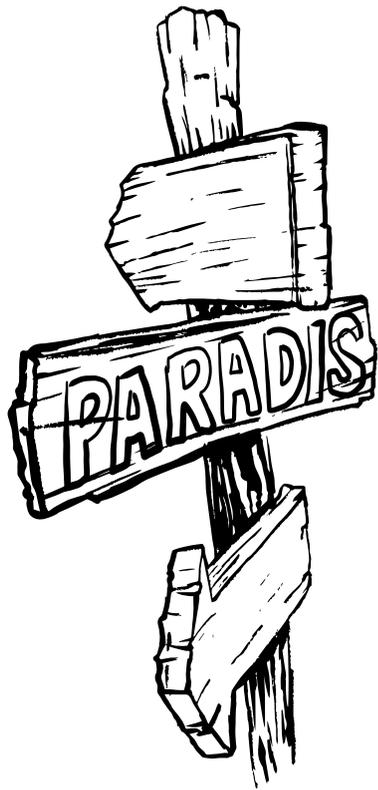
On voit ainsi apparaître à la télévision les premiers *tokusatsu* (littéralement, « effets spéciaux »), un format de contenus cinématographiques et popularisés avec *Godzilla* (1954), faisant usage d'effets pyrotechniques spectaculaires. Les jeunes Japonais suivent dès 1966 les premières aventures - en couleurs - d'Ultraman, un extraterrestre costumé qui aide l'humanité à vaincre des *kaiju*, des monstres géants venus d'ailleurs. Afin de distraire tous ces enfants, on voit enfin, tout au long des années 1960, une véritable transformation dans la façon dont sont pensés les mangas.

Tout d'abord se développent à la télévision japonaise les premières séries d'animation, avec en tête *Astro Boy* (1963) d'Osamu Tezuka. Réalisée en noir et blanc, la série passionne les plus jeunes ; elle obtient des records d'audience jamais égalés. D'autres séries d'animation chercheront également à capter l'engouement des enfants et des collégiens, en proposant notamment des programmes en couleurs, beaucoup plus attrayants. Parmi les plus connus au Japon, nous pouvons par exemple penser à *Speed Racer* (1967) ou encore le *Roi Léo* (1967), qui « inspirera » beaucoup les studios Disney quelques décennies plus tard¹. La particularité de ces séries d'animation est qu'il s'agit en réalité d'adaptations, puisque, à leur origine, on retrouvait bien des mangas : *Speed Racer* (1966) a été créé par Tatsuo Yoshida tandis qu'*Astro Boy* ou *Roi Léo* (1950) furent dessinés par Osamu Tezuka en personne. Désormais, les mangas sont portés à l'écran, pour le plus grand bonheur des enfants fascinés de voir leurs héros enfin animés.

En plus de la télévision, les jeunes collégiens dévorent chaque semaine leur magazine, dont l'offre se développe nettement durant les années 1960 : après le *Shōnen Magazine* et le *Shōnen Sunday* (1959), paraissent le *Shōnen King* (1963) et, surtout, le *Weekly Shōnen Jump* (1968). Les collégiens attendent avec impatience leur hebdomadaire, qu'ils se procurent maintenant avec leur propre argent de poche. D'autant qu'il y en a pour tous les goûts, puisque même les collégiennes ont dorénavant leurs magazines, avec le lancement de *Margaret* (1962) édité par Kodansha ou de *Shōjo Friend* (1963) édité par la Shūeisha.

À ces évolutions dans la façon de consommer le manga, il faut ajouter que cette décennie représente également un revirement dans les thèmes qui y sont abordés. Et pour comprendre ce changement, il nous faut d'abord interroger le contexte, puisque la fin des années 1960 est particulièrement troublée au Japon, qui a, lui aussi, connu son « Mai-68 ». De très violentes contestations traversent les grandes villes du pays, mêlant les ouvriers, la classe moyenne et les étudiants, dont ces derniers, armés de piques et coiffés de casques,

1. À la sortie du film *Le Roi Lion* (1994), les studios Disney ont été accusés d'avoir plagié l'œuvre de Tezuka. Le public japonais a en effet soulevé de très nombreuses similitudes entre les deux œuvres, mais l'affaire n'a jamais été portée devant la justice.



SUR LES MERS DE

ONE PIECE

LES TRÉSORS DE L'AVENTURE - VOLUME 1

SECTION 1 : VOYAGE À PARADIS

CHAPITRE 1 – À L'ABORDAGE !

Au sein des bureaux de la Shūeisha, à l'étage où les éditeurs des séries *shōnen* se réunissent, l'ambiance ne déborde pas de joie et on ne partage pas l'enthousiasme du jeune Eiichiro Oda, qui vient tout juste d'obtenir sa première sérialisation ! Depuis 1995, les ventes de l'hebdomadaire *Weekly Shōnen Jump* sont en chute libre, et la maison d'édition comprend que c'est la fin de l'âge d'or de son magazine phare. L'effondrement est tel qu'en à peine deux ans, ses ventes ont chuté du tiers de ses acheteurs habituels, passant de 6,53 millions d'unités écoulées au meilleur de l'année 1995 à « seulement » 4,15 millions au cours de l'année 1998¹. Si les chiffres restent objectivement satisfaisants, cette chute de plus de 30 % est difficile à accepter pour la Shūeisha, qui s'inquiète désormais de l'avenir de son magazine. Surtout que les concurrents au *Jump* continuent, eux, de progresser dans leurs ventes, dévorant au passage les parts de marché. C'est particulièrement le cas du *Weekly Shōnen Magazine*, édité par Kodansha, qui devient le leader du marché en 1998, mettant fin aux vingt-quatre années de domination de la Shūeisha². Une situation que se rappelle Oda, touché directement par cette atmosphère : « Je me souviens que la couverture du *Jump* dans lequel ma série a commencé est apparue en une d'un journal. On y voyait la couverture avec mon dessin de *One Piece* et le titre : « Le *Weekly Shōnen Magazine* surpasse le *Jump* ! » Ce n'était pas ma faute, mais je me souviens que cela m'avait beaucoup frustré³. »

Que s'est-il donc passé en 1995 pour que le *Weekly Shōnen Jump* perde, de façon si spectaculaire, tant de fidèles lecteurs ? La réponse tient d'abord en deux mots : *Dragon Ball*. Monument du manga, la fin de *Dragon Ball* en 1995 porte un véritable coup au magazine, qui n'arrive pas à proposer d'alternative aux lecteurs les plus assidus. Surtout, les effets de la perte de cette poule aux œufs d'or se renforcent encore quand, l'année suivante, le manga *Slam Dunk*

1. Chiffres produits par la Japan Magazine Publishers Association (JPMA) ; les chiffres avancés correspondent aux numéros du Nouvel An, qui sont généralement les meilleures ventes de l'année.

2. Avec 4,55 millions d'exemplaires vendus au meilleur de l'année 1998.

3. Interview croisée entre Gosho Aoyama et Eiichiro Oda, *Weekly Shōnen Jump*, 2022.

de Takehiko Inoue se conclut également. En l'espace de deux ans, le *Weekly Shōnen Jump* perd donc ses deux œuvres les plus populaires, faisant admettre à la Shūeisha toute la fragilité de son magazine vedette. Et ce ne sont pas des œuvres telles que *Jojo Bizarre's Adventure* ou encore *Yu-Gi-Oh*, publié depuis 1996, qui parviennent à redresser la barre, malgré leur popularité auprès du lectorat du magazine. De plus, comme un malheur n'arrive jamais seul, le coup porté à l'hebdomadaire se conjugue au tournant de l'année 1998 avec le difficile contexte économique japonais.

Depuis 1990, le Japon est en effet entré dans une longue période de récession et de déflation, voyant se multiplier les plans sociaux, le chômage et la précarisation du travail. L'ère bénie du miracle japonais éclate telle une bulle, touchant aux économies et au portefeuille des habitants, transformant de ce fait leurs modes de consommation. Si l'on s'autorise toujours à dépenser, on le fait désormais avec prudence, comme en témoigne par exemple le développement des *Hyaku-Yen Shops*, ces magasins où tous les articles sont à 100 yens ou moins, et donnant l'illusion aux foyers de conserver leur niveau de vie précédant la crise⁴. L'argent de poche donné aux enfants et aux adolescents s'allège également, leur imposant de déterminer de nouvelles façons de consommer, au détriment de la stratégie mercantile qui avait tant profité aux magazines hebdomadaires.

C'est l'ensemble des magazines qui pâtissent de ces nouvelles habitudes de consommation : tandis qu'il y avait encore 1,35 milliard de magazines en circulation en 1995, ils ne sont désormais plus que 170 millions en 2020. À l'inverse, les ventes des *tankōbon*⁵ restent stables dans le temps, malgré quelques ralentissements selon les années⁶. Un véritable revirement du comportement des lecteurs est à l'œuvre, ces derniers préférant se détourner de plus en plus des périodiques pour préférer les *tankōbon*, bien moins chers et de meilleure qualité⁷. Ce sont donc de profondes mutations que subit le paysage de l'industrie du manga durant cette décennie.

Face à tous ces enchaînements malheureux, la Shūeisha a dû se mettre en quête d'un successeur à *Dragon Ball*, qui serait capable de remettre à flot les ventes de son magazine : « Quand j'ai commencé la sérialisation de *One Piece*, *Dragon Ball* s'était terminé deux ans avant. Ça a été un choc pour nous tous et c'est devenu une époque où tous les débutants ont commencé à se battre pour le créneau qu'occupait *Dragon Ball*. Pendant deux ans, on était détruits

à toujours être comparés à *Dragon Ball*, mais j'y ai finalement survécu⁸ », se rappelle douloureusement Oda. De nombreux aspirants mangakas se sont par conséquent bousculés pour proposer une nouvelle vision du magazine, n'hésitant pas à jouer des coudes pour atteindre les meilleures places dans les sondages de popularité auprès des lecteurs. Ce contexte de compétition exacerbée par la peur de se faire retirer sa publication a beaucoup marqué notre auteur : « Ils nous mettent en compétition. Si tu dessines quelque chose de mauvais, ça finit par devenir un simple *one-shot*. Je pense que le *Jump* montre probablement les sondages aux auteurs pour provoquer leur combativité⁹. »

Les mangas se nourrissant des évolutions de la société nipponne, les mangakas se sont alors mis à proposer de plus en plus d'histoires capables de fidéliser ces jeunes lecteurs désireux de consommer désormais rapidement et à moindres frais. C'est ainsi qu'a débuté, en cette fin des années 1990, l'ère des séries préfabriquées. Voulant reproduire le succès du désormais achevé *Dragon Ball*, les auteurs ont cherché à appliquer les mêmes recettes, avec des héros, des alliés et des quêtes donnant l'impression de toutes se ressembler. Entre 1997 et 2000, ils sont trois autres auteurs à batailler pour obtenir les grâces d'un *Weekly Shōnen Jump* pourtant périliclitant : Yoshihiro Togashi, s'illustrant avec *Hunter × Hunter* en 1998 ; Hiroyuki Takei, ayant quitté son travail d'assistant auprès de *Kenshin le vagabond*, propose son manga *Shaman King* également en 1998 ; enfin, Masashi Kishimoto entame *Naruto* au courant de l'année 1999. Mais de tous ces jeunes auteurs à qui l'on confie le renouveau du magazine, c'est Eiichiro Oda qui le premier ouvre la voie durant l'été 1997.

La couverture du *Weekly Shōnen Jump* du 22 juillet 1997 titre dans une petite vignette : « Voici la première publication dans ce magazine d'un nouveau talent, Eiichiro Oda ! » Au cœur de cet été, l'aventure débute pour notre auteur, et les lecteurs du magazine rencontrent dès la première page l'illustre Gold Roger qui, sur l'échafaud, invite tous les pirates du monde à participer à cette vaste quête pour dénicher le plus grand trésor de tous les temps, le One Piece. Une invitation au voyage, faisant se déverser sur toutes les mers du monde une grande vague de piraterie. Le lectorat, sensible à cet enthousiasme, se prend rapidement de passion pour les tribulations de Luffy, le jeune héros au chapeau de paille, qui décide de courir les océans pour dénicher le fabuleux trésor et devenir le « roi des pirates ». Le succès de ce nouveau *shōnen* est au rendez-vous, et l'œuvre est rapidement touchée par une vive popularité, l'érigeant régulièrement aux meilleures places des sondages de lecteurs¹⁰

4. 100 yens en 1992 correspondent à 3 francs de la même année. En termes de pouvoir d'achat, une baguette de pain coûtait en moyenne 3,80 francs en 1992. Les objets vendus dans ces magasins étaient donc très peu chers.

5. Au Japon, les volumes reliés sont désignés par le terme *tankōbon*. Ils compilent généralement l'équivalent de dix chapitres prépubliés dans les magazines hebdomadaires.

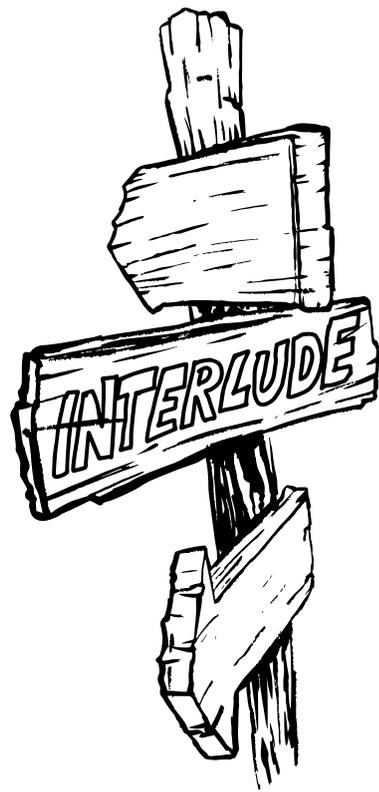
6. Analyse sur l'évolution du marché du manga dans la revue spécialisée *Tsukuru* parue en mai 2021.

7. Un *tankōbon*, ou volume relié, est moins cher que dix magazines hebdomadaires combinés.

8. Entretien avec Goshō Aoyama, *Weekly Shōnen Jump*, 2022.

9. *Ibid.*

10. Au cours des cent premiers chapitres (juillet 1997-août 1999), les sondages de popularité attribuent à *One Piece* dix-huit fois la première place, cinquante-cinq fois la deuxième place et quatorze fois la troisième place.



SUR LES MERS DE

ONE PIECE

LES TRÉSORS DE L'AVENTURE - VOLUME 1

INTERLUDE :
L'ADAPTATION ANIMÉE

LE ROI DES ÉCRANS

Notre exploration de l'univers de *One Piece* manquerait un peu de piquant si nous ne nous lancions pas à l'abordage de sa si célèbre adaptation animée ! Au sein de l'industrie du manga, la transposition du papier vers l'écran représente une étape obligatoire pour toute œuvre qui aspire à séduire un plus grand public. Cependant, loin d'être seulement conçue comme un simple produit mercantile, toute transposition animée doit se voir également considérée comme une création à part entière, avec ses artistes, ses contraintes, ses partis pris et - n'ayons pas peur des mots - sa magie propre. Ainsi, de la même façon qu'Eiichiro Oda se souvient avec nostalgie avoir découvert le monde de *Dragon Ball* grâce à la télévision, nous pourrions être nombreux à admettre avoir plongé dans *One Piece* par le biais de sa version animée. Par conséquent, en plus de représenter une formidable porte d'entrée vers le manga, il peut être admis que les adaptations fassent partie d'un tout qui vient compléter notre expérience globale de l'œuvre.

Souvent décrit comme un long voyage qui prend son temps, l'*anime* de *One Piece* constitue aujourd'hui un véritable marathon pour quiconque souhaiterait s'y lancer. À l'heure où ces lignes sont écrites, la déclinaison télévisuelle de l'œuvre comprend pas moins de mille cent épisodes (de 25 minutes en moyenne, soit l'équivalent de dix-neuf jours de visionnage sans sommeil). À cela, on peut ajouter quinze films et treize épisodes spéciaux¹. Malgré cette longueur caractéristique, l'*anime One Piece*, qui célèbre en 2024 son vingt-cinquième anniversaire, s'est construit une solide réputation, lui assurant désormais un succès planétaire. Redécouvrons ensemble les premiers pas de cette adaptation culte.

HISSEZ LES VOILES !

Été 1997 : le succès fulgurant du manga *One Piece* convainc rapidement les cadres de la Shûeisha d'en envisager une version animée. Eiichiro Oda trépigne d'impatience à la simple idée de voir ses héros « prendre vie » à l'écran ;

1. Les épisodes spéciaux sont des courts-métrages généralement plus longs que des épisodes classiques. Ils peuvent mettre en scène des histoires inédites, faire la promotion de films ou encore résumer des arcs entiers.

il devra patienter jusqu'au 26 juillet 1998 pour enfin en découvrir la toute première adaptation. Quelques spectateurs réunis en marge du Jump Super Anime Tour, un événement organisé pour célébrer le trentième anniversaire du *Weekly Shōnen Jump*, ont eu la chance de visionner un court-métrage mettant en scène une histoire inédite au contenu purement promotionnel : *One Piece, À bas Gyanzack !*

La production de ce premier essai est confiée à Production I.G., un studio déjà reconnu pour les films *Ghost in the Shell* (1995) et *Neon Genesis Evangelion: Death and Rebirth* (1997). Le studio ne porte toutefois pas un grand intérêt à cette commande et, de fait, décide de la confier au débutant Goro Taniguchi, alors jeune *storyboarder*². Une fois le dossier entre ses mains, l'apprenti réalisateur attribue rapidement l'écriture du script à Hiroaki Kitajima, dont la plume avait déjà donné naissance à la série *Mobile Fighter G Gundam* (1994) et à plusieurs épisodes de *Vision d'Escaflowne* (1996). Ce dernier est toutefois épaulé par Eiichiro Oda en personne, qui lui glisse quelques idées sous forme de croquis et qui imagine un scénario s'insérant juste avant l'arc du village Sirop, dans lequel Luffy, Zoro et Nami libèrent les habitants d'une île sous la domination de l'odieux pirate Gyanzack. Malgré une histoire oubliable et une direction artistique qui ne rend pas encore justice au monde de *One Piece*, cette première adaptation séduit au moins notre auteur, qui n'arrive pas à contenir son excitation dans les colonnes du *Weekly Shōnen Jump* : « WAAAAH !! J'ai assisté à l'avant-première de cet *anime* !!! C'était GÉNIAL³ ! »

Ce n'est qu'après avoir franchi son centième chapitre et sa deuxième année de publication que le manga se voit enfin offrir l'adaptation que nous connaissons tous aujourd'hui. Pour assurer le succès de ce projet, la Shūeisha voit cette fois les choses en grand et se tourne vers Toei Animation, un poids lourd de la production animée. Fondé au lendemain de la Seconde Guerre mondiale, ce studio historique a laissé sa marque dans le paysage culturel nippon en produisant dans les années 1970 et 1980 un grand nombre de séries, qui feront par ailleurs les belles heures de l'émission du « Club Dorothée » en France. Pêle-mêle, citons par exemple les déclinaisons de *Goldorak* (1975), *Albator* (1977), *Capitaine Flam* (1978), *Ken le Survivant* (1984), *Sailor Moon* (1992) ou encore *Yu-Gi-Oh!* (1998). Mais le plus gros succès commercial de la Toei reste la série *Dragon Ball* (1986) et toutes ses déclinaisons⁴, des adaptations culte qui ont bercé l'enfance d'un grand nombre d'adolescents de l'Archipel. Nous pouvons donc facilement imaginer la joie et la fierté d'Oda d'apprendre que son œuvre marchera une fois encore dans les pas de *Dragon Ball*.

2. En préproduction, le *storyboarder* traduit le scénario en croquis ou en illustrations afin d'avoir une idée des plans, des cadrages ou des scènes.

3. Commentaire dans le *Weekly Shōnen Jump*, numéro 36, 1998.

4. *Dragon Ball Z* (1989), *Dragon Ball GT* (1996), *Dragon Ball Super* (2015).

Pour conduire le projet, la Toei jette son dévolu sur Shinji Shimizu, qui deviendra le producteur historique de l'*anime One Piece* pour les vingt-quatre années suivantes (à date). Sensible à la « fraîcheur juvénile » qu'il décèle dans le manga⁵, Shimizu décide de se constituer une équipe de jeunes talents et confie la réalisation à Kōnosuke Uda, qui s'était déjà fait remarquer positivement en travaillant sur quelques épisodes de *Sailor Moon*. Afin de mener à bien le projet, les deux hommes n'hésitent pas à intégrer Eiichiro Oda à leurs réflexions préliminaires, bien que notre auteur ait avoué être totalement étranger au monde de l'animation⁶. Ainsi, le trio se réunit à quelques occasions autour d'un verre de saké afin d'échanger leurs idées sur la future mise à l'écran, même si l'écriture du script est confiée à un autre élément, Junki Takegami, scénariste alors en pleine ascension. Ce dernier a fait ses premières armes sur quelques épisodes de *City Hunter* (1987) et de *Dragon Ball GT* (1996) et se consacre en parallèle à l'écriture des adaptations d'*InuYasha* (2000) et du succès planétaire *Yu-Gi-Oh! Duel Monsters* (2000). C'est donc une équipe jeune et ambitieuse qui donne naissance à la version animée de *One Piece*, dont la toute première diffusion a lieu durant l'automne 1999 sur la chaîne de télévision Fuji TV, exactement au même créneau qu'occupait *Dragon Ball* treize ans plus tôt⁷.

ONE PIECE : ÉPISODE 1

Il est sept heures le mercredi 20 octobre 1999, les jeunes Japonais découvrent sur leur écran le premier épisode du long périple du garçon au chapeau de paille. Un tambour énergique accompagne les paroles d'un narrateur qui viennent arracher les spectateurs à leur torpeur matinale : « Fortune, gloire et pouvoir. Cet homme avait amassé toutes les richesses du monde. Son nom : Gold Roger, roi des pirates ! » Ces paroles, vous les connaissez probablement par cœur, car il s'agit de l'introduction de *We Are!*, le premier générique d'ouverture de la série, désormais passé à la postérité. Composé par Kohei Tanaka, cet hymne à l'aventure nous fait immédiatement ressentir, de l'avis même du chanteur Hiroshi Kitadani « une excitation qui précède un grand départ⁸ » et nous jette dans un monde enthousiasmant grâce à « des paroles accrocheuses et une mélodie simple et entraînante⁹ ». Il est vrai qu'avec sa mélodie aussi enivrante qu'entêtante, *We Are!* a tout du tube instantané, qui donne envie de le fredonner malgré notre maîtrise très approximative du japonais.

5. Interview croisée entre Eiichiro Oda, Shinji Shimizu et Kōnosuke Uda, *One Piece Animation Logbook*, Shūeisha, 2002.

6. *Ibid.*

7. Le mercredi à 7 heures du matin.

8. Interview de Hiroshi Kitadani, *One Piece Magazine*, vol.8, 2019.

9. *Ibid.*



SUR LES MERS DE

ONE PIECE

LES TRÉSORS DE L'AVENTURE - VOLUME 1

SECTION 2 : THE WORLD PIECE

SOUS SA PLUME GORGÉE D'AVENTURES, Eiichiro Oda nous fait voguer depuis plus de vingt-cinq ans sur les fabuleuses mers de son imagination, où l'excitation face au danger le dispute sans cesse à l'émerveillement. Au gré de ce voyage extraordinaire autour d'un monde qui paraît sans limites, nous voyons Luffy et son équipage s'ouvrir sincèrement à l'altérité, voguant, l'esprit léger, à la rencontre des différentes peuplades habitant l'univers du manga, partageant leurs joies, leurs peines et leurs combats. Bien davantage qu'une simple quête aventureuse, *One Piece* représente surtout une ode enthousiasmante à la vie et à la liberté.

À mi-chemin entre l'odyssée moderne et le mythe contemporain, cette œuvre a su atteindre toutes les rives du monde et semble désormais capable de s'adresser à chacun d'entre nous. Cette universalité lui a permis de se hisser au sommet de l'industrie du divertissement, ainsi qu'au statut de manga le plus lu au monde.

One Piece est de ce fait un trésor d'imagination, dont l'immense richesse des thèmes qu'il aborde nourrit de multiples réflexions.

PARTIE I : LES ROUAGES DU MONDE

Conjuguant le succès international du film *Strong World* à l'effervescence des lecteurs passionnés par la bataille de Marineford, *One Piece* voit son succès littéralement exploser au début des années 2010. Cet engouement a pour effet d'attirer de nouveaux lecteurs en mal d'aventures, se ruant par curiosité sur les premiers tomes de la série afin de dévorer à leur tour l'odyssée de l'équipage au Chapeau de paille. De fait, les ventes du manga bondissent au Japon, au point de franchir la barre des trente millions d'exemplaires écoulés sur une année (exploit accompli en 2010 et en 2011) ! Cette croissance fulgurante, rarement observée dans l'industrie, a de quoi faire pâlir les principaux concurrents, en particulier *Naruto*, alors deuxième manga le plus rentable au Japon, qui suit avec « à peine » sept millions d'exemplaires écoulés par an. Plus rien ne semblait donc être en mesure de stopper la machine commerciale qu'était devenue la vedette du *Weekly Shōnen Jump*, désormais les yeux rivés sur le reste du monde.

Cette explosion de l'œuvre au Japon coïncide avec son succès grandissant en Occident, notamment en France. Si les premiers pas de *One Piece* dans l'Hexagone furent timides, il faut attendre la fin de la décennie 2010 pour voir le manga gagner en popularité, principalement après le renouvellement de l'équipe de doublage de l'*anime* en 2008 et à la sortie de *Strong World*. L'évolution des ventes dans notre pays est à ce titre assez éloquente : de 25 000 exemplaires écoulés par nouveau tome paru en 2004, il s'en vendait ensuite 100 000 en 2010 (pour un total de 400 000 nouveaux tomes vendus cette année-là qui a connu quatre sorties¹). L'année suivante, en 2011, *One Piece* parvient même à réaliser l'exploit de supplanter *Naruto*, son rival historique en France, avec un total de 1,5 million d'exemplaires écoulés, soit trois fois plus que l'année précédente. Ces années constituent un véritable tournant pour la vie de l'œuvre, tant au Japon qu'en France. Plus tard, l'éditeur Glénat a annoncé avoir écoulé plus de 5,6 millions de tomes de *One Piece* en France et dans les pays francophones sur l'année 2021². Et plus de 6,5 millions l'année d'après³ !

Nous pourrions deviser longuement sur des indicateurs économiques et médiatiques, témoignant du succès phénoménal de *One Piece* à travers le monde. Prenons toutefois le parti de nous interroger plutôt sur le pourquoi d'un tel succès. Cette question, Abygaëlle Boulanger l'a posée, en menant en 2022 un travail universitaire sobrement intitulé « *One Piece en France (2000-2021)* ». Dans son mémoire de recherche⁴, l'étudiante en histoire contemporaine s'est essentiellement consacrée à la diffusion et à la réception médiatique de *One Piece*, et a pour cela sondé un échantillon de 4 330 lecteurs français du manga sur leurs rapports à l'œuvre. Parmi les nombreuses questions soumises à ces lecteurs, l'une d'entre elles a retenu notre attention : « Qu'est-ce qui vous plaît dans *One Piece* ? » Si la question semble au premier abord triviale, les réponses qui en découlent constituent de véritables trésors : parmi les motifs les plus fournis par le panel figurent en effet « les personnages » pour 93 % des sondés, « l'univers » (91 %), « le développement de l'histoire » (89 %), « les combats » (77 %), « les émotions véhiculées » (73 %) et, sans surprise, « le côté aventure » (72 %). L'aventure, les combats, l'univers et ses secrets : n'est-ce pas cela qui nous fait tant vibrer ? Ces différents axes constituent précisément autant de points d'entrée nous permettant d'atteindre le cœur battant de l'œuvre.

1. Il s'agit des tomes 52, 53, 54 et 55. Ces tomes couvrent l'arc Sabaody, l'arc Amazon Lily et une partie de l'arc Impel Down.

2. https://twitter.com/Glenat_Manga/status/1501912270712020993.

3. <https://x.com/AthanOr/status/1631326922125746181?s=20>.

4. *One Piece en France (2000-2021)*, mémoire de master d'histoire des mondes modernes et contemporains, société et culture urbaine sous la direction de Nicolas Champs, université de Bordeaux Montaigne, 2022.

LE BOLÉRO D'ODA

Avez-vous déjà écouté l'envoûtant *Boléro* de Maurice Ravel ? Composée en 1928, cette pièce musicale s'étirant sur quinze minutes est considérée comme l'une des musiques savantes les plus jouées dans le monde à ce jour. Sa mélodie, simple et entêtante, a en effet acquis une immense popularité et est devenue une puissante machine commerciale. La bataille pour ses lucratifs droits d'auteur s'est transformée en une guerre judiciaire féroce entre les prétendants à l'héritage⁵ (Maurice Ravel est mort célibataire et sans enfant). La musique est aujourd'hui tombée dans le domaine public.

Quel est le lien avec Luffy et sa bande de pirates ? Outre le fait que tous deux sont devenus des produits culturels battant tous les records, *One Piece* et le *Boléro* partagent de nombreux traits communs, tels que leur énergie et surtout leur structure répétitive. D'un certain point de vue, et malgré leur différence fondamentale de support, *One Piece* ne pourrait être... qu'un vaste *Boléro* !

En plus de sa longueur déconcertante, le *Boléro* a d'abord été pensé par Ravel comme un immense *crescendo*. Celui-ci débute *piano*, et se poursuit de longues minutes sur ce même rythme hypnotique qui est répété 169 fois jusqu'à un final triomphant, où la caisse claire et les instruments déploient toutes leurs capacités sonores. La mélodie du *Boléro*, qui s'imprime si facilement dans notre crâne, se répète ainsi continuellement alors qu'elle est pourtant chaque fois interprétée par un instrument différent : trompette, clarinette, basson, cor, hautbois ou encore piccolo... Au total, une vingtaine d'instruments se renvoient successivement la mélodie. Avec le *Boléro*, nous célébrons donc la répétition... et la diversité ! Jouée à la façon d'un *Boléro*, la structure de *One Piece* inclut de la même manière une graduelle intensité : la première partie de l'œuvre n'est rien d'autre qu'un long *crescendo* culminant lentement jusqu'à la Guerre au sommet, avant de se voir rejouer à l'identique lors de la seconde partie du manga, où la tension grimpe jusqu'à Wano et la « saga Finale ». Par ailleurs, tout comme un *Boléro*, les arcs narratifs de *One Piece* répètent très souvent la même structure, tout en conservant tout de même des singularités propres.

Cette ligne entre répétition et diversité est si palpable dans le manga que de nombreux lecteurs assidus ont cru déceler des parallèles se dessiner en miroir entre des arcs de la première partie et d'autres de la seconde. Cette théorie narrative, populaire au sein de la communauté, est nommée le « parallélisme ». Conceptualisée en 2014, cette théorie fut développée sur le blog anglo-saxon *Mangahelpers* en prenant comme point de départ la reprise de la composition de la couverture qu'Oda a réalisée pour le tome 1 et celle du

5. <https://www.radiofrance.fr/francemusique/a-qui-profitent-les-droits-du-bolero-5087932>.