

# GTO

## UN CHIEN DANS UN JEU DE QUILLES



**DANS UN UNIVERS SCOLAIRE FORMATÉ OÙ TOUT UN CHACUN DOIT SUIVRE UNE VOIE TRACÉE ET RESTER À SA PLACE, UN TRUBLION INCONTRÔLABLE VA CHAMBOULER LES HABITUDES, RUER DANS LES BRANCARDS, RENVERSER TEL UN CHIEN FOU TOUTES LES QUILLES IMMOBILES QUI SE PRÉSENTENT SUR SON CHEMIN. ATTENTION, LE GTO ARRIVE!**

Paru en 1997 au Japon, la série pré-publiée dans *Shōnen Magazine* est éditée en volumes par la Kōdansha en 1998. L'air de rien, c'est donc en 2001 que *GTO* débarque en France. Arrivé en fin de parution, au bout de 25 tomes, chez Pika, *GTO* aura été l'un de leurs plus beaux succès (*GTO* n°25 atteindra même la 4<sup>e</sup> place des meilleures ventes de BD en France). Un petit trésor dégoté, traduit et adapté par le regretté François JACQUES, et dont la Kōdansha même disait qu'il ne trouverait pas son public en France, parce que trop japonais. Succès incommensurable, le *manga* de *GTO* s'est pour l'instant attaché à près de 37 millions de volumes de par le monde et a remporté, en 1998, le 22<sup>e</sup> Prix Kōdansha. Logiquement, la série TV animée déboule sur les écrans nippons dès 1999, avant d'arriver enfin chez nous à partir de la rentrée 2003.



*GTO*, c'est l'étrange histoire de Eikichi Onizuka, ancien *leader* de bandes de motards, terreur des bas-fonds, puceau et ancien cancre, surnommé « l'ultime parasite humain le plus glandeur de toute l'université Eurasia ». Or, ce dernier s'est mis en tête de changer de vie, voire de s'acheter une conduite, en devenant professeur... pardon, le plus grand prof du Japon : Le Great Teacher Onizuka ! Face aux problèmes de l'adolescence, exacerbés en milieu scolaire, il va devoir affronter des jeunes élèves dans le refus du monde adulte, comme lui-même le fut durant sa propre jeunesse. Sauf qu'Onizuka ne veut pas être, lui, semblable aux profs qui l'ont méprisé et va imposer son « style lou-bard », au grand dam du corps enseignant, pour régler conflits et mal-être de ces jeunes.

### Onizuka Saga

On le sait, le *manga* commercial repose sur des structures de constructions narratives parfois proches de ce que l'on peut trouver dans d'autres supports tels que les séries TV, les jeux vidéo ou le cinéma. Un des types d'écriture en *manga*, pour être l'un des plus ardues, n'en reste pas moins l'un des plus efficaces : il s'agit de la saga. Prenez donc un héros, au plus jeune de son existence, suivez-le dans ses aventures et travaillez-le, série après série, d'un âge à l'autre, de sa jeunesse à sa vie adulte, voire à sa mort. Qui n'a pas ainsi vibré au souffle épique de la

saga *Dragon Ball*, ou de celle d'*Albator*, qui se poursuit encore aujourd'hui ? *Goldorak* lui-même fait partie de la saga des aventures de Alcor, précédemment héros de *MazingerZ*. Le dernier volume de *Tough* montre que cette série suit ce principe. C'est ainsi que FUJISAWA tenta l'aventure autour du personnage de Eikichi Onizuka.

### FUJISAWA TOORU : QUADRUPLE RETOUR

Ce n'est pas une mais bien quatre nouvelles œuvres que nous propose actuellement l'auteur de *GTO*. La première, *Rose Hip Rose*, a été pré-publiée dans *Young Magazine Uppers* depuis la fin 2002. Kasumi, une jeune fille de 17 ans, tente de vivre une existence normale de lycéenne. Mais elle est en vérité un ancien membre d'une section d'assaut formée d'enfants dressés pour tuer. Le *manga* comptera trois volumes, dont deux sont disponibles. FUJISAWA est également scénariste de *Wild Baseballers*, série pré-publiée dans *Shōnen Magazine* (où *GTO* paraissait) qui garde l'empreinte adolescente et frondeuse de la classe d'Onizuka. *Tokkō* est une série plus inattendue et plus adulte, pré-publiée dans *Afternoon* depuis juin 2003. Elle met en scène une section spéciale de la police de Tôkyô qui lutte contre des créatures surnaturelles et dangereuses, dans une ambiance lourde et fantastique. La petite dernière, *Himitsu Sentai Momoi*, est pré-publiée dans *Young Jump*, de la compagnie concurrente, Shūeisha. L'histoire est celle de Momo, une jeune fille ordinaire sous tous rapports, qui appartient en secret à un « escadron de combat » qui protège la Terre, dans une ambiance parodique second degré très marquée.



Den SIGAL

Tout débute en fait avec *Bad company* (publié tardivement en 1997), une histoire en un volume

testant le potentiel des personnages et de l'auteur. Dans ce *manga*, Ryûji rencontre Onizuka alors qu'ils sont dans la même classe. Voyant en lui un rival, Ryûji désire un combat avec Eikichi. Rêve qu'il ne verra jamais concrétisé, mais qui donnera naissance à une indéfectible amitié. *Shonan Junai Gumi*, c'est ainsi l'histoire de cette amitié. Les deux compères forment le gang Onibaku (Explosion démoniaque) qui finit par s'imposer à toutes les bandes.

Encore une fois, le *manga*, centré sur des affrontements de jeunes, vise à mettre en avant le thème de l'amitié. Ce *manga* est par ailleurs pré-publié en français dans l'ouvrage de pré-publication *Shônen de Pika* (disponible en librairie) sous le nom de *Young GTO*. L'aventure une fois achevée et la page des *zoku*<sup>1</sup> tournée, FUJISAWA se recentre alors sur Eikichi Onizuka pour sa nouvelle série : *GTO*. *Shonan Junai Gumi*, paru de 1991 à 1996,



Graphisme et ambiance surprenants pour les deux génériques très "clips" de la série animée

totalisera 31 volumes et même une courte adaptation animée sous la forme de cinq OAV produites par JC Staff entre 1994 et 1997.



Cette image évoquant *Shonan Junai Gumi* apparaît dans la série animée *GTO*

Point commun de toutes les séries de l'auteur : un humour débridé mais bon enfant qui sert de ton principal et permet de dédramatiser des sujets pourtant abordés franchement comme le suicide, l'abandon, la trahison, l'incompréhension... tout ce qui fait l'univers adolescent.



important. Sachons seulement que les situations décrites sont réalistes, sinon réelles, et que la seule fantaisie d'écriture réside dans le fait de concentrer tous ces problèmes en un même temps, une seule école, voire une seule classe. Cette fantaisie appuie l'image du défi relevé par le héros, et l'élève d'autant plus haut au panthéon des êtres exceptionnels.

## La version animée

C'est donc tout naturellement que l'on vit diffusé entre juin 1999 et juillet 2000 la série TV animée de *GTO*. Ces 43 épisodes réalisés au sein du Studio Pierrot (*Orange Road*, *Creamy*, *Fushigi Yûgi...*) ne viennent pas à bout des 25 volumes du *manga* mais en mettent en scène les épisodes jusqu'au 13<sup>e</sup> tome.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que le *staff* réuni met en présence non seulement des artistes talentueux, mais qui, de plus, se connaissent pour avoir souvent travaillé sur les mêmes séries. Produit par la chaîne Fuji Television, SME Visual Works (Sony) et le Studio Pierrot, la série *GTO* est réalisée par ABE Noriyuki (réalisation sur les séries *Flame of Recca*, *Yû Yû Hakusho*, *Ninkû*). Au *chara-design*, on retrouve USAMI Kôichi (de la récente comédie *Tôkyô Mew Mew*).

FUJISAWA Tooru est donc de ces auteurs qui progressent sans cesse. Né à Hokkaido, il publie sa

première série, *Love you*, en 1989 dans *Mangajin Fresh*. La même année sort *Adesugata Junjo Boy* dans *Shônen Magazine*, série assez innocente en vérité... Qu'est-il donc arrivé à FUJISAWA Tooru ?

Lui qui tout au mieux dissertait sur l'amitié, finit par endosser l'habit du sociologue et le chapeau du psychologue dans *GTO* (toutes proportions gardées, bien entendu). La précision des situations qu'il décrit sent trop le vécu pour être due au hasard. Est-ce son expérience propre, les témoignages de lecteurs ou

les manchettes des journaux qui l'ont inspiré ? Qu'importe, là n'est pas le plus

La direction artistique (c'est-à-dire le travail des décors) est quant à elle confiée au grand IKEDA Yûji (*DBZ*, *Yû Yû Hakusho*, *Réincarnations*, *Saiyûki*). Enfin, SOGO Masashi a écrit la plupart des scénarii. Il a travaillé sur des séries comme *Soul Hunter*, *Tennis no ôji-sama* ou *You're Under Arrest*.

Un mot sur la musique, véritablement partie prenante des ambiances de cet *anime*, composée par HONMA Yûsuke (*Yû Yû Hakusho*, *Fushigi Yûgi*, *Ninkû*, *Shoot*). Les thèmes, eux, sont le fait de groupes connus. On retrouve *Last Piece*, interprété par KIRARI, ainsi que le groupe pop-rock L'ARC-EN-CIEL (Lakuru) pour le générique *Driver's high*. D'une manière générale, on surfe sur les *scores* blues, entrecoupés de moments plus hard-rock ou pop-music. L'ensemble donne une ambiance vivace et colorée qui colle bien au personnage d'Onizuka. Enfin, aspect non négligeable de la réussite de cette série, le doublage est plus que satisfaisant, la voix de Onizuka étant assurée par le vibrionnant TAKAGI Wataru, aux intonations changeantes. TAKAGI Wataru, effectivement, est une star dans le petit monde de l'animation (plus de 120 rôles rien qu'en *anime*). On le retrouve sur



Le bonheur d'Onizuka tient souvent à peu de choses...

énormément de rôles secondaires (avec un record de 20 personnages différents pour *Detective Conan*), dans des emplois assez humoristiques, mais sa voix ne nous est certes pas inconnue, pour être pourtant très variable. Ainsi, il est Zeiram dans *Iria Zeiram*, Kôsuke dans *Excel Saga*, Leif dans *Hellsing*, Kitajima0 dans *Otaku no video*, Rubeus dans *Sailor Moon*, entre autres. Parmi les autres doubleurs et doubleuses, on retrouvera

## GTO : LA SÉRIE TV LIVE

Première constatation : le *GTO* en vrai n'est pas décoloré. On chiote peut-être, mais cet aspect de son physique témoigne du personnage entier. Si une série animée tranche souvent dans le vif de la narration d'un *manga*, l'adaptation *live* ne peut être à la hauteur de son équivalent animé. Pour s'habituer aux contorsions et folies douces d'Onizuka, version papier ou cellulo, on saisit de suite le fossé qui se creuse avec l'acteur en chair et en os. La série *live* trouve peu à peu son rythme, les acteurs s'incarnent de mieux en mieux et le processus d'identification finit par fonctionner. Malgré un réel manque de budget sur les premiers épisodes, on finit par sacrifier de la Cresta, par varier les plans, les lieux, les acteurs. Onizuka est incarné par SORIMACHI Takashi. MATSUSHIMA Nanako (que l'on a vue dans *Ring*, *Ring 2* et *Raisen*) est Fuyutsuki Azusa. Enfin, la délicieuse *idol* KIRARI joue Nanako et semble être également la KIRARI qui signe l'un des génériques de la série animée.





Onizuka à la ville : GTO version « Terreur du Shonan »

également Orikasa Tomiko, Midorikawa Hikari ou encore Seki Tomokazu.

Certes, me direz-vous, ces braves gens sont bourrés de talents, mais le résultat ? Il est vrai que le dessin de Fujisawa, pour être très détaillé, comportant une foultitude de clins d'œil, beaucoup d'effets visuels et de déformations, n'est pas une simple affaire à animer. Soyons honnête : il ne s'agit ni d'un film, ni d'une OAV, généralement dotés de plus gros budgets, mais pour une série TV, le résultat n'est pas honteux. Nous ne sommes certes pas dans la fluidité la plus débridée, mais les moments de pause, les attentes, fixations sur personnages ou autres cases muettes ne sont-ils pas des éléments essentiels à l'ambiance du *manga* ? De ce *manga* tant marqué par la personnalité de son personnage principal, pouvait-on tirer une série d'*anime* médiocre, plate ou simplement redondante par rapport à l'original ? Non, et les producteurs ne s'y sont pas trompés. Sans être révolutionnaire, la série animée de *GTO* trouve son ton et ses marques sans peine, sans en faire trop, en œuvrant sur le détail, tel un travail d'artisanat fleurant bon la

passion et le respect. Rien donc d'ébouriffant, nul *design* aléatoire, fi du conceptuel ou de l'intellectualisation à outrance.

Vous êtes en face de créateurs qui ont assez apprécié le travail de Fujisawa pour ne pas désirer s'y substituer. La série ne tente pas le révolutionnaire : résultat, dès le premier épisode, on se sent comme dans le *manga*, on retrouve ces petits riens, dans les cadrages ou les attitudes... en toute simplicité.

Rien n'est donc choquant dans les passages d'animation plus ralentie, sans tomber dans certains travers de l'animation limitée, d'autant que les passages plus vifs sont eux travaillés avec

précision. En effet, un des « caviars » du *manga* sont ces moments de pétage de plomb façon Onizuka, défiant la réalité, égrainant les grimaces, multipliant les situations scabreuses ou les positions impossibles. Ce qui vous a ainsi plu dans le *manga* trouve donc, avec la « vie » de l'animation, une expression encore plus délirante que seule la technique et la liberté du média animation pouvait retranscrire de manière aussi hilarante. Comme quoi, la qualité et le soin peuvent être au rendez-vous d'une simple série TV, même encore aujourd'hui.

Côté scénario, même besogne : changer sans changer, conserver en agrémentant. La série suit bien le déroulement du *manga*, même si nombre de petits passages sont coupés, l'animation représentant encore une fois un rythme bien différent de celui d'un *manga*, ne serait-ce que par le format fixe de 26 minutes l'épisode (et donc 26 minutes pour une aventure). Annoncée en France dès le début du mois d'octobre (en DVD), la série vous est proposée par Kaze, qui marque là un grand coup sur la place des éditeurs d'animation japonaise.

## Un héros moderne

L'élément fantaisiste principal est bel et bien *GTO* lui-même. Icône de la perfection à 22 ans, il est l'humain parfait, le prof idéal, l'ami rêvé.

On en connaît quelques-uns du même tonneau. Oe Kintarô, héros de *Golden Boy*, est ce garçon vagabond qui, de rencontres en nouveaux métiers, trouve la voie que beaucoup cherchent. Également, Kawato Kôichi de *Rookies*, en milieu scolaire lycéen, va tout mettre en œuvre pour ramener une bande de voyous dans le droit chemin. Mais autant Kintarô est pris dans une quête individualiste, autant Kawato use du palliatif du sport, autant *GTO*, lui, aborde les problèmes de manière frontale et collective. Tous trois sont certes taillés dans le même bois, forts en thème,

volontaires et déterminés, marqués par une volonté altruiste. Mais Onizuka reste celui qui aborde les sujets de manière crue et va au bout des démarches mentales qui conduisent les jeunes et moins jeunes au dérapage. La question peut ainsi se poser d'imaginer ce que serait *GTO* sans l'humour... Image terrifiante d'un *manga* dur et sans concession.

Onizuka, c'est aussi un nouvel archétype de héros. Fi donc du héros superpuissant et physique, boutant tout ce qui ressemble à un ennemi à grands coups de boules de feu et autres pouvoirs. La tendance est au crédible, au réel. Dans ces nouvelles histoires du quotidien, le héros est celui qui résout le mal de vivre, tranche les problèmes psychologiques, réconcilie avec la réalité. Plus qu'un héros, il est un guide spirituel... pour ne pas dire un gourou. La comparaison en fera tiquer certains, recadrons : dans l'esprit, ces héros fonctionnent très exactement comme les « grands frères » dans les banlieues. D'anciens « guerriers du quotidien », qui, par l'expérience de vie, passent du côté lumineux de la Force pour venir en aide aux petits jeunes qui glissent sur la pente de la délinquance. Ce qu'ils ont à transmettre est avant tout une expérience de la maturité. On ressent ainsi dans ces œuvres un besoin d'humanité. La dégradation des conditions de vie au Japon, le rejet des modèles anciens et l'angoisse d'un futur incertain a certes engoncé nombre de jeunes dans un mal-être social qui est avant tout un handicap humain. Le principal défi que ces héros affrontent est ainsi toujours le même : rétablir la communication, combler un fossé, briser la glace.

## Les leçons de GTO

Vous ne verrez pas souvent Onizuka en classe ; son « bureau » et lieu de vie est le mythique toit de l'école, ce lieu dont les étudiants japonais s'emparent pour discuter ou régler leurs problèmes loin du regard des professeurs. C'est donc ici, au cœur du lieu intime - pour ne pas dire sacré - des jeunes que *GTO* installe son propre QG. La proximité restant le premier moteur de la communication, il se dénature éga-



Onizuka à la scène : version cravate et projet pédagogique...



## GTO : THE MOVIE

D'une facture nettement meilleure que la série TV *live*, le film présente GTO tel un de ces rôlins, errant de par les campagnes. La mise en scène de son arrivée ne trompe pas : on se croirait en plein *chambara*. Onizuka arrive



donc, chevauchant sa moto, dans une petite ville de l'île d'Hokkaido. Il y trouve une situation dramatiquement classique. La région est en pleine récession, tout respire l'abandon et la pauvreté, et le maire envisage de raser l'école. Par ailleurs, GTO doit faire face à une double tentative de suicide. Onizuka va bouleverser la petite vie de tout le monde et faire triompher l'amitié, tout en essayant de se défaire d'une journaliste un peu trop envahissante.

lement de sa fonction de prof (géographiquement installé en salle des profs, qui n'est jamais que l'équivalent du toit pour les adultes) par ce choix. Sa salle de classe, c'est ainsi les lieux de vie des élèves (*patchinko*, centre de jeux vidéo, etc.). De la même manière, il dénature le statut même de prof et l'image de rigidité qui lui est associée, par son comportement faussement vénal ou vicieux, sa légèreté vis-à-vis du règlement, sa façon de s'habiller (il arbore une collection de tee-shirts *fashion* peu conforme au costard-cravate habituel).

Onizuka brise ainsi les schémas formels de l'apparence, premières barrières à la communicabilité, et délivre ainsi ses leçons burlesques... Burlesques certes, mais toujours lucides, bien-

## SORIMACHI TAKASHI

Acteur principal de la série *live GTO*, il incarne Eikichi en apportant une touche personnelle bien dans l'esprit. Né en 1973, il se réalise aussi bien en tant qu'acteur que comme auteur-compositeur. Car l'homme possède une discographie d'une dizaine d'albums et s'est déjà illustré sur quelques films célèbres, comme *Fulltime Killer*. C'est peu à peu que Sorimachi Takashi trouvera ses marques avec le personnage d'Onizuka. Plus réservé dans la série, il se dévoile, appuyant les attitudes, intégrant visiblement l'état d'esprit frondeur et fonceur du GTO. Son jeu devient bluffant dans le film, où il se fend même du *German Souplex* qu'il n'avait pas osé tenter dans les premiers épisodes de la série.



venues et utiles. Pour les élèves, il deviendra cet ami qui aidera le surdoué à comprendre qu'il a aussi besoin de ceux qui sont moins talentueux que lui. Il soutiendra la naïve Motoko, tête de Turc de ses camarades, à reprendre confiance en elle et lui permettra de sortir du cadre scolaire pour s'accomplir dans la vie active. Il convaincra les plus difficiles et haineuses de ses élèves à comprendre que le prof n'est pas un ennemi systématique. Il montrera aux plus cyniques et suicidaires que la vie a un prix et qu'il ne faut pas la gâcher parce qu'elle est rare. Il aidera la jeune Kanzaki à comprendre qu'avoir été un bébé éprouvette n'est pas un déshonneur, ou encore amènera le jeune Yoshikawa, marqué par le *ijime*<sup>2</sup>, à affirmer son caractère.

Mais le défi d'Onizuka d'enseigner à tous sa façon de vivre se décline ainsi bien au-delà de la salle de classe. Pour comprendre nombre de souffrances de ses élèves, Onizuka ira jusqu'à retrouver leurs anciens profs afin de les réconcilier. De même, il réconciliera une jeune fille avec ses parents en permettant auxdits parents de rétablir entre eux une communication rompue par les années d'habitudes, comme il aidera la mère d'un de ses élèves à supporter la lourde charge de l'élever seule. Enfin, l'un des épisodes fondamentaux de la série est celui où Teshigawara, un professeur secrètement amoureux de M<sup>lle</sup> Fuyutsuki,

l'invite chez lui pour la droguer et abuser d'elle. M. Teshigawara, tout en maîtrise et en retenue, est l'archétype du *salaryman* en costume. Lisse et propre, poli et mesuré, il n'exprime jamais sa concupiscence. Pour s'être brimé ainsi, cette dernière se transforme en véritable névrose. Onizuka, lui, fait plus fuir M<sup>lle</sup> Fuyutsuki par son attitude racoleuse, un tantinet vicieuse ou du moins libidineuse, mais certes clairement assumée au grand jour et dont il joue avec humour et malice. Comme Onizuka lutte avec ses élèves pour leur apprendre à mieux s'assumer en brisant le carcan social, il les préserve de devenir des *Teshigawara*, et apprend à M<sup>lle</sup> Fuyutsuki que l'amour n'est pas une histoire de statut mais de franchise.

Onizuka s'attaquera donc à tous les types de problème, comme si rien ne lui était impossible. Et quelle meilleure méthode encore que l'humour pour aborder frontalement et régler simplement les blessures de l'âme, soutenu par un bon sens rugueux à toute épreuve et certes bien plus fiable que le modèle social obligé qu'il rejette ? Le plus impressionnant dans le titre *GTO* est bien son « utilité » : drôle, distrayant, bourré d'action et d'histoires sentimentales, *GTO* reste un titre intelligent, propose une réflexion sur des sujets qui ne prêtent certes pas à rire, tout en

demeurant profondément ancré dans une réalité qui lui confère toute sa force.

## L'amitié résout tout

Finalement, pour aborder de multiples problèmes liés au monde éducatif, le *GTO* n'en propose néanmoins toujours que la même solution : l'amitié. L'amitié entre élèves, entre ces derniers et leurs professeurs, entre professeurs... L'amitié, cette baguette magique qui serait censée révéler les vérités et dissiper les doutes comme par enchantement... Tout cela fleurit bon le prosélytisme à outrance. Si l'aspect humour décalé passe merveilleusement bien, si les problèmes sont abordés avec un certain courage, il y a on ne sait quoi de convenu dans cette clef du *happy end* qui bride le propos. La vie est malgré tout bien plus complexe, et l'amitié bien faible face aux effondrements du monde adolescent, face aux certitudes du monde adulte. Malheureusement, notre fantasmatique héros serait, dans la vraie vie, viré depuis longtemps, la rancœur, le mépris, la malveillance et la jalousie y pourvoyant.

Devant l'impact de la démarche de FUJISAWA Tooru, on aurait presque aimé une note un peu plus fautive dans la partition mesurée qu'il joue sur 25 volumes. On y a cru, d'ailleurs. Sans dévoiler l'histoire, la destinée du *GTO* semble soudain prendre, dans les derniers tomes, un tournant étonnant osé, crédibilisant tout le reste, ramenant sur terre tous les

adorateurs d'icônes et autres déificateurs. Coup d'accroche de la part de l'auteur, pression de l'éditeur ? FUJISAWA Tooru n'ira pas jusqu'au bout, tournant gaillardement à la pantalonnade ce qui aurait pu être le point d'orgue d'une œuvre alors devenue géniale.

### Stéphane FERRAND

1 — *Zoku* : abréviation de *bosozoku* ; voyou japonais, fille ou garçon, vivant en gang, motard la plupart du temps, avec un code de l'honneur très fort. Cf. p.79.

2 — *Ijime* : situation d'isolement voire de persécution dont sont frappés certains élèves japonais du primaire jusqu'à l'université. Cf. p.80.

© 1997 FUJISAWA TOORU

© FUJI TV - 1999

© 1999 FUJISAWA TOORU / STUDIO PIERROT



D'un support à l'autre, on conserve les passages les plus drôles.

