

LE MANGA DANS TOUS SES ÉTATS

une exposition illustrée
par Santy Hoang



Une exposition
En 25 kakémonos



1760 - 1849

HOKUSAI MANGA

Katsushika Hokusai est né en 1760 et adopté par une famille d'artisans au sein de laquelle il développe très tôt un goût prononcé pour les arts graphiques et plus particulièrement la peinture.

En 1778, il intègre l'atelier du maître Katsukawa Shunsho, peintre d'estampes ukiyo-e, qu'il quittera à la mort de ce dernier.

Après plusieurs années difficiles durant lesquelles Hokusai vit dans une grande pauvreté, il fait son retour dans une école classique où il connaît ses premiers succès dans les dernières années du XVIIIème siècle.

Multipliant les exploits artistiques et excellent dans l'art de l'estampe, Hokusai parcourt le pays pour finalement s'arrêter à Nagoya où il fait la rencontre de Bokusen, un autre artiste. Il suit ses conseils et décide de publier un recueil de croquis qui s'étale sur douze volumes et ne se termine qu'en 1834.

Hokusai nomme ce recueil "Manga" et marque ainsi l'histoire des arts graphiques japonais, grâce à un terme toujours utilisé aujourd'hui.

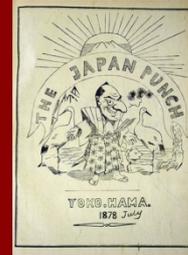


- Billets d'entrée pour l'exposition japonaise rendant hommage à Katsushika Hokusai, au Tokyo National Museum en 2005.



En 1831, Katsushika Hokusai réalisa l'une de ses oeuvres majeures qui lui valut d'être reconnu dans le monde entier comme un maître incontesté de l'estampe ukiyo-e.

Cette série de trente-six estampes appelée "Trente-six vues du Mont Fuji" compte entre autres la célèbre vague présentée ci-contre.



Couverture du magazine "The Japan Punch" de Juillet 1878



Tagosaku to Mokubé no Tôkyô-Kenbutsu Rakuten Kitazawa - 1902

OCCIDENT EN ORIENT

1860 - 1945

Si les artistes peintres japonais spécialisés dans les estampes connaissent un succès incontestable, une nouvelle tendance graphique arrive tout droit des Etats-Unis.

De l'autre côté de l'océan Pacifique, les auteurs utilisent leur art pour critiquer leur société. De nombreuses publications quotidiennes sont autant de satires de la vie américaine et ces *comic-strip* inspirent fortement les auteurs japonais.

Le magazine "The Japan Punch" fait son apparition en 1862 et d'autres s'en suivent, reprenant le principe du *comic-strip*.

Rakuten Kitazawa, père fondateur de la bande dessinée satirique au Japon publie son premier *comic-strip* dans le quotidien "Jijishimpô" en 1889.

Kitazawa lance le "Tokyo Puck" en 1905, publication satirique tirée à 100.000 exemplaires.

Les suites de la Première Guerre Mondiale et l'entrée dans les années 1930 marquent le début d'une ère de censure sans précédent. Le manga est alors censé servir la propagande nationaliste et militariste de l'Etat japonais.

De nombreuses associations d'auteurs voient alors le jour avec parmi elles le père du manga moderne.



LE PÈRE
DU MANGAOSAMU
TEZUKA

En révolutionnant la bande dessinée japonaise après la Seconde Guerre Mondiale, Osamu Tezuka en invente tous les codes graphiques et narratifs modernes. Son amour pour l'oeuvre de Walt Disney entre autres, le conduit à adopter un style hybride, alliant tradition et modernité.

En 1947, la première pierre de l'édifice est posée avec la parution de *Shin Takarajima*, l'une de ses premières réelles publications à succès.

Par la suite, la carrière de Tezuka ne cesse de grandir et les chefs d'oeuvres fleurissent au fil des ans.



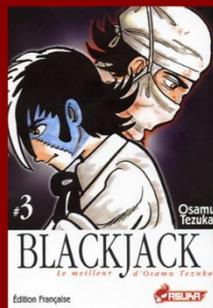
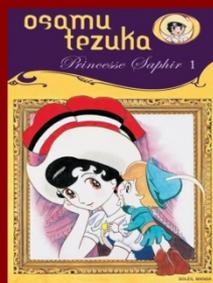
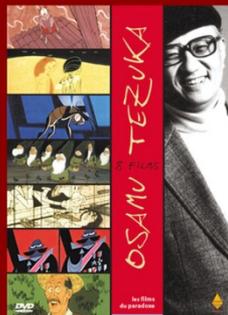
Osamu Tezuka touche à tous les domaines et tous les styles ce qui lui vaut une carrière d'un éclectisme sans pareil.

Son oeuvre s'est étendue au monde entier grâce à des titres majeurs tels que *Le Roi Léo* ou encore le non moins célèbre *Astro Boy*.

Osamu Tezuka est le premier auteur à insuffler à ses personnages une âme et une vie propres qui permettent à tous ses lecteurs de s'identifier aux aventures qu'il dessine.

DVD réunissant huit court-métrages réalisés par Osamu Tezuka.

Disponible chez Akata.



De haut en bas: *Princesse Saphir*, disponible chez Soleil; *Black Jack*, disponible chez Asuka; et *Astroboy* édité chez Glénat. Cette édition de l'oeuvre culte d'Osamu Tezuka n'est plus disponible dans le commerce.

Osamu Tezuka crée également en 1953 le tout premier shōjo, soit manga pour filles. *Princesse Saphir* devient ainsi l'une des héroïnes les plus célèbres de l'auteur et marque l'arrivée de jeunes femmes androgynes telles que *Lady Oscar*, ou encore *Uténa*, qui reprennent sans équivoque le mythe du *Chevalier d'Eon*.

Si le maître a marqué son temps, l'incroyable richesse de ses récits n'eut d'égale que l'étendue de son oeuvre, quantitativement parlant.

En effet, ce ne sont pas moins de 400 volumes reliés qui ont vu le jour sous la plume de l'auteur, soit plus de 150.000 pages de bande-dessinée.

Osamu Tezuka ne s'est pas contenté de créer le manga tel qu'on le connaît aujourd'hui. Au-delà des codes graphiques, les oeuvres du maître figurent parmi les premières à avoir été adaptées en feuilletons télévisés.

Ainsi, il fut à l'origine des techniques d'animation qui permettent de réaliser un épisode de vingt-six minutes chaque semaine pour des coûts défiant toute concurrence: plans fixes, longs travellings, mouvements réduits notamment pour les lèvres, qui sont autant de marques de fabrique pour les animés nippons aujourd'hui.



Suite à la mort d'Osamu Tezuka en 1989, la ville de Takurazuka ouvre en 1994 un musée en son honneur.

1957 - 1958

LA NAISSANCE DU GEKIGA

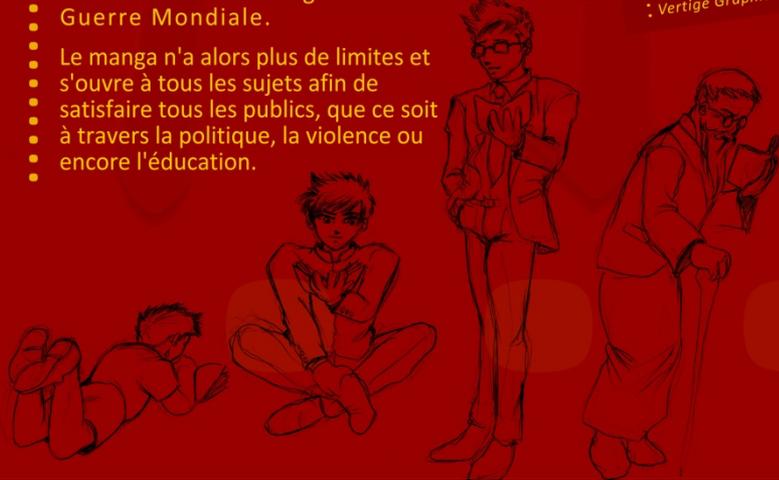
Le terme gekiga est utilisé pour la première fois en 1957 par un auteur de renom: Yoshihiro Tatsumi.

Ce mot fait son apparition en opposition aux mangas d'Osamu Tezuka, essentiellement destinés à un public très jeune, afin de désigner les mangas dramatiques pour adultes.

Ce terme signifie d'ailleurs littéralement "*dessins dramatiques*" et témoigne de la diversification du lectorat japonais. Les mangas ne sont alors plus exclusivement destinés aux enfants.

Le gekiga se veut réaliste et aborde des thèmes adultes et graves comme le fait Keiji Nakasawa à travers *Gen d'Hiroshima*, qui nous conte de manière bouleversante cette tragédie humaine de la Seconde Guerre Mondiale.

Le manga n'a alors plus de limites et s'ouvre à tous les sujets afin de satisfaire tous les publics, que ce soit à travers la politique, la violence ou encore l'éducation.



Coups d'éclat, Good Bye et Les Larmes de la Bête, trois oeuvres majeures de Yoshihiro Tatsumi.

Disponibles chez Vertige Graphic.



Gen d'Hiroshima, de Keiji Nakasawa. Un classique sur la tragédie d'Hiroshima.

Disponible chez Vertige Graphic.

1959 - 1966

LES MAGAZINES DE PRÉPUBLICATION

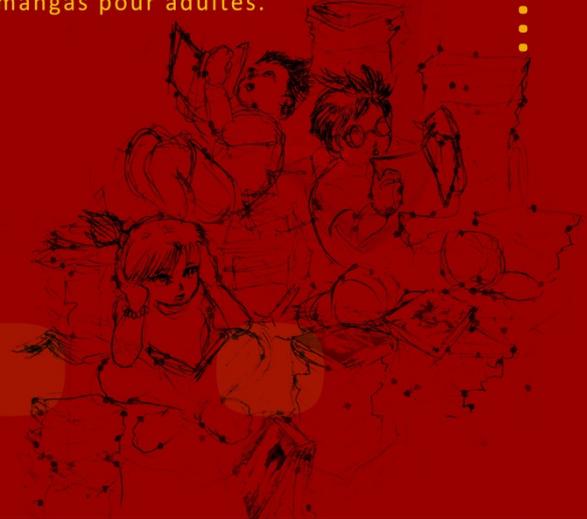
Dès la fin des années 50, suite à la montée en force du lectorat adulte, les magazines de prépublication deviennent hebdomadaires et la production manga connaît un essor sans pareil.

Il faut savoir qu'avant d'être éditées en volumes reliés tels que nous les connaissons en France, les bandes dessinées japonaises sont prépubliées dans d'énormes magazines au rythme d'un chapitre par semaine. Lorsqu'une série rencontre un vif succès, elle peut ensuite bénéficier d'une édition en volumes reliés.

De nombreuses revues voient le jour à cette époque et le très réputé *Shōnen Magazine* convie de nombreux dessinateurs de gekiga à publier leurs oeuvres dans ses pages, ce qui marque le début de la production en masse de mangas pour adultes.



Il existe au Japon de nombreux magazines de prépublication qui proposent tous les mois ou toutes les semaines, de découvrir quelques chapitres des séries plébiscitées par le public. Le succès d'un titre dans ce type de recueil assure la réussite et la longévité d'une série.



1967 - 1971

LA FORCE DES HOMMES SHŌNEN MANGA

Alors que les magazines de prépublication montent en puissance et que les ventes du *Shōnen Magazine* atteignent le million d'exemplaires chaque semaine, les mangas destinés au public masculin dits "shōnen manga" prennent une place de plus en plus importante et se démultiplient.

De gauche à droite, quelques titres actuels: *One Piece* disponible chez Glénat, *Naruto* disponible chez Kana, et *Dragon Ball* disponible chez Glénat.



Le shōnen manga est un style destiné avant tout aux jeunes adolescents et reprend des codes scénaristiques très précis. Tout shōnen manga met en scène un héros invincible qui devra respecter des valeurs telles que le courage, la persévérance et l'amitié, pour atteindre son but.

En 1968, *Ashita no Joe*, un célèbre shōnen de Tetsuya Chiba devient un phénomène de société qui incite même le gouvernement à célébrer des funérailles publiques pour le décès de l'un des personnages principaux.



ASHITA NO JOE DE TETSUYA CHIBA

L'année 1968 marque l'arrivée d'un titre de référence dans l'histoire du shōnen: *Ashita No Joe*, une série qui s'étale sur pas moins de vingt volumes. L'histoire raconte la vie d'un jeune combattant des rues, Joe Yabuki, qui dispose d'un grand potentiel pour devenir boxeur.

Il rencontrera le boxeur Tôru Rikiishi qui va rapidement devenir son grand rival. Il n'aura alors de cesse d'apprendre la boxe pour le vaincre.

Ashita No Joe propose une histoire qui évite tout manichéisme et dépeint la réalité des combats de boxe avec violence et suspense. La série bénéficie d'un style qui lui est propre avec une mise en scène énergique et des personnages fouillés qui ont déchaîné les passions du public japonais.

Le succès fut tel que ce shōnen manga reste l'un des plus célèbres du genre et la plus grande oeuvre de son auteur. Comme pour toute série populaire, *Ashita no Joe* a fait l'objet de nombreuses adaptations.

Une première série télévisée de 79 épisodes vit le jour en 1970. S'ensuivent un film et une seconde série de 47 épisodes en 1980.



Le premier volume des aventures de Joe le boxeur parut en 1968 aux éditions Kodansha mais n'a jamais été proposé en version française.



Seule la seconde série tirée du manga *Ashita no Joe* fit l'objet d'une édition DVD en France. *Ashita no Joe 2* constitue la suite directe de la première série et se compose de trois coffrets disponibles chez IDP Vidéo.

ASHITA NO JOE

1972 - 1974

LE CHARME DES FEMMES SHOJO MANGA

Le terme shôjo signifie « jeune fille » en japonais, et désigne un type de mangas tourné essentiellement vers le romantisme et dont le public visé est théoriquement féminin. Ces mangas sont en général réalisés par des femmes et si les étiquettes appellent au cloisonnement des genres, la réalité démontre que même les hommes savourent ces œuvres axées sur la réalité de la vie et des relations amoureuses.

Le shôjo manga est apparu peu de temps après le shônen dans le courant des années 1950. Même si un certain succès a été rapidement rencontré, il faut attendre vingt ans pour que le genre connaisse un réel engouement avec notamment *La Rose de Versailles* de Riyoko Ikeda, plus connue en France sous le nom de *Lady Oscar*.



De haut en bas: *Nana* chez Delcourt, *Sailor Moon* chez Glénat, *Fruits Basket* chez Delcourt, et *Card Captor Sakura* chez Pika.



LA ROSE DE VERSAILLES DE RIYOKO IKEDA

LADY OSCAR



L'adaptation télévisée de *La Rose de Versailles*, plus connue en France sous le nom de *Lady Oscar*, est éditée en France par IDP.

Le shôjo manga le plus célèbre de Riyoko Ikeda, *La Rose de Versailles*, voit ses premières planches paraître en 1972 et révolutionne ainsi toute l'industrie de la bande dessinée japonaise. Les aventures d'Oscar déchaînent les passions alors que les shôjo mangas sont encore très peu nombreux sur le marché. Pour la première fois, les péripéties sentimentales d'une héroïne chevaleresque parviennent à faire de l'ombre aux shônen mangas.

La Rose de Versailles offre la possibilité au lectorat japonais de découvrir l'histoire de France à travers une vision romancée de la Révolution Française.

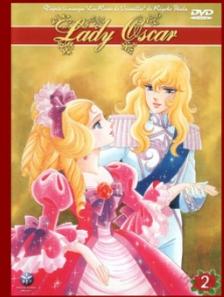
Cet engouement pour la culture occidentale ne quittera jamais les auteurs japonais qui n'auront cessé de s'y intéresser.

Oscar marque l'arrivée dans la bande dessinée nippone d'une androgynie qui restera l'un des centres d'intérêts majeurs des mangakas actuels.



Les aventures complètes d'Oscar sont désormais disponibles en deux tomes "deluxe" aux éditions Suissha au Japon et aux éditions Kana en France.

Si l'adaptation télévisée de 1978 rencontra un vif succès en France, il faudra attendre 2002 pour profiter du manga original en version française.



1975 - 1978

LE MANGA MECHA-NISÉ

Si les mangas mettant en scène des personnages humains sont désormais clairement installés sur le marché de la bande dessinée, quelques auteurs férus de science-fiction se prennent à rêver de géants de métal venus de l'espace pour sauver notre planète.

Les mangakas restent marqués par l'esprit guerrier et dévastateur de la Seconde Guerre Mondiale. Les combats restent au centre des intrigues.

Les personnages principaux deviennent des robots surpuissants destinés à combattre l'envahisseur qu'il soit humain ou extra-terrestre.

Ces engins de guerre surnommés "mechas" s'imposent dans l'inconscient collectif comme un fantôme de surpuissance face à d'hypothétiques forces ennemies. Le plus célèbre d'entre eux, *Grendizer* alias *Goldorak*, marqua les esprits à jamais.



L'ŒUVRE DE GÔ NAGAI

GOLDORAK

Gô Nagai, né le 6 septembre 1945, devient mangaka très jeune après avoir échoué aux examens d'entrée de l'université qu'il convoitait.

Il publie ses premières planches à l'âge de 22 ans et fait ses armes auprès du maître Osamu Tezuka. Il devient rapidement indépendant et signe auprès de l'éditeur *Sueisha* pour la création d'un tout nouveau magazine de prépublication qui deviendra le plus célèbre d'entre tous: le *Shônen Jump*.

En 1970, il crée sa propre société d'édition, *Dynamic Productions*, et décide de gérer intégralement les droits relatifs à ses œuvres.

Il publie en 1972 ses œuvres les plus célèbres: *Mazinger Z* et *Devilman*. *Grendizer* alias *Goldorak* n'a rencontré au Japon qu'une modeste reconnaissance alors que la France lui réserva un accueil des plus chaleureux en 1978. Gô Nagai est le premier à avoir mis en scène de tels robots pilotés par des humains, principe désormais récurrent dans tous les mangas mettant en scène des méchas.



Adaptation live du manga *Cutie Honey*, connu en France sous le nom de *Chery Miel*, disponible chez *Dybex*.



A
De gauche à droite: le volume 1 du manga *Goldorak* disponible chez *Dybamic Italia*; le volume 1 du manga *Devilman* disponible chez *Dynamic Visions*; le volume 1 de l'édition numérique japonaise du manga *Mazinger Z*.

<Cet artbook de 88 pages, jamais publié en France, rend hommage à *UFO Robot Grendizer*, plus connu en France sous le nom de *Goldorak*.

Goldorak provoque un tel engouement en France que l'hebdomadaire *Paris Match* lui consacre une couverture en 1979.

1979 - 1980

L'ANIMATION JAPONAISE DÉBARQUE EN FRANCE

Jusqu'au milieu des années 1970 la France s'est tenue à l'écart de tout ce qui pouvait se rapprocher de près ou de loin à l'animation japonaise et aux mangas. Quelques programmes français tiennent alors le haut du pavé à cette période tels que le *Manège Enchanté* entre 1965 et 1975 ou encore *l'Île aux Enfants* entre 1974 et 1982, fiers défenseurs de l'exception culturelle française.

Mais la diffusion croissante d'animés en Italie change la mentalité dominante. L'hostilité va faire place à la curiosité. De plus, les dessins animés occidentaux s'adressaient jusqu'alors essentiellement aux jeunes enfants, et les responsables des chaînes de télévision françaises vont aussi chercher à toucher un public de jeunes adolescents.

C'est grâce à une jeune animatrice de l'émission Récré A2, Frédérique Hoschedé plus connue sous le nom de *Dorothee*, que l'aventure animé naît en France sur la chaîne Antenne 2, le manga n'arrivant que bien plus tard.

Frappant fort dès le début, ce sont des titres tels que *Goldorak*, *Albator* et *Candy* qui sont diffusés dans son émission. Le public français répond présent. Encore aujourd'hui de nombreux adultes parlent avec nostalgie de ce premier âge d'or de l'animation japonaise en France.

Tour de Tokyo, Tokyo
Construite en 1958 et inspirée de la Tour Eiffel de Paris

Tour Eiffel, Paris
Construite par Gustave Eiffel en 1889

CAPTAIN HERLOCK DE LEIJI MATSUMOTO ALBATOR

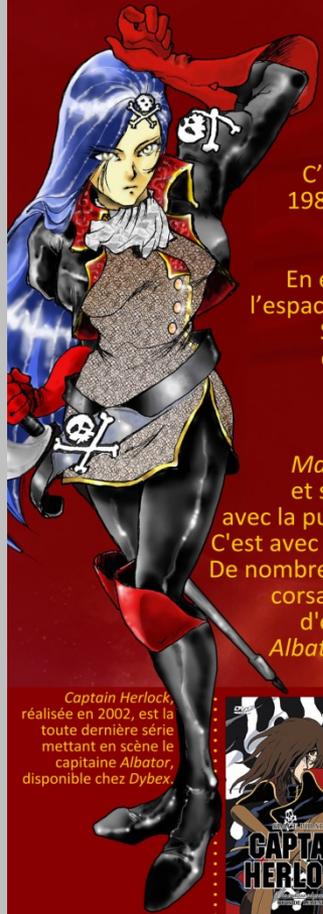
ALBATOR

Capitaine Albator, *Uchû Kaizoku Captain Harlock* de son nom japonais, est un manga de *Leiji Matsumoto* qui a été produit en animé par les studios Toei en 1978.

C'est la diffusion de cet animé en France en 1980 sur la chaîne Antenne 2 dans l'émission Récré A2 qui fait véritablement connaître l'animation japonaise en France.

En effet, les aventures du célèbre corsaire de l'espace qui, en 2980, protège la terre contre les Sylvidres, ces guerrières extra terrestres à consistance végétale, ont fait le tour de la planète et ont eu un retentissement particulièrement fort dans l'hexagone.

Leiji Matsumoto, de son vrai nom *Akira Matsumoto*, est né en 1938 près de Fukuoka et son talent pour le dessin se révèle très tôt avec la publication de son premier manga en 1954. C'est avec *Albator* qu'il connaît ses heures de gloire. De nombreuses séries mettant en scène le capitaine corsaire ont vu le jour: une préquelle à la série d'origine fut diffusée en France sous le nom *Albator 84*, et la plus récente, *Captain Herlock*, est disponible en vidéo depuis 2006.



Captain Herlock, réalisée en 2002, est la toute dernière série mettant en scène le capitaine *Albator*, disponible chez *Dybex*.



1985

LES SÉRIES FLEUVES

1984

La vente groupée des cinq plus grands hebdomadaires de prépublication de mangas, atteint les 10 millions d'exemplaires dès le début des années 80, ce qui pousse de plus en plus les maisons d'édition à partir en quête d'une rentabilité toujours plus importante.

L'économie vient changer la donne et pour nombre d'entre elles, seul importe la durée au détriment parfois de la qualité.

Ce phénomène s'impose très rapidement aux shônen mangas pour lesquels le principe de la quête initiatique permet de faire durer le plaisir.

Nombreux sont les titres qui comptent plusieurs centaines de chapitres, soit plusieurs dizaines de volumes reliés. Certains ne trouveront d'ailleurs jamais de conclusion. En effet, les maisons d'édition n'hésitent pas à stopper la publication d'un manga si celui-ci ne rencontre plus le succès escompté.

Les mangas dits "fleuves" sont légion et font partie aujourd'hui encore des meilleures ventes en France comme au Japon. Parmi eux, on retrouve entre autres l'indémontable Dragon Ball d'Akira Toriyama paru pour la première fois en 1984; ou encore le plus récent *Naruto* dont la publication n'est toujours pas achevée.

De gauche à droite:
Hikaru no Go
de Yumi Hotta et
Takeshi Obata
chez Tonkam;
One Piece
de Eiichiro Oda
chez Glénat;
Bleach
de Tite Kubo
chez Glénat.



Inu Yasha
de Rumiko Takahashi
disponible chez Kana



Samurai Deeper Kyo
de Akimine Kamiyo
disponible chez Kana



Dragon Ball
de Akira Toriyama
disponible chez Glénat

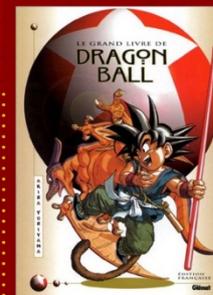
Naruto
de Masashi Kishimoto
disponible chez Kana



Si peu de recueils d'illustrations ont vu le jour en France, les japonais ont en revanche de quoi satisfaire leur passion pour cette oeuvre culte. Ci-dessus, deux artbooks japonais dédiés à l'univers de *Dragon Ball Z*.



Dragon Ball reste à ce jour l'une des licences japonaises les plus fructueuses. Parmi tous les produits qui inondent les magasins spécialisés du monde entier, on retrouve des figurines, de nombreuses adaptations en jeu vidéo, plusieurs éditions du manga ainsi que des diverses séries qui en ont découlé. L'éditeur Glénat propose sur le marché français une édition simple du manga ainsi qu'une édition plus classique, et l'éditeur AB Vidéo continue son travail d'édition vidéo pour offrir au public français l'intégralité de l'oeuvre animée en DVD.



Le grand livre de *Dragon Ball* constitue un artbook encyclopédique indispensable pour tous les fans de la saga. Disponible chez Glénat

DRAGON BALL

DE AKIRA TORIYAMA

DRAGON BALL

Ce manga culte créé par Akira Toriyama en 1984 puise son inspiration dans un conte chinois: *Le Voyage vers l'Occident*. Cette légende ancestrale narre les aventures d'un bonze accompagné d'un homme singe prénommé Son-goku qui entreprend un long voyage vers l'ouest afin de récupérer de précieux sutras.

Ce mythe inspirait déjà Akira Toriyama avant qu'il ne se lance dans la création de cette oeuvre titanique. Son envie de réaliser un manga basé sur le kung-fu lui permit de s'approprier cette légende afin d'en faire une histoire unique au style graphique si particulier et reconnaissable entre tous.

Dragon Ball déchaîna les passions de nombreuses générations et fait figure de manga incontournable. Si le manga compte 42 volumes ne présentant aucune scission, l'adaptation TV fut divisée en deux parties: *Dragon Ball* et *Dragon Ball Z*.

Dragon Ball GT, troisième série du nom ne fait pas partie du manga et a été créée exclusivement pour la télévision.

1986

LE POIDS DE L'EXPÉRIENCE SEINEN MANGA

1985

Si les grosses productions ont la part belle sur le marché nippon, les mangas pour adultes appelés "seinen" parviennent enfin à prendre une place confortable sur l'archipel dans le milieu des années 80.

Le terme "seinen manga" est utilisé pour désigner des mangas destinés à un public adulte, ciblé en général sur les 18-30 ans. Les sujets y sont généralement plus sérieux ou violents, allant de l'expérimental au pornographique. Le style graphique est également très reconnaissable. Les traits sont plus fouillés et un soin tout particulier est apporté à la mise en page ainsi qu'à l'utilisation des trames. Enfin les personnages sont sont complexes et ne répondent à aucun des critères convenus du shônen manga ou encore du shôjo manga.



: Monster
: Kana



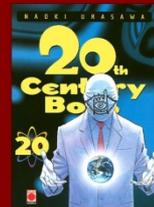
: Death Note
: Kana



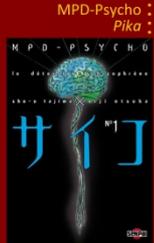
: Gantz
: Tonkam



: Eternal Sabbath
: Glénat



: 20th Century Boys
: Panini Comics



MPD-Psycho
Pika



Gunnm Last Order
Glénat



Gunslinger Girl
Asuka



Vagabond
Tonkam



Hellsing
Tonkam

CITY HUNTER DE TSUKASA HÔJO

NICKY LARSON

Tsukasa Hôjo obtient la deuxième place à un concours organisé par l'éditeur japonais Shueisha, à l'âge de 20 ans et publie en 1981 son premier succès: *Cat's Eye*.

Mais c'est en 1985 que la consécration s'offre à lui lorsqu'il publie les premières planches des aventures de Ryô Saeba, en français *Nicky Larson*, détective privé, tombeur et intraitable.

Trente-cinq volumes au total sont publiés entre 1985 et 1991. *City Hunter* bénéficie d'une adaptation animée divisée en quatre saisons, ainsi que de trois films et trois téléfilms d'animation.

La recette est imparable et l'auteur dépeint la réalité de personnages tantôt torturés, tantôt drôles, à travers un seinen manga des plus réussis qui fait figure d'oeuvre culte à travers le monde entier.

L'histoire tourne principalement autour de la relation entre Ryô et Kaori, son aide. Ryô est un privé un peu fauché qui a tendance à refuser les affaires et qui garde pour principe de ne servir que les jolies femmes. Ce personnage est régulièrement en tête de liste de tous types de classements.



L'édition Deluxe du manga original est disponible aux éditions Panini Comics. Les OAVs et films qui en sont issus sont disponibles chez Dybex.

1987 - 1989

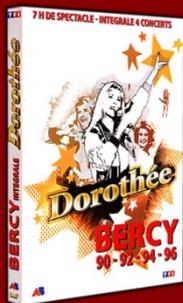
GÉNÉRATION CLUB DOROTHÉE

Le Club Dorothée débarque sur la chaîne TF1 en 1987 et l'effet de nouveauté permet d'obtenir rapidement des scores d'audience incroyables. Dorothée et toute son équipe font le choix de l'animation japonaise et l'arrivée de *Dragon Ball* et des *Chevaliers du Zodiaque* en font l'émission jeunesse la plus regardée. Le Club Dorothée devient très vite surnommé "le rouleau compresseur" avec plus de seize heures d'antenne hebdomadaires.

Mais si le choix de productions japonaises assure des coûts réduits, l'équipe n'effectue pas des achats

judicieux, ne réalisant pas que l'ensemble de la production nipponne n'est pas essentiellement consacrée aux enfants.

Alors que les mangas sont destinés à différents publics sur l'archipel, la chaîne diffuse certains programmes rapidement jugés trop violents et malsains car ils ne sont tout simplement pas adaptés à un jeune public. L'émission disparaît brusquement alors que la chaîne souhaite en finir avec les "japonaiseries" que le public français commence à regarder d'un mauvais oeil.



Dorothee rencontra un succès fulgurant en tant que chanteuse et reste à ce jour la seule artiste française à avoir rempli Bercy 50 fois. L'intégralité de ces concerts est disponible en DVD chez AB Vidéo.



Le Club Dorothée fut présent à l'antenne pendant 10 ans et donna naissance à de nombreux sitcoms, groupes musicaux, et magazines. L'ancien Dorothée Magazine existe toujours sous le nom D. Mangas.



Après l'arrêt brutal de l'émission à la fin de la saison 96-97, Dorothée se fit peu présente. Elle proposa très récemment un remix de l'un de ses tubes.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE DE MASAMI KURUMADA

SAINT SEIYA

Figure emblématique des séries animées diffusées dans le Club Dorothée entre 1986 et 1990, *Saint Seiya* a durablement marqué toute une génération. L'auteur du manga initial, Masami Kurumada, a repris les éléments scénaristiques propres à tout bon shônen de combat avec la notion de dépassement de soi poussée ici à son extrême. Mais *Saint Seiya* se démarque de ses congénères par plusieurs points qui ont conquis le cœur des fans: le charisme des personnages et la mythologie occidentale.

La série est suivie de cinq films ainsi que de deux séries d'OAV centrées sur le chapitre d'Hadès qui n'ont commencées qu'en 2002. De plus, depuis 2006 un nouveau manga est paru en France intitulée *Saint Seiya G* de Megumu Okada et raconte en tant que préquelle à l'histoire principale, le combat entre les Titans et les chevaliers d'or.



Le manga original est disponible aux éditions Kana, alors que Panini Comics en publie une nouvelle adaptation, *Saint Seiya G*. AB Vidéo édite la série animée et Bandai propose les versions françaises des jeux vidéo qui en sont tirés.

1991 - 1990

LES MANGAS DÉBARQUENT EN FRANCE

L'histoire du manga en France est intimement liée au destin d'un homme: *Jacques Glénat*.

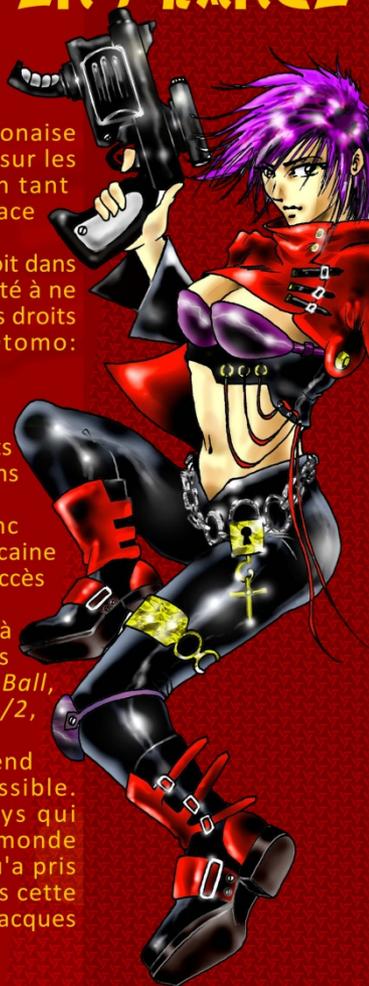
En effet, alors que l'animation japonaise s'impose depuis quelques années sur les écrans de télévision, le manga en tant que tel n'a encore pas trouvé sa place chez les libraires.

Editeur grenoblois, Jacques Glénat voit dans les oeuvres nippones une opportunité à ne pas manquer et décide d'acquérir les droits du chef d'oeuvre de Katsuhiro Otomo: *Akira*.

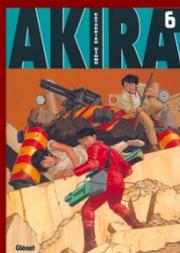
Ce manga complexe et futuriste est alors adapté au marché français, qui n'est pas prêt à recevoir de petits ouvrages en noir et blanc dont le sens de lecture est inversé.

Les éditions *Glénat* proposent donc en décembre 1990 la version américaine colorisée du manga *Akira*, dont le succès ne se fait pas attendre.

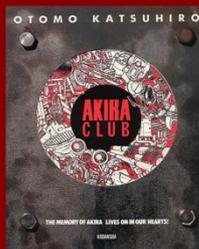
Jacques Glénat ne s'arrête pas là et décide de publier de grandes séries à succès telles que *Dragon Ball*, *Sailor Moon* ou encore *Ranma 1/2*, toujours grâce à un système d'inversement des planches qui rend la lecture de gauche à droite possible. Aujourd'hui la France est le pays qui consomme le plus de mangas au monde après le Japon, et l'importance qu'a pris cette culture n'aurait peut-être pas cette ampleur sans l'avant-gardisme de Jacques Glénat.



Akira fut tout d'abord publié en kiosques en partenariat avec Libération, par les éditions Glénat.



Akira fut publié par la suite en volumes reliés grand format.



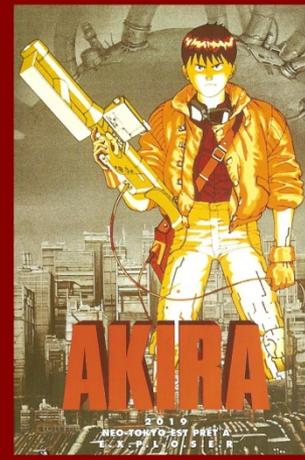
Artbook consacré à l'univers d'Akira encore jamais publié en France.

AKIRA DE KATSUHIRO OTOMO

Cette œuvre est le premier succès manga dans notre pays. Pour sa première parution en 1990, les éditions Glénat ont colorisé les planches originales afin de toucher un public plus large ce qui permit à un lectorat plus large d'accéder à cette bande dessinée culte. C'est grâce à ce titre qu'aujourd'hui nous avons un panel si important de manga en français.

Les treize tomes couleurs ou les six tomes de l'édition originale nous entraîne dans un Tokyo dévasté en 2019, par la troisième guerre mondiale. Une bande de jeunes motards sans avenir se rend sur le lieu de l'explosion atomique qui provoqua ce conflit trente ans auparavant. C'est alors qu'un étrange garçon apparaît. Complots politiques, expériences réalisées sur des enfants, machinations, ce petit groupe découvrira l'origine de cette guerre meurtrière: le projet Akira.

Katsuhiro Otomo réussit avec ce manga à concilier pour la première fois les inconditionnels de l'école franco-belge avec les aficionados de mangas.



Affiche française du film d'animation tiré du manga, réalisé en 1988 et sorti dans les salles obscures en France en 1991.

2005 - 2007

LA DÉFERLANTE MANGA

Le grand public perd la plupart des préjugés qui pesaient jusqu'alors sur la culture manga et de nombreux éditeurs se lancent dans l'aventure.

Le marché vidéo explose alors que les éditeurs de mangas proposent désormais plus d'une trentaine de volumes reliés par semaine.

La France devient le deuxième pays le plus consommateur de mangas et d'animés après le Japon, et devant les Etats-Unis.

De nombreuses conventions et salons voient le jour à travers le pays et le public répond toujours présent sans cesser de croître.

Si quelques années auparavant, les fans devaient vivre leur passion en cachette, le goût pour la culture manga peut aujourd'hui s'affirmer sans peur des reproches.



Depuis plusieurs années, Japan Expo à Paris, est l'occasion pour tous les fans, de rencontrer les éditeurs, de se retrouver autour de leur passion et de profiter en exclusivité de tous les animés et mangas du marché français. Le salon réunit plus de 60.000 passionnés tous les ans en Juillet.

2005 - 2006

L'AVÈNEMENT DU STUDIO CLAMP

Composé de quatre femmes, le studio CLAMP est aujourd'hui l'un des plus célèbres au Japon comme en France. Suite à l'arrivée croissante d'oeuvres japonaises dans l'hexagone, les oeuvres du studio n'ont pas tardé à trouver une place dans les rayons, et à prendre la tête des ventes.

Chaque manga offre son lot de mysticisme et d'intrigues complexes au suspense savamment ménagé. Le studio touche à tous les styles, du shônen avec Tsubasa Reservoir Chronicle, aux magical girls avec Card Captor Sakura, en passant par le récit apocalyptique avec X-1999. Le studio offre un trait divin qui ne cesse d'envoûter des millions de fans.



De haut en bas: *XXX-Holic*, *Chobits*, *Tsubasa Reservoir Chronicle*, tous trois disponibles aux éditions Pika; et *X-1999* en cours de parution aux éditions Tonkam.



CODES GRAPHIQUES

GUIDE

Exemple de page d'un manga présentant l'ordre dans lequel les cases doivent être lues.

1		
4	3	2
7	6	5
8		

DE DROITE À GAUCHE

Le système d'écriture japonais est différent du nôtre en bien des points et implique une lecture de haut en bas et gauche à droite.

C'est pourquoi un manga est édité dans un sens de lecture inversé par rapport à nos publications occidentales.

Si les premiers mangas à paraître en France ont bénéficié à l'époque d'un inversement de toutes les pages, la plupart des publications respectent aujourd'hui le sens de lecture original.

NOIR ET BLANC

Compte-tenu des courts délais de production dont bénéficient les mangakas pour chaque semaine proposer un nouveau chapitre de quelques dizaines de pages, il est inenvisageable de coloriser l'intégralité d'un manga. Les premières pages de certains titres bénéficient parfois d'un traitement couleur.

TRAMES ET TRAITS DE VITESSE

Pour compenser l'absence de couleurs, les mangakas utilisent des trames qui sont en quelque sorte des calques de plusieurs nuances ou motifs de gris, qui apportent une texture, une profondeur ou un relief à une zone déterminée. Enfin le découpage cinématographique d'un manga oblige les mangakas à utiliser massivement les traits de vitesse qui indiquent la rapidité d'un mouvement.

GRANDS YEUX

Le père du manga, Osamu Tezuka, était un admirateur des cartoons américains qui conféraient aux personnages des attitudes enfantines, impliquant de grosses têtes et de grands yeux qui permettent d'exprimer toutes les émotions. Ce style a été conservé par la suite et l'est toujours aujourd'hui.

