

Une exposition complète en 40 kakémonos



# MARGA: TISTOIRS

C'est au VIIème siècle que les premières techniques de fabrication de papier et d'encre arrivent au Japon, en provenance de la Chine. L'usage de pinceaux devient courant et le Japon commence dès lors à relater histoires et légendes sur ce que l'on appellera plus tard des e-makimono.



Exemple d'e-makimono représentant des agriculteurs travaillant dans les rizières.

Le IXème siècle marque l'essor de ce mode d'expression et les contes illustrés deviennent de plus en plus nombreux. Ces rouleaux ancestraux, les e-makimono, sont considérés au Japon comme étant l'origine même du manga moderne, qui aujourd'hui leur emprunte de nombreux codes visuels et graphiques.

Le prêtre Toba fut, au début du XIIème siècle, à l'origine d'un des premiers chefs d'oeuvres de ce type: *le Rouleau des Animaux*.





Shohan, Utamaro Matsubaya-Oiran XIIIème siècle

urant le Moyen-Âge japonais, et plus particulièrement au cours de la prospère période Momoyama (deuxième partie du XVIème siècle), l'art graphique japonais connaît un regain d'intérêt.

Cet engouement engendre l'apparition des premières véritables ukiyo-e, appelées estampes en français, au XVIIème siècle à Edo, aujourd'hui dénommée Tokyo, qui est à l'époque le centre culturel majeur de l'archipel. Petit à petit, les arts graphiques

Petit à petit, les arts graphiques prennent une place de plus en plus importante et se transforment en véritable moyen d'expression sociale, abordant de manière objective ou satirique la réalité de la société japonaise.

Les techniques s'améliorent et de nombreux artistes commencent à réaliser des estampes en couleur, qui constituent les prémices de ce que l'on nommera plus tard *manga*, terme que l'on peut traduire en français par "image dérisoire" ou encore "esquisse libre".

Si les estampes ne sont à cette époque que des représentations fixes et sans mouvements, c'est avec l'apparition des premiers kibyôshi, dits "livres jaunes" en référence à la couleur de leurs couvertures, que l'on assiste à la publication des toutes premières bandes dessinées au monde dans les années 1720.

L'importance du marché du manga n'est donc pas surprenante, le Japon étant en quelque sorte le berceau de la bande dessinée.



Edoumare Uwaki no Kabayaki

Exemple de kibyôshi, ouvrage satirique publié en 1790, et considéré comme la première forme de bande dessinée au monde.

#### 2 つのにいらなし МАПСА

atsushika 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 excellant 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.



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 'estampe ukiyo-e.

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



The Japan Touch" de Juillet



# CCID≅RT TN≧ISO™

i 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

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 iaponais.

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



9

UП

# LE PÈRE DU MARGA OSAMU 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.

Disponible chez Akata.

court-métrages réalisés par Osamu Tezuka.

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 eccléctisme 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 insufler à ses personnages une âme et une vie propres qui permettent à tous ses lecteurs de s'identifier aux aventures qu'il dessine.







De haut en bas: Princesse Saphir, disponible chez Saleil; 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 Samu Tezuka crée également en 1953 le tout premier shôjo, 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.



### CEKICA CEKICA

e 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.





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

Disponible che.



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.

### LES MAGAZINES PREPUBLICATION

ès 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 éditions en volumes reliés.

De nombreuses revues voient le jour à cette époque et le très réputé *Shônen 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.





### STORED DES HOMMES

Alors que les magazines de prépublication montent en puissance et que les ventes du *Shônen Magazine* atteignent le million d'exemplaires chaque semaine, les mangas destinés au public masculin dits "shônen 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 *Glénat, Naruto disponible chez Glénat.* 







Le shônen manga est un style destiné avant tout aux jeunes adolescents et reprend des codes scénaristiques très précis. Tout shônen 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 shônen 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.



### STITA TO JOE

L'année 1968 marque l'arrivée d'un titre de référence dans l'histoire du shônen: 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 shônen 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.



Le premier volume des aventures de Joe le boxeur parut en 1968 aux éditions *Kodansha* mais n'a jamais été proposé en version française. Une première série télévisée de 79 épisodes vit le jour en 1970. S'ensuivirent un film et une seconde série de 47 épisodes en 1980.



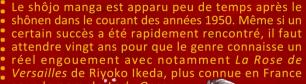




Seule la seconde série tirée du manga Ashita no Joe fit l'objet d'une édition DVD en France. Ashita no Joe 2 constitue la suite directe de la première série et se compose de trois coffrets disponibles chez IDP Vidéo.

### STOJO 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 oeuvres axées sur la réalité de la vie et des relations amoureuses.













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

# DE NEKEDY LY KOSE TY KEDY



L'adaptation télévisée de *La Rose de Versailles*, plus connue en France sous le nom de *Lady Oscar*, est édité 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 de cesse de s'y intéresser.

Oscar marque l'arrivée dans la bande dessinée nippone



El ... Su Rose de Viena

Les aventures complètes d'Oscar sont désormais disponibles en deux tomes "deluxe" aux éditions Sueisha au Japon et aux éditions Kana en France. d'une androgynie qui restera l'un des centres d'intérêts majeurs des mangakas actuels.

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







# CÔ TACAI O L'OSUVRE DE CO



Honey, connu en France sous le nom de *Chery Miel*, disponible

🗖 ô 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 crèe sa propre société d'édition, • Dynamic Productions, et décide de gérer • intégralement les droits relatifs à ses oeuvres.

Il publie en 1972 ses oeuvres les plus célèbres: Mazinger Z et Devilman. Grendizer alias Goldorak n'a rencontré au Japon gu'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 • lesmangas mettant en scène des méchas.









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

publié en France, rend hommage à UFO Robot Grendizer, plus connu en France sous le nom de Goldorak.



engouement en France que l'hebdomadaire Paris Match lui consacrera une couverture

Le terme "manga eiga", que l'on peut traduire littéralement par "film de manga", est le terme original que les japonais utilisent pour désigner les dessins animés inspirés de mangas. Si jusqu'à la fin des années 70, les séries et films d'animation sont essentiellement des adaptations de mangas, le début des années 80 marque l'arrivée de créations originales nettement influencées par la nouvelle vague de mechas qui déferle sur le Japon.

Afin de désigner toute oeuvre d'animation indépendamment de son origine, le terme "animation", prononcé à l'anglaise "animééshon", se transforme en "animé", terme désormais utilisé par l'occident pour distinguer les productions japonaises des autres séries ou films d'animation.

De nombreux studios d'animation se lancent dans la création de franchises à succès entre 1979 et 1980, et le public japonais voit débarquer sur les écrans, l'une des plus célèbres d'entre elles: la saga Gundam.

> Le Japon se passionne alors pour les space opéra, histoires dramatiques qui se déroulent dans l'espace. Parmi les productions animées nippones, l'on distingue les séries d'animation qui sont destinées à une diffusion TV et dont chaque épisode dure une vingtaine de minutes; des série dites OAV ou Original Animation Video, courtes séries destinées uniquement au marché de la vidéo dont la durée de chaque épisode varie en fonction des titres et des studios d'animation; des films d'animation destinés exclusivement à une exploitation cinéma.









de la série d'origine disponible chez *Pika*.

# CULD YUL

La première série animée Gundam paraît en 1979 sous le titre de Mobile Suit Gundam et met en scène une guerre entre la Terre et ses colonies spatiales. Véritable ode à la paix et dénonciatrice du fanatisme et de l'aveuglement humain, le ton humaniste de cette série constitue une des marques de fabrique de la saga. Chaque nouvelle série tirée de la franchise met en scène de nouveaux robots et de

paix entre la Terre et ses colonies. Même trame scénaristique, mais personnages, machines e lieux différents pour chaque série ou film, le succès de la saga Gundam repose essentiellement sur la minutie apportée par les scénaristes à l'élaboration de stratégies guerrières captivantes, ainsi qu'à la psychologie et au charisme des personnages.

La saga compte à ce joui plus d'une dizaine de séries TV, une quinzaine de séries d'OAV, et treize films d'animation. Ce succès mérité en fait l'un des titres incontournables de l'animation japonaise.







#### SEIANOFAL NOITAMINA!SE DEBARQUE 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 Hoschédé plus connue sous le nom de *Dorothée*, que l'aventure animé naît en France sur la chaîne Antenne 2, le manga n'arrivant que bien plus tard.

Frappant fort dés 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.

#### CYSTAIL PESTOCK: MATSUMOTO ALBATOR

apitaine 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

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









### S:L'ALLIANCE S:FRANCO-JAPONAISE

Le développement rapide des animés venus du Japon sur notre territoire attire l'attention de certains spécialistes français qui connaissaient déjà bien le monde de l'animation. Cet intérêt est renforcé par le fait que dans les années 70 plusieurs compagnies européennes s'étaient associées avec des japonais pour produire • des séries à succès telles que Maya l'Abeille et les Trois Mousquetaires. C'est ainsi que plusieurs projets de production franco-japonaise voient le jour dans les années 80 et deviennent • une part importante de l'histoire de la japanimation en France. • Quatre de ces productions, initiées par Jean Chalopin, conservent

encore aujourd'hui un certain succès.

 Les aventures d'Ulysse 31, diffusées en 1981, mêlent habilement mythologie grecque et science fiction. A leur suite, en 1983, les • téléspectateurs suivent l'histoire mouvementée et complexe d'un • jeune européen du XVIème siècle au pays des incas avec les Mystérieuses Cités d'Or, ainsi que les gags délirants de • l'emblématique *Inspecteur Gadget*. Il ne faut pas non plus oublier de mentionner la sortie en 1985 de la production franco-américano-japonaise de science fiction, Jayce et les Conquérants de la Lumière, qui compte 65 épisodes.

Par la suite, à cause des nombreuses critiques concernant les

productions japonaises dans leur ensemble, ce partenariat très fort entre les deux pays a quasiment disparu pour ne plus relever que du domaine de l'anecdotique. Il faudra attendre 2006 pour voir apparaître une telle production.





ULYSSE 31

lysse 31 est une série télévisée de vingt-six épisodes co-produite entre la France et le Japon. Ce projet initié par Jean Chalopin, Bernard Deyriès et Nina Wolmark, s'inspire de l'Odyssée d'Homère et transpose ce conte mythologique dans un futur lointain où les voyages dans l'espace sont légion et où • le vaisseau de légende devient ici un engin spatial équipé des dernières technologies de • pointe: l'Odysseus.

La mythologie grecque sur fond d'Odyssée de l'espace, voilà l'étrange pari que nous propose

la chaîne FR3 en 1980.

La qualité du scénario et de la mise en scène • alliés au savoir faire des studios japonais en ont fait une oeuvre culte pour de nombreux télespectateurs.

près la première expérience concluante réalisée grâce à Ulysse 31, l'équipe franco-japonaise se lance dans une

nouvelle aventure et décide de s'attaquer à la culture inca en contant les aventures d'Esteban et de la jeune Zia dans leur quête de nouveaux mondes.

Encore une fois, même si l'histoire se déroule en plein XVIème siècle, les auteurs ont inclus des phénomènes surnaturels et une 1 technologie mystérieuse qui font des Mystérieuses Cités d'Or une

oeuvre envoûtante qui séduit les spectateurs de

tous âges par son côté épique.

La série débarque sur les écrans français en 1983 et le succès ne se fait pas attendre. Encore une fois, la qualité d'écriture et la documentation poussée, ont rapidement trouvé un public d'inconditionnels.



Disponible chez IDE - AK Vidéo

LES MYSTERIEUSES: CITES D'OR:

## SELES SÉRIES FLEUVES

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 iamais 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 auiourd'hui encore des meilleures ventes en France comme au Japon. Parmi eux, on retrouve entre autres l'indémodable 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.











disponible chez Kana



Samurai Deeper Kyo de Akimine Kamijyo disponible chez *Kana* 



de Akira Toriyama disponible chez *Glénat* 



# précieux sutras.

Si peu de recueils our en France, les revanche de quoi satisfaire leur passion pour cette oeuvre culte. Ci-dessus, deux artbooks japonais dédiés à l'univers de

#### DRAGON BALL DE WKISY TOSINYWY

e 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

Ce mythe inspirait déjà Akira Toriyama avant qu'il ne se lance dans la création de cette oeuvre titanesque. 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



l'une des licences japonaises plus fructueuses. Parmi plus classieuse, 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 Bal constitue un artbook encyclopédique indispensable pour tous les fans de la saga Disponible chez Glénat

### LE POIDS DE L'EXPÉRIENCE SEINEN MANGA

i 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.

























sukasa 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-cing 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 aid Ryô est un privé un peu faûché qu a tendance à refuser les affaires et qui garde pour principe de ne servir que les iolies femmes. Ce personnage est

régulièrement en tête de liste de tous types de classements.





es OAVs et films qui en son ssus sont disponibles chez

# CLUB DOROTHEE

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

> que l'ensemble de la production nippone n'est pas essentiellement consacrée aux enfants.

judicieux, ne réalisant pas

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 "japoniaiseries" que le public français commence à regarder d'un mauvais oeil.



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*.

fit peu présente. Elle proposa très récemment un remix de l'un de ses

LES CHEVALIERS
DU ZODIAQUE

igure 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.



e 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.





### DEBARQUENT 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:

ette 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.



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



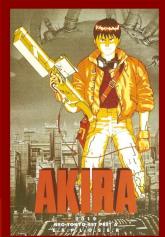
Artbook consacré à l'univers d'*Akira* encore jamais publié en France.

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.

#### LES FARS CONTRE-ATTAQUERT

Après l'euphorie engendrée par le Club Dorothée, si quelques mangas sont édités en France, l'animation japonaise est traitée avec suspicion, puis rejet. Les attaques fusent du côté du Comité de Surveillance de l'Audiovisuel (CSA) et la programmation de l'émission phare de TF1 provoque critiques et indignation face à la diffusion d'animés initialement destinés à un public adulte. Face au rejet d'une grande partie de la population, une partie des fans se spécialise et se tourne vers le Japon pour y assouvir sa passion. Ce sont eux qui ont permis aux animés et aux mangas de continuer à vivre sur le territoire français.

TOUS AIS INTERVIEW EXCLUSIVE MOEBILS

LYNDESTRIL DE CAMMATON EN 128 F19

CHIPTES

AEEDA - MANOCH HEXOZU - EDRAGEN BALL

Couverture du premier numéro du fanzine Animeland créé par Yvan West Laurence, paru à la fin de l'année 1991.

C'est ainsi qu'Animeland, le premier l'année 1991. magazine consacré à l'animation, voit le jour sous forme de fanzine en 1991 et reste à ce jour comme la publication indispensable pour tout passionné.





### SISSUS NOSU

DUSTUDIO GAIRAX

Der Mond et Die Sterne sont deux artbooks réalisés par Yoshiyuki Sadamoto, le character designer de la série, et sont disposibles aux éditions Glégat

Ci-dessous, quatre volumes du manga adapté de la série télévisée, édité chez *Glénat*.

Ci-contre, l'intégrale de la série télévisée disponible en DVD chez Dybex.







മ

S

**G** 

ш







Alors que de nombreux fans vivent de leur passion cachés du grand public et que les oeuvres animées japonaises deviennent de plus en plus difficile à obtenir, Canal + joue la carte de l'audace en diffusant une série télévisée qui s'annonce comme un phénomène de société incontournable.

Dans Neon Genesis Evangelion, suite à un cataclysme survenu en 2000, les humains se regroupent en différents points stratégiques pour préserver la planète. Cependant, en

2015, leur reconstruction est entravée par l'attaque de monstres appelés Anges qui cherchent à détruire Tokyo-3, la nouvelle capitale du Japon transformée en forteresse.

Si les premiers épisodes laissent à penser que l'on se trouve face à une simple série de méchas, la métaphysique et l'introspection qui y sont traitées on tôt fait de séduire un public littéralement envoûté, qui élèvera cette série au rang de titre culte.

### SILE RETOUR EN

L'animation japonaise souffre désormais d'une mauvaise réputation et les chaînes de télévision ne veulent plus prendre de risques. Elles se tournent donc vers l'animation américaine, édulcorée et parfaitement adaptée au jeune public.

Les nostalgiques de l'âge d'or de l'animation nippone laissent leurs souvenirs derrière eux alors que l'apparition de fanzines spécialisés milite pour démontrer que la culture japonaise regorge de perles rares.

Grâce à l'initiative de Canal + qui comprend que le public adulte peut parfaitement être séduit par des oeuvres matûres, quelques animés font leur apparition dans les salles obscures.

L'éditeur Kaze initie le cycle Cinémanga en partenariat avec la chaîne • de multiplex *UGC*.

 Les films d'animation en provenance de l'archipel restent peu nombreux mais quelques distributeurs relèvent le défi de proposer quelques oeuvres sur grand écran.

• C'est en 1997 que Ghost in the Shell sort sur les écrans français et le public est au rendez-vous. L'animation japonaise amorce ainsi un retour en force.

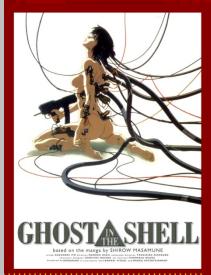


### CHOST IN THE SHELL

Action débridée, technologie, réflexions psychologiques et philosophiques, affaires politico-financières, les thèmes abordés par Masamune Shirow sont nombreux.

Alternant action et introspection, le manga constitue un subtil mélange de différents genres abordés avec maturité et sérieux. Ce traitement particulier du récit et la richesse du monde technologique créé par Masamune Shirow, sont la recette du succès de cette oeuvre.

Devant le succès rencontré par le manga, avec l'accord et la participation de l'auteur, deux films sont apparus sur grand écran : Ghost in the Shell réalisé par Mamoru Oshii et plus récemment Ghost in the Shell: Innocence. Deux séries télévisées ont également été réalisées et l'univers du manga n'en finit plus de livrer ses secrets.



en salles en France en 1997







#### LA RECORNAISSANCE DU GRAND PUBLIC カムソムの イニンムスムド



ayao Miyazaki naît le 5 janvier 1941 à Tokyo. Très jeune alors qu'il n'est encore qu'au lycée, le film d'animation Le Serpent Blanc réalisé par Yabushita Taiji, devient une véritable révélation. Grand admirateur du maître Osamu Tezuka, il

'essaye aux croquis d'avions, passion communiquée par son père alors directeur de la compagnie aérienne Miyazaki Airline.

En 1963 il entre en tant qu'intervalliste au sein du studio *Toei* et y fait la rencontre d'Isao Takahata, avec leguel il se lance en 1965 dans la réalisation du film Horus Prince du Soleil.

En 1971 il quitte la *Toei* et rejoint Takahata pour fonder le studio • A-Pro. Ils rejoignent deux ans plus tard une filiale de Nippon Animation et travaillent sur des adaptations de romans occidentaux • destinés à être diffusés en Europe: Heidi, Princesse Sarah, Tom Sawyer...

• En 1978, Miyazaki se voit offrir un poste de réalisateur au sein du studio et propose une série télévisée toujours très appréciée: Conan le fils du futur.

L'année suivante il rejoint les rangs de la Tokyo Movie Shinsha et • réalise Le Château de Cagliostro.







Le Château dans le ciel. 1986 Mon Voisin Totoro, 1988

Kiki la petite sorcière, 1989

En 1982, il réalise les premiers épisodes de la série Sherlock Holmes mais voit déjà grandir dans son esprit un projet plus ambitieux: Nausicaä de la Vallée du Vent.

Essuyant refus sur refus, il décide de publier cette fable écologique sous forme de manga et le public lui réserve un accueil très favorable. Le projet de long-métrage est ainsi lancé et Miyazaki fait alors la rencontre d'u animateur de talent en la personne d'Hideaki Anno, qui réalisera plus tard la série Neon Genesis Evangelion.

Essuyant refus sur refus, il décide de publier cette fable écologique sous forme de manga et le public lui réserve un accueil très favorable. Le projet de long-métrage est ainsi lancé et Miyazaki fait alors la rencontre d'u animateur de talent en la personne d'Hideaki Anno, qui réalisera plus tard la série Neon Genesis Evangelion.

En 1985, grâce aux recettes engendrées, Miyazaki fonde en compagnie de Takahata, le studio Ghibli, qui présente en 1988 Mon Voisin Totoro qui devient vite synonyme de consécration.

Les succès s'enchaînent et Takahata connaît son heure de gloire avec Le Tombeau des Lucioles. Puis, en 1996, le studio signe un accord de distribution avec le géant Disney, ce qui lui permet d'être diffusé dans le monde entier, notamment en France.

Princesse Mononoké, qui a battu Titanic au Japon en termes d'entrées, arrive dans les salles françaises en 2000 et offre à l'hexagone le renouement tant attendu avec l'animation japonaise.







Princesse Mononoké, 1997



Le Voyage de Chihiro, 2001



Le Château Ambulant, 2004

## S LA DÉFERLANTS MANGA

Le gand public perd la plupart odes préjugés qui pesaient o 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.















Chobits, Tsubasa Reservoir et X-1999 en cours de

### STUDIO CLAMP: 5

omposé 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



### 2:D'AILLEURS 2:D'AILLEURS

\_a Corée du sud et la Chine disposent de leurs propres bandes dessinées qui se distinguent du manga. Le manwha, tout d'abord, est une bande • dessinée typiquement coréenne qui se rapproche beaucoup du manga mais se différencie par le sens de lecture de gauche à droite et les thèmes propres à la Corée qui y sont abordés. Le marché du manwha en Corée du sud marche très fort avec près de 42 millions d'exemplaires vendus chaque année répartis majoritairement entre • trois éditeurs principaux. En France, ce type de bande dessinée dispose depuis quelques années d'éditeurs qui leur sont exclusivement consacrés comme par exemple les éditions Tokebi. Le manga chinois ou manhua est quant à lui caractérisé par son style réaliste et la sobriété • des vignettes. C'est l'éditeur Xiao Pan qui est seul spécialisé dans ces publications.



éditions Pika.

Extrait du catalogue de l'éditeur *Tokebi* spécialisé dans l'édition de manhwas



De nombreux auteurs et dessinateurs français se sont inspirés des mangas pour créer un genre hybride. C'est le cas notamment de Patrick Sobral avec son cycle des Légendaires, ou encore de Termens, • Elias et Castilla avec la trilogie de Nauja.

D'autres auteurs français sont allés encore plus loin sur la voie du manga en dessinant directement sur des formats noir et blanc comme Jenny avec son désormais célèbre Pink Diary.

Le paysage européen mais aussi américain de la bande dessinée a permis au manga de prendre une place à part entière. Le cloisonnement des genres tend à disparaître pour reconnaître le manga comme un art.

> La porte est désormais ouverte pour les artistes du monde entier qui souhaitent y entrer.



#### E LEXIQUE

#### ВЛІЛД

Terme désignant les dessins animés d'origine japonaise qu'ils soient ou non adaptés d'un manga.

#### **VSLROOK**

 Un Artbook est un recueil d'ilustrations et de travaux graphiques réalisés par un mangaka pour une oeuvre précise.

#### COSPLAY

Ce terme est une contraction des mots "costume" et "player" et désigne le fait de se déguiser en personnage de manga, d'animé ou de jeu vidéo.

#### チムハフハミ

 Ce mot est issu de la contraction entre les termes "fan" et "magazine", et désigne les magazines amateurs réalisés par des fans.

#### ノヘアムハルス・ハノ

Ce terme désigne l'animation japonaise en règle générale et résulte • de la fusion entre les termes "Japanese" et "Animation". On le retrouve plus souvent sous la forme d'une abréviation: "japanime".

#### : Мапса

Ce terme signifie tout simplement bande dessinée en japonais et est utilisé dans la culture occidentale pour désigner exclusivement les productions japonaises.

#### : Мапсака

On appelle mangaka, l'auteur d'un manga qu'il soit dessinateur ou/et scénariste.

#### OTAKU

Ce terme japonais désigne tous types de fans et de passionnés dès • que ces derniers vivent leurs passions de manière extrême. Cette appellation négative qui est peu utilisée par les japonais, a en revanche en France, très vite englobé les fans de mangas et d'animés.

## CODES: SELECTION OF SELECTION O

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

#### DE DROITE A GAUCHE

2 6 8

Le système d'écriture japonais est différent du nôtre enbien 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.

#### NOIS ST BLANC

Compte-tenu des courts délais de production dont bénéficient les mangakas pour chaque semaine proposer un nouveau chapitre de quelqeus vingtaines 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.

#### CRANDS 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.