



MANGA MANIA

Le Monde du Manga (terme générique englobant toute la production de bande dessinée au Japon) est à la fois un univers populaire comme un univers régi par des codes variés orientés vers un public adepte et assidu.

Ce phénomène mondial s'expose parallèlement au 9ème art et a retracé à ces débuts la même image que l'émergence de la bande dessinée dans l'esprit populaire, à savoir une sous littérature voire une abnégation de ce genre qualifié de violent ou vulgaire. Toutefois, grâce aux grands maîtres japonais du cinéma et à d'indestructibles séries, cette culture japonaise tend à s'intégrer progressivement dans le paysage culturel français. A chacun de s'ouvrir afin de puiser en elle ses nombreuses richesses tant dans les thématiques que dans le graphisme !

L'évolution des mentalités et l'univers que les mangas proposent, offrent à ces bandes dessinées déclinées une place prépondérante en bibliothèque. Passerelle entre les genres littéraires, ils surprennent parfois les lecteurs « classiques » qui entrent alors dans ce monde où les dessins traduisent des sons, des sentiments où les thèmes traités s'avèrent profonds, où l'esprit traditionnel japonais transparaît. L'image accolée aux mangas évolue de manière progressive et supplante cette qualification émanant de clichés la rabaissant à un genre primaire.

La passion de la lecture transcende les préjugés et permet une ouverture sur les diverses origines littéraires des œuvres publiées.

Comme dans toutes les fictions, certaines paraissent bonnes ou mauvaises !
Le libre arbitre est alors seul juge !

I/ Aux sources du Manga !

La déferlante manga qui a touché l'Europe au milieu des années 1980 a particulièrement submergé la France et ses voisins d'Europe du Sud, l'Italie et l'Espagne. D'abord considéré comme un objet pour puristes et spécialistes, le manga est devenu en quelques années seulement un produit de grande consommation.

C'est tout d'abord par la télévision et les séries indémodables (cette japanime : terme qui se démocratisera en opposition aux Mangas) datant d'une dizaine d'années, populaires au Japon, que cette manga magna débute :

Goldorak, Albator, Candyn, Dragonball, les chevaliers du Zodiaque ou Olive et Tom ainsi que tous leurs amis réveillent en vous quelques souvenirs non ?

Très vite la culture nippone au regard occidental, est critiquée voire censurée.

Les mangas deviennent la source d'un marché économique considérable qui propose pléthore de mangas en tous genres autant triviaux que poétiques. Sans compter les séries hétéroclites en regard (les animes)....

La maturité de cet art attendra quelques années avant de culminer avec des mangakas célèbres comme **Osamu Tezuka** (1928-1989), **Taniguchi**, **Katsuhiro Ōtomo** (*Akira*), **Jun Ishikawa**, **Junko Mizuno** ou cinéastes japonais tel que **Miyasaki** (*Le Château dans le ciel*, *Ponyo* etc...).

Au fil du temps

Inventé par le caricaturiste **Katsushika Hokusai** (1760-1849), le terme manga signifie littéralement «image dérisoire». Les «manga» de Hokusai étaient des estampes caricaturant des personnages populaires. Ce type de représentation, leur style et leur audace, ont fini par donner naissance à une forme d'expression graphique à part entière, au même titre que le comic-book aux États-Unis ou la Bande Dessinée franco-belge en Europe.

Au Japon, le terme manga désigne tout simplement la bande dessinée au sens large, alors qu'en Occident il a une signification et une connotation incontestablement nippones.

Néanmoins comme le souligne l'auteur Scott Mc Cloud dans l'Art Invisible, les codes et les particularités du manga ne doivent pas masquer une évidence : le manga, ce n'est rien d'autre que de la BD. À ceci près que cette dernière est en train d'influencer de plus en plus d'artistes : **James Cameron** (*Aliens, le retour*) et tout particulièrement *Avatar* 2009, **Christophe Gans** (*Le Pacte des Loups*), **Luc Besson** (*Le Cinquième Élément*), **les frères Wachowsky** (*The Matrix*) et d'innombrables auteurs de BD, franco-belge ou non, dont le grand **Moebius**.

En Quête d'identité

C'est dans un contexte d'après guerre et du désastre nucléaire d'Hiroshima et Nagasaki propice aux changements des mœurs et aux repères classiques brouillés (Honneur des Samouraï) qu'explose les générations nippones Manga, déjà conçus en 1920. (Les Shojo, manga pour filles est un genre esquissé dans les années 20).

Aidé par les finances américaines pour relancer l'économie du Japon, Manga s'inscrit dans phase de production de masse à moindre coût à l'image du standardisme.

De maturité un peu bancal, pour une génération en quête d'idéaux et de reconstruction, la production de Manga devient vagabonde et puise son essence dans les mythes populaires comme *Godzilla* où dans des scénarios peu reluisants.

Une guerre froide émerge alors entre comics et mangas :

Les États-Unis et leurs « comix » (*Captain America, From Hell*) ainsi qu'un besoin hégémonique et le Japon s'orientent vers les Shonen sportifs et un besoin d'ébranler la tradition. Cette confrontation ne dépassera pas le cap des années 1960.

Dans les années 1970, Le Manga Adulte se développe, les jeunes générations au destin tracé vers Toyota ou Sony s'orientent vers l'écriture pour devenir Mangaka. Cette production met en exergue le contexte de l'époque : explosion technologique, peurs nucléaires etc, elle est le reflet d'une période mouvementée.

Un foisonnement d'idées et explosion sur le marché

À l'image de nos bandes dessinées, les Mangas se développent par la presse japonaise. Ces petites images en noires et blanc forment une véritable manne financière :

1965 : + de 100 millions d'exemplaires de magazines sont consacrés aux Mangas.

Dans les années 1980, près d'un milliard...dont 200 millions pour le mangas adulte.

Dix ans plus tard les chiffres atteignent 550 millions contre un marché global de 2,2 milliards.

En 1997, 600 millions contre 2,3 milliards. Les pouvoirs financiers et publics lancent alors « les mangas d'information » dans lu but d'obtenir une main mise face à cet engouement des genres explorés par la jeunesse.

Le manga représente aujourd'hui la plus forte croissance de ces dernières années au sein de l'édition

+150% entre 2000 et 2005.

- Les mangas représentent 40% des ventes de Bandes-Dessinées en France.

- En 2008, 15 millions de manga ont été vendus pour un chiffre d'affaire de près de 95 millions d'euros. .

- Tous les magasins ont agrandi leurs linéaires de manière conséquente (Carrefour, Auchan, Fnac, Album). L'enseigne Virgin a même implanté en 2004, dans son magasin des Champs-Élysées, le plus gros rayon manga d'Europe.

- Les manga sont très fréquemment adaptés en jeux vidéo : Aujourd'hui, plus de 300 jeux actuels proviennent de manga à succès. Ainsi des adaptations de *One Piece*, *Dragon Ball* ou *Bleach* sont actuellement disponibles sur PS2, sur Wii et Nintendo DS.

- **Glénat** est un des leaders du marché depuis l'origine avec une progression 1,5 fois supérieure au marché français du manga.

Les divers genres du Manga :

Shônen :

Désigne les manga destinés à un public adolescent de sexe masculin et généralement conçu par des hommes. Ce genre privilégie l'action, les combats, ou même le sport et les histoires de lycéens. Le plus souvent le shônen suit une trame établie : le héros est orphelin ou vit loin de ses parents. Il est honnête et innocent, il est doté de pouvoirs hors normes et parfois magiques, et se bat pour terrasser le Mal. Style du trait Kabuki (traits fermes et clairs).

Shonen sportif : *Olive et Tom* (1993) / *Slam Dunk*

Shonen de combat : *Ken le Survivant* (1988), *Ninja Bugeicho* (1959) de **Sampei Shirato**, *Kozume Okami* (1970) de **Goseki Kojima**.

Les shôjo :

Manga s'adressent à un public adolescent féminin et sont conçus principalement par des femmes. Par rapport au shônen, ce genre se caractérise par des récits centrés sur les relations entre personnages. Généralement, ce type de manga relate une histoire d'amour romantique et conventionnelle. L'usage des métaphores visuelles et flash-back est de rigueur.

Exemple : popularisé après la guerre par la série *Princesse Amitsu* en 1949 par le magazine Shojo ou par **Sazae San** et son héroïne, durant 30 ans (1946-1975)
Sazae Isono.

La Rose de Versailles (1972) de **Riyoko Ikeda**/ *Utena, la fillette révolutionnaire* (1992),
Full Moon d'**Arina Tanemura** (2006)
Studio affilié : Clamp.

Kids :

Propose des œuvres sélectionnées avec rigueur et attention en fonction de leur contenu et de leur thématique. Magie, écologie, aventure, sport, contes... Tout ce qui permet aux plus jeunes (6/10) un voyage aussi passionné et prenant que celui de leurs aînés, mais avec des contenus accessibles et adaptés à cette tranche d'âge.

Séries courtes ou one shot, en noir et blanc comme en couleurs, de formats parfois divers, Kids offre une authenticité et une liberté de forme adaptées à chaque œuvre, et respectant le travail de l'auteur.

Une collection idéale pour faire ses premiers pas dans le vaste monde du manga, par la porte du merveilleux et grâce à de belles histoires, au prix de 7,50 euros.

Exemple : *les Pokémons* (1997)

Les seinen :

S'adressent à de jeunes adultes. Les personnages sont souvent complexes et moins idéalisés (voire moins idéalisés) que dans les shônen. Les récits, plus mûrs et plus profonds sont également plus sombres.

Exemple : *Kenshin le vagabond* (1994)

Vintage :

Propose d'explorer les décennies passées et de faire découvrir au grand public les « **Hergé, Jijé, Pratt et autres Greg** » du manga, au travers de leurs œuvres les plus célèbres. Vintage regroupe des titres populaires, distrayants et variés, marqués par le cinéma américain de science-fiction et d'aventures des années 50 et 60. Divers genres sont abordés : aventure, science-fiction, polar, histoires de samouraïs...

Exemple : *Cyborg 009* de **Shotaro Ishinomori** (1963), *L'école emportée* (1972) de **Kazuo Umezu**.

Hentai :

il regroupe toutes les productions érotiques ou pornographiques du manga. Les héros sont présentés comme écerclés, dénués de sens ou de valeurs et préoccupés par une consommation sexuelle à outrance.

Du Manga aux jeux vidéos

Pendant cette période d'ascension de l'écrit et des univers mangas, le cinéma lui décline, il faudra attendre 1969 pour qu'apparaisse dans les foyers et en couleurs le média le plus utilisé au monde : l'écran de télévision.

Néanmoins, c'est par le manga que le cinéma dans les années 1980 redorera son blason par le biais du cinéma d'animation, qui lui sortira des frontières en véhiculant toute la splendeur de la culture japonaise !

La parade du jeu vidéo

C'est l'année 1990 qui génère une génération férus de jeu et du monde virtuel. Le boom du marché du jeu vidéo va concurrencer fortement le marché du Manga pour un public japonais (la génération Otaku) qui marque une distinction entre ces deux produits.

Toutefois, le manga parviendra à se maintenir grâce à son interaction entre divers médias : la bande dessinée, les jeux vidéos, le cinéma déclinant les héros mangas sur tous les supports. De ce fait, le public européen aura tendance à lier ces deux genres alors qu'à la base il s'agit de deux orientations bien différentes.

Le déferlement de l'animation

Bien souvent au Japon, le circuit du Manga reste ordinaire. À l'image des bandes dessinées, la distribution s'effectue d'abord par un magazine dont les ventes peuvent exploser puis si succès une série télévisée paraît et peut être déclinée en vidéo (O.A.V / Originale Animation Vidéo : épisode mettant en scène une série à succès dans une situation inédite) puis portée sur grand écran. Toute cette chaîne assure la pérennité du manga.

Parfois, le maillon s'inverse et c'est le succès d'une série télévisée qui engendre la création de mangas.

Il s'agit d'un véritable business, un phénomène marketing de grande ampleur !

Petit historique de l'animation japonaise

- **1917** : 1ère animation japonaise (3 animations d'une à cinq minutes)
- **1924/1930** : émancipation de l'animation avec **Oten Shimokawa/ Seitaro Kitayama ou Sanae Yamamoto** : indépendants avec peu de moyens dans petits studios de théâtre.
- **1937 (Guerre de Chine) 1942 (Guerre Mondiale)** : apparition de longs - métrages animés.
Exemple de réalisateur : **Mituyo Seo** *Norakuro, soldat seconde classe* (1934), *les Combattants de la mer bénits de Dieu* (1943).
La présence des forces armées américaines d'après guerre installera progressivement les bases des studios Disney. Au Japon, soufflé par ces influences le studio Toei installe les jalons d'un cinéma prometteur en terme d'animation.
(*Hajuka Den* 1958)
- **1963** : Naissance d'*Astroboy* par le mangaka célèbre **Osamu Tezuka** qui propulse le média télévisuel en médias de masse.
Plusieurs studios d'animation spécialisés en séries TV voient le jour : Mushi Production, Tezuka, TCJ, Tatsukono Co., Tokyo Movie Shinsha, Nippon Animation.

Thématiques exploitées

- **1950/1960** : mythologie populaire et féerique (Heidi réalisé par **Isao Takahata**)
- **1970** : science-fiction, guerriers, robots etc...tonalité plus adulte
- **1972** : le boom de l'animation s'accompagne également de produits dérivés et figurines. Cette année là Go Nagai lance l'adaptation d'un des personnages manga les plus populaires : *Goldorak* (en 5 cinq plus de 200 épisodes)
- **1978** : Une mode s'installe, celle des robots et autres mechas. Une image qui restera accolée longtemps aux mangas. Toutefois, Leiji Matsumoto imposera les mangas de science - fiction notamment avec *Albator (Captain Harlock)* : série reprise en 1984.
- **1980** : sont les années illustrant un cinéma d'animation de qualité par **Hiyao Miyazaki**. Adaptation de son manga *Nausicaa*
Création avec son ami **Isao Takahata** des studios Ghibli, découlant de l'éditeur Tokuma.
Le château dans le ciel 1986, *le château ambulante* 2003, *Princesse Mononoké* 1997, *Ponyo sur la falaise* 2007.

Les O.A.V quant à elles se développent surtout avec l'arrivée des magnétoscopes.

Ses séries destinées au marché vidéo constituent une véritable manne pour l'animation. Certaines comme *Patlabor* de **Mamoru Oshii** vont être le point de départ de séries TV ou longs métrages.

Petit à petit, grâce au travail prodigieux de réalisateurs, les mangas révèlent toutes leurs richesses. Le manga, cet objet polémique inspirant autant répugnance que fascination gagne en lettres de noblesse. Les mangakas célèbres sont à l'écoute des attentes des générations et des sociétés, ainsi, les thématiques gagnent en profondeur et en sérénité.

Un regard occidental et américain plutôt curieux et inspiré tend à témoigner de l'originalité de ces œuvres. Le manga s'impose donc face aux bandes dessinées et propulse le cinéma d'animation au rang d'art de reconnaissance mondiale. Un terme met en exergue ce mouvement : la japanimation.

II / Les Tendances qui ont marqué le Manga

Dès 1950, la popularisation du manga va donner naissance à l'image des Beaux -Arts à une école à part entière !

Un genre se crée le Salary man tels que : **Shuhei Nishiwaza et Ryuzan Aki** avec 2 branchent : une inspirée du quotidien de l'industrie et du commerce prônant une société idéale en conformité avec les règles et une portant à l'autodérision l'absurdité de règles trop présentes.

Public ciblé ?

Les Mangas, à l'image du 9ème Art s'adressent à toutes sortes de gens ! Ils se lisent de 7 à 77 ans !

Toutefois, le public adolescent s'approprie souvent certaines thématiques autour de quête de l'individu, du rêve, des règles, la passerelle entre adulte et enfant, les pouvoirs, le fantastique, le sport etc...

Akira/ Card Captor Sakura/Serial Experiments Lain/ Neon Genesis Evangelion/ Olive et Tom/ Escaflowne.

Le manga ou la japanimation utilise donc des frontières judicieuses entre les genres d'ou un impact plus fort sur la jeune génération :

- **Le manga romantique** pour les jeunes filles où les histoires d'amour sont omniprésentes, et où l'on retrouve des séries comme *Sailor Moon, Contes d'Adolescences, Full Moon.*

- **Les mangas sportifs** où l'humour s'associe aux scènes sportives (*Eye Shield 21*)

- **La science-fiction** est un thème très codifié, avec des subdivisions comme l'anticipation, le post-apocalyptique ou le mecha (robots géants).

Le Cyber Punk est également prisé comme sous-section de la SF, on y retrouve fréquemment des mechas et autres cyborgs humains, comme dans *Apple Seed ou Ghost in the Shell.*

- **L'Heroic Fantasy** est un thème cher aux Japonais, qui leur permet de remanier de vieilles légendes du type *Roi Arthur et autres Seigneur des Anneaux*, ou des histoires de mythologie céleste (Bastard) ou médiéval fantastique (Berserk).

- **L'humour** tient une part très importante dans le manga, sorte d'exutoire qui peut aller de l'humour fin à la dérision la plus complète comme dans *Docteur Slump ou encore Mickael !*

- Le Japon ancien passionne également, avec des références aux **samourais** et à l'Histoire. L'un des mangas les plus connus et appréciés du genre est *Kenshin, le vagabond.*

Il existe pléthore de thèmes : des histoires d'horreur comme dans *La Dame de la Chambre close, l'Ecole emportée ou Baptism*, des séries historiques, érotiques, gastronomiques telles que *Sommelier*, voire même l'histoire d'un champion d'équitation, les déboires d'un salary man ou d'un joueur de Go.

Le Manga regroupe donc diverses thématiques sous 6 genres ou univers.

Il présente à la fois une esthétique kawaiï (très mignon) visible sous les traits d'*Hello Kitty* ou une tendance plus violente, mais qualifiée d'honnête par **Frank Miller** (Auteur de *Daredevil*).

À l'image de la bande dessinée, il aborde le Polar, la SF, l'Héroïc Fantasy, les fresques historiques et puise en ses origines des thématiques exploitées à outrance : le combat, les samourais, le spirituel, la symbiose entre le corps et l'esprit, la Nature.

Etc...

III/ La France et l'ouverture sur le Japon : du regard critique à la fascination...

Lorsque le Manga n'était qu'une bande dessinée en noire et blanc (1920) influencée par les comics américains, le Japon ouvrait ses portes à la production occidentale.

(Exemple : *Félix le Chat*)

C'est après la guerre que la tendance s'inverse par le biais de grands créateurs comme **Osamu Tezuka** et des séries cultes issus du monde japanime :

- **Volonté du studio Toei** d'introduire le phénomène Manga. Tentatives difficiles.

- **1970** : départ de la vague Manga et du cinéma d'animation.

Un regard inquisiteur

Qui ne se souvient pas du litige entre le Club Dorothée (groupe AB : Azoulay et Berda) et une élue concernant le diffusion d'un programme plutôt d'avant-garde et jugé trop violent ? (1980)

Les aventures de Ken le survivant ou de Dragon Ball, les Chevaliers du Zodiaque créent un débat de société pour les pays important des productions télévisuelles.

Toutefois c'est par ces séries, que la marque de fabrique nipponne va s'imposer.

Candy, Cat's eyes, Mon petit poney, Georgy, Olive et Tom etc deviendront les références citées lorsque l'on parle d'âge d'or des séries et de la nostalgie de l'enfance.

Au Etats - unis, les succès seront remportés auprès des shonen les plus violentes.

Il faut souligner que ces programmes axés vers un public adolescent au Japon sont basculés en occident Italie, Espagne et la France dans des programmes pour enfants d'où cette incompréhension et la qualification d'images violentes et non appropriées aux petits publics. Pour certaines séries comme *Nicky Larson*, la censure vide quelques scènes.

Toutefois l'apparition de la cinquième chaîne marquera un tournant dans cet engouement pour le Manga *Ranma* etc...

AB ouvre ses portes à des succès traditionnels de qualité *Le Roi Léo, Astro, le petit robot* , diffusé fin 70.

Mais, la mauvaise connaissance de la japanime de la part des distributeurs contribuera au rendu décalé des images et un détournement de leur signification originelle.

Le travail des personnes issues de la J-Pop ou du visual-rock japonais n'est pas mis en exergue car des changements concernant les génériques et les voix des dessins animés s'opèrent. Son pas approprié à l'image.

L'impulsion Glénat

C'est par un éditeur grenoblois et son intérêt pour le Japon qu'apparaît le premier Manga en France. Fasciné par le film d'animation *Akira*, il décide de lancer le manga en France en 1989. Face à ce succès, reconnu par les journalistes, le groupe Glénat décide de lancer *Dragonball* dans sa 2^{ème} version *Dragoball Z* (axée sur combats) en échos à la série télévisée. (1993).

L'entreprise **Glénat** porte véritablement un regard précurseur sur ce allait être un véritable phénomène de mode de société et source d'influences. Il lance *Appleseed*, de **Masamune Shirow** (Créateur de *Ghost in the Shell*).

Face à cet engouement sur ce nouveau produit de la part d'acteurs culturels (presse, éditeurs etc.) des vidéos vont voir le jour en 1994 par AK Vidéo et le célèbre *Dragonball Z*.

D'autres magasins comme Tonkam à Paris (importe des mangas japonais depuis 1970) édite papier et vidéo en 1992 par le biais d'un fanzine portant sur l'animation et sur le manga. Il suit un mouvement du manga et la diffusion de Vidéo Girl, Aï, Tokyo Babylon, RG Veda etc... ;

Tout ce foisonnement permet l'apogée du manga en le révélant sous son véritable aspect et respectant les œuvres originales.

Le petit écran et la censure MangaMagniac

Face aux contestations grandissantes concernant la violence et sa portée sur le petit public des dessins animés japonais, le Conseil supérieur de l'audiovisuel interdit en 1996 la diffusion de *Dragonball Z*. Puis TF1 cessera son programme japanime entre 1995 et 1997. L'image tronquée du manga influence les choix et l'audience !

Toutefois, le public conquis se tournera vers le monde de l'édition, qui use de cette situation propice à un succès certain.

La montée de la génération Otaku (fan absorbé et exacerbé par l'univers virtuelle manga)

Il se forme un véritable culte du manga et les kiosques distribuent des titres comme *Animeland et Tsunami* raflés par un public fidèle en dépit de la crise du petit écran.

Une convention autour du manga, des projections de films inédit, des rencontres avec les mangakas jaillissent en France. Cette déferlante conduit également à des défilés de cosplay originaires du Japon. Les éditeurs s'emparent de cette manne financière et développent goodies et autres produits dérivés.

Mangas, vidéos et thématiques exploitées (shojo, cyber-punk ,shonen etc.) ont réussi en se maintenant à fidéliser un public avide de cet univers et en attente perpétuelle.

Le coup des grands maîtres du Japanime

C'est par l'apparition de chefs d'œuvres d' **Hayao Miyazaki** que le cinéma japonais regagne ses lettres de noblesse, par la profondeur et la qualité de ces thématiques contemporaines ou traditionnelles, empruntent d'humanité et de valeurs, touchant à la fois un public de non initié et comblant les fidèles.

Les années 1990 marquent cette fulgurante ascension concernant la distribution de ses œuvres : l'Italie, l'Espagne puis la France...

Les studios Toei n'ont plus rien à envier aux studios Disney et très vite le cinéma japonais s'impose et acquièrent une reconnaissance à part entière de ses pairs.

Très vite les studios Ghibli assurent la promotion des oeuvres japonaise.

Le phénomène **Miyazaki** est né :

Mon voisin Totoro (1988)

Porco Rosso (1995)

Princesse Mononoké (2000)

Le Voyage de Chihiro (2002)

Le Château dans le ciel (2003)

Kiki la petite sorcière (2004)

Le Château ambulante (2005)

Pompoko (2006)

Ponyo sur la falaise (2009) etc...

D'autres réalisateurs : **Isao Takahata** et le *Tombeau des lucioles* (1988), *mes voisins les Yamada* (2001).

Perfect Blue (1998) de **Satoshi Kon** et *Jin Roh* (1999) d'**Hiroyuki Okiura**.

La Guerre froide du cinéma japonais et américain

Des similitudes frappantes se révèlent entre les studios Disney et quelques réalisateurs japonais.

Le Roi Léo de **Tezuka** et *le Roi Lion* de **Disney**.

Nadia et le secret de l'eau bleue de **Sho Aono** et *Atlantide* de **Disney**

Les thématiques populaires et revisités sont exploitées par les deux pôles concurrents. Ce sont les studios Disney et Dreamworks qui vont progressivement se rapprocher de leurs confrères et former ainsi une alliance bénéfique tant sur l'aspect créatif que financier.

Buena Vista International (Disney) s'allie aux **studios Ghibli** dirigé par **Miyazaki et Takahata** notamment pour une distribution mutuelle de leurs productions.

Un vent de collaboration souffle en répandant un dynamisme croissant et enorgueillit un public varié.

Le succès Pokemon

De nos jours, cette vague *Pokémon* et dans la même lignée *Digimon*, va connaître une ascension fulgurante pour se répandre au sein de la société française entre autres. Véritable source pour un commerce en expansion, toutes les astuces sont déployées pour provoquer ces achats impulsifs propices aux sociétés de consommation. Toutes les déclinaisons sont imaginées : du manga à...

- Nintendo s'empare du produit : jeux vidéos, consoles
- Les firmes alimentaires et vestimentaires: dépôt de la marque pour produits dérivés etc...
- La télévision
- Le cinéma

La Pokémania est là et entraîne avec elle, un public fidèle aux sorties et à l'arrivée en France du dernier produit tendance !

Cette série adoucie également l'aspect terrifiant de certains mangas au profit de *Pikachu* et sa bande, mais où sont passés *les schtroumpfs* (rire)

Ainsi, il rentre progressivement et plus facilement dans les foyers pour atteindre son public !

Mais d'autres phénomènes émergent ou se préparent suivant les ans...

C'est le cas de la série *Yu Gi Oh* de **Kazuki Takahashi** déclinée en film par le réalisateur **Tsuji Hattori** (2005)

La Manga Mania s'est donc bien installée ...le neuvième art japonais s'installe progressivement pour arriver aujourd'hui à l'obtention d'une place en médiathèque.

Les mentalités ont évolué, la japanime s'est améliorée et a convaincu les chaînes hertziennes de l'achat de séries : Canal + et son offre : *Cowboy Bebop*, *Escaflowne*, *Neon Genesis Evangelion*, *Serial Experiments Lain*. D'autres propulsent les séries en versions originales jadis censurées..

Grâce au cinéma et à des réalisateurs prodigieux comme **Miyazaki**, **Otomo**, l'ouverture occidentale s'émancipe pour un public demandeur ! Véritable source d'inspiration pour les réalisateurs, il constitue un modèle et génère un enthousiasme ainsi qu'une reconnaissance par le public.

Aujourd'hui, le Manga suscite également un intérêt pour des publics réticents à la lecture et parfois à la culture !

Il s'agit d'une passerelle ! Mais quelles sont ses limites...

Quelques créateurs / réalisateurs:

- **Osamu Tezuka (1928-) :**
père du manga actuel (ex : *Black Jack, AstroBoy, Nanairo Inko...*)
- **Katsuhiro Otomo (1954-) :**
auteur d'*Akira, Mother Sarah, SteamBoy* etc...
- **Mamoru Oshii (1951-) :**
Réalisateur de *Patlabor, the Movie, Ghost in the Shell, The Sky Crawlers...*
- **Hayao Miyazaki (1941) :**
réalisateur du *château dans le ciel, mon voisin Totoro, le Princesse Mononoke, Ponyo...*
- **Junko Mizuno (1973) :**
Cinderella, Hansel et Gretel, La Petite Sirène, Pure trance...
- **Taniguchi (Jirô) (1947) :**
auteur spécialisé dans les scénarios à tendance sentimental, historique et poétique, souvent comparé à de la BD (ex : *Quartier Lointain, Au Temps de Botchan, Kaze no Shô*)
- **Toriyama (1955) :**
auteur à succès (ex : *Dragon Ball, Dr Slump*)

Lexique :

Anime : se prononce « animé ». C'est l'abréviation pour désigner toute la production de l'animation japonaise (« japanime » ou « japanimation »). Sont inclus dans ce terme les séries télévisées, les productions vidéos et les longs métrages cinématographiques.

Anime Comics (ou animekomikkusu): Manga illustré d'images provenant d'un anime (film, série tv, oav). (Ex : Beyblade, Le Château dans le Ciel)

Anime Grand Prix : Un des classements annuels des anime réalisés au Japon par le magazine Animage.

AMV Abréviation d'Anime Music Video : désigne une vidéo constituée de bout d'un ou de plusieurs dessins animés servant à illustrer une chanson ou une musique.

Aosen : nom donné à l'ensemble des mangas pour adulte.

Art Book : terme générique qui désigne les livres luxueux issus de séries ou de longs métrages d'animation. Les images y sont le plus souvent refaites pour l'occasion et les croquis d'élaboration des personnages y sont dévoilés. Existe aussi pour les jeux vidéos.

BGM : Terme abrégé de Background music, c'est à dire musique de fond d'un film, d'une vidéo ou d'une série télévisée. Voir aussi OST.

Bunko : format « de poche » du manga (ex : nouvelles éditions de Blackjack, Nanairo Inko chez Asuka)

Cardass : Carte de collection tirée d'un anime ou d'un manga. Voir aussi le terme Rami Card.

Character designer : Auteur de la conception graphique des personnages d'un dessin animé, conception appelée character design.

Celluoid : Feuille transparente où les dessinateurs esquissent leurs personnages pour les faire bouger lors de l'étape d'animation.

Clamp : studio exclusivement féminin spécialisé dans le shojô dont la spécialité est de présenter des bishônens (ex : X, Card Captor Sakura, Chobits).

Cardass : Carte de collection tirée d'un anime ou d'un manga. Voir aussi le terme Rami Card.

Cosplay : Grand rassemblement épisodique qui réunit des fous du manga et d'animation qui y viennent costumés. Ils défilent sur scène avec les habits de leurs héros préférés et subissent les votes d'un jury qui désigne les meilleurs déguisements. Loufoque et pittoresque.

Comicket : Nom d'un grand rassemblement semestriel au Japon d'auteurs de dôjinshi, ainsi que de cosplayers.

Cyberpunk : terme générique qui englobe tout un courant de science-fiction désabusée directement inspirée d'écrivains comme Philip K. Dick (*Blade Runner*) ou Norman Spinrad. Explore les frontières entre réalité et virtualité et remet en cause l'aliénation technologique.

Dôjinshi : production amateur ou parodie, parution sous forme de revue.

Doraemon : personnage de chat extra terrestre mythique qui a connu plusieurs succès d'importance.

Ecchi : Ce dit d'un manga sexy, utilisant des scènes suggestives...
(Ex : *Step Up Love Story*, *Lets be Anormal*).

Fanzine : Magazine fait par des fans, tiré à très peu d'exemplaires mais extrêmement détaillés et documentés. Le fanzinat est très actif dans le milieu du manga et de l'animation.

Fan service : Terme péjoratif pour désigner le côté ultra-commercial d'un anime ou d'un manga, qui abonde par exemple en scènes de petites culottes pour attirer son public.
Fansub : Contraction de Fan Subtitling, ou activité de sous titrage amateur.

Gakuen Mono : Regroupe toutes les productions manga et anime qui s'efforcent de présenter la vie quotidienne d'un groupe d'étudiants, dans une ambiance de sitcom ou soap-opera. Traditionnellement proche de la romance adolescente.

Godzilla : Monstre issu de la croyance populaire. Incarnant parfaitement le mythe du désastre atomique, il permet d'exorciser les peurs des habitants après la Seconde Guerre mondiale.

Gagaballien : fan de Dragon Ball

Gaijin : étranger, dans le sens « pas japonais »

Gekiga : Du terme «Geki» qui signifie drame, manga aux thèmes plus réels et sérieux avec l'idée du drame. (ex : *Gen d'Hiroshima*)

Ghibli : studio spécialisé dans les films qui ressemblent à des contes fantastiques (ex : *Le Voyage de Chihiro*, *Princesse Mononoké*).

Goodies : Produits dérivés de série.

Hentai : Genre pornographique.

Japanime : ou **japanimation** : Ensemble de l'animation japonaise.

Josei : Manga destiné à un public féminin adulte (ex : *Ai Suru Hito*)

Kanji : caractère d'écriture japonais

Kanno (Yoko) : compositrice d'OST à succès (ex : *Cowboy bebop*)

Kawaiï : Tout ce qui est mignon, charmant, adorable (ex : *Hello Kitty*)

Kodomo : manga pour enfant (ex : *Pokémon, Digimon...*)

Live : Les films live sont en opposition aux films d'animations. Ce sont des films argentiques, du cinéma traditionnel. Certains mangas ont été adaptés en film live, comme *Nikki Larson* ou *GTO*.

Magical Girl : genre de manga mettant en scène une ou des protagonistes possédant des pouvoirs magiques, avec une touche de romantisme (ex: *Sailor Moon, Card Captor Sakura*)

Manga : bande dessinée japonaise, en noir et blanc la plupart du temps. A ne pas confondre avec Anime qui couvre la partie dessins animés de la production japonaise.

Mangaka : Terme japonais pour désigner un dessinateur de bande dessinée japonaise. Nous en avons répertoriés quelques uns parmi la section biographies.

Mecha : C'est tout ce qui est du genre robot ou armure du futur. Vous en avez dans Pat Labor, Macross, ou encore Gundam, Patlabor, Evangelion, Raxhephon par exemple. Les mechas sont devenus un genre à part dans le manga, depuis sa popularisation avec *Goldorak*, de **Go Nagai**, dans les années 1970.

Mechas designer : Auteur de la conception des robots.

Manhwa : Le manhwa est à la Corée, ce que le manga est au Japon, c'est tout simplement le nom donné à la bande dessinée dans ce pays... (ex : *Priest, Yureka, High School*)

Manhwaga : auteur de manhwa

Musical : jeu vidéo largement inspiré des univers manga et anime dont le but est de rivaliser d'adresse musicale face à un adversaire virtuel. Très populaire au Japon, ce jeu est très présent dans la plupart des mangas adolescents.

Novel : manga rempli de texte avec seulement quelques illustrations.

OAV (Original Animation Video) : désigne les productions directement destinées aux marchés vidéo dans le monde de l'animation. Produites avec plus de moyens que les séries télévisées, elles sont le passage obligé vers la production de films pour grand écran. Leur marché est en constante expansion depuis les années 1980.

Omake : épisode parodique d'une série à la fin d'un épisode.

One-shot : se dit d'un livre ou d'une animation qui ne possède qu'un volume ou qu'un épisode. Sans ancrage particulier avec une série de mangas ou d'animation, les one-shots sont souvent des « coups éditoriaux » très bien ficelés à la réalisation supérieure à la moyenne. Exemple : *Blood, the Last Vampire*.

OST (Original Sound Track) : BO dun anime, film, OAV (cf *Kanno, Yoko*)

ONA : Acronyme de Original Network Anime qui désigne un anime produit pour être diffusé directement sur internet ou tout autre réseau. *Bônen no Xamdô* est un exemple, en étant uniquement accessible sur une boutique en ligne, pour les détenteurs de Playstation.

Otaku : littéralement « *celui qui s'abrite dans sa maison* » : terme utilisé pour parler de la génération de jeux vidéos/Internet née au Japon dans les années 1990. Ces adolescents accros à ces nouvelles formes de divertissement vivent le plus souvent repliés sur eux-mêmes et abordent l'âge adulte sans grand contact social.

Pamphlet : Fascicule sur papier glacé généralement vendu dans les salles de cinéma au Japon lors des projections de dessins animés. En quelques pages, il présente les personnages, l'histoire, quelques goodies, le tout avec des illustrations.

Prépublication : un grand nombre de manga paraissent d'abord en prépublication en papier glacé avant de connaître le passage sur support papier si la série rencontre un succès (ex : *Shônen Ace*, *Jump Magnolia* en France)

Radio Drama : Disque audio inspiré d'une bande dessinée, contenant des passages parlés où l'histoire est racontée, ou bien des extraits de la bande originale du film avec les dialogues et les BGM.

Rami card : Carte de collection japonaise tirée d'anime ou de manga.

Salary Man : Le salary man dédie sa vie à son entreprise et est le fruit des années d'après guerre et du boom économique. Dans les années 80, toute une frange de la production de mangas s'est attelée à exhorter la jeunesse à devenir des salary men en produisant des bandes dessinées décrivant leur quotidien.

SD : Abréviation de Super Deformed, une version caricaturale de personnages de bandes dessinés ou de dessins animés, à très grosse tête et au corps réduit.

Seiyu : Doubleur japonais, dont certains sont devenus très célèbres tout en restant sur ce créneau.

Shita : Feuille rigide plastifiée, avec une illustration inspirée par un dessin anime sur une ou deux faces. Un shita est à peine plus grand qu'un tapis de souris et sert de sous main.

SM : Nom d'une maison d'édition de Compact Disc à Taiwan. Ce pays n'a pas signé de convention internationale quant aux droits d'auteur donc la société vend des copies des CDs originaux d'anime à moindre coûts.

Spoiler : Eléments dans un texte, critique ou commentaire, qui dévoile l'intrigue ou raconte trop en détails.

Shojo : Signifie «jeune fille» et désigne un manga généralement romantique dont le public visé est essentiellement féminin. (ex : *Nana, Fruits Basket, Angel Sanctuary, Candy, Sailormoon*)
Les histoires évitent la violence et mettent l'accent sur les sentiments.
Le plus grand producteur : les studios Clamp.

Shônen : Signifie «jeune garçon» et désigne un manga dont le public visé est plutôt masculin mais de manière générale, il cible les «jeunes adolescents». Action, combat, sport sont les domaines les plus courants, mais certains possèdent parfois aussi une touche de romantisme. (Ex : *One Piece, Yu-Gi-Oh !, GTO, Slam Dunk*)

Seinen : Désigne un genre d'animes ou de mangas destinés à un public adulte donc prépubliés dans un magazine pour jeunes adultes. Exemples : *Monster ou Le Sommet des dieux, Berserk, Hellsing*.

Space Opera : manga ou anime de science fiction se déroulant en grande majorité dans un univers qui laisse place aux voyages et batailles intergalactiques (ex : *Cowboy Bebop, Albator, Macross*)

Sunjung : BD d'origine coréenne essentiellement destinée à un public féminin. Equivalent coréen du shojo (ex : *Les Bijoux, Audition, Model*)

Strips : Terme américain. Série de case de bande dessinée.

Yaoi : Le terme désigne un genre de dôjinshi, manga ou anime axé principalement sur une relation homosexuelle entre deux personnages masculins. L'acronyme japonais est construit à partir de «*Yamanashi, Ochinashi, Iminashi*» (sans apogée, sans conclusion, sans contenu).
(Ex : *Fake, Ludwig III*)

Yonkoma : manga de quatre cases (ex : *Azumanga Daioh, Yotsuba Tô*)

Yuri : Désigne un genre de dôjinshi, manga ou anime axé principalement sur une relation homosexuelle entre deux personnages féminins.
(ex : *Love my Life, Sweet Lovin Baby*).

Bibliographie MANGA

La diversité de l'édition manga en dix volumes indispensables :

Monster, Naoki Urusawa, Kana.

Un monstre de suspense... pour ce thriller endiablé.

Gen d'Hiroshima, Keiji Nakazawa, Vertige Graphic.

Un manga sur le courage et sur la nécessité de se relever après un drame.

L'homme sans talent, Yoshiharu Tsuge, Ego Comme X.

Fatalisme à toutes les pages... Bonjour tristesse... Mais d'une sensibilité rare.

Panorma de l'enfer, Hideshi Hino, IMHO.

Vision apocalyptique post Hiroshima, âme sensible s'abstenir.

Happy Mania de Moyoco Anno, Pika.

Une Carrie Bradshaw japonaise, complètement déjantée, en quête d'amour dans Tokyo.

Lady Snow Blood, Kazuo Koike, Kazuo Kamimura, Kana.

Cette série culte a inspiré Quentin Tarantino pour Kill Bill. Violent mais brillant.

Barbara, Osamu Tezuka, Akata Delcourt.

Sur la création artistique, par l'un des pères fondateurs du manga.

L'école emportée, Kazuo Umzu, Glénat.

Ce manga d'horreur, publié dans les années 1970, montre des élèves livrés à eux-mêmes. Les années collège, version SF.

NonNonBâ, Shigeru Mizuki, Cornélius.

Prix Alph-Art Angoulême 2007, encyclopédie vivante des légendes japonaises.

Le journal d'une disparition, Hiedo Azuma, Kana.

Un mangaka, à la dérive, dresse un tableau cru sur la société japonaise.

Quartier lointain, Jiro Taniguchi, Casterman.

La machine a remonté le temps vous fait rêver ? Si oui, ce livre est pour vous...

Vous avez dit Mangas?

L'univers des mangas, Thierry Groensteen,.

Génération Manga, Jérôme Schmidt

Le Guide Phenix du Manga, collectif d'auteurs (l'équipe Asuka)

<http://www.glenatmanga.com>

