



Université Paul-Valéry Montpellier 3  
Dansac Emma

*L'importation des séries  
d'animation japonaise et  
des mangas en France  
ainsi que ses conséquences*



Master 1 Mention Lettres  
parcours Métiers du Livre et de l'Édition

Sous la direction de  
Florence THÉROND  
Juin 2020



Université Paul Valéry – Montpellier 3

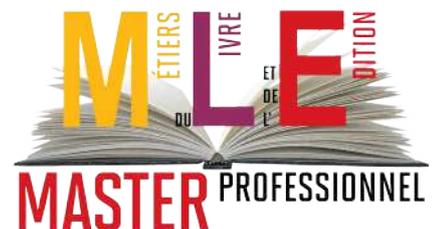
Année universitaire 2019-2020

**L'importation des séries d'animation japonaise et des mangas  
en France ainsi que ses conséquences**

Mémoire pour l'obtention du Master 1 « Métiers du Livre et de l'Édition »

Recherches effectuées par Emma DANSAC

sous la direction de Madame Florence THÉRON  
Maitre de Conférences à l'Université Paul Valéry – Montpellier 3



## Remerciements

Je tiens à exprimer ici toute ma gratitude envers toutes celles et ceux qui ont rendu ce travail possible. Mes remerciements vont en premier lieu à celle qui a dirigé mon mémoire, Florence Thérond. Je la remercie pour la confiance qu'elle m'a accordée lorsqu'elle a accepté de me suivre sur ce terrain hétérodoxe. Je la remercie pour sa disponibilité, sa patience et sa capacité à me signaler mes erreurs. Ce soutien constant a orienté mes recherches d'une manière stimulante et inédite. De plus, je remercie l'Université Paul Valéry pour m'avoir permis de réaliser ce mémoire.

Je tiens également à remercier les éditeurs, les auteurs et libraires que je présente dans ce mémoire, qui m'ont accordé de leurs temps sur les différents événements culturels auxquels j'ai pu les rencontrer. Ils m'ont amené à m'interroger sur le monde éditorial actuel, et m'ont tous conseillé d'apprendre le japonais si je souhaitais devenir éditrice de mangas. Je remercie Nathalie Houde, ma directrice de stage à la Médiathèque Federico Garcia Lorca à Montpellier, pour sa disponibilité et pour avoir répondu à mes questions concernant la classification des mangas dans l'enceinte de son établissement.

Les questions et les discussions qui surgissent lorsque l'on présente ses recherches à un public découvrant un domaine peu connu m'ont permis d'orienter et d'affiner ma réflexion. Je remercie donc mes parents d'avoir été mon public et de m'avoir soutenus dans mon travail.

J'espère que ce mémoire permettra à ceux qui le liront de mieux comprendre cette culture, qui était tombée en disgrâce lors de sa diffusion à la télévision et qui maintenant possède un marché florissant. Les mangas véhiculent des messages aux enjeux sociétaux importants et sont plus que du simple divertissement. Il existe une multitude de genres et chaque lecteur peut trouver une œuvre qui lui correspond.

J'adresse également toute ma reconnaissance à mes relecteurs pour leurs soutiens, leurs patiences, leurs gentillesse et leurs disponibilités : Ysaline Haas et Martin Grisot. Ils m'ont beaucoup encouragé et soutenu dans ce projet.

Enfin, ma gratitude va à mon conjoint Martin Grisot pour son optimisme sans faille, ainsi qu'à mes trois charmants lapins : Cannelle, PamPam et Totoro qui m'ont rappelé tous les jours que les nourrir était tout aussi important que la réalisation de ce mémoire.

## Sommaire

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Partie 1 – La transmédiation culturelle : Réception</b>	<b>7</b>
Chapitre 1 – Les séries d’animation japonaise sur les écrans	7
Chapitre 2 – L’arrivée des mangas en format papier	16
Chapitre 3 – Les plateformes de streaming	23
<b>Partie 2 – Les différents genres du manga</b>	<b>35</b>
Chapitre 1 – Le <i>Shōnen</i>	35
Chapitre 2 – Le <i>Shōjo</i>	59
Chapitre 3 – Les autres genres et hybridation	73
<b>Partie 3 – Réappropriation culturelle, exploitation et conséquences</b>	<b>92</b>
Chapitre 1 – Stratégies commerciales et impact	92
Chapitre 2 – Les évènements culturels et le numérique aux services des mangas et de l’animation japonaise	112
Chapitre 3 – Naissance des « mangakas français »	124
<b>Conclusion</b>	<b>133</b>

## Introduction

En 1996, les séries d'animation japonaise (anime<sup>1</sup>) et les bandes dessinées japonaises (mangas<sup>2</sup>) sont accusées d'incitation à la violence et de l'abêtissement des jeunes de l'époque en France. L'émission de télévision diffusant les premiers animes depuis 1988 était le *Club Dorothee* sur TF1. Longtemps décriée, elle finira par disparaître suite à la pression médiatique et politique.

La France est devenue après le Japon, le deuxième pays consommateur de mangas au monde et possède un marché économique stable dans la production éditoriale. Aujourd'hui il ne s'agit pas seulement de reconnaître la culture manga, mais de comprendre l'appropriation de ces œuvres japonaises dans la culture française.

Souhaitant devenir éditrice de mangas, il était important pour moi de revenir sur l'apparition des mangas en France qui s'est effectuée par le biais de la transmédiation<sup>3</sup> culturelle. De plus, la promotion du support papier est en partie effectuée par d'autres supports, tels que les jeux vidéos, et inversement.

Comment sommes-nous venus à nous approprier cette culture et qu'apporte-t-elle aux consommateurs et aux différents acteurs de la chaîne du livre ? Si le manga a été importé en France par l'intermédiaire de différents supports, il faut d'abord contextualiser son apparition dans son pays d'origine, afin d'en comprendre son essence. Pour cela, commençons par ses codes graphiques car le manga est très différent de la bande dessinée franco-belge faisant partie de notre patrimoine culturelle.

Leurs origines remonteraient d'avant même le Moyen-Âge. Les paysans étaient à peine lettrés, ils portaient donc sur eux des carnets relatant des faits de leurs quotidiens, essentiellement composés de dessins. Cependant des « caricatures » japonaises datées du VI<sup>ème</sup> et VII<sup>ème</sup> Siècle, identifiées comme étant les plus anciennes aujourd'hui, sont des images pleines d'humour dessinées sur les murs des temples. Ces dessins burlesques auraient servi aussi bien dans la fonction religieuse que politique.

Le Japon verra naître trois types de dessins qui permettront petit à petit de définir les codes sémiotiques du manga. Il est important de rappeler que le terme « manga » n'existe pas encore et qu'il n'apparaît qu'en 1814. C'est le peintre et graveur Katsushika Hokusai (1760-1849) qui invente ce mot pour désigner son travail de caricature.

À partir du XI<sup>ème</sup> Siècle les Toba-e<sup>4</sup> font leurs apparitions, ce sont des dessins d'un genre satirique créés par le moine Toba Sojo. Ces œuvres mettent en scène des animaux regroupés dans des actions ou des

---

1 Anime : Contraction du terme anglais animation, désignant dans un premier temps tous types de production de dessin animé, mais le plus souvent utilisée de nos jours pour l'animation diffusée à la télévision. D'autres termes étaient utilisés avant l'émergence d'anime, comme *dōga* (« dessins qui bougent ») ou *manga eiga* (littéralement « manga film »).

2 Manga : Terme qui regroupe l'ensemble des productions de la bande dessinée japonaise.

3 Transmédiation : Processus de traduction d'une œuvre sur un autre support.

4 Toba-e : Les peintures de style Toba-e, populaires à l'époque Edo, sont marquées par leur comédie sur leur contenu visuel. Karyn Poupée, *Histoire du manga*, Édition Tallandier, 2010, p 29.

attitudes humaines, de la même façon que La Fontaine dans *Les Fables* (1668-1694) ainsi qu'actuellement dans le manga *Beastars* de Paru Itagaki (2006).

Puis au XII<sup>ème</sup> Siècle, les Chinois ont introduit les Emaki-mono<sup>5</sup> où l'on découvre des images sur des rouleaux, se lisant de droite à gauche, contrairement à notre sens de lecture Occidental. Ces manuscrits composés de textes et de dessins, peignent et dépeignent des scènes de société à vocation socio-historique. Les thématiques sont : des épisodes historiques avec les samourais, la religion, comme le shintoïsme<sup>6</sup>, le surnaturel composé de démons, et des scènes que les occidentaux pourraient considérer comme dégoûtantes : l'art du pet. L'essentiel demeure dans l'art de combiner habillement et étroitement le dessin et les commentaires qui constituent la partie narrative.

En pleine époque Edo, entre le XVII<sup>ème</sup> et le XIX<sup>ème</sup> Siècle, l'art de l'estampe dit l'Ukiyo-e<sup>7</sup>, s'impose et prend une place prépondérante dans le paysage artistique japonais. L'art de la caricature à l'encre de Chine renaît par le biais de Katsushika Hokusai. C'est à partir de ses œuvres que naîtra plus tard l'histoire du manga dont les tradition graphique et spirituelle sont issues de trois outils picturaux datant de ces trois époques différentes : la case, les phylactères et les lignes qui donnent à voir le mouvement de diverses manières. En effet, les cases et les phylactères n'existent pas encore avant cela.

À côté des personnages sur l'illustration<sup>8</sup> on distingue différents textes, un extrêmement long et que nous supposons être le fil narratif de l'histoire, l'explication de l'action ou de la scène peinte. Ce dernier est accompagné d'un texte très court proche du personnage à droite. Nous supposons qu'il informe de son identité ou de sa fonction et enfin, celui à gauche qui serait les paroles directes du personnage. Nous développerons ces points abordés ici de façon brève ; ce qu'il faut retenir c'est que le manga est le fruit d'une innovation narrative et graphique et que son art continue de se perpétuer au XXI<sup>ème</sup> Siècle. Cette transition entre l'art traditionnel et l'art contemporain japonais lui donne mille ans d'histoire et ses nombreuses mutations font de cette œuvre, un véritable patrimoine culturel nippon. Le manga est le reflet des préoccupations et de nombreuses facettes du pays du Soleil-Levant à chaque époque.

Percevoir les différentes mœurs transmises de génération en génération, c'est ce que les jeunes japonais trouvent et redécouvrent à travers lui. Certains thèmes sont traités avec une grande profondeur, tels que : l'isolement de l'archipel, le manque d'espace, de verdure ainsi que des sujets plus sensible comme les tragédies d'Hiroshima et de Nagasaki. Aujourd'hui quel est l'impact et quelles sont les conséquences du manga au sein de la vie des lecteurs, ainsi que dans le paysage éditorial français ?

Si le mot manga a pour définition dans le Larousse, « *dessin dérisoire* », dans l'œuvre de Karyn Poupée, il est définit comme étant « *une bande dessinée japonaise composée d'une suite d'image* ».

---

5 Emaki-mono : Rouleaux peints illustrés à valeur comique ou épique, se déroulant au cours de la lecture de la droite vers la gauche et produits pendant la période Kamakura (1185–1333). Karyn Poupée, *Histoire du manga*, Édition Tallandier, 2010, p 36.

6 Shintoïsme : Religion axée sur le caractère sacré de la nature.

7 Ukiyo-e : ou « images du monde flottant », expression de la période d'Edo (1600-1868) pour désigner les estampes produites en masse par les ateliers de gravure. Karyn Poupée, *Histoire du manga*, Édition Tallandier, 2010, p 56.

8 Annexe : Illustration.

Cependant, nous opterons dans ce mémoire pour la définition d'Osamu Tezuka : « *Le manga est un moyen d'expression qui fonctionne sur l'émotion.* ». En effet, les mangas véhiculent des messages puissants qui vont au-delà des codes de la bande dessinée car cette dernière se consacrait soit à un jeune public, soit à un public adulte, il n'y avait pas d'entre-deux. En effet, le Young Adult n'existait pas.

Dans le manga, le lecteur suit la progression du protagoniste et de ses amis dans de nombreuses aventures. Il le voit grandir physiquement comme mentalement car il s'agit d'une quête initiatique. Les enjeux plus profonds dans le manga sont dévoilés petit à petit. C'est également la raison qui nous a poussé à écrire notre mémoire sur les mangas. Les différences entre la bande dessinée franco-belge et les mangas sont les thématiques, la trame narrative et la trame graphique. La longueur et la complexité des scénarios, l'approfondissement des personnages et les multiples rebondissement font la réussite de l'industrie du manga. Ce succès réside dans sa capacité à cerner l'attente des différentes catégories de consommateurs (âge, sexe, classe sociale) les lignes éditoriales s'adaptent aux mouvements sociaux qui deviendront historiques car aucune censure ne peut être appliquée sur le manga contrairement aux chaînes télévisées qui doivent être neutres au Japon.

Il existe plusieurs genres dans les mangas tels que le *shōnen*, *shōjo*, le *seinen* et le pornographique. Face à la concurrence et à la forte production de séries, les mangaka japonais transforment certains genres en mélangeant plusieurs thématiques, rendant complexe la classification en France. En effet, les éditeurs japonais pré-publient les séries dans des magazines à l'instar du roman feuilleton en France en XIX<sup>ème</sup> Siècle.

De ce fait, les principales maisons d'édition : Shueisha, Kodansha et Shogakukan ciblent directement leurs lecteurs par tranche d'âge et par sexe. Suite à l'importation et l'appropriation culturelles du manga en France, les éditeurs diffusent un large panel d'œuvres japonaises. Plus qu'un divertissement, les enjeux sociétaux dont il est question dans les mangas font réfléchir tout un chacun sur la société moderne ainsi qu'à sa place dans cette dernière. Le manga n'est pas devenu qu'un simple produit de consommation, mais également un nouveau moyen d'expression pour les auteurs français.

Le marché économique et le public français n'ont pas la même conception et consommation de la culture japonaise, elle doit divertir. Effectivement, de nombreux mangas et animes dévoilent ses coutumes, son système scolaire ou encore son quotidien familial en apportant des touches de fantastique à l'intrigue. C'est plutôt l'animation japonaise qui traitera des thèmes de l'écologie et de la guerre notamment avec le cinéma de Hayao Miyazaki dans *Princesse Mononoké* ou encore celui de Isao Takahata dans *Le Tombeau des Lucioles*. Par le biais des supports transmédiatiques ces facettes de la société nipponne ont permis la diffusion mondiale de leur culture et de développer un profond intérêt pour cette dernière.

La première partie de ce mémoire traitera de la réception des œuvres et de leur transmédiation culturelle à travers le temps. Nous verrons qu'elles sont apparues d'abord sur les petits écrans et qu'un conflit royalement titanesque va s'abattre sur le monde de l'animation japonaise en France. Il nous semble pertinent de mettre en lumière les difficultés rencontrées lors de l'importation des mangas et du changement de support. Cette partie traitera également des pères fondateurs qui ont su porter l'art de l'animation japonaise du petit au grand écran. Nous parlerons ensuite de l'arrivée des mangas et du « tsunami » qu'elle a produite dans le monde du livre. Suite aux progrès techniques des deux dernières décennies, nous parlerons bien évidemment des plateformes de streaming.

La deuxième partie retracera les genres existants au sein des mangas, très différents les uns des autres, ainsi que les thématiques abordées qui sont fort nombreuses. Effectivement les nombreux univers et la multitude des personnages peuvent contenter n'importe quel lecteur, initié ou non. Les différentes œuvres que nous allons étudier nous permettront ainsi d'expliquer comment les auteurs ont su se démarquer, car la concurrence est extrêmement rude au Pays du Soleil Levant. Par le biais de ces œuvres, nous pourrions expliquer les différentes trames narratives, les enjeux et les messages que l'auteur peut livrer à son public. De plus, nous aborderons la classification des mangas qui sont composés de plusieurs thématiques dans leurs récits.

Et enfin notre troisième partie traitera de la réappropriation culturelle des mangas, de son exploitation et des conséquences dans le milieu de la chaîne du livre. Souhaitant devenir éditrice, il est important d'observer la concurrence sur le marché économique et les différentes déclinaisons de catalogue possible, rendant la maison d'édition plus attractive qu'une autre grâce à l'acquisition de nouveaux titres. Les événements culturels permettent aux éditeurs, auteurs et libraires, d'avoir une importante visibilité et de mettre en avant leurs mangas. Cette réappropriation culturelle a permis le développement des « mangakas français », travaillant sur le format manga, ce qui permit l'apparition de nouvelles séries inédites. L'appropriation culturelle ne s'effectue pas dans un seul sens, les mangaka adaptent des œuvres littéraires étrangères en mangas.

Ce mémoire a pour but de promouvoir la culture manga autant dans son support papier qu'audiovisuel, et de la rendre accessible ainsi que compréhensible pour les non initiés, qui peut-être nous l'espérons, trouverons un manga qui leur conviendra.

## Partie 1 – La transmédiation culturelle : Réception

### Chapitre 1 – Les séries d’animation japonaise sur les écrans

#### Osamu Tezuka : Le créateur de l’animation et des mangas

Avant d’arriver en format papier, le manga est d’abord apparu sur nos écrans télévisés par le biais des animes<sup>9</sup> qui sont l’expression de l’œuvre littéraire initiale sous la forme d’images en mouvement. La chaîne la plus populaire qui réalisa la diffusion en France fut TF1, avec le *Club Dorothée*<sup>10</sup> en 1987. Afin de mieux appréhender et comprendre ce phénomène, il nous semble important de concentrer notre attention sur le Japon et de mettre sur l’auteur-réalisateur considéré comme le «*manga no kami-sama*» (le Dieu du manga) dans son pays natal : Osamu Tezuka.

Après la fin de la Seconde Guerre Mondiale, Osamu Tezuka (1928-1989) se lança dans l’écriture de mangas dans des journaux locaux, en parallèle de ses études de médecine. Il fut repéré par un grand magazine<sup>11</sup> grâce à son style novateur. Ses premières créations sont semblables aux représentations de mangas tels que nous les connaissons aujourd’hui<sup>12</sup>. En effet, au niveau des graphismes, Tezuka illustre et donne à voir les mouvements dans l’espace, le changement d’angle et de distance. Son objectif était en effet de s’investir dans l’animation japonaise. Cependant le Japon était un pays ruiné après la guerre, la tâche était complexe. Il verra son souhait de retranscrire les mangas et de les rendre vivants à l’écran s’accomplir ultérieurement. L’année 1947 marque ses débuts de mangaka<sup>13</sup> avec *Shin Takarajima*<sup>14</sup> traduit par : *La Nouvelle Île au Trésor*, le héros est un jeune garçon détective. Cette œuvre se vendit à 500 000 exemplaires<sup>15</sup> dans le monde. Tezuka innove dans la trame narrative, mettant en scène l’éventail des sentiments humains. En 1950, l’auteur réalisa *Janguru taitei*<sup>16</sup> traduit par : *Le Roi Léo*. L’œuvre retrace l’histoire d’un lionceau albinos devenu le roi de la jungle suite à la mort prématurée de son père. Il puise son inspiration dans les créations africaines produites par Paramount<sup>17</sup> dans les années 1930 et dans *Tarzan* de Metro Goldwyn Mayer<sup>18</sup>. En 1972, *Le Roi Léo* sera adapté en animation japonaise et recevra un accueil chaleureux des téléspectateurs.

---

9 Anime : Contraction du terme anglais animation, désignant dans un premier temps tous types de production de dessin animé, mais le plus souvent utilisée de nos jours pour l’animation diffusée à la télévision. D’autres termes étaient utilisés avant l’émergence d’anime, comme *dōga* (« dessins qui bougent ») ou *manga eiga* (littéralement « manga film »).

10 *Club Dorothée* : (Abrégé en Club Do) est une émission de télévision française destinée à la jeunesse et diffusée sur la chaîne télévisée TF1 de 1987 à 1997 et produite par AB Production.

11 Kobusha : maison d’édition japonaise, filiale de Kondansha créer en 1945 publiant de la littérature, des mangas et de la presse féminine.

12 Les mangas d’avant-guerre ont pour thématiques le militarisme, des représentations satiriques de la réalité, qui ne permettent pas aux lecteurs de s’évader.

13 Mangaka (漫画家) : Terme désignant l’auteur du manga. Il n’y a pas de distinction entre le dessinateur et le scénariste si une œuvre est coproduite comme en France.

14 *Shin Takarajima*, 新宝島 (*La Nouvelle Île au Trésor*) : Manga d’aventure publié en 1947 au Japon et en 2014 en France.

15 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Un synthèse de l’histoire qui éclaire en image.*, Eyrolles, 2014, p 55.

16 *Janguru taitei*, ジャングル大帝 (*Le Roi Léo*) : Série composée de 52 épisodes, diffusée sur La Cinq en 1990 en Version Française.

17 Paramount Pictures est l’une des plus grande société américaine de production cinématographique fondée en 1914.

18 Metro Goldwyn Mayer est une entreprise américaine appartenant à l’industrie créative audiovisuel créée en 1924.

Mais la série qui a marqué un tournant décisif dans le monde du manga, comme de l'animation japonaise, dessinée en 1951, est : *Tetsuwan Atomu*<sup>19</sup>, renommé Astro Boy par la NBC<sup>20</sup>, ou *Astro le petit robot* en français.

### ***Astro Boy* : Le robot devenu une œuvre du patrimoine culturel**

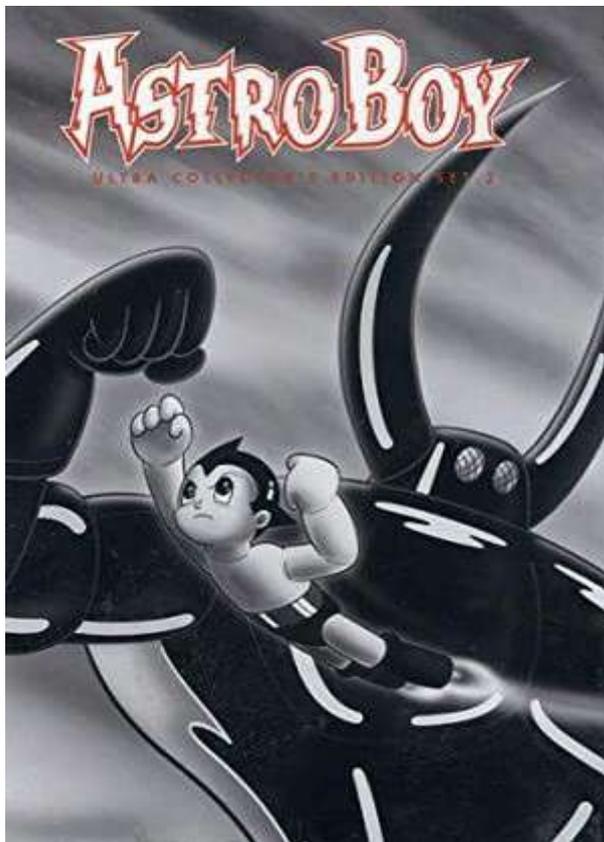


Figure 1 : Affiche de la série en 1951.

*Astro Boy* est devenu une œuvre du patrimoine culturel de science-fiction<sup>21</sup>. Elle se déroule dans un monde futuriste dans lequel humain et robot coexistent. C'est l'histoire d'un petit garçon-robot créé par le Ministre de la Science, pour remplacer son fils mort dans un accident de voiture. Parce qu'il n'exprimait pas les traits de caractère humains, son créateur le rejette. Parcourant le monde, Astro Boy, témoin d'innombrables violences, combat les méchants (robots comme envahisseurs extraterrestres), le racisme, le totalitarisme et les discriminations aux quatre coins de la planète. Suite au traumatisme de la Seconde Guerre Mondiale, deux *leitmotifs*<sup>22</sup> seront récurrents dans les mangas : l'histoire post-apocalyptique et la science. Un message humaniste naîtra de ses récits ainsi que la conscience écologique. Le message de l'auteur est adressé à la jeunesse nipponne : il s'agit de mettre la science acquise au service du savoir, du progrès et de la paix. Cette œuvre répondait aux désirs de rêve, d'aventure et de justice omniprésents dans le Japon d'après-guerre.

Cette innovation majeure permit le mariage du manga et de la télévision. En Janvier 1963, le premier épisode d'*Astro Boy*, en noir et blanc, produit par Tezuka dans son studio Mushi Production<sup>23</sup> fut diffusé sur Fuji TV<sup>24</sup>. Dans ce contexte, le facteur économique est un enjeu considérable dans ce milieu. Tezuka a contribué à la diminution des coûts de productions des séries animées, c'est grâce à cela, que la série a pu être diffusée durant trois ans. La chaîne possédant les droits à l'époque avait obtenu 30 % de part

19 *Astro Boy*, 鉄腕アトム(*Tetsuwan Atomu*) de Osamu Tezuka publié en 1952.

20 NBC : Groupe audiovisuel américain de diffusion sur des chaînes télévisées fondée en 1926.

21 Science-Fiction : Genre narratif reposant sur les progrès scientifiques et techniques imaginaires d'un futur lointain.

22 *Leitmotif*: Motif ou thème caractéristique revenant sans cesse dans une œuvre littéraire d'une idée, d'un sentiment, de l'état d'un personnage...

23 1950 : Okawa Hiroshi crée le studio Toei Doga, renommé en Toei Animation. En 1998, il produit le premier film d'animation japonais en couleurs : *Hakujaden* (Le Serpent Blanc). Inspiré par l'exemple de Toei et après avoir acquis la gloire en tant que dessinateur, Tezuka fonde son studio en 1962 : Mushi production.

24 Fuji Tv : Chaîne de télévision privée japonaise de 1957, ayant diffusé de nombreuses séries populaires telles que : Dragon Ball.

d'audience<sup>25</sup>. Il parvient à systématiser les techniques d'animation (mouvement de caméra sur une image fixe, réutilisation des plans stockés dans une banque d'image, multiplication des gros plans de tête ou seulement de la bouche...)<sup>26</sup>, il avait repris ses techniques des studios américains (Hanna-Barbera producteur de *Pierrafeu* et *Tom et Jerry*). De plus, Tezuka se fit sponsoriser par une grande marque de chocolat et créa avec des entreprises partenaires une structure pour réaliser des produits dérivés. Cela permit de lutter contre les contre-façons. Il poussa cette stratégie marketing à son paroxysme. *Astro Boy* est devenu un phénomène planétaire en 1996, la série comportait 193 épisodes exportés dans le monde. Cependant le manga ne connu le succès que sur l'Archipel Nippon.

Avec Tezuka, les japonais, habitués aux représentations satiriques de la réalité, ont vécu des aventures, des situations humoristiques et fantastiques. Ils y puisaient de nouvelles émotions que le quotidien ne leur permettaient pas de vivre. Grâce à son imagination, « Le Dieu du manga » réinventa les trames narratives, avec des histoires prônant des valeurs telles que : l'amour, le courage et la bravoure face à l'adversité. Précurseur dans plusieurs domaines, Tezuka influença l'Histoire du manga et de l'animation de son pays. Le triomphe d'*Astro Boy* poussa Kobunsha à rééditer les épisodes sous forme de *tankōbon*<sup>27</sup>, le tirage s'effectua à 100 millions d'exemplaires<sup>28</sup> en 1975, puis en 1999 à 708 millions. Le combo des magazines, de la télévision, des *tankōbon* et des produits dérivés, puis de l'exportation sont la recette d'un marché industriel florissant au Japon. Tezuka apporta sa touche à tous les genres du manga pour toucher le plus large public possible. Son manga *Princess Saphir* ou *Ribon no Kishi*<sup>29</sup> remporta un succès auprès les lectrices. Il réalisa également le premier film d'animation pour adulte : *Senya Ichiya Monogatari*<sup>30</sup>, traduit par *Les Mille et Une Nuits*, la représentation des rapports sexuels est simplement suggérer.

En 1984, il obtient le Grand Prix du Festival d'animation de Zagreb avec le court métrage *Jumping*<sup>31</sup>, c'est la première reconnaissance de la critique vis-à-vis du premier maître de la production de dessins animés nippons mais aussi une première ouverture de l'animation japonaise dans un festival international.

---

25 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 84.

26 Une pellicule défile à 24 images par seconde. La plupart du temps les animateurs dupliquent les images pour être à 12 images par seconde alors que ceux de Tezuka utilisent 8 images par seconde. Pour donner l'impression de mouvement, ils utilisent des plans fixes durant plusieurs secondes, des cadrages permettant de n'avoir à faire bouger qu'un seul élément (la bouche ou les yeux), un montage rapide d'images fixes pour donner l'illusion de mouvement.

27 *Tankōbon* (単行本) : Terme japonais désignant un recueil de chapitres de manga. C'est l'équivalent de ce qui est édité par les maisons d'édition françaises et que nous appelons manga en France.

28 *Le manga, Un synthèse de l'histoire qui éclaire en image.*, Chrysoline Canivet-Fovez, p 56

29 *Ribon no kishi* (リボンの騎士), (littéralement : *Le Chevalier au Ruban*) pré-publiée entre 1953 et 1956 dans le magazine *Shōjo Club*. Il s'agit d'un manga dont la ligne éditoriale cible les jeunes filles.

30 *Senya Ichiya Monogatari* (千夜一夜物語) : Film de 1969 produit par le studio de Tezuka Mushi Production, tire son inspiration du recueil *Les Mille et Une Nuits*. Il s'agit d'une trilogie de films érotiques.

31 *Jumping* : Court-métrage de 6 minutes comprenant 4 000 images réalisé en 1984 par Tezuka.

## La génération du *Club Dorothée*

En 1978, certaines versions animées apparurent sur nos écrans de télévision. Suite à la dissolution de l'ORTF<sup>32</sup>, trois nouvelles chaînes sont créées (TF1, Antenne 2 et FR3). La culture japonaise s'était immiscée au sein de notre culture occidentale par l'intermédiaire de Tezuka. Le manga animé apparut dans les émissions destinées aux enfants. Soucieuses de remodeler leurs programmes jeunesse, certaines émissions consacrent leur ligne éditoriale à cette thématique de *Récré A2* en 1978, en passant par *La Cinq* en 1986 puis le *Club Dorothée* en 1987. Il y eut plusieurs générations d'animes qui contribuent à l'ancrage de la culture japonaise en France : *Goldorack*, *Albator*, *Candy*<sup>33</sup>... C'est maintenant que nous allons voyager du Japon vers la France et nous intéresser plus spécifiquement au cas du *Club Dorothée*, émission diffusant des programmes jeunesse très critiqués.

Dans les années 1970, l'animation française était dans l'ombre, nous pouvons supposer que la réalisation des dessins animés et leurs diffusions devaient être fort onéreuses d'où l'orientation des chaînes de diffusion vers l'animation japonaise. Dès 1987, le *Club Dorothée* diffusé sur TF1 (émission produite par AB Production<sup>34</sup>) permit à toute une génération de découvrir de nombreuses séries considérées comme des classiques aujourd'hui, tout comme la chaîne *La Cinq*<sup>35</sup>. *La Cinq* était la principale concurrente de TF1, mais en 1992 à cause de difficultés financières, *La Cinq* vendra son catalogue à TF1. Par conséquent TF1 obtint le monopole des programmes jeunesse et s'imposa dans les foyers. Cependant, cette émission fut la cause principale de certaines amalgames en France. En effet, les producteurs, Jean-Luc Azoulay et Claude Berda, avaient acheté les droits de dessins animés à plusieurs maisons de production japonaises comme la *Toei Animation* ou la *TMS*<sup>36</sup>. Ils avaient choisi « les meilleurs des animes », comme *Ken le Survivant*<sup>37</sup>, *Les Chevaliers du Zodiaque*<sup>38</sup> ou *Dragon Ball*<sup>39</sup>, cependant ces séries firent polémique. Pour remplir des grilles

32 L'Office de radiodiffusion-télévision française : ayant pour mission la tutelle de la radiodiffusion et de la télévision publique. Dissoute en 1974, elle permit la prolifération des chaînes télévisées que nous connaissons aujourd'hui de la TNT.

33 Première génération d'anime à être arrivée sur les écrans. On compte 4 générations d'animes diffusées à la télé avant de passer aux ordinateurs. Article : *Dossier manga et animation japonaise en France : Club Dorothée, censure et succès.*, Jonas de *Mangas/Comics*, 19 Juin 2017. [https://hitek.fr/actualite/dossier-manga-animation-streaming-analyse\\_13079](https://hitek.fr/actualite/dossier-manga-animation-streaming-analyse_13079) consulté le 10/04/2020.

34 AB Production : Doubleur et Studio de distribution d'animation français en 1975, fondé par Claude Berda. Le groupe a été racheté en 2017 et renommé pour devenir actuellement Mediawan Thematics.

35 La Cinq : Première chaîne de télévision généraliste nationale commerciale privée et gratuite française diffusant de 1986 à 1992.

36 TMS Entertainment Co : Entreprise japonaise une chaîne de salle d'arcade et principalement un studio d'animation japonaise de 1946, toujours en activité.

37 *Ken le survivant* : Adapté du manga *Hokuto no Ken* dessiné par Testuo Hara et scénarisé par Buronson, pré-publié entre 1983 et 1998. Ce manga a pour cible éditoriale, les jeunes garçons. L'histoire se déroule sur une terre ravagée par la guerre nucléaire où les océans et mers ont disparu. Dans ce monde post-apocalyptique, les survivants sont des villageois ou des bandits. Le protagoniste Ken doué en art martial au cours de sa quête initiatique deviendra le sauveur du monde.

38 *Les Chevaliers du Zodiaque* ou *Saint Seiya* : Adapté du manga de Masami Kurumada publié en 1986, relate les aventures des chevaliers possédant une armure, associée à une constellation, et devant protéger la Terre et Athéna des chevaliers noirs. Les références mythologiques sont nombreuses.

39 *Dragon Ball* : Adapté du manga de Akira Toriyama pré-publié de 1984 à 1995. Le manga et l'anime sont le premier succès planétaire.

de programme et parce que l'achat des ayants-droits étaient moins chers, l'émission diffusa inopportunistement certaines séries conçues pour un public plus âgé, parce qu'au Japon les cibles éditoriales de manga sont différenciées sur les chaînes. La majorité de ces séries étaient des succès japonais destinés à un public spécifique pour les jeunes (garçons et filles) et pour jeunes adultes notamment, comme *Ken Le survivant* (*Hokuto no Ken*) réputé au Japon pour sa violence. Cette violence dans une émission jeunesse, choqua les parents, qui craignaient pour l'épanouissement de leurs enfants. Indignés, beaucoup se plaignirent, ce qui engendra l'amalgame en France entre le manga et la violence, le sexe. La première à en avoir fait son cheval de bataille, en faisant monter aux créneaux les associations de parents et le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA), pour des raisons politiques, fut Ségolène Royal avec son ouvrage intitulé : *Le ras-le-bol des bébés zappeurs*<sup>40</sup>. Attaquer l'émission et s'en prendre à Frédérique Hoschedé alias Dorothée, directrice des programmes jeunesse de l'époque, engendra plusieurs conséquences. Nous verrons d'abord la scène médiatique et ce qu'il s'est passé dans les coulisses.



Figure 2 : Les animatrices du Club Dorothée. Ariane Carletti (à gauche) et Frédérique Hoschedé alias Dorothée (à droite).



Figure 3 : Couverture du livre de Ségolène Royale attaquant les programmations des émissions jeunesse.

Les échanges entre les deux personnalités, se règlent par média interposés<sup>41</sup>, et se transforme en un combat politique et un enjeu de société, confit Isabelle Morini-Bosc (journaliste) dans l'émission : *Dorothée et Ségolène Royal : Classé Confidentiel* (2008).

*« A partir du moment où c'est politique, il y a un espèce de melting pot où toute la presse monte au créneau. [...] On s'attaquait à celle qui était puissante, parce qu'il est évident que si Dorothée avait fait 20 % de part de marché, ça n'aurait intéressé personne, mais comme elle représentait l'entité jeunesse qui raflait plus d'un téléspectateur sur deux, qui ne choquait pas du tout les parents et que ça représentait le privé. Donc cette espèce de tour de Babel, qu'il fallait abattre.<sup>42</sup> »*

40 Ségolène Royal, *Le ras-le-bol des bébés zappeurs. Télé massacre, l'overdose ?*, Robert Laffont, 1989, 192 p.

41 Invitation de Ségolène Royal à « Télé pour, Télé contre », 5 Janvier 1990 et répons de Dorothée lors d'un sketch réalisé par Ariane, jetant son œuvre à la poubelle. Vidéo Youtube : *Dorothée et Ségolène Royal : Classé Confidentiel* (2008) : 2'28 à 2'58 et 3'35 à 3'53. <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYn16RnVc> consultée le 10/04/2020.

42 Vidéo Youtube : *Dorothée et Ségolène Royal : Classé Confidentiel* (2008), Interview d'Isabelle Morini-Bosc (journaliste) : 4'24 à 4'28 et 5'20 à 5'42. <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYn16RnVc> consultée le 10/04/2020

## Problème de traduction, doublage et diffusion

Ce que l'on peut constater de fort regrettable à l'époque c'est que la presse, à la place d'essayer de comprendre ce qu'était véritablement l'animation japonaise et les mangas, n'a pas cherché à s'informer davantage sur le sujet. Beaucoup de journalistes reprenaient les informations et fustigeaient la violence de ces programmes au lieu d'apporter des éclaircissements : « *Les émissions qui visaient à éveiller l'intelligence des enfants ont disparu au profit d'un magma informe qui valorise la violence crue et la niaiserie sirupeuse.* »<sup>43</sup>

Ce contexte de réception devenu défavorable influença le transfert culturel, et dans les coulisses, une recréation des épisodes était devenue inévitable pour plaire aux parents et au CSA.

Certains producteurs se moquaient à l'époque de comprendre la lecture du récit et ne s'étaient pas rendu compte que les programmes achetés n'étaient pas adaptés au public français. De ce fait, l'épisode d'une série pouvait être profondément modifié à trois niveaux : la traduction, le doublage et la diffusion.

Différents auteurs travaillaient sur la réécriture scénaristique et sur le passage du japonais au français. Sur la multitude d'épisodes d'une seule série, la traduction n'était pas une simple transposition du texte dans une autre langue, mais une recréation. Parfois les personnages changeaient de noms d'un épisode à l'autre : Son Goku devenu Goku ou San Goku dans l'œuvre *Dragon Ball* et d'autres noms ont été francisés tels que *Jeanne et Serge*<sup>44</sup>. De plus, certains personnages possèdent des attaques dont le nom s'est vu réinterprété. Par exemple dans *Dragon Ball*, *Kinto'un*, un nuage divin s'est vu attribué le nom de « nuage magique ». Certaines scènes incompréhensibles étaient coupées. Par conséquent les adaptateurs ajoutaient de nouvelles significations dans le texte absentes des originaux. Également, les traductions étaient hasardeuses (traduction non littérale et sens différent) pour correspondre aux compétences ou connaissances supposées des enfants. Ce processus dénaturant les œuvres et qui permet ce transfert culturel s'appelle la domestication<sup>45</sup>.

De ce fait les séries furent critiquées et censurées car certaines scènes contenaient des plaisanteries sur le sexe. Certains mangas, en effet, s'adressaient à un public adulte. Les studios devaient retravailler les épisodes et subir une censure française. L'essence du scénario original n'existait plus, et était jugée sans intérêt. Cette mauvaise adaptation se manifeste par la durée variable des épisodes. En effet un épisode au

---

43 Extrait de Télérama, 14 Septembre 1998, Vidéo Youtube : *Dorothee et Ségolène Royal : Classé Confidentiel* (2008) : 4'35. <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYnI6RnVc> consultée le 10/04/2020.

44 *Jeanne et Serge* (アタッカー YOU! ou Atakkā Yū !) traduisible par *L'attaque de Yū ! ou, Yū l'attaquante !* Tiré du manga éponyme paru en 1984. Jeanne est en réalité Yū et Serge s'appelle Shiro. La production a changé les noms des personnages pour que les enfants puissent s'identifier à eux.

45 Domestication : terme utilisé par l'anglophone Lawrence Venuti pour désigner une forme d'appropriation ethnocentrique. Thèse de SUVILAY Bounthavy, *Réceptions et créations de Dragon Ball en France : manga, anime, jeux vidéo. Pour une histoire matérielle de la fiction (1988-2018)*, p 212-213.

Japon dure environ 23 min et comprend : l'opening<sup>46</sup>, l'ending<sup>47</sup> de 2min chacun et entre les deux, on trouve l'épisode.

La modification ou la suppression des génériques peuvent sembler mineurs puisque le récit lui-même n'est pas modifié. Néanmoins, cette modification impacte l'intelligibilité puisque les génériques situent les arcs narratifs de l'œuvre. Ainsi le spectateur sait où il en est mais, parfois, le générique peut dévoiler des événements n'ayant pas encore eut lieu dans le récit. Outre leur importance sur la réception, les génériques ont un rôle considérable en tant qu'espaces de reconnaissance et de lutte de pouvoir. Les génériques promeuvent des personnes qui ont participé à la réalisation et à la conception des productions audiovisuelles<sup>48</sup>.

En France, les producteurs interviennent énormément, dans la transformation des rapports entre œuvre, source et adaptation. Les séries sont reconfigurées dans un cadre infantile et proposent des horizons d'attente parfois en complète contradiction avec le contenu des épisodes. Un épisode peut être composé de plusieurs passages appartenant à d'autres épisodes. De plus, le programme de diffusion ne respectait pas l'ordre établi par le Japon. Les téléspectateurs pouvaient par exemple visionner l'épisode 18 le Lundi, puis visionner l'épisode 3 le Mardi. Ce système cassait la chronologie établie rendant l'histoire encore plus difficile à comprendre.

Nous avons décidé de nous intéresser plus particulièrement aux comédiens de doublage qui du fait de ces bouleversements dans la succession des épisodes ou le changement du texte, ont été accusés à tort d'être responsables de ces modifications par les fans car ils étaient en première ligne. Il faut bien préciser que le mot doubleur ne désigne pas un comédien réalisant le doublage. Il s'agit en réalité du directeur de l'entreprise qui fait appel à eux. Comment était réalisé l'enregistrement d'une série à l'époque et l'adaptation de la bande sonore ? Pour cela, nous nous sommes basés sur deux vidéos : *Un reportage dans les coulisses du doublage de Dragon Ball*<sup>49</sup> et une interview de Brigitte Lecordier<sup>50</sup>, Céline Monsarrat<sup>51</sup>, et Eric Legrand<sup>52</sup>: *Les voix françaises de la même série pour les 30 ans au Japon*<sup>53</sup>.

« En 1988, toute l'équipe de comédiens enregistrée les voix des personnages toute la journée dans le studio. Les épisodes étaient déroulés dans l'ordre car les épisodes étaient sur des bandes magnétiques[...]. Que l'ordre de tournage des épisodes soient dans l'ordre ou non, ne permettaient pas plus la compréhension du récit[...]. On avait pas le

---

46 Opening : Générique d'ouverture de l'épisode.

47 Ending : Générique de clôture de l'épisode.

48 Thèse de SUIVILAY Bounthavy, *Réceptions et recreations de Dragon Ball en France : manga, anime, jeux vidéo. Pour une histoire matérielle de la fiction (1988-2018)*, p 221-223.

49 Vidéo: *Un reportage dans les coulisses du doublage de Dragon Ball* <https://www.youtube.com/watch?v=Hbix5sOVA6w> consultée de 10/04/2020.

50 Brigitte Lecordier : Comédienne française spécialisée dans le doublage, elle interprète la voix de Son Goku enfant dans *Dragon Ball* en 1988 et d'autres personnages dans la série. Elle a donné sa voix à *Oui-Oui*, Lisa et Milhouse dans *Les Simpson*.

51 Céline Monsarrat : Actrice et dramaturge française, elle a doublé la voix de Bulma dans *Dragon Ball* et ses suites, de la Stroumpfette dans *Les Schtroumpfs* et surtout elle donne sa voix à Julia Roberts.

52 Eric Legrand : Comédien français, il a doublé de nombreux acteurs de films. Dans le monde de l'animation, il a doublé Vegeta et Yamcha dans *Dragon Ball*, Seiya dans *Les Chevaliers du Zodiaque* ou encore Jolly Jumper dans *Lucky Luke*.

53 Vidéo : *Les voix françaises de la même série pour les 30 ans au Japon*, consultée la 10/04/2020 [https://www.youtube.com/watch?v=\\_7GA4mgdX8](https://www.youtube.com/watch?v=_7GA4mgdX8)

clés au départ, on s'est retrouvé en face d'image et d'histoire qu'on nous avaient pas expliqué, on aurait peut-être du parce que c'est toute une culture, qu'on a découvert ensuite.<sup>54</sup>»

Parfois un comédien pouvait interpréter quatre voix de personnages secondaires différents, car le doublage était peu développé à cette époque. Une équipe était composée de dix comédiens, aujourd'hui il y a plus de soixante participants lors des castings. Concernant le matériel pour enregistrer un épisode, il faut une table de mixage gérée par un « ingénieur son » qui modifie la fréquence de la voix, le volume, la superposition des voix, une bande magnétique qui projette et fait défiler les répliques au même moment que les images. Elles sont affichées par le biais d'un autre vidéo-projecteur. Devant chaque réplique, le nom du personnage figure et une ligne noire sert de démarcation pour donner le rythme au comédien afin de lui donner la parole sur le bon timing. Celui qui donne le tempo est le chef de plateau, il conseille le comédien sur l'intonation à prendre, le sentiment à transmettre, du moins aussi bien qu'il le pouvait à l'époque. C'est ce qu'explique Brigitte Lecordier :

« Pierre Trabaud qui nous dirigeait avait un caractère tranché et dur, ils nous a vu arriver avec des grands yeux devant Dragon Ball. Personne y comprenait rien et lui, à mit le LA, il nous a dit qu'on allait faire comme si on comprenait tous et on va faire du mieux qu'on peut. Je pense que c'est grâce à lui le succès de Dragon Ball, car on aurait pu tomber sur quelqu'un qui aurait dit : on y comprend rien, on s'en fou. [...] On a essayé du faire du mieux qu'on pouvait, ou du moins de faire le moins pire.<sup>55</sup>»



Au Japon en 1998, les comédiens de doublages que l'on appelle *seiyū*<sup>56</sup> doivent apprendre et retenir toutes les répliques qu'ils ont sur papier. D'ailleurs dans la vidéo *Les coulisses du doublage de Dragon Ball (1988)*, nous pouvons voir Brigitte Lecordier dans une émission au Japon avec la *seiyū* Masako Nozawa<sup>57</sup>. Dans l'émission les deux invitées offrent sur le plateau télé, une performance extraordinaire d'une scène entre Goku (joué par Masako Nozawa à droite) et son fils San Gohan (joué par Brigitte Lecordier à gauche).

54 Vidéo : *Les voix françaises de la même série pour les 30 ans au Japon*. Extrait de 18'52 à 22'32. Consultée le 10/04/2020 [https://www.youtube.com/watch?v=\\_\\_7GA4mgdX8](https://www.youtube.com/watch?v=__7GA4mgdX8)

55 Vidéo : *Les voix françaises de la même série pour les 30 ans au Japon*. Extrait de 15'45 à 20'15. Consultée le 10/04/2020 [https://www.youtube.com/watch?v=\\_\\_7GA4mgdX8](https://www.youtube.com/watch?v=__7GA4mgdX8)

56 *Seiyū* (声優) : Nom que l'on donne aux acteurs spécialisés dans le doublage au Japon. Ils sont très respectés et appréciés au Japon de par leur métier. C'est un métier à part entière.

57 Masako Nozawa : *Seiyū* de nombreuses voix dans *Dragon Ball* dont le protagoniste, elle a doublé dans *Digimon*, *Les Mystérieuses Cités d'Or* ou *One Piece*.

Le rythme d'enregistrement en 1998, était de 5 épisodes par jour, tout cela a changé avec le progrès technologique mais surtout pour une question de budget. Aujourd'hui les épisodes sont numériques donc le doublage peut se faire personnage par personnage et non en suivant le fil narratif des épisodes. Ainsi le comédien enchaîne ses passages à l'écran en une journée et il n'est pas obligé d'attendre son tour. Les professionnels ne se rendent plus compte de ce qu'ils enregistrent par rapport à la trame narrative de l'œuvre.

Pour en revenir au *Club Dorothée*, le débat sur la violence aura des répercussions à long terme. En 1996, le CSA, ainsi qu'Hervé Bourges le président de l'époque, instaurent un logo<sup>58</sup> sur les programmes jeunesse jugés choquants qui n'existaient pas avant. Hervé Bourges ne voulait pas réellement sanctionner le *Club Dorothée*. En dehors des séries d'animation japonaise considérées comme violentes, les autres principales raisons de l'arrêt du *Club Dorothée* furent des raisons économiques. En effet la chaîne monopolisait le marché de la diffusion des programmes jeunesse. Comme le cas est devenu un enjeu social, les concurrents ont profité de cette opportunité pour discréditer la chaîne<sup>59</sup>. Malgré cela, après la dernière émission en 1998, les téléspectateurs pouvaient retrouver les animés sur les autres chaînes de télévision telles que les actuelles France 3, France 5 et M6. Actuellement s'il y a plus de dessins animés français ou américains, c'est parce que des chaînes de télévision diffusant spécifiquement des animes sont apparues telles que : Game One<sup>60</sup>, Kazé Tv<sup>61</sup>, Mangas<sup>62</sup>...

Comme nous l'avons dit précédemment, il y eut trois vagues d'animation japonaise, la première était celle de 1980-1990 : *Goldorak*, *Ken le survivant*, *Candy*. Il n'y avait pas que des animés violents, il y avait aussi des séries édulcorées pour les jeunes filles. La deuxième vague allant de 1990 à 2000 était la plus abondante en importation d'animation japonaise. La jeunesse de l'époque pouvait retrouver : *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Dragon Ball*, *Olive et Tom* et *Pokémon*. Et en séries, avec un thème plus romantique : *Sailor Moon*, *Serge et Jeanne*, *Princesse Sarah* ou encore *Dorémi*. La troisième et dernière vague concerne les animes de 2000-2015 : *Naruto*, *One Piece*, *Vampire Knight* et tant d'autres. Chaque génération a eu sa série de prédilection reléguant les autres en arrière-plan. Selon les goûts de chacun, une série est privilégiée par rapport à une autre et les fans intègrent la communauté de son choix afin de débattre de sa série préférée.

---

58 En 2002, le CSA décide d'afficher un pictogramme avec l'âge du public : - 10, -12, -16, -18.

<https://www.csa.fr/Proteger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-signalétique-jeunesse> consulté le 10/04/2020

59 FR 3 récupère la polémique et organise des débats sur la violence dans les programmes jeunesse en faisant intervenir des enfants. Extrait de « TV Charte » à 5'05 dans la vidéo : Dorothée et Ségolène Royal : Classé Confidentiel (2008) <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYn16RnVc&t=275s> consulté le 10/04/2020

60 Game One : Première chaîne de télévision française créée en 1998, consacrée aux jeux vidéo et manga. Elle diffuse les épisodes par ordre chronologique .

61 Kazé Tv : Chaîne qui diffusait des films d'animation japonaise de 1998 à 2017, fermeture de la chaîne au profit du passage à la plateforme sur internet.

62 Mangas : Chaîne française télévisée créée en 1998, de Mediawan Thematics diffusant des animes.

## Chapitre 2 – L'arrivée des mangas en format papier.

### Glénat : Première maison d'édition

Après l'apparition de l'animation japonaise en France, ce fut le tour des mangas en format papier d'être importés sur le continent européen. Le premier manga à être édité fut *Akira*<sup>63</sup> du mangaka<sup>64</sup> Katsuhiro Otomo. Et comme nous l'avons dit précédemment, le phénomène planétaire à grand succès fut *Dragon Ball*<sup>65</sup> d'Akira Toriyama, qu'il s'agisse de la version télévisée ou papier. Derrière ces deux licences, se trouve la maison d'édition Glénat et comme il s'agit de la première maison éditant des mangas, nous avons décidé de retracer son histoire et de comprendre les raisons de son investissement, fort rentable, dans cette industrie.

Jacques Glénat, passionné de bande dessinée, crée en 1969 le fanzine<sup>66</sup> de la bande dessinée *Schtroumpf*<sup>67</sup>, ce sont les prémices de la fondation de la future maison d'édition. Plus tard, le fanzine se transforme et devient *Les Cahiers de la bande dessinée*<sup>68</sup>. Jusqu'en 1990, 89 numéros paraîtront au total comprenant tous les grands noms de la BD. En parallèle de ses études (de pharmacie, d'anglais et d'architecture) il publie *Les Gnan-Gnan*<sup>69</sup>, premier album réunissant les pages dessinées publiées de nombreux auteurs tels que Claude Serre<sup>70</sup>. En 1972, c'est le lancement de l'entreprise avec quelques difficultés puisque la BD est un genre peu apprécié à l'époque. Celle-ci établit son réseau de commerciaux et recherche des distributeurs en France et à l'étranger.

Glénat crée divers catalogues sur la gastronomie, la montagne et la mer<sup>71</sup>, ce qui lui permet de devenir leader du marché. En 1988, la maison d'édition ouvre des librairies dans la France entière (Lyon, Grenoble, Montpellier...). Aujourd'hui seules sont conservées celles de Grenoble et Lyon.

C'est en 1989 que Jacques Glénat part au Japon et revient avec des mangas<sup>72</sup>. La maison d'édition devient alors le premier éditeur à en publier dès 1990-1991. Ce nouveau marché attire les premiers consommateurs adolescents avec la série *Akira*. Mais quel était ce manga qui a tellement attiré les lecteurs de l'époque et qui en était son créateur ?

Né en 1954, Katsuhiro Otomo se lança en 1973 dans la publication de mangas. Après avoir dessiné de nombreuses histoires courtes, sa première création significative fut *Domu*<sup>73</sup>. Ce manga raconte la lutte entre un vieillard et une petite fille habitant le même gratte-ciel et tous deux sont dotés de pouvoir

---

63 *Akira* (アキラ) : manga *seinen* (青年漫画) dont la cible éditoriale est un public d'adulte, publié par Kōdansha.

64 Mangaka (漫画家) : Terme utilisé pour désigner le créateur : dessinateur et scénariste (même s'ils sont différents) du manga.

65 *Dragon Ball* : manga *shōnen* (少年) dont la cible éditoriale est un jeune public masculin, publié par Shueisha.

66 Fanzine : Contraction de l'anglais « Fanatic magazine », publication d'un magazine créé et réalisé par des amateurs.

67 *Les Schtroumps* : Bande dessinée belge créée par Peyo en 1958, éditée par Glénat.

68 *Les Cahiers de la Bande Dessinée* : Revue consacrée à la bande dessinée sous divers noms de 1969 à 2005.

69 *Les Gnan Gnan* : série de bande dessinée humoristique de Claire Bretécher de 1967 à 1970.

70 Claude Serre (1938-1998) : Dessinateur réalisant des dessins humoristiques édités chez Glénat.

71 1981 Glénat réalise de nombreux titres sous le label Chasse-Marée. « Notre Histoire », site consulté le 08/04/2020 <https://www.glenat.com/notre-histoire>

72 Manga (漫画) : Terme utilisé pour désigner la bande dessinée au Japon.

73 *Domu* (童夢) : Traduit par *Rêves d'enfant*, pré-publié dans le Young Magazine entre 1980 et 1981.

paranormaux. Cette thématique annonce le contenu de son œuvre la plus célèbre, *Akira* créée en 1982, publiée dans le *Young Magazine*<sup>74</sup> et qui visait un public de 15-20 ans.

Effectivement, grâce à ce récit de science-fiction<sup>75</sup>, qui relate l'histoire d'un adolescent ayant acquis un pouvoir sur le temps, l'espace et la matière, le public japonais est immédiatement séduit. A 28 ans, Otomo devient l'un des graphistes les plus connus. Son manga se vendit au chiffre de 4 millions d'exemplaire à travers le monde.

### Le premier manga : *Akira*, l'œuvre post-apocalyptique.

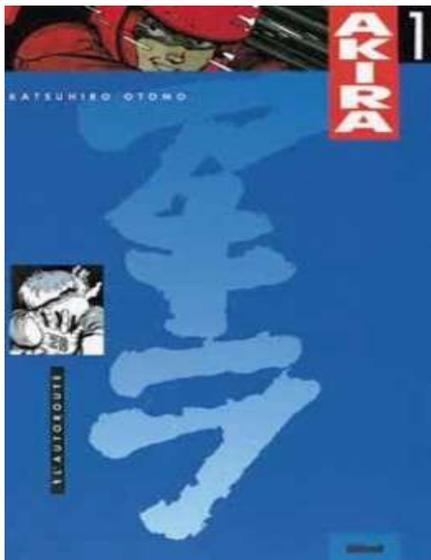


Figure 4 : *Akira* 1990.

Afin de mieux comprendre les enjeux de son œuvre qui explique ce succès planétaire, nous devons détailler le récit.

« L'histoire de passe dans un Tokyo futuriste nommé Néo-Tokyo en 2030, 38 ans après la 3ème guerre mondiale. Dans un Japon militarisé, des adolescents sont pensionnaires d'un centre de rééducation pour orphelins. Gangs de motard sur des véhicules futuristes, les jeunes se battent entre eux et se droguent aux amphétamines, dans une cité troublée par des attentats terroristes. L'un d'eux, Tetsuyo est victime de manipulation de l'armée, ce qui éveille en lui des pouvoirs surhumains, qu'il n'arrive pas à contrôler. En parallèle, la ville futuriste se prépare à accueillir les Jeux Olympiques, dans un climat menaçant causé par les partis politiques et la corruption. Le

site choisit pour recevoir les olympiades, est un cratère immense formé lors de la guerre dans une explosion originelle d'une bombe noire inconnue. Cette dernière donna naissance aux divers conflits. Sous terre se trouve un bunker contenant une sorte d'entité mystérieuse nommée Akira. Une prédiction annonce qu'Akira se réveillera et avec lui l'Apocalypse, le déclencheur sera le protagoniste : Tetsuyo. <sup>76</sup>»

Cette mise en scène reflète la culture nipponne de l'époque. Le récit développe un univers post-apocalyptique<sup>77</sup> qui est perpétuellement menacé de destruction. Cette représentation est liée aux traumatismes provoqués par la bombe atomique sur un peuple japonais. Otomo dresse un portrait de la science irresponsable face à ses découvertes. Ce manga parle de l'univers en mutation, des manipulations génétiques et de l'utilisation des nouvelles communications. De plus, il y a une dimension politique. Otomo dénonce les politiciens malhonnêtes à travers le personnage d'un vieillard infirme. Celui-ci manipule les terroristes pour justifier la répression militaire, et se sert des attentats pour rester au pouvoir. Cette histoire très éthique, dénonce également les Américains qui s'associent aux businessmen<sup>78</sup> japonais pour assujettir le

74 *Young Magazine* : Magazine de prépublication de manga type seinen de la maison Kodansha depuis 1980.

75 Science Fiction : Genre narratif racontant les progrès scientifiques et techniques obtenus dans le futur.

76 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 128.

77 Post-Apocalyptique : Sous genre de la science fiction qui dépeint la vie après une catastrophe : guerre nucléaire, crise économique...

78 Businessmen : Homme d'affaire dans l'économie.

pays<sup>79</sup>. L'autre dimension d'*Akira* est l'expression de la religion, qui aborde la tradition la plus ancienne au Japon : le shintoïste<sup>80</sup> et la relation directe entre les kamis, les dieux, l'homme et la nature.

Au Japon, la version papier fut rallongée à la demande de nombreux lecteurs. La pagination devait être de 200 pages, la conclusion fut donc retardée et le manga atteignit 2 200 planches<sup>81</sup>. Pour des raisons commerciales<sup>82</sup>, l'auteur dû rajouter d'innombrables rebondissements avant la destruction de Néo-Tokyo par l'entité Akira.

Suite au succès du manga, Otomo mis tous les atouts de son côté pour la réalisation du film. Cette superproduction expérimentant de nouvelles techniques d'animation fut d'environ 1,6 millions d'euros<sup>83</sup>, 70 personnes ont travaillé sur le projet. Par exemple, la composition musicale a nécessité 6 mois pour sa réalisation. La musique mêle des choristes, des chants indonésiens, de la musique traditionnelle japonaise et classique, ce qui donna le *Requiem apocalyptique d'Akira*<sup>84</sup>. Le succès du film provient également de l'animation, qui permit de donner une nouvelle dimension à l'histoire. La séquence de l'anéantissement de Néo-Tokyo est bien plus puissante à l'écran que sur le papier.

Le manga et le film ont fait le tour du monde, devenant le symbole absolu d'une matière jeune, rythmée de musique électronique, de l'affrontement des grandes interrogations posées par le monde futur. Après l'arrivée de l'animation japonaise sur les petits écrans, elle se transporta rapidement sur le grand écran. Diffusé dans les cinémas français en 1988 *Akira* s'imposa comme le film matrice d'une génération de passionnés. Katsuhiro Otomo devint célèbre pour son talent de mangaka et de réalisateur dans l'animation japonaise, par le biais de son chef-d'œuvre. Cette reconnaissance internationale se confirma en France avec la remise de l'insigne de chevalier de l'ordre des Arts et des Lettres en 2005<sup>85</sup>.

Avec cet exemple, nous pouvons comprendre et constater que la réputation d'un manga s'effectue autant par le support papier que le support de séries ou de films. Ce qui permit à *Akira* de plaire autant au public français, mis à part ses thématiques et ses questionnements, est la stratégie adoptée par Glénat. En effet, la maison d'édition eut une idée extraordinaire : à la place de publier le manga comme dans son pays d'origine, elle l'a adapté à d'horizon d'attente des lecteurs. Le manga fut publié en couleurs et dans le sens de lecture français, le format d'un tome étant plus petit qu'une BD traditionnelle et plus long car elle comportant 200 pages<sup>86</sup>. L'une des grandes forces du manga fut de proposer des feuillets, c'est à dire que le récit se poursuit d'épisode en épisode. Ce système sériel où chaque épisode fonctionne selon le même schéma, permet difficilement aux héros d'évoluer. Il n'offre pas de surprise et les rebondissements sont

---

79 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 130.

80 Shintoïsme : Ensemble de différentes croyances religieuses sur le continent asiatique.

81 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 128.

82 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 129.

83 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 129.

84 *Requiem apocalyptique d'Akira* : Musique épique du film Shoji Ymashiro.

85 L'ordre des Arts et des Lettres : Décoration honorifique du ministère de la Culture délivrée pour une réalisation artistique.

86 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 130.

prédéterminés par celui-ci dans chaque épisode, il n'innove pas. Le système du feuilleton<sup>87</sup>, en revanche, offre d'innombrables possibilités et contribue à fidéliser le public.

### ***Dragon Ball : Le succès planétaire***

Le deuxième manga au succès planétaire est *Dragon Ball*. Les enjeux et thématiques sont très différentes d'*Akira*. De ce fait, pour se rendre compte de ses nombreuses différences et possibilités qu'offrent les mangas, nous avons choisi de parler de son auteur et de cette œuvre. Né en 1955, Akira Toriyama a eu du mal à percer dans le monde élitiste du manga. En effet, il participe à plusieurs concours pour divers magazines, cependant les candidatures sont nombreuses (100-150), et tenter de se faire connaître dans ce milieu professionnel est difficile. Malgré cela, Toriyama possède un certain potentiel et le directeur de la maison d'édition Hakusensha<sup>88</sup> l'encourage à poursuivre. Il finit par devenir son éditeur en chef. Ensemble ils travaillent<sup>89</sup> sur l'œuvre *Dr Slump* de 1980 à 1984. *Dr Slump* obtient le Prix Shōgakukan<sup>90</sup> en 1982 dans la catégorie *shōnen*<sup>91</sup>. Dans cette série comique, nous suivons les aventures d'un professeur pervers et de son petit robot puissant Arale. Le succès est au rendez-vous, cette œuvre le mettra sur le devant de la scène, mais celle qui le propulsera et lui permettra d'obtenir la reconnaissance méritée dans le monde du manga est *Dragon Ball* en 1984. Il tire son inspiration de films, de programmes télévisés et de livres. Le cinéma l'a particulièrement influencé :

« J'aime le cinéma. Quand j'étais jeune j'allais au cinéma à peu près quatre fois par semaine pour voir les films de Jackie Chan[...]. Tous les films que j'ai vus nourrissent les mangas que je crée pour le travail. Lorsque je réfléchis à une histoire ou à des découpages, je me sers de tous les films que j'ai dans la tête et mon crayon avance tout seul. <sup>92</sup>»

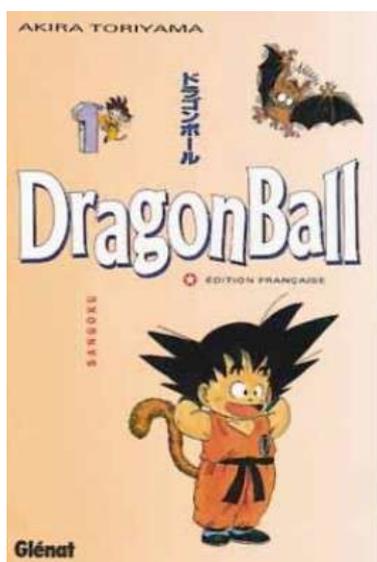


Figure 5 : Tome 1 *Dragon Ball* : 1990.

Les aventures de Son Goku se poursuivent durant 42 volumes soit 7 500 pages, et seront vendues à plus de 200 millions d'exemplaires. Les lecteurs suivent la vie de Son Goku, un garçon simple d'esprit, doté d'une force extraordinaire et ayant pour caractéristique physique une queue de singe. Notre protagoniste rencontre Bulma, une scientifique qui tente de rassembler les Dragon Ball. Il s'agit de sept boules de cristal capable d'invoquer le dieu dragon Shenron qui peut exaucer tous les vœux. Les deux personnages s'associent dans cette quête initiatique. Le récit de *Dragon Ball* possède deux autres éléments clefs permettant son succès, liés successivement aux autres le

87 Feuilleton : Épisode d'un roman qui paraît régulièrement dans un journal. L'histoire est coupée et diffusée par chapitre dans chaque parution hebdomadaire.

88 Hakusensha : Maison d'édition Japonaise appartenant à Shueisha, fondée en 1973.

89 Un éditeur interfère beaucoup dans le travail d'un mangaka, notamment sur la trame narrative. Il lui apporte des conseils précieux, voire l'oblige à réaliser certaines modifications sur le récit pour que sa série soit plus rentable.

90 Prix Shōgakukan : Prix décerné pour le manga le plus populaire dans le Japon.

91 *Shōnen* (少年) : manga destiné à un public masculin.

92 *Dragon Ball*, vol 25 message du mangaka à l'intérieur de la jaquette. GOTÔ Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p 230.

fil narratif : le Championnat du monde d'arts martiaux (Tenkaichi Budokai<sup>93</sup>) et la lutte contre des ennemis voulant envahir ou détruire « la Terre <sup>94</sup>». » Comme nous l'avons dit précédemment, les leitmotifs de l'apocalypse et de l'invasion d'ennemis sont à relier aux traumatismes de la Seconde Guerre Mondiale dans laquelle les mangakas puisent leur inspiration.

Effectivement, les mangakas s'efforcent de créer des mangas originaux afin de percer dans ce milieu éditorial très sélectif ainsi que de plaire au public auquel il s'adresse. Pour se démarquer, les mangas doivent mettre en scène des ennemis ou des rivaux intéressants, donner aux personnages des motivations et des débuts convaincants et trouver sans cesse des idées nouvelles pour faire progresser l'histoire. *Dragon Ball* a parfaitement réussi à exploiter tous ces éléments.

En effet, le championnat du monde d'arts martiaux est un passage obligatoire du récit dans lequel, les héros vont pouvoir tester leur entraînement, et améliorer leurs techniques face à de nombreux adversaires charismatiques et originaux. Les personnages qui y participent deviennent d'ailleurs souvent de futurs alliés de la justice dans la lutte contre le Mal. Et ce mal est incarné par de nombreux ennemis très variés, que nous verrons en détail ultérieurement.

C'est avec l'arrivée de ses ennemis, que l'histoire se transforme en un récit d'affrontements. L'œuvre possède une multitude de personnages extrêmement variés. L'histoire avance jusqu'à atteindre des proportions épiques, mais cette évolution est naturelle, et facile à suivre. De ce fait, chaque lecteur peut s'identifier à un personnage, qui devient une motivation pour continuer la lecture. *Dragon Ball* n'est pas qu'un enchaînement de victoires et de défaites, on y ressent quelque chose de beaucoup plus profond. Cette force réside certainement dans ses personnages.

Mettons en avant quelques ennemis exprimant de diverses façons l'incarnation du Mal dans l'œuvre. Prenons par exemple Le Grand Roi des Démon Piccolo. Juste avant de mourir, il expulse par la bouche un œuf plein de rancune qui renferme sa réincarnation censée le venger. De cet œuf naît Piccolo. Celui-ci va poursuivre la revanche de son père, mais il ne sombre pas du côté du Mal. Piccolo est déchiré entre un désir de Justice et l'appel du Mal. Même si en surface c'est un personnage pensif et discret, il est en réalité habité par des émotions très fortes. Il éprouve d'ailleurs, une affection sincère pour le fils du protagoniste, Gohan, qu'il prend sous son aile pour en faire un véritable guerrier (*Saiyan*<sup>95</sup>). Et au final, à l'heure de la vengeance, Piccolo fait le choix de la justice et scelle le Mal en lui. Ce revirement de situation sur le personnage de Piccolo le rend plus riche et profond qu'on ne le pensait.

---

93 Durant l'occupation les américains interdisent les séries d'arts martiaux et d'aventures historiques, ces thématiques reviendront en 1952. *Manga*, Jean-Marie Bouissou, p 55.

94 Nous sommes dans l'espace, Goku et Vegata sont des extraterrestres humains qui défendent une planète équivalente à notre Terre.

95 *Saiyan* : Jeu de mot de l'auteur avec le nom d'un plat japonais ou mauvaise retranscription du texte d'origine. En effet le véritable terme est Saiyens, traduisible par « les guerres de l'espace ».

Ensuite, il y a le méchant par excellence : Freezer. Ce cruel tyran, à l'origine de l'extermination du peuple et de la Terre, souhaite conquérir l'univers, mais aussi obtenir la vie éternelle lorsqu'il apprend l'existence des Dragon Ball. Freezer craint la puissance de Vegeta et Goku qui unissent leurs forces pour vaincre Freezer. Goku achèvera alors Freezer après s'être transformé en *Super Saiyan*<sup>96</sup>. Cet opposant est nécessaire à l'évolution et au progrès techniques du protagoniste, afin qu'il dépasse ses limites.

L'arc de Freezer est suivi par celui sur les cyborgs. Et à travers ces personnages, la représentation du Mal par Toriyama évolue. Les androïdes Cell et Majin Boo ne possèdent pas la volonté de domination du monde, ou d'obtenir la vie éternelle, présente chez les autres. Le plaisir de Cell est d'observer la terreur sur le visage des humains et il peut annihiler les gens grâce à ses pouvoirs. Majin Boo veut seulement détruire, manger des humains et ne possède pas d'ambition plus calculée. Tous deux apprécient particulièrement de tuer ceux qui résistent ou tentent de s'enfuir. Cette incarnation du mal se suffit à elle-même car ces personnages ne perçoivent pas la valeur de la vie humaine. On se rend compte également que Toriyama, comme ces prédécesseurs, dénonce la science non réfléchie de la fusion entre les humains et les robots.

Ce qui plaît le plus aux lecteurs de manga est la relation rivale que le protagoniste entretient avec un ami. Et comme ce sont des garçons « virils », cette reconnaissance n'est pas explicite. Le personnage de Vegeta possède du sang royal et, comme tout prince qui se doit, il est orgueilleux. Il considère Goku comme son rival et s'emporte souvent à cause de lui. Goku, lui, est un bon vivant, toujours prêt à affronter des adversaires puissants dans le but de devenir lui-même plus fort. Ils reconnaissent mutuellement leurs valeurs, et cela leur permet de travailler ensemble pour défendre la Terre. Chacun de ces personnages porte le poids de responsabilités différentes. L'évolution de leur relation est très intéressante à observer, car au fil des pages, elle se renforce. Il faut souligner aussi que leurs querelles font aussi souvent écho à celles que l'on peut avoir avec les membres de sa propre famille. La représentation de la famille est extrêmement importante ici, comme dans *Dr Slump* pour le mangaka.

Goku et Vegeta sont des créatures venues de l'espace mais ils finissent par s'installer sur Terre et y fonder une famille. Goku épouse Chichi donnant naissance à deux garçons, Gohan et Goten. Vegeta épouse quant à lui la scientifique Bulma et de leur union naît un fils Trunks. Goten et Trunks seront amis et prendront la relève de leurs pères.

---

96 *Super Saiyan* : Désigne la transformation de Son Goku et des autres guerriers, leurs cheveux deviennent jaunes suite à ce changement d'état.



Figure 6 : Les personnages de *Dragon Ball* de gauche à droite et de haut en bas. Piccolo, Bulma, C-18, Chichi, Son Gohan, Vegeta, Krilin, Trunks, Son Goten, Videll (les noms des deux personnages blonds ne sont pas donnés).

Le succès de *Dragon Ball* en dehors des sujets abordés est dû à la continuité de l'histoire. En effet, les lecteurs voient leurs héros grandir et évoluer au fil des pages, fonder une famille, entraîner leurs enfants... ce type narratif change grandement de la BD traditionnelle. Sur les 42 tomes du manga, les lecteurs voient Goku à l'âge de 12 ans au tome 1, puis avec ses enfants et ses petits-enfants à 66 ans dans le tome 42. Toute une vie y est illustrée, de ce fait l'œuvre est intergénérationnelle et se poursuit de nos jours.

Pour *Dragon Ball*, Glénat en 1997 a changé de stratégie commerciale et a décidé de le publier en noir et blanc mais toujours dans le sens de lecture français (de gauche à droite). En parallèle, la polémique contre les séries d'animation japonaise et les mangas faisaient rage. Glénat est accusée d'incitation à la pédophilie en France et de nombreuses plaintes et demandes de retrait des ventes sont déposées, obligeant l'éditeur à se défendre devant la justice<sup>97</sup>. Les jeunes lecteurs souhaitant poursuivre leur exploration de l'univers en lien avec l'anime demandaient « la BD en couleurs, comme la série télévisée et non en noir et blanc comme le manga ». Ils n'avaient pas conscience de la chronologie du support. Au Japon existe d'abord le manga et, si les ventes sont florissantes et que le lectorat est un anime, l'éditeur vend les droits de diffusion à un studio, ce qui permet son exploitation en anime. Les Japonais pensent que le succès de *Dragon Ball* en France est dû à la version française et surtout à la voix de Brigitte Lecordier :

« C'était je pense en 89, j'ai eu la chance d'être appelé un jour pour être invité au Japon, pour rencontrer mon homologue japonaise. Parce qu'en fait les japonais, chez eux les gens qui font des voix notamment les dessins animés et notamment les femmes, c'est des icônes. C'est des super stars, des gens très importants pour eux. Du coup, ils m'ont invité là-bas en pensant que si *Dragon Ball* marchait aussi bien en langue française, c'était grâce à moi. Au Japon j'ai été reçu comme une reine. J'ai fait une émission avec Masako, *Dragon Ball* c'était hyper important là-bas, il y en avait partout ( tasse, statuts géantes... )<sup>98</sup> »

97 Thèse de SUVILAY Bounthavy, *Réceptions et créations de Dragon Ball en France : manga, anime, jeux vidéo. Pour une histoire matérielle de la fiction (1988-2018)*, p 212-213.

98 Vidéo : *Dragon Ball : rencontre avec les doubleurs historiques – CLIQUE REPORT*. Interview de Brigitte Lecordier <https://www.youtube.com/watch?v=4HL6zpSbFU0> 3'19 à 4'10 consultée le 10/04/2020

C'est après que le studio donne les ayants-droits à l'internationale. Suite à l'évolution du streaming, Benoît de Taubiac nous informe que personne ne possède la licence légale. Son entreprise a peur que les ayants-droits soient donnés à une autre plateforme que la sienne.

*«C'est une stratégie de l'ayant-droit, Toei Animation ne veut pas donner les droits de diffusion. Ils perdent énormément d'argent et de l'avoir sur une plate-forme légale serait mieux. Ils réfléchissent trop sur leur marché local et ils ne savent pas comment l'exporter et l'exploiter. Cela dépend de la société qui gère les droits et qui s'occupent des droits internationaux au Japon, certains sont plus ouvert. Cela dépend également de l'entreprise qui diffuse le manga et de l'auteur. »<sup>99</sup>»*

Nous pouvons aussi supposer que la polémique dans les années 1990-2000 discréditant un art extrêmement important dans la culture nipponne, a pu refroidir quelque peu les diffuseurs pour la série. Concernant les films tels que *Dragon Ball Super*, *Dragon Ball Kai*<sup>100</sup>... les japonais ont donné le droit de diffusion à Netflix<sup>101</sup>. Cette réflexion nous permet de découvrir les plateformes de streaming sur internet et les enjeux majeurs liés au changement de support en direction du numérique.

### Chapitre 3 – Les plateformes de streaming

#### Le simulcast illégal

Après leur diffusion à la télévision et suite aux progrès du numériques les épisodes des séries d'animation japonaise sont largement diffusés dans la plupart des foyers français via internet. Le marché de l'animation japonaise n'avait pas franchi le cap, entre les années 2000-2008, des possibilités offertes par les nouveaux médias. En effet ce secteur était touché, et l'est toujours, par le piratage illégal, les producteurs des studios japonais n'étaient pas encore tournés vers l'exportation des licences dans les autres pays. Pour mieux vous expliquer comment un animé du Japon était diffusé en France (2000-2008), voici un exemple concret : Hinata-Online<sup>102</sup>. Il s'agit d'un site répertoriant les divers animés existants et disponibles à voir. L'équipe d'administrateur avait des contacts au Japon, les vidéos des épisodes étaient envoyées ou uploadées<sup>103</sup> quelques heures après leur diffusion. Les fichiers étant modifiables par le biais des logiciels de montage vidéo. Au sein de l'équipe, il y avait des traducteurs. Le traducteur remplaçait les sous-titres en japonais par les français. Deux heures après l'adaptation des sous-titres, l'épisode était en ligne sur internet. De nombreuses vidéos comportent des erreurs de sens, et c'est pour cela notamment que les opening<sup>104</sup> et les ending<sup>105</sup> ne sont pas toujours traduits car la langue et le dialecte japonais sont complexes. Il y avait des fautes d'orthographe et les polices étaient peu esthétiques. Afin que les spectateurs comprennent la différence

99 Interview sur Manga Sûr du 23 Janvier 2020 sur Twitch, plateforme de diffusion en direct.

100 Netflix : Entreprise multinationale américaine créée en 1997, spécialisée dans la création, distribution et exploitation d'œuvres cinématographiques et télévisuelles.

101 *Dragon Ball Super*, *Dragon Ball Kai* : Séries d'animation japonaise suite et remaster de la série d'origine.

102 Hinata-Online : Site créé par des fans pour les fans, répertoriant les animés, avec une photo et un résumé puis les épisodes. Aujourd'hui, le site est légal car les liens des vidéos proviennent des plateformes légales.

103 Upload : Du verbe uploader en anglais, signifiant télécharger un fichier depuis son ordinateur vers un périphérique externe.

104 Opening : Générique d'ouverture de l'épisode.

105 Ending : Générique de clôture de l'épisode.

entre des personnages parlant entre eux et un personnage qui exprime sa pensée intérieure (la bouche ne parlant pas mais la voie étant audible), la police pouvait changer de couleur. Après cette traduction, il suffisait d'exporter la vidéo puis de la publier sur une plate-forme de visionnage. A cette époque, les chartes et lois de diffusion étaient moins importantes. De ce fait, le spectateur pouvait regarder en streaming<sup>106</sup> son animé sur Youtube<sup>107</sup>, Dailymotion<sup>108</sup> ou encore Rutube<sup>109</sup>.

De nos jours, il existe trois plates-formes de streaming proposant du simulcast<sup>110</sup> afin de lutter contre la diffusion en ligne illégale des licences : *Wanim*, *Anime Digital Network* et *Crunchyroll*. Chacune d'elle propose un large catalogue pour les fans ainsi que de nombreuses offres. Nous allons retracer leurs histoires respectives et comparer leurs esthétiques, leurs fonctionnalités et leurs offres.

### ***Wanim* : La première plateforme légale**

La première plate-forme de streaming est *Wanim*, mot-valise composé des termes japonais *wakaru*<sup>111</sup> (connaissance ou cercle pour désigner la communauté<sup>112</sup>) et *anim* qui renvoie à l'animation. Identifiable par un logo rouge et blanc, elle fut créée en 2009 par Olivier Cervantès et Ludovic Alcalá. Mais qui sont-ils et quels sont leurs parcours ? A l'époque Ludovic Alcalá était ingénieur développeur et expert technique dans une agence web sur Lille, quant à Olivier Cervantès, il a réalisé un parcours dans l'audiovisuel, spécialisation dessin-animé. Passionnés par l'animation japonaise, ils décident de créer la première plateforme web de simulcast des séries d'animation japonaise. Mais être les premiers à innover comporte quelques risques. En effet, établir une relation de confiance avec les partenaires, obtenir un financement n'est pas chose aisée. Ce ne sont pas les producteurs japonais qui étaient les plus sceptiques face à ce projet mais bien les partenaires industriels français.

*« Olivier : Quand on veut innover, il faut prendre le temps de convaincre. Et comme au démarrage on était comme beaucoup d'étudiants en fin de cursus, un peu fauché, il a fallu trouver des personnes prêtes à investir dans nos idées. La jeunesse n'aide pas dans ces démarches on a vraiment dû forcer le passage à différents niveaux pour avancer. Finalement le plus simple et le plus rapide a été de convaincre les japonais, le marché français est vraiment frileux sur l'innovation. »<sup>113</sup>*

---

106 Streaming : Technique de diffusion et de lecture en ligne et en continu de données multimédias, qui évite le téléchargement des données et permet la diffusion en direct (ou en léger différé).

107 Youtube : Site web américain d'hébergement de vidéos et un média social sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, regarder... des vidéos en streaming.

108 Dailymotion : Site web français d'hébergement de vidéos et un média social sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, regarder... des vidéos en streaming.

109 Rutube : Site web russe d'hébergement de vidéos et un média social sur lequel les utilisateurs peuvent envoyer, regarder... des vidéos en streaming.

110 Simulcast : est un terme formé par la contraction de « simultaneous broadcast ». Il fait référence à la diffusion simultanée d'un même contenu (audio ou vidéo) sur deux médias distincts ou sur un seul média.

111 *Wakaru*(分かる) qui veut dire « comprendre » et *wakka* : 輪っか qui signifie « cercle ».

112 *Wanim*, interview par Manga-News, *Wanim*, Manga-News, mars 2010 (consulté le 29 avril 2020).

113 *Interview Wanim : vers une nouvelle vision de la japanimation*, Olivier Cervantes, interview sur paoru.fr, 13 juin 2012, (consulté le 4/04/2020). <https://www.paoru.fr/2012/06/13/interview-wanim-vers-une-nouvelle-vision-de-la-japanimation/>

Même si les deux fondateurs avaient de l'expérience dans le monde de l'audiovisuel français, leur idée novatrice n'a pas fait l'unanimité en 2009. Il est probable que les séquences du *Club Dorothée*<sup>114</sup> y sont pour quelque chose. Toujours est-il qu'en Octobre 2010, Wakanim proposait son premier animé en simulcast : *Que sa volonté soit faite*<sup>115</sup>. Concernant la réception de l'épisode et de sa mise en ligne comparé au simulcast illégal, il y a plusieurs points qui changent. En effet, les équipes des diverses plateformes en relation directe avec les studios japonais reçoivent le script deux mois avant la diffusion, ce qui leur laisse le temps de traduire le texte, d'éviter les erreurs de sens, les fautes d'orthographe. Puis, une semaine avant la diffusion de l'épisode, celui-ci est transféré au service qui s'occupe de l'adaptation des sous-titres. Une heure après la diffusion de l'épisode au Japon, la distribution est effective sur les sites légaux.

Pour revenir plus spécifiquement à Wakanim, la concurrence grandissante dans l'industrie de l'audiovisuel, incita l'entreprise en 2015 à passer un accord avec Aniplex<sup>116</sup>, une maison de production influente car elle appartient au groupe Sony Pictures Television japonais. De plus, cette filiale possède son propre studio d'animation : A-1 Pictures. Ce rachat va devenir un atout majeur en 2019, une nouvelle coentreprise Funimation<sup>117</sup> issue du groupe japonais, permet à Wakanim d'obtenir un soutien financier conséquent pour racheter les droits de diffusion aux divers studios implantés au Japon. D'après Benoît de Taubiac<sup>118</sup>, les prix des droits de diffusion explosent au Japon, et Wakanim a pu obtenir vingt-et-une nouvelles licences, dont nous parlerons ultérieurement.

Maintenant nous allons aborder l'esthétique et la fonctionnalité du site web<sup>119</sup>. À gauche, se trouvent les widgets<sup>120</sup> comportant les diverses rubriques : Nouveautés, Catalogue, Ma Collection, Agenda, Actualité, Communauté, Nos Offres et la Boutique. Sur la page principale, les internautes pourront voir la bannière du site, les lieux où l'on peut retrouver leur site et regarder les vidéos (Windows, Android, PS4...) avec des arguments de vente : « *Abonnez-vous à Wakanim VIP pour profiter immédiatement d'un accès HD et sans publicités aux nouveautés et classiques anime. Et ce, quand vous voulez, où vous voulez.* »<sup>121</sup>

Lorsque l'internaute remonte la page du site, il y trouve les derniers épisodes gratuits disponibles, les derniers épisodes diffusés ainsi que les derniers animes populaires parmi le catalogue. À la fin de la page, nous retrouvons les informations « *À propos de nous* » permettant de voir l'évolution de Wakanim et son expansion en Europe. Parmi toutes ces informations et ces rubriques, celles qui nous intéressent le plus sont : le modèle économique utilisé pour les abonnements et le catalogue proposé.

---

114 Club Dorothée : Émission de télévision française destinée à la jeunesse diffusée sur TF1 de 1987 à 1997.

115 *Que sa volonté soit faite* : 神のみぞ知るセカイ, *Kami nomi zo shiru sekai*, Tamiki Wakaki, 2008, Japon.

116 Aniplex : Entreprise japonaise de production et de distribution d'anime, créée en 1995.

117 Funimation : Filiale produisant, commercialisant, elle distribue les animes aux États-Unis notamment.

118 Benoît De Taubiac : Managing Director de Anime Digital Network. Interview sur Manga Sûr du 23 Janvier 2020 sur Twitch, plateforme de diffusion en direct.

119 Site Wakanim, consulté le 29 Février 2020, <https://www.wakanim.tv/fr/v2>

120 Widget : Vignette interactive personnalisable par blocs, permettent aux utilisateurs d'accéder aux informations sélectionnées.

121 Site Wakanim, consulté le 29 Février 2020, <https://www.wakanim.tv/fr/v2>

Concernant l'abonnement, il existe trois abonnements et trois tarifs différents : le Mensuel à 5,00€, les 3 Mois à 13,99€ et l'Annuel à 49,99€<sup>122</sup>. Ces trois abonnements offrent la possibilité de regarder les épisodes juste après leur sortie au Japon, de profiter durant sept jours d'un accès exclusif aux simulcasts, et d'un accès exclusif à toutes les applications wakanim. Mais les véritables avantages sont de regarder les animés en Haute Définition, de ne pas avoir de publicité et d'accéder à des séries et des films exclusifs. Si vous êtes seulement inscrit à la plateforme, votre accès sera plus restreint. Vous pourrez regarder les épisodes en simulcast sept jours après leur sortie, ils seront en Moyenne Définition et il faudra malheureusement supporter quelques publicités. Suite à la crise sanitaire mondiale du Covid-19 et au confinement obligatoire en France, Wakanim a proposé une période d'essai gratuite de quatorze jours. Il faut savoir que ce modèle économique a été mis en place en 2015 avec l'arrivée de la concurrence. Auparavant, Wakanim mettait les épisodes en simulcast durant une semaine. De ce fait, si vous n'étiez pas un internaute assidu, le seul moyen de voir l'épisode que vous aviez raté, était de s'abonner avec la même offre que l'abonnement mensuel actuel.

Wakanim compte dans son catalogue 178 licences d'animes, rangées par ordre alphabétique et que les fans<sup>123</sup> peuvent trier par : Type, Genre et Année, ce qui est très pratique pour ceux qui ne sont pas initiés aux séries japonaises. Nous avons décidé de vous présenter trois animes de la Saison Printemps 2020. Le premier est *Fruits Basket*<sup>124</sup> un *shōjo*<sup>125</sup>. La protagoniste Tohru va découvrir le lourd secret que la famille Soma cache. Comédie fantastique et romance sont la trame narrative de ce récit. Il s'agit d'un *remake*<sup>126</sup> que les passionnés d'anime attendent depuis 2001. Seule la saison 1, comportant douze épisodes, avait été réalisée puis diffusée. Actuellement, la saison 2 est en simulcast sur cette plateforme mais pas que, on la retrouve sur une autre plateforme concurrente. Pour cette licence, les graphismes ont été améliorés par le studio d'animation TMS Entertainment<sup>127</sup> et le casting des comédiens de doublage a été revu, ce qui permet aux nouvelles générations de découvrir cette série.

---

122 Pour le mensuel, l'offre est de 13,99€ au lieu de 15€. Pour l'annuel, l'offre est de 49,99€ au lieu de 60€.

123 Fan : Admirateur enthousiaste, passionné de quelque chose.

124 *Fruits Basket* (フルーツバスケット), d'après le manga de Natsuki Takaya. La première diffusion de l'anime en 2001 était réalisé par le Studio Deen.

125 *Shōjo* (少女) : manga destiné à un public féminin.

126 Remake : Traduit de l'anglais, le mot signifie « refaire », il s'agit d'une nouvelle version ou d'une reprise d'un film ou série dont l'histoire a déjà été porté à l'écran.

127 *Gleipnir* (グレイブニル), d'après le manga de Sun Takeda. Le producteur est Funimation et le studio d'animation est Pine Jam, diffusé en Avril 2020.



Figure 7 : A gauche la version 2019, à droite la version 2001. On peut voir que les graphismes et les plans se sont améliorés.

La deuxième série est *Gleipnir*<sup>128</sup> un *seinen* comportant dans sa trame narrative action, surnaturel et drame. Voici le synopsis de la série sur wakanim : « Shûichi Kagaya est un jeune garçon qui possède le pénible pouvoir de se transformer en mascotte. Un jour, il fait la rencontre d'une mystérieuse fille, Claire, qui semble être attirée par son pouvoir. Depuis, le quotidien de Shûichi se retrouve rythmé par d'étranges incidents... Jusqu'au jour où il se fait attaquer par un monstre possédant le même pouvoir de transformation ! Impliqués malgré eux dans un affrontement entre monstres, les deux lycéens s'unissent pour ne faire qu'un et prendre leur destin en main ! ». Dans la fiche technique de la série, dans « classification », le site avertit les internautes avec la mention : « *Accord parental souhaitable* ». De plus, lors du lancement de l'épisode il est écrit : « *Attention, ce programme est réservé à un public averti* ». La troisième et dernière série que nous allons vous présenter est *Kakushigoto*, un autre *seinen*. Si *Gleipnir* était du genre gore, celui-ci est du genre comédie et tranche de vie. Le protagoniste est un auteur de manga qui ne veut pas que sa fille le découvre, il s'agit d'une comédie basée sur l'amour et les rires d'une relation père-fille.

128 *Kakushigoto* (かくしごと) signifiant « Travail caché », d'après le manga de Kōji Kumeta. Réalisé par le studio Ajiadō et diffusé en Avril 2020.

## *Anime Digital Network* : Le catalogue de fond

La deuxième plateforme de streaming légal est *Anime Digital Network*, plus connue sous le nom d'ADN avec un logo bleu et blanc, créée en 2013, née de la fusion de Kazé<sup>129</sup> et Kana Home Vidéo<sup>130</sup>. Concernant l'historique d'ADN et sa genèse, nous avons choisi de reprendre l'interview de Benoît de Taubiac, directeur général de chez Kana Home Vidéo dans l'émission Manga Sûr<sup>131</sup>.

« C'est la volonté d'une équipe d'être sur le digital et de travailler sur le simulcast. Nous sommes associés avec la concurrence Kazé. Certes ils sont nos concurrents sur les DVD, les mangas, la télé... mais sur le digital, les utilisateurs vont sur des sites illégaux donc autant s'associer et expliquer cela aux ayants-droits japonais a été compliqué. [...]. On a donc créé une plateforme, on met les plus gros titres, qui normalement attirent les consommateurs. Nous avons décidé de mettre des licences à visionner gratuitement mais pas sur la totalité. Cet espace a été conçu comme une brique à l'édifice des marques qui vendent le manga sur les divers supports : livre, DVD, télé... »

Effectivement, le fait de sortir le DVD, le manga ou de diffuser l'anime à la télévision est un argument de rachat appréciés par les japonais. Il ne suffit pas d'avoir un gros chèque pour obtenir une licence. Le marketing<sup>132</sup> est très important, un anime diffusé impacte les ventes de mangas immédiatement, ce que nous verrons plus tard. Et cet argument permet à ADN d'acquérir les ayants-droits plus facilement pour constituer leur catalogue de fond. Mais pour l'heure, concentrons-nous sur l'esthétique du site, le modèle économique proposé et enfin le catalogue.

Sur le site<sup>133</sup>, nous pouvons voir une bannière défilant de la droite vers la gauche proposant divers animes. Ensuite, il y a plusieurs catégories : Reprendre mes séries en cours, Rien que pour vous, Animes les plus populaires, Séries adaptées de manga, Les Simulcasts, Les Films. En bas de cette page, nous trouvons toutes les informations pratiques tels que : Qui sommes-nous ?, Les mentions légales... Ce qui a été surprenant dans le lien « *Qui sommes-nous ?* », les utilisateurs ont les noms de l'équipe et le secteur dans lequel ils sont affectés, mais pas d'historique ou d'explication des motivations, ce qui est regrettable. Pour ADN, les widgets sont à droite, mettant à l'honneur, par exemple, un anime avec son résumé, ainsi que les news liés au catalogue. En 2014, ADN lance le service de téléchargement pour les abonnés, mais comment accéder à ce service ?

Il existe trois abonnements : le gratuit, le mensuel et l'annuel. En tant qu'utilisateur, si vous avez un compte gratuit, sachez que vous n'aurez accès qu'à une partie du catalogue d'ADN, seulement en vostfr et que vous aurez des publicités. Pour l'abonnement mensuel et annuel, il existe deux options : le Streaming et

---

129 Kazé : Éditeur Français spécialisé dans l'animation japonaise créer en 1994 produisant des DVD et possédant une chaîne de télévision KazéTV diffusant les films.

130 Kana Home Vidéo : Éditeur Français spécialisé dans l'animation japonaise créer en 2006 produisant des DVD.

131 Manga Sûr : Émission en direct diffusé sur la plateforme Twitch, elle appartient au groupe LeStream. L'émission est rediffusée sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=Sz2WGBNcraw>. Interview à : 1'17'26.

132 Marketing : Traduit de l'anglais désigne l'ensemble des techniques qui ont pour objet la stratégie commerciale

133 Site ADN, consulté le 8 Mars 2020 : <https://animedigitalnetwork.fr/>

le Download<sup>134</sup>. Tous les deux comprennent l'accès multi-écrans, l'accès à tout le catalogue et aux films, la HD, il n'y aura pas de publicité et vous pourrez passer du Vostfr au VF<sup>135</sup> (le vf étant disponible depuis 2015). En prenant le download, vous pourrez télécharger treize épisodes par mois. Et bien évidemment, le prix est différent : 6,99€/mois pour le streaming et 14,99€/mois pour le download.

L'abonnement annuel comprend les mêmes engagements que le mensuel, à l'exception du téléchargement dans le download qui est illimité et les prix : 59,99€/an pour le streaming et 144,99€/an pour le download. Si nous devions vous apporter une petite précision sur ces avantages, c'est par rapport à la HD, en fonction des licences, il se peut que vous ne puissiez pas l'avoir, la cause étant l'âge de réalisation de la série.

Ceci nous permet de poursuivre notre analyse par le Catalogue d'ADN recensant 4000 épisodes de séries différentes. Il y a une volonté de la plateforme de récupérer les licences anciennes diffusées dans les années 1990-2000 parce qu'elles n'étaient pas proposées (en dehors du circuit illégal) sur internet. La ligne éditoriale qu'à adoptée ADN pour sensibiliser le public est de jouer sur la nostalgie et par conséquent, d'obtenir un bac-catalogue<sup>136</sup> conséquent avec des gros titres. L'avantage indispensable étant la diffusion des films tel que *Naruto*, *Bleach* ou encore le *Tombeau des Lucioles*, car il ne faut pas oublier qu'ils sont avant tout des producteurs de DVD. De ce fait, voici comment se compose leur catalogue : sur la gauche, il y a des widgets avec des cases à cocher pour simplifier la recherche. Il y a donc : Anime en, Types, Langues (car toutes les licences ne sont pas en vf), la Qualité, Ages et enfin les Genres.

ADN propose également des animes en simulcast, et comme nous l'avons dit précédemment, il n'est pas rare de retrouver le même anime sur différentes plateformes légales, c'est le cas de *Fruits Basket*. A terme et suite à un grand bouleversement dans le monde de la diffusion, ADN espère avoir plus de titres en simulcasts, car, par saison, ils ne peuvent en proposer qu'une dizaine. Pour la Saison Printemps, d'après Benoît de Taubiac, les licences proposées n'intéressaient que très peu la plateforme, qui a préféré récupérer des licences anciennes, tel que *Shaman King*<sup>137</sup>. Nous suivons les aventures de Yoh dans son apprentissage de shaman, il souhaite devenir le shaman king et va devoir affronter de nombreux adversaires qui convoitent ce titre.

Il faut surtout avouer que le bouleversement dont nous avons parlé a dû jouer d'une part et d'autre part les prix des acquisitions ont explosé à cause de la concurrence. Mais cela n'a pas empêché ADN d'obtenir le *shōjo My Next Life as a Villainess : All Routes Lead To Doom*<sup>138</sup>. Nous suivons les aventures de Catarina Claes, une noble qui épouse le prince de son pays et qui va intégrer l'école de magie. Sauf qu'en réalité, notre protagoniste est la réincarnation d'une jeune fille, qui a été téléportée ici dans son jeu vidéo de

---

134 Download : Traduit de l'anglais signifiant « téléchargement ».

135 Vostfr (Version Originale Sous-Titrée en Français) : Indique que le film a un doublage dans la langue d'origine et possède des sous-titres en français. VF: Version française avec un doublage français.

136 Back Catalogue : Œuvres précédemment produites et diffusées sur un autre média.

137 *Shaman King* (シヤーマンキング), d'après le manga de Hiroyuki Takei, l'anime a été diffusé en 2001.

138 *My Next Life (乙女ゲームの破滅フラグしかない悪役令嬢に転生してしまった...)* : Issu du Light Novel scénarisé par Satoru Yamaguchi et illustré par Nami Hidaka en 2015.

dragage : Fortune Love. Et pas dans la peau de n'importe qui, elle a été réincarné dans la peau de l'antagoniste qui au fil des différentes routes de scénarios établis, finissait morte ou exilée par son prince qui en épousait une autre. Les épisodes de cet anime sortent sur le site le Lundi à 18h00.

Concernant les autres séries en simulcast, nous pouvons retrouver l'arc 16 : *Wano Kuni One Piece*<sup>139</sup>, le célèbre *shōnen*<sup>140</sup> (dans les animes le terme arc est plus utilisé que le terme saison car le nombre d'épisode importe peu). Cependant, suite à la crise sanitaire du Covid-19, certains animes ont été suspendus et seront reportés à une date ultérieure. Durant le confinement, ADN a proposé les séries *Naruto*, *Naruto Shippuden*<sup>141</sup> et *Boruto : Naruto Next Generation*<sup>142</sup> gratuitement pour tous.

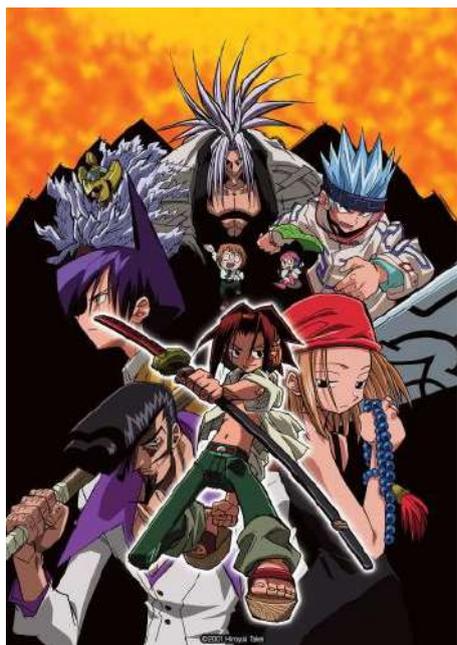


Figure 8 : Shaman King anime de 2001, proposé en VF par ADN.



Figure 9 : My Next Live as a Villainess : All Routes Lead to Doom !, série en simulcast de la saison printemps 2020.



Figure 10 : Naruto, Naruto Shippuden et Boruto, proposés en Vostfr par ADN gratuitement accessible à tous durant le confinement.

139 *One Piece* (ワンピース) : Adaptation en anime du manga toujours en cours d' Eiichirō Oda datant de 1998.

140 *Shōnen* (少年) : manga destiné à un public masculin.

141 *Naruto* (ナルト), *Naruto Shippuden* (ナルト疾風伝) : Adaptation en anime des mangas de Masashi Kishimoto publiés en 1999 et achevés en 2014.

142 *Boruto : Naruto Next Generation* (ボルト) : Adaptation d'un manga différé de Ukyō Kodachi réalisé en 2016 et toujours en cours.

## **Crunchyroll : Monopole économique ?**

Nous vous avons parlé précédemment d'un grand bouleversement dans le monde de la diffusion des séries, qui se nomme *Crunchyroll*. Il s'agit de la troisième plateforme de simulcast sur internet. Crunchyroll a été créé en 2006, par un groupe d'étudiants de l'Université de Californie. Elle était au départ un site de partage de vidéos et hébergeait des contenus comme les *fansub*<sup>143</sup>. Cette plateforme était totalement illégale à ses débuts et bien évidemment dans la rubrique : « A propos »<sup>144</sup>, l'entreprise omet de raconter son passé houleux. Cependant, en 2008, elle reçoit un investissement lui permettant d'acquérir les droits de diffusion légalement. Mais cet investissement suscite de nombreuses critiques de la part des éditeurs d'animation japonaise puisque la plateforme se permettait encore de téléverser des vidéos illégales. C'est en 2009 que Crunchyroll cesse de diffuser du fansub pour passer des accords avec des chaînes de télévisions japonaises telles que TV Tokyo<sup>145</sup>. De fil en aiguille, Crunchyroll gravit les échelons en s'exportant en France, en Allemagne, au Japon..., et se fait racheter par WarnerMedia<sup>146</sup> en 2018. Ce rachat est un avantage considérable pour l'obtention des ayants-droits en simulcast mais permet également de réaliser de nouveaux projets dont nous parlerons plus loin. Mais le grand bouleversement est l'annonce du rachat (fin 2019-2020) par Crunchyroll de Viz Media Europe<sup>147</sup>. Le lien n'est pas évident au premier abord, mais en réalité, Viz Media Europe possédait Kazé, et comme nous l'avons dit précédemment, ADN appartient à 50 % à Kazé et 50 % à Kana Home Video. Voici un extrait du communiqué de presse<sup>148</sup> de Crunchyroll suite à ce rachat :

*« Nous admirons l'expertise du groupe VIZ Media Europe, qui délivre avec succès des expériences de qualité aux fans d'anime et de manga depuis de nombreuses années » affirme Brady McCollum, Responsable de l'International à Crunchyroll. « Ensemble, nos équipes représentent un front uni, mondial et plus fort, qui se concentrera sur la mise en place de moyens pour impliquer et contenter davantage les fans actuels, tout en ralliant des nouveaux fans en cours de route. »*

Pour l'heure, l'entreprise s'est empressée sur le site de Viz Media Europe (le nom de domaine n'ayant pas encore été modifié) de mettre ce message d'accueil sur le site, ainsi que sur le site de Kazé.

---

143 Fansub : Contraction des mots anglais « fan » et « subtitle » (sous-titre) ; Il s'agit d'une copie illégale d'une série sous-titrés par des fans dans une langue donnée.

144 Site Crunchyroll, consulté le 10/04/2020 : <https://www.crunchyroll.com/about/fr/index.html>

145 TV Tokyo : Chaîne de télévision japonaise diffusant des animes, créer en 1964.

146 WarnerMedia : Regroupement américain multinational de médias et de divertissement.

147 Viz Media Europe :

148 Viz Media Europe (ADN, Kaze) devient Crunchyroll, sur Ciné-Asie, 02 Avril 2020. Consulté le 10 Avril 2020. <https://www.cine-asie.fr/2020/04/02/viz-media-europe-adn-kaze-devient-crunchyroll/>



Figure 11 : Site de Viz Media Europe avec le message d'accueil affichant que l'entreprise appartient à Crunchyroll.



Figure 12 : Site de Kaze avec le logo de Crunchyroll pour la filiation affichant une message sur le respect de la vie privée.

D'après Benoit de Taubiac, les conséquences de ce rachat ne seront pas immédiatement visibles sur l'année 2020 pour ADN, mais à terme, que nous réserve l'avenir ? ADN va-t-elle disparaître ou fusionner avec la plateforme Crunchyroll ? Et au niveau des ayants-droits, est-ce que l'équilibre entre les trois plateformes n'est pas rompu ? Toutes ces questions resteront sans réponses ici et nous allons nous consacrer au visuel du site et réaliser le même schéma d'analyse que pour les autres plateformes.

Le site est orange et blanc, comme le logo. Sur la page d'accueil, il y a une bannière qui défile et trois articles : Les dernières news, Printemps 2020 simulcast et Tous les nouveaux anime. Concernant les widgets, ils sont en haut de la page composés de : Vidéos, News, Jeux, Boutique et Premium et Se connecter.

À droite : Les Séries à l'affiche, le Forum et la catégorie Bientôt disponible qui représente un calendrier. Le site est simple d'utilisation et les informations essentielles sont affichées.

Concernant les avantages des abonnements, les consommateurs peuvent bénéficier de l'abonnement gratuit avec un accès limité aux animes, *dramas*<sup>149</sup> et *mangas numériques*<sup>150</sup>. Effectivement en 2012 le site annonce un partenariat avec Kōdansha<sup>151</sup> pour diffuser en version numérique des mangas, et en 2014 Fuji TV signe un partenariat pour la diffusion de dramas. Il y aura des pubs, la diffusion sur les appareils est restreinte et la définition de la vidéo sera standard<sup>152</sup>. La plateforme propose un essai gratuit de quatorze jours et, est disponible sur Ordinateur, Android, PS4, etc... L'annulation en ligne est possible à n'importe quel moment.

Ensuite, il existe deux types d'abonnements Premium, celui à 4,99€ et à 8,99€ par mois. L'accès aux animes, dramas et mangas est illimité, il n'y a pas de pub, la diffusion est disponible sur tous les appareils, la qualité est en HD. Ce qu'il y a en plus comparé aux autres plateformes, c'est des réductions à la boutique, une réponse par mail garantie, l'avantage d'être VIP en conventions et l'entrée exclusive à des concours. Nous constatons que la plateforme ne propose pas l'abonnement à l'année, d'un point de vue marketing la question de la rentabilité pourrait se poser, sauf qu'en 2015 ADN annonçait que Crunchyroll possédait 700 000

149 Drama (テレビドラマ): Adaptation de mangas ou d'anime en série télévisée, interprétée par des acteurs.

150 Manga : Bande dessinée japonaise. En format numérique les planches sont scannés.

151 Kōdansha : La plus importante maison d'édition japonaise de mangas et de magazines de prépublication.

152 Vidéo standard : De qualité de 480p. Vidéo HD : De Qualité de 1080p et 720p.

abonnés payants<sup>153</sup>, donc les consommateurs ont l'air très satisfaits de ce service. De plus, en comparant avec les autres plateformes, Crunchyroll propose le tarif le moins cher du marché, mais est-ce que les avantages proposés sont plus avantageux que ceux des concurrents ? Et que possède de plus cette plateforme que les autres ? Nous allons vous révéler deux points essentiels qui sont les clés pour convaincre les consommateurs mais surtout faire venir un nouveau public sur le marché de l'animation japonaise.

Le concours qu'organise chaque année Crunchyroll depuis quatre ans est le *Crunchyroll Anime Awards*. Vote d'un jury professionnel, vote de la communauté de fan et remise de prix en live sur Youtube : toutes les conditions sont réunies pour mettre en compétition et élire la crème des animes.

Nous avons pu nous entretenir avec le Community Manager<sup>154</sup> pour la sélection du jury : il s'agit d'experts de l'industrie de diffusion et de cultures différentes (musique, animation...), puisque les animes sélectionnés sont des productions japonaises. Mais une petite précision est indispensable pour faire partie de cette liste : Être diffusé légalement aux États-Unis en 2019. De ce fait, la liste de présélection se réduit et au final suite à la sélection des jurys, seuls six animes sont retenus. Ce sont les fans qui élisent le meilleur parmi les meilleurs. Il existe différentes catégories allant du : Meilleur Anime, Meilleur Personnage au Meilleur Seiyū<sup>155</sup> ou encore au Meilleur Réalisateur... Bien évidemment les communautés effectuent des pronostics et des débats tumultueux défendant leurs animes, suite à la bande-annonce<sup>156</sup> précisant les six élus. Ce concours a pour but d'élire le meilleur, cependant, on peut constater que dans certaines catégories telles que : Anime de l'année, Meilleur Garçon, Meilleur Combat, le même anime peut être élu et devenir le gagnant, c'est le cas de *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba*<sup>157</sup>. Le fait d'avoir remporté trois Awards prouve que la communauté le soutenant est très importante. De ce fait, cela soulève la question de l'objectivité pour d'autres catégories telles que : Meilleur réalisateur, Meilleure animation, Meilleure Character Design<sup>158</sup>. Comment savoir si les résultats sont légitimes et que le public n'a pas simplement voté pour son anime préféré, sans tenir compte des performances individuelles ? Pour équilibrer cela, le vote du jury compte pour 70 % et le vote du public 30 %. Après le live de la remise des prix, une vidéo résumée est publiée sur Youtube et sur les réseaux sociaux de Crunchyroll.

L'autre point fort de Crunchyroll est : le Catalogue. Comme les autres plateformes, les consommateurs trouvent des animes en simulcast. Pour la saison printemps, ils ont investi dans 36 animes en simulcast. Cela arrive que les plateformes proposent le même anime en simulcast, ici *My Next Life* (disponible sur ADN). Et chaque plateforme possède les gros titres incontournables susceptibles de ramener le plus de consommateurs. Mais la nouveauté de ce catalogue et qui dépasse les autres, c'est l'arrivée de la

---

153 Espionnage industriel

154 Community Manager : Responsable des réseaux sociaux de la marque. Il doit répondre à la communauté et mettre du contenu en ligne pour promouvoir la marque.

155 Seiyū (声優) : Terme japonais désignant le nom que l'on donne aux acteurs spécialisés dans le doublage.

156 Lien de la vidéo exposant les six favoris et les diverses catégories : <https://www.youtube.com/watch?v=DNKwVIZOB0k&t=562s>

157 *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba* (鬼滅の刃) : Adaptation du manga de Koyoharu Gotōge terminé en 2020.

158 Character Design : Terme utilisé dans le monde de l'animation et des mangas définissant la conception des personnages

ligne éditoriale : *Crunchyroll Originals*. Crunchyroll a effectué un partenariat avec WEBTOON<sup>159</sup>, une plateforme diffusant des webtoons. De quoi s'agit-il ? Il s'agit de webcomics ou de manhwas<sup>160</sup> coréens publiés numériquement en couleurs, rivalisant avec les mangas japonais. Le fait de produire, réaliser et proposer cela sur une plateforme de streaming basée sur l'animation japonaise est innovant. La première série est la webtoon *Tower Of God*.



Figure 13 : Affiche de *Tower Of God*.

Voici le synopsis : « Au sommet d'une tour gigantesque dont 135 étages sont connus, se trouve absolument tout ce que l'on peut désirer dans ce monde. Cependant, tout le monde ne peut pas effectuer l'ascension. Seuls les Réguliers, des personnes qui ont été choisies par la Tour le peuvent ainsi que de très rares Irréguliers, qui ont ouvert la porte de la Tour par eux-mêmes. Ces derniers sont généralement des êtres puissants qui bouleversent la Tour engendrant de terribles événements. Nous suivons l'ascension de Bam, un jeune garçon Irrégulier, qui se lance dans la Tour à la poursuite de son ami Rachel, qui représente tout pour lui. »

Cette initiative engendre une belle découverte concernant l'opening et l'ending puisque c'est le groupe de K-Pop<sup>161</sup> : *Stray Kids*<sup>162</sup> qui est mis à l'honneur. Le groupe a réalisé une version japonaise de leurs chansons coréennes. Au niveau lyrical<sup>163</sup>, la composition diffère grandement des groupes traditionnels japonais. Il en va de même pour les graphismes et le chara design qui sont différents des studios d'animation japonais. Cependant un petit souci au niveau de la traduction ressort, le nom du protagoniste n'a pas été traduit dans les sous-titres, il y a écrit Bam (comme dans la webtoon) alors qu'à l'écoute, les spectateurs peuvent entendre Yoru qui signifie « nuit » en japonais.

Pour clôturer sur les diverses plateformes de streaming, chacune d'elle promet à sa manière et à des tarifs très différents la culture des animes en France et ailleurs. Cette promotion permet de couper avec les préjugés établis par la télévision, de lutter contre le piratage et le simulcast illégal. Et notamment, de soutenir les différents acteurs de la chaîne de production et réalisation de l'animation japonaise, en allant du studio de création, aux seiyūs et aux groupes de musique car l'industrie avait été mise à mal en France lors de son

159 WEBTOON : Plateforme de publication coréenne lancée en 2004 par l'entreprise Naver Corporation.

160 Manhwa : Nom donné à la bande dessinée en Corée du Sud.

161 K-Pop : Terme désignant plusieurs genres musicaux originaires de Corée du Sud.

162 Stray Kids : Boys band sud-coréen composé de huit membres, formé en 2017, proposant de la K-Pop. Opening : *Top* et Ending : *Slump*

163 Lyrical : Terme anglais comprenant la mélodie, les paroles, la rythmique et l'instrumental.

arrivée à la télévision. Il n'y a pas que ces sites de streaming spécifiques qui valorisent cette culture, Netflix<sup>164</sup> propose également les séries les plus populaires et dont le nom est connu. Cette plateforme familiale donne un bon aperçu de la culture japonaise la rendant accessible à tous : petits comme grands peuvent voir ensemble les programmes qu'elle propose. Les événements tels que la Japan Expo<sup>165</sup> et les nouvelles générations contribuent également à l'avancée du marché économique (animes, mangas, musiques) et sa valorisation.

## Partie 2 – Les différents genres du manga.

### Chapitre 1 – Le *Shōnen*

#### Le *nekketsu*.

En japonais, le mot *shōnen*<sup>166</sup> signifie « garçon et adolescent », que les Occidentaux ont repris pour définir un genre littéraire du manga. Au Japon, ce mot désigne la cible éditoriale des magazines de prépublication des mangas que les maisons d'éditions produisent. Ces magazines sont destinés aux jeunes adolescents de sexe masculin âgés de 8 à 18 ans. Le magazine le plus connu et le plus vendu au Japon est le *Shōnen Jump* de l'éditeur Shueisha<sup>167</sup>. Suite à l'importation des mangas en France, nous nous sommes appropriés les termes culturels japonais pour en définir les genres, afin de mieux les classer. Cependant, l'abus de langage *shōnen* est très fréquent pour désigner l'un des procédés narratifs le plus populaire : le *nekketsu*. Le *nekketsu*<sup>168</sup> traduisible littéralement par « sang chaud », est le terme utilisé pour désigner des mangas *shōnen* répondant à des codes particuliers, aux héros passionnés, extrêmement virils jusqu'au-boutistes. Cette sous-catégorie, car ils en existent d'autres dont nous aborderons les thématiques ultérieurement, englobe des œuvres célèbres tel que *Dragon Ball* et *Saint Seiya*. Afin de mettre en lumière la trame narrative de ce genre, nous avons décidé de présenter deux mangas : *Naruto* de Masashi Kishimoto et *Shaman King* de Hiroyuki Takei. Il faut bien préciser que la troisième vague de manga importés en France dans les années 2000, se compose de trois séries emblématiques au Japon, surnommées « *The Big Three* », il s'agit de *Bleach*<sup>169</sup>, *Naruto* et *One Piece*. Ces trois séries se sont vu attribuer un rôle de passation entre les protagonistes, Ichigo Kurosaki a laissé sa place à Naruto Uzumaki, puis Naruto a laissé sa place à Monkey D. Luffy<sup>170</sup>, marquant ainsi une génération de lecteur. Cet effet n'a été possible que sur l'Archipel, en France les lecteurs n'ont pas été très touchés par la thématique de *Bleach* très japonaise, centrée sur une vision de la

---

164 Netflix : Entreprise multinationale américaine créée en 1997, spécialisée dans la création, distribution et exploitation d'œuvres cinématographiques et télévisuelles.

165 Japan Expo : 3ème Salon Français rassemblant les professionnels autour de la culture japonaise. La manifestation culturelle a lieu durant 4 jours à Paris à Villepinte.

166 *Shōnen* (少年) : manga destiné à un public masculin.

167 Shueisha est une maison d'édition japonaise fondée en 1925, elle publie des magazines consacrés au manga, notamment le *Shōnen Jump*, publiant la ligne éditoriale des *shōnen*.

168 *Nekketsu* (熱血) : Signifiant littéralement « sang chaud » est un procédé narratif employé dans les mangas *shōnen*. La remise en question de son héros à travers la narration est très importante.

169 *Bleach* : Manga *shōnen* dont l'auteur est Tite Kubo réalisé de 2001 à 2016 et édité par Glénat en France. Le titre *One Piece* est également édité chez eux.

170 Illustration sur la couverture du mémoire symbolisant cette passation.

mort fictive. Concernant *One Piece*, l'œuvre créée en 1998 par Eiichiro Oda n'est pas finie, les aventures de Luffy le pirate et de son équipage se poursuivent toujours en 2020 et ne sont pas prêtes de se finir. De ce fait, il était quelques peu complexe d'expliquer les trames narratives du *nekketsu* dans une histoire si longue. Notre choix s'est donc porté vers *Naruto*, série populaire de nos jours grâce à de nombreux dérivés tels que l'anime, les films ainsi que sa suite « illégitime<sup>171</sup> », *Boruto : Naruto Next Génération*. Pour ce qui est de *Shaman King*, la thématique de l'œuvre aborde une dimension non présente en 1998 dans le *nekketsu*. De ce fait, nous avons décidé de la remettre au goût du jour. De plus ces deux mangas sont publiés chez la maison d'édition française Kana.

Kana est une maison d'édition spécialisée dans le manga, issue du groupe Dargaud<sup>172</sup> créée en 1996. Elle connut le succès avec un choix éditorial orienté essentiellement vers le *shōnen* proposant des titres comme *Détective Conan*, *Saint Seiya* plus connu sous le nom *Les Chevaliers du Zodiaque*, ou encore *Naruto*. Quelques années plus tard, Kana est devenue l'un des principaux éditeurs de manga sur le marché français, elle a pu diversifier son catalogue de titre en publiant des *shōjo*<sup>173</sup> et des *seinen*<sup>174</sup> tout comme les autres maisons d'édition. Le manga publié chez Kana, *Le Sommet des dieux* de Jiro Taniguchi<sup>175</sup> reçut le prix de la meilleure œuvre dans la catégorie manga lors de la 5<sup>ème</sup> édition du Festival des arts et médias du ministère de la Culture du Japon ainsi que le prix du dessin au Festival d'Angoulême en 2005<sup>176</sup>. Sur leur site internet, il n'y a pas de rubrique consacrée à l'histoire de la maison d'édition. Malgré cela, le site est très clair et facile d'utilisation, leur catalogue de manga est bien mis en valeur<sup>177</sup>. De plus, le site met en avant les DVD produits par la filiale Kana Home Vidéo ainsi que sa plateforme de streaming : ADN.



Figure 14 : Carte du monde fictif de Naruto représentant tous les pays.

Après cet interlude, il nous semble judicieux, d'expliquer l'univers de *Naruto* afin que le lecteur visualise mieux les représentations de la trame narrative du *nekketsu*. Le monde dans lequel se déroule le récit de l'œuvre est un continent fictif morcelé de plusieurs pays. Cinq grandes puissances sont nommées d'après les cinq éléments japonais : *le Pays de l'Eau*, *le Pays de la Foudre*, *le Pays de la Terre*, *Le Pays du Vent* et enfin *le Pays du Feu*<sup>178</sup> dont sont issus nos

171 Suite illégitime dans le sens où ce n'est pas l'auteur qui a lui-même réalisé l'œuvre, il supervise le projet.

172 Dargaud : maison d'édition spécialisée dans la bande dessinée, fondée par Georges Dargaud en 1936.

173 *Shōjo* (少女) : manga destiné à un public féminin.

174 *Seinen* (青年) dont la cible éditoriale est un public d'adulte.

175 *Le Sommet des dieux* est un *seinen* de Jiro Taniguchi pré-publié entre 2000 et 2003 au Japon. Il s'agit d'un alpiniste qui souhaite monter sur le mont Everest.

176 *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Chrysoline Canivet-Fovez, p 91.

177 Site de Kana affichant son catalogue <https://www.kana.fr/mangas/?tab=collection&collection=dark-kana> consulté le 28/05/2020.

178 *Mizu no Kuni*, *Kaminari no Kuni*, *Tsuchi no Kuni*, *Kaze no Kuni* et *Hi no Kuni*.

protagonistes. Chacun d'eux est dirigé par un seigneur féodal (*daimyo*). Jadis les cinq grandes puissances se sont affrontées dans des guerres sans merci, elles possèdent toutes une force militaire de ninjas, qui s'entraînent dans un « village caché ». Chaque village est dirigé par un « *Kage*<sup>179</sup> » qui est donc le chef des forces armées. De plus, comme il s'agit d'un monde fictif, les ninjas possèdent des pouvoirs « *jutsu* » liés aux éléments naturels (*Suiton*, *Raiton*, *Doton*, *Futon* et *Katon*<sup>180</sup>). Également certains ninjas appelés « *jinchūriki*<sup>181</sup> » abritent en eux, une terrifiante créature (*biju*) possédant de une à neuf queues. Ces ninjas sont considérés comme des armes de guerre par leur pays et afin que l'équilibre militaire ne soit pas rompu, le *biju* est transmis de génération en génération.



Figure 15 : Bijus sont nommés par rapport aux nombres de queues : Ichibi, Nibi, Sanbi, Yonbi, Gibi, Rokubi, Nanabi, Hachibi et Kyubi. Sur cette illustration, ils sont avec leurs réceptacles.

Des années plus tard, après que la paix soit établie entre tous les pays, dans le village caché des feuilles Konoha, le démon renard à neuf queues, Kyūbi s'échappe du corps de son hôte. Le quatrième *Hokage*<sup>182</sup> sauve le village de la destruction en scellant le démon dans notre protagoniste Naruto encore nouveau né. Douze ans plus tard, l'orphelin Naruto a des difficultés scolaires, il fait toutes les bêtises possibles pour attirer l'attention de son entourage. Les habitants de Konoha savent tous que Naruto possède en lui le démon, ils ont donc peur de lui et le rejettent. Nous avons ici la première caractéristique du *nekketsu* : le héros est un jeune garçon orphelin (ou vivant séparé de ses parents). De plus, le héros est foncièrement honnête, innocent et naïf, il s'agit d'un autre point du *nekketsu* que Naruto possède.

Un autre aspect dans l'œuvre est la place importante des « *sensei*<sup>183</sup> » qu'ils occupent autant dans la trame narrative que pour le protagoniste. Naruto est un cancre qui ne s'en sort pas à l'école. Pour devenir plus fort, un ninja conseille au protagoniste de voler rouleau possédant une technique : « le multi-clonage ». Sauf qu'il s'agit d'un piège tendu à Naruto, et le personnage qui jouera un rôle décisif dans la construction psychologique de Naruto n'est autre que Iruka. Il est enseignant à l'académie des ninjas, ses parents sont décédés tout comme ceux de Naruto dans l'incident avec Kyubi. Malgré ce passé similaire, Iruka avait la même attitude que les villageois envers Naruto. Seulement son opinion sur lui va changer et Iruka sera le

179 *Kage* : mot fictif dans Naruto désignant le protecteur du village caché. Signifie également en japonais « ombre ».

180 *Jutsu* : Terme pour définir l'art suprême du ninja. Dans l'univers de Naruto, les ninjas utilisent du chakra, quantité d'énergie que possède le corps

181 *Jinchūriki* (人柱力) : Terme pour désigner un réceptacle d'un démon à queues « Bijus (尾獣) que l'auteur a repris du folklore japonais pour certains.

182 En réalité, la mère de naruto Kushina Uzumaki était la réceptacle de Kyubi, lors de son accouchement, Madara l'a sorti de son corps, elle aurait du en mourir. Le Quatrième Hokage n'est autre que Minato Namikaze, le père de naruto. Tous deux se sacrifient pour protéger le village et leur enfant. Naruto devient l'hôte de Kyubi dès sa naissance, il apprendra ces événements durant ses aventures.

183 *Sensei* (先生) : Terme japonais désignant « celui qui est garant du savoir et de l'expérience technique ou d'un savoir être », lien représenté par un professeur envers son élève.

premier à accepter et reconnaître la valeur de son élève en tant qu'humain. Si cette histoire ne s'était pas produite, le protagoniste serait passé du côté obscur face à la haine qu'il recevait. Grâce à son professeur et à d'autres figures emblématiques du manga tels que Kakashi et Jiraya, notre héros va développer des techniques surpuissantes pour devenir plus fort et se rapprocher de son rêve. En effet, Naruto souhaite devenir le *Hokage*<sup>184</sup> du village afin que les habitants reconnaissent sa valeur et sa force. Au fil des aventures le héros court après son objectif quels que soient les obstacles et l'étendue de ses pouvoirs se révèlent progressivement. Nous sommes en présence ici d'autres éléments narratifs du *nekketsu*.



Figure 16 : Equipe 7 (membres de gauche à droite) : Sakura Haruno, Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiwa. Derrière leur sensei Kakashi Hatake.

Après avoir obtenu son diplôme à l'Académie des Ninjas, Naruto va intégrer l'équipe numéro sept composée de son rival Sasuke Uchiwa, Sakura Haruno et de son professeur Kakashi Hatake. Dans le procédé narratif du *nekketsu*, le protagoniste est toujours entouré de fidèles *nakama*, compagnons d'arme qui l'aideront dans sa lutte. En effet, si le nombre de *nakama* est important, le nombre d'antagoniste et de méchants l'est tout autant. En temps de paix, les villages reçoivent des missions d'habitants ou de pays mineurs. L'équipe numéro sept va se voir attribuer une première mission importante : escorter un constructeur de pont menacé par un homme d'affaire qui a engagé un ninja déserteur<sup>185</sup> hors pair, Zabuza Momochi accompagné de son camarade Haku. Devenant ennemis, l'équipe numéro sept va devoir les affronter. De ce combat deux messages extrêmement forts pour le lecteur et le protagoniste ressortiront. Les antagonistes malgré leurs visions différentes de la justice, de la paix, peuvent adhérer aux propos tenus par le héros. Ils peuvent changer de comportement lors

d'un combat, ils ont également des rêves. Le rêve d'Haku par exemple est de protéger la personne qui lui est la plus chère : Zabuza. Ces deux personnages mourront au combat. Suite à cette épisode, Naruto prononcera ces paroles à Kakashi-sensei :

« Je dois trouver quelque chose ou quelqu'un à protéger. Haku disait que c'était quand on avait trouvé ce qu'on voulait défendre qu'on pouvait réellement devenir fort. En voyant Haku et Zabuza, ça m'a semblé évident ! Qu'est ce que vous en pensez-vous ? C'était nos ennemis, je sais. Mais bon comment dire... Moi je les aimais bien. Est-ce bizarre ?<sup>186</sup> »

184 *Hokage* : Nom donné au dirigeant du village de Konoha, le Pays du Feu. Il existe un Kage par village caché de ninja : Mizukage (Pays de l'eau), Tsuchikage (Pays de la Terre), Raikage (Pays de la Foudre) et Kazekage (Pays du Vent).

185 Les ninjas déserteurs sont nombreux dans Naruto, ils ont déserté leur village ils étaient en désaccord avec la politique du monde des shinobis. Beaucoup d'entre eux, alimenteront les rangs de l'organisation Akatsuki.

186 Citation de Naruto Uzumaki dans Naruto, Masashi Kishimoto, 1999, Kana, Tome 3.

Grâce à ce combat, l'objectif de Naruto évolue, il souhaitera devenir Hokage pour protéger son village et devenir le plus fort. Le deuxième objectif de Naruto est de surpasser son rival et Sasuke. L'histoire se poursuit par un tournoi : l'examen pour devenir un ninja supérieur, mais il sera relégué au second plan. Cet arc permet l'apparition d'un antagoniste : Orochimaru. Ce dernier est un ancien habitant et ancien élève très prometteur du 3<sup>ème</sup> Hokage. Il a été contraint de désertir le village de Konoha car il a réalisé des expériences interdites sur des êtres humains. Le but d'Orochimaru est d'acquérir toutes les techniques existantes, de les perfectionner, ainsi il va s'approprier une technique, « la réincarnation des âmes », ressuscitant les âmes des défunts à la suite d'un rituel sacrificiel. Hors s'approprier toutes les techniques ou réaliser des expériences demandent du temps, et comme le corps n'est pas immortel, Orochimaru parvient à transférer son âme dans le corps d'une autre personne. Il est la symbolisation de l'immortalité ainsi que de la peur de mourir. Ce personnage va attaquer son village et son maître qu'il tuera. Suite à cet incident, deux conséquences vont se produire. D'une part, il faudra trouver un nouvel Hokage, c'est ainsi que Naruto rencontre Jiraya, ils partiront tous les deux chercher Tsunade<sup>187</sup>, une médecin ninja pour le village. D'autre part, Orochimaru deviendra le professeur de Sasuke. Effectivement, si Sasuke est le rival de Naruto, lui-même possède un passé obscur, il souhaite éliminer son grand frère. S'enfonçant dans les ténèbres, il devient l'opposé de Naruto qui voudra le sauver.

Dans le *nekketsu*, l'un de ces procédés narratifs est que les premiers adversaires deviennent généralement des fidèles compagnons. Dans l'œuvre, deux adversaires de Naruto le deviendront : Gaara un autre réceptacle, et Neji. Au moment de la confrontation pour sauver Sasuke, ces deux personnages ainsi que d'autres viendront aider le héros. Malgré tous ses efforts, Naruto n'arrivera pas à sauver Sasuke et à le ramener au village. Si Masashi Kishimoto<sup>188</sup> a décidé de mettre dans son œuvre ce procédé et d'en même temps réaliser l'inverse, les lecteurs ont été conquis par ce retournement de situation donnant une nouvelle perspective au *nekketsu*. N'ayant pas réussi à ramener Sasuke au village, Naruto part avec Jiraya pour suivre un entraînement qui durera deux ans. De ce fait, l'auteur a pu placer l'ellipse créée après un événement traumatisant, permettant de poursuivre les aventures du héros dans *Naruto Shippuden*<sup>189</sup>, il aura alors environ 15 ans. Les mangakas ont bien compris que la recette de *Dragon Ball* chez les lecteurs était de proposer un héros avec lequel les lecteurs pouvaient grandir, devenant un élément phare du *nekketsu*. Cet interlude permet d'importantes modifications comme la tenue des personnages, l'apprentissage de nouvelles techniques...

La suite du manga se concentre sur la quête initiale de sauver Sasuke, de nouveaux ennemis et une nouvelle grande guerre. Comme nous l'avons dit précédemment, bien que la paix soit installée entre les

---

187 Orochimaru, Jiraya et Tsunade sont les élèves du 3<sup>ème</sup> Hokage, ils sont désigné comme le Trio Légendaire durant la 3<sup>ème</sup> grande guerre ninja. Orochimaru formera Sasuke, Jiraya formera Naruto et Tsunade qui devient la première femme Hokage, formera Sakura. De plus, Tsunade est la première à instaurer la formation médicale aux ninjas dans un village afin de sauver le plus de vie possible.

188 Masashi Kishimoto, né en 1974, est devenu un mangaka confirmé à l'âge de 20 ans. Il reçu le meilleur « jeunes auteurs à l'avenir prometteur » par les éditions de Shueisha.

189 *Naruto Shippuden* est le nom que l'on donne à la suite des aventures de Naruto dans l'anime, afin que les spectateurs comprennent l'évolution du personnage. En manga l'œuvre s'appelle *Naruto*.

pays, une organisation secrète nommée « Akatsuki<sup>190</sup> » souhaite ébranler ce système pour instaurer leurs propres conceptions de « la paix ». Cette organisation a pour but de rassembler les démons à queues et de fabriquer une arme ultime, ainsi ils pourront instaurer un nouvel ordre. De plus, pour permettre l'avancée de certains personnages, des proches doivent mourir. Car lorsqu'il est sur le point de perdre (ou de mourir), le héros se relève plus fort que jamais, grâce notamment à sa volonté, son « envie brûlante de gagner ». Ce sera le cas de Shikamaru, qui perdra son *sensei* Asuma, tué par des membres de l'Akatsuki. Il en va de même pour Jiraya, le professeur de Naruto qui sera éliminé par le chef de l'Akatsuki, Pain un avatar de Nagato<sup>191</sup>. Nagato va prendre d'assaut Konoha et détruire le village. Après l'affrontement de Naruto et Nagato vont discuter ensemble. Le lecteur apprend que Nagato était un disciple de Jiraya, qu'il a créé l'organisation Akatsuki pour sauver les villages souffrant des guerres entre les grands pays. Il a perdu son objectif de vue et donc il s'enfonce dans le voix du « mal ».

« Dans ce cas, je ferai tout pour briser la malédiction. Si la paix existe vraiment, je l'imposerai coûte que coûte. Jamais je n'abandonnerai ! [...] Tout ce que je viens de dire sort de ce bouquin. Le premier roman de Jiraya. Avec ce livre, il espérait réellement changer le monde. [...] Si j'abandonne sa cause, je trahis l'honneur qu'il m'a fait. J'ai l'intention de devenir Hokage et après j'établirai la paix au sein d'Ame (village de Nagato). Tu peux y croire ! [...] Si le héros se met à changer, ce ne serait plus la même histoire. Ce ne sera plus la même histoire que mon maître m'a laissé, ce ne sera plus Naruto.<sup>192</sup> »

Après cette discussion, Nagato décide de mettre ses espoirs en Naruto, il effectue un sort pour ramener à la vie toutes les personnes qui avaient été tuées dans le village des suites de son attaque. Cet arc se clôture pour laisser place au plus grand arc de la série, l'unification de tous les pays contre le véritable ennemi qui tirait les ficelles dans l'ombre, Madara. Tous les ninjas sont unis sous le nom de « l'alliance *shinobi* » pour protéger les deux derniers démons à queues, Hachibi et Kyubi. De nombreux combats auront lieu. Un adversaire inattendu prêtera main forte au protagoniste, il s'agit de Sasuke. Après la victoire de l'alliance *shinobi*, les deux rivaux s'affronteront dans un combat ultime afin de s'accomplir. À la fin du manga, Naruto épouse Hinata a des enfants et devient Hokage. Si Masashi Kishimoto n'a pas souhaité poursuivre les aventures du fils de Naruto, c'est possiblement parce que depuis 1999 à 2014, la série est composé de 700 chapitres, répartis en 72 tomes, et qu'il voulait proposer un autre manga : *Samourai 8* en tant que scénariste avec son assistant Akira Okubo. Malgré son succès avec Naruto, *Samourai 8* n'aura pas de succès au Japon. Le lectorat japonais est extrêmement exigeant et souhaitait en réalité non pas un spin-off Naruto Gaiden, avec les progénitures des protagonistes mais une véritable suite. De ce fait, le scénariste

---

190 Akatsuki : Signifiant « Aube », est une organisation criminelle dans l'œuvre. Elle a différents objectifs : rassembler de l'argent, devenir la première organisation de mercenaire du monde des ninjas, instaurer sa paix mais en dominant le monde et capturer les démons à queues pour en faire une arme et mettre en place le projet « Oeil de la Lune ». Avec le nom de ce projet est l'illustration, on pourrait supposer que la traduction première était Aka Tsuki « Lune Rouge ».

191 Nagato possède les pouvoirs d'un dieu légendaire, l'ermite Rikugo, il est capable de manipuler plusieurs avatars. L'un d'eux était son ancien nakama, Nagihiko, tué durant 3ème grande guerre. Ils venaient du pays d'Ame, petit pays qui a subi les dommages collatéraux dans grandes puissances.

192 Citation de Naruto dans l'anime *Naruto Shippuden*, saison 8 épisode 23, arc de Pain : « La légende de Naruto ». Nous n'avons pas pu nous procurer le tome du manga suite à la crise sanitaire.

Ukyo Kodachi et le dessinateur Mikio Ikemoto se sont emparés des enfants en proposant *Boruto : Naruto Next Generations*. Masashi Kishimoto supervise le projet par rapport au droit d'auteur.



Figure 17 : Personnages de *Naruto* dans le manga à l'âge de 12 ans. La coloration a été réalisée par Masashi Kishimoto.



Figure 18 : Personnages de l'anime *Naruto Shippuden* après l'ellipse. En bas les membres de l'Akatsuki en manteaux noirs et nuages rouges.

Si *Naruto* aborde les caractéristiques du *nekketsu*, nous avons montrés que l'aspect du tournoi avait été gommé par les traits de la guerre. De ce fait, nous vous proposons de mettre en avant *Shaman King* qui n'a pas les mêmes thématiques que celui dont nous avons parlé précédemment.

« Un nouvel élève qui vient de déménager d'Izumo est arrivé dans la classe de Manta<sup>193</sup>, un humain capable de voir les esprits. Yoh Asakura<sup>194</sup> n'est pas un collégien ordinaire, il est shaman ! Il est venu ici pour parfaire son apprentissage de shaman. Le fameux Amidamaru, un samouraï ayant vécu il y a 600 ans, lui prête ses pouvoirs. Nous suivons leurs aventures, rejoints par leurs compagnons d'armes. Cette quête initiatique spirituelle promet de nombreux rebondissements, mais un seul deviendra le Shaman King ! »



Figure 19 : Affiche promotionnelle au Japon du manga *Shaman King* de Hiroyuki Takei. Pour les 20 ans de la série, il a ressorti une édition retravaillée de *Shaman King*.

Le synopsis du *nekketsu* de *Shaman King* montre que l'œuvre est un classique récurrent. Le protagoniste Yoh Asakura vit séparé de ses parents, son rêve est de devenir le prochain shaman king, pour mener une vie tranquille et sereine. Mais avant d'y parvenir, ce personnage naïf et innocent, va devoir fournir beaucoup d'efforts. En effet, lors d'un tournoi, le Shaman Fight<sup>195</sup> qui n'a lieu qu'une fois tous les 500 ans, il va devoir affronter de nombreux adversaires.

Les premiers deviendront des alliés et pour continuer le tournoi, Yoh devra faire équipe avec eux. L'ennemi de Yoh et d'autres équipes n'est

193 Manta est le meilleur ami de Yoh Asakura le protagoniste. Il est capable de voir les fantômes et sert à l'intronisation du protagoniste. Il s'agit du petit personnage avec un livre sur l'affiche.

194 Yoh Asakura est le protagoniste qui tient une épée et porte un casque sur la tête.

195 Shaman Fight : il s'agit d'un tournoi organisé par les shaman amérindiens qui ont pour mission de trouver le shaman king, le roi qui possédera le plus grand des savoirs en contrôlant le Great Spirit, le roi des esprits, lieu où toutes les âmes se retrouvent.

autre que Hao Asakura<sup>196</sup>, son ancêtre qui s'est réincarné et qui a pour but t'établir un monde constitué uniquement de shaman. Dans l'œuvre, tous les points du *nekketsu* que nous avons cités précédemment sont aux mêmes niveaux, à l'exception de l'ellipse qui ne dure que quelques mois. De plus, le héros meurt véritablement dans le manga, afin d'augmenter ses pouvoirs spirituels. Cependant Yoh ne montre pas « son envie brûlante de gagner », il a été créé à l'opposition du personnage de *nekketsu*, c'est un choix de l'auteur. Le protagoniste est une force tranquille à l'état pur. Ceux qui vont représenter les bases du héros *nekketsu* seront des personnages secondaires (Ren Tao, Horohoro, Chocolove) qui auront chacun leur histoire mise en avant. Dans les deux œuvres que nous avons étudiées, nous pouvons voir que le triangle de l'amitié symbolisé par l'esprit de groupe, l'honnêteté qui retranscrit une certaine de justice et la volonté de vaincre qui permet le dénouement de l'histoire sont les principales valeurs véhiculés par les *nekketsu*. Ces points sont très bien traités par les auteurs mais d'autres thématiques comme la guerre et ses séquelles pour *Naruto* ou l'écologie dans *Shaman King* sont mises en avant. De ce fait, afin de mieux comprendre l'œuvre de Takei et ses enjeux, voici une petite présentation.

Avant d'être un mangaka confirmé, Hiroyuki Takei était un assistant. Il a travaillé comme assistant chez un célèbre mangaka<sup>197</sup> en même temps qu' Eiichiro Oda, l'auteur de *One Piece*<sup>198</sup>. Ils ont débuté leurs carrières ensembles en 1998, chacun ayant sa propre patte graphique et son histoire originale. Cependant *One Piece* connaît un très grand succès mondial, on ne peut pas en dire autant de *Shaman King*. Effectivement après avoir gagné le Prix Tezuka<sup>199</sup>, les éditeurs ont estimé que Takei pouvait avoir sa propre série dans le *Shōnen Jump*<sup>200</sup> et son plus grand succès fut *Shaman King*. Lors d'une interview, voici ce qu'il confie sur l'ambition de création de son œuvre :

« La création est quelque chose qui amène une valeur positive, le manga ne doit pas être une connaissance selon moi, mais plutôt une sagesse. J'aimerais transmettre le fait qu'il existe d'autres manières de penser.[...] Au début, je voulais faire une œuvre que personne n'avait fait avant. J'ai choisi le thème des statues de bouddha puis il y a eu un flash qui m'a amené vers les shamans. Le personnage principal est généralement une projection de moi-même. <sup>201</sup>»

Les nouvelles générations de mangakas souhaitent rompre la tradition post-apocalyptique et les séquelles de la guerre sur les humains. Au contraire, il faut montrer que la technologie a envahit le quotidien, que le peuple japonais a avancé mais qu'en contrepartie, l'essentiel de la culture japonaise a été oublié. Dans *Shaman King*, Takei met en avant que l'homme n'a pas fait du tort qu'à son espèce, mais également à la nature et que de grands changements dans un futur proche sont à craindre. De ce fait, il utilise les shamans pour rappeler les coutumes du Japon vis-à-vis des morts et que la société prend le pas avec les nouvelles

196 Hao Asakura est l'ancêtre de Yoh, qu'il doit combattre pour sauver le monde. Il s'agit du personnage tout en haut de l'affiche.

197 Mangaka (漫画家) : Terme utilisé pour désigner le créateur : dessinateur et scénariste (même s'ils sont différents) du manga.

198 *One Piece* (ワンピース) : Manga catégorie *shōnen* prépublié en 1997 par Eiichiro Oda. Un jeune garçon entreprend un voyage sur les mers pour devenir le roi des pirates et trouver le célèbre trésor One Piece.

199 Prix Tezuka : Récompense remise par l'éditeur japonais Shueisha pour encourager les nouveaux artistes.

200 *Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ) : Magazine le plus vendu au Japon publié par l'éditeur Shueisha.

201 Hiroyuki Takei – the soul of *Shaman King* : Consulté le 23/05/2020, 6'25 [https://www.youtube.com/watch?v=zp6\\_kvEI\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=zp6_kvEI_4)

technologies sur la nature, il n'y a plus d'équilibre. Cette thématique du respect de la nature a été délaissée dans *Naruto*. Les ninjas n'hésitent pas à transformer la topographie avec leurs pouvoirs et la question écologique n'est pas présente dans l'œuvre.

Takei ne se cantonne pas à recentrer ses problèmes majeurs sur une population mais dans le monde entier. Il a rassemblé beaucoup de mythes, de légendes et d'œuvres littéraires, qu'il a transformés et fusionnés. L'auteur a dessiné dans son manga, les shamanistes<sup>202</sup> japonais, indiens, chinois, mais pas que. Il a également transformé certaines religions et certaines œuvres littéraires pour les intégrer dans cette catégorie. Il va mettre en scène le *doshi* ou le *kyonshi*<sup>203</sup>, il s'agit de l'art de la manipulation des cadavres par le biais de parchemins magiques qu'utilise la jeune fille Tao Jun (la sœur de Ren) pour contrôler Lee Pyron (le zombie).

Il reprend également un mythe similaire, celui de la nécromancie<sup>204</sup> à travers le personnage de Faust VIII, le descendant de Faust<sup>205</sup> qui aurait passé un pacte avec Méphistophélès. Ce personnage ramène à la vie des squelettes dépourvus de chairs. Yoh l'affrontera et perdra face à cet adversaire qui deviendra son allié par la suite. Comme nous l'avons dit précédemment, l'auteur ne s'est pas contenté de s'approprier des mythes et légendes, il a également transformé des religions. Il les a adaptés au thème du shamanisme. En effet, il a repris par exemple le mythe de Jeanne d'Arc et l'a transformé en personnage de manga. De plus, elle a été choisie pour représenter le christianisme<sup>206</sup>. Jeanne est définie comme une sainte, elle est enfermée dans la Vierge de Fer, l'instrument de torture, car elle porte tous les malheurs du monde sur ses épaules. Son but est de purifier le monde et anéantir le « mal ». Cette jeune fille possède l'esprit du dieu Shamash<sup>207</sup> le garant de la justice. Lorsqu'elle utilise ses pouvoirs, la vierge de fer devient son armure, quand à Shamash, il rend justice en exécutant les adversaires avec des instruments de tortures. L'auteur dénonce la justice et ses pratiques par l'intermédiaire de ces deux personnages. Jeanne est la leader des X-Laws<sup>208</sup>, les humains dans son groupe possède tous des fantômes représentant les archanges tels que : Mickael, Gabriel, Raphaël<sup>209</sup>...

Bien qu'il s'agisse de *nekketsu*, les personnages féminins ont une place prépondérante dans les deux mangas. Elles sont toutes des ninjas ou des shaman prêtes à se battre pour différents motifs, l'amour, leur rêve, protéger leurs amis. Pour *Naruto*, la figure féminine la plus importante n'est autre que Tsunade. Petite fille du premier *Hokage*, elle développe le *jutsu* médical pour sauver le plus de combattants durant la guerre,

---

202 *Shaman*, vient du toungeuse, une langue de la région dans laquelle racine *Sam* signifierait « s'agiter en remuant les membres postérieurs » et *Saman* est un mot qui signifie « danser, bondir, remuer, s'agiter ». Le shamaniste pratique ces techniques pour communiquer avec les esprits.

203 Le *Doshi* (*Kyonshi* en japonais) : Mythe naît d'une tradition orale, des maîtres taoïstes auraient été capables de ramener des cadavres à la vie.

204 Nécromancie : Interrogation sur la mort et la communication avec les vivants. Le nécromancien obtiendrait des pouvoirs sur la vie et la mort, il serait capable d'animer des cadavres.

205 Faust : héros d'un conte allemand populaire du XVI<sup>e</sup> Siècle, il aurait passé un pacte avec le diable, lui octroyant des pouvoirs. La légende a inspiré plusieurs écrivains dont Goethe.

206 Le christianisme est une religion monothéiste regroupant les traditions catholiques, protestantes.

207 Shamash : nom du dieu soleil dans le panthéon mésopotamien (Région de l'Irak actuelle).

208 X-Laws : Nom du groupe de shaman dans le shaman fight, apparition Tome 15.

209 Il a représenté les archanges en tant que armures robotisés en forme d'humanoïde. Cette représentation est très présente dans les mangas.

elle devient d'ailleurs une experte pour contrer les poisons. Après avoir perdu l'amour de sa vie sur un champ de bataille, à la fin de la guerre, elle décide de ne plus être ninja. Suite à la mort du 3ème *Hokage*, elle est élue par les instances supérieures pour devenir la 5ème du nom, de part ses capacités<sup>210</sup>. Elle possède une force surhumaine, cependant lors de l'attaque de Pain, elle n'ira pas au front. L'auteur a décidé de mettre ses capacités médicales en avant du fait de son grand âge. Par un sort, elle dissimule son apparence (car elle a peur de la vieillesse), en réalité elle a 40 ans, mais possède les traits d'une jeune femme de 20 ans. Pour sauver son village, elle n'hésite pas à puiser dans sa propre vie pour soigner les villageois blessés. Lorsque Naruto arrive pour stopper Pain, elle quitte le champ de bataille, tombe dans le coma et reprend sa véritable apparence. Dans *Shaman King*, nous avons parlé des figures féminines, mais la plus importante demeure Anna Asakura, nommée Anna l'Itako<sup>211</sup>. Son rêve est de devenir la future épouse du shaman king et pousse Yoh à dépasser ses limites. Elle peut invoquer les esprits de l'au-delà grâce à un chapelet par des prières bouddhistes ainsi que des *shinigamis* (dieux de la mort).

Le plus important à retenir de l'œuvre *Shaman King* est qu'un seul d'entre eux sera capable de sauver la planète et les humains qui la peuplent, suite à la dégradation de celle-ci, c'est la vision que l'auteur a eu en 1997. Il a essayé de mettre au même niveau, tous les êtres humains, toutes les religions et tous les esprits qui sont concernés par ce drame écologique. Dans le monde du *shōnen*, Takei a été novateur en abordant la spiritualité et l'écologie, cependant son œuvre n'a pas eu de succès en France, malgré ces thématiques universelles. Quand au Japon, elle se vendait très bien, mais au fur et à mesure les éditeurs sont intervenus dans le travail de l'auteur. En effet, les codes composants le récit d'un manga sont déterminés par deux facteurs prépondérants dans son développement industriel et économique : les lecteurs et les éditeurs. En effet, avant d'être reliés en *tankōbon*<sup>212</sup>, les chapitres de l'œuvre sont pré-publiés dans des magazines, le plus connu étant le *Shōnen Jump*. Si le manga ne se vend pas bien, la série est interrompue.

*Shaman King* tout comme *Bleach*<sup>213</sup> ont vus leurs fins abrégées par leurs auteurs suite à une demande de la maison d'édition. Cependant les mythes japonais reviennent au goût du jour grâce à l'anime *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba*<sup>214</sup>. De ce fait, pour les 20 ans de la série, Kana a annoncé une nouvelle réédition du manga, avec un retravail des planches de l'auteur ainsi que la véritable fin de *Shaman King*. Comme stratégie marketing et commerciale, la maison d'édition a proposé de vendre le manga en édition standard, composée de 500 pages du tome 1 au tome 17. Cette stratégie permet de faire découvrir la série aux nouvelles générations et à la communauté de découvrir la véritable fin de l'œuvre. De plus, à l'instar de *Dragon Ball*,

---

210 Tsunade n'est pas la seule à être Kage, Mei Terumi est la Mizukage du village caché du Pays de l'Eau. Elle possède des capacités héréditaires (la lave) qui font d'elle une excellente combattante. Cependant durant la guerre, elle se verra assigner la protection des seigneurs féodaux.

211 *Itako* : Dans le folklore japonais, il s'agit d'un shaman du nord. La légende veut qu'elle se marie à un dieu.

212 *Tankōbon* (単行本) : Terme japonais désignant un recueil de chapitres de manga. C'est l'équivalent de ce qui est édité par les maisons d'édition françaises et que nous appelons manga en France.

213 Au Japon, une nouvelle version de *Bleach* sera disponible en 2021. Nous n'avons pas plus de détails sur le sujet.

214 Le manga est apparu en France en 2016 chez la maison d'édition Panini Comics sous le nom *Les Rôdeurs de la Nuit*. L'anime est diffusé le 06/04/2019 par Wakanim sous le nom *Demon Slayer : Kimetsu no Yaiba*. Le manga au Japon a dépassé les ventes de *One Piece* leader depuis 12 ans. En France, Panini Comics en reprenant le nom de l'anime a été en rupture de stock durant 2 mois pour le tome 1.

Hiroyuki Taikei a réalisé la suite en 2019 de l’histoire avec les enfants des protagonistes, *Shaman King : Flowers*. La maison d’édition alterne donc entre la publication des deux séries.



Figure 20 : A gauche la première édition de Hiroyuki Taikei à la plume. A droite la nouvelle version de la planche retravaillée à la tablette graphique.



Figure 21 : Le format de la nouvelle édition Star du tome 1 et du tome 17. Les jaquettes des couvertures sont réversibles.

Au Japon, cette vogue reflète le besoin qu’éprouve la population, suite à la crise économique de 1990, de croire en l’amitié, l’effort et la collectivité<sup>215</sup>. Les auteurs et lecteurs voient leurs propres craintes s’estomper grâce aux protagonistes. La magie du décor et les rebondissements permettent l’évasion de l’esprit face à la dure réalité. Les mangakas maîtrisant ces effets rendent leurs scénarios dynamiques par le biais de la figure du combat et du dépassement de soi. Si le héros n’a pas d’objectif défini ou qu’il perd son esprit de combativité après une défaite, le mangaka a un important défi à relever, son héros doit se remettre en question. Si le mangaka n’y parvient pas, le rythme de la narration va s’enliser et automatiquement le manga en souffrira. Apprendre de leurs défaites et se dépasser sont les leitmotifs des *nekketsu*. En effet, une histoire répétitive peut lasser le public. La définition pour Hiroki Goto dans *Jump l’âge du manga* du *nekketsu* et de sa réussite sont claires :

« Un manga où l’on annonce pas ses points faibles où l’on éprouve pas de difficultés à les surmonter ne correspond pas à du *nekketsu*. Si le héros gagne depuis le début, et qu’il ne fournit pas beaucoup d’efforts, ce n’en est pas un. Il arrive que des œuvres ne s’attardent pas sur le parcours subi par le héros( et donc le lecteur) pour apprendre de ses défauts et les surpasser, car ce n’est pas chose aisée à raconter. Cela demande une énergie, un travail énorme de narrateur. [...] Le *nekketsu* est né de ce type d’histoire où les personnages affrontent leurs difficultés frontalement. Quel que soit l’époque, je reste certain que ce manga ne tombera jamais en désuétude. Tout simplement parce que ce genre n’est qu’une version exagérée de notre quotidien, de notre vie de tous les jours qui n’est pas un long fleuve tranquille. <sup>216</sup>»

Pour conclure, le *nekketsu* est la sous-catégorie du *shōnen* la plus répandue peu importe les thématiques abordées. Si au Japon, les lecteurs principalement visés sont les jeunes adolescents, en France notre lectorat fait abstraction de ces classifications, les filles peuvent autant en lire que les garçons. Tous comme les garçons peuvent lire du *shōjo*. Cependant cette catégorie reste la plus populaire, et nous

215 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 263.

216 GOTÔ Hiroki, *Jump l’âge d’or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p 133.

souhaiterions préciser qu'en fonction des tendances, de la communication, un manga peut mieux fonctionner qu'un autre en France qu'au Japon. Comme nous pouvons le voir sur ces différents tableaux<sup>217</sup>, les titres en France que le lectorat préfère sont très variés comparé au lectorat japonais.

Classement 2019 des ventes de séries

Rang	Séries	Evolution	PDM (vol.)	Tomes 2019	Tomes 2018	Lancement Fr
1	One Piece	12.3%	7.3%	4	4	2000
2	Dragon Ball & Super	39.6%	5%	5	5	1993
3	My Hero Academia	24.8	4.7%	5	5	2016
4	Fairy Tail & 100 Years Quest	-5.2%	4.4%	4	5	2008
5	Naruto & Boruto	4.1%	4.1%	2	2	2002
6	The Promised Neverland	138%	3.1%	6	5	2018
7	One-Punch Man	11.7%	3%	5	4	2016
8	Berserk	32.3%	2%	1	1	2004
9	L'attaque des Titans	-1.5%	2%	3	3	2013
10	Tokyo Ghoul & Re	-20.8%	1.8%	3	5	2013
11	Black Clover	16.7%	1.5%	6	5	2016
12	Dr Stone	232.8%	1.3%	5	3	2018
13	Ki & Hi	10%	1.2%	2	1	2016
14	Seven Deadly Sins	10.3%	1.2%	6	6	2014
15	Assassination Classroom	-36.2%	1.1%	-	3	2013
16	Kingdom	276.8%	0.9%	24	10	2018
17	Edens Zero	405.3%	0.9%	5	1	2018
18	Splatoon	47.3%	0.8%	3	3	2017

Figure 22 : Classement 2019 des ventes cumulées de séries en France à l'année.

Rang 2019 (2018)	Titre	Ventes 2019	Variation	Lancement	Nvx tomes 2019 (2018)
1(-)	Demon Slayer	12057628	-%	2016	4
2(1)	One Piece	10134232	24,9%	1997	4(3)
3(6)	Kingdom	7661361	54,1%	2006	3(4)
4(8)	The Promised Neverland	7454745	75,5%	2016	5(5)
5(-)	The Quintessential Quintuplets	5895000	-%	2017	6
6(2)	My Hero Academia	5047574	-24,9%	2014	4(4)
7(3)	L'attaque des Titans	4704234	-10,2%	2009	3(3)
8(5)	Haikyuu!!	4514838	-10,3%	2012	6(6)
9(-)	Kaguya-sama : Love is War	4096492	-%	2016	5
10(9)	Moi, quand je me réincarne en Slime	3414482	-1,3%	2015	3(4)

Figure 23 : Classement des ventes cumulées de séries au Japon à l'année. Les chiffres sont basés l'Oricon entreprise japonaise.

### Le manga de sport : *Supotsu manga*.

En parallèle du *nekketsu* et avant qu'il n'acquière cette renommée, deux sous-catégories sont présentes sur le marché du *shōnen* : le manga de voyou (*tsuppari manga*) et celui de sport (*supotsu manga*). Nous consacrerons une partie sur le manga de voyou après celle-ci. Il faut préciser que ces sous-catégories narrées dans un décor réaliste, gardent les trames narratives que le monde peut être guéri, que les protagonistes s'en sortent. Ils conservent leurs côtés surhumains et même si la magie n'est pas présente, les combinaisons de la sincérité, du courage et du charisme demeurent. Transposés dans l'art de la narration graphique, ils procurent autant de confort à l'auteur que de plaisir à les lecteurs.

L'orientation des mangakas dans ces sous-catégories n'est pas due au hasard. En effet, la guerre est un sujet très délicat à traiter pour eux à cette époque. Le Japon se veut pacifiste, depuis la constitution de 1947, il leur est interdit d'entretenir des forces armées, sauf pour les missions défensives qu'elle n'ont jamais eu à mener jusqu'à ce jour<sup>218</sup>. De plus les Américains avaient empêchés les mangakas de traiter des thématiques militaires ou des arts martiaux. Cependant, il est difficile pour une nation qui se flatte d'avoir renoncée à la guerre une fois pour toutes, de dénoncer l'horreur des boucheries passées sans paraître de chercher à ré-ouvrir des plaies fermées et souiller la mémoire des morts. Tezuka par exemple, profondément pacifiste n'a jamais essayé de dénoncer la guerre du Pacifique dans ses œuvres<sup>219</sup>. Les auteurs ont pu parler de la guerre en y intégrant la fantaisie dans les années 1970 et en les délocalisant dans une fiction neutre.

217 Tableaux provenant des articles [Bilan Manga 2019] Ventes en France : l'extraordinaire ascension ! (19/04/2020) et [Bilan Manga 2019] Ventes au Japon : du neuf ? (21/01/2020), Paul Ozouf, Site : Journal du Japon. <https://www.journaldujapon.com/>

218 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 335.

219 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 55.

Pour parler de la guerre sans polémique, les mangakas la mettent souvent en scène dans le passé, que ce soit à l'époque napoléonienne ou à la Chine des premiers royaumes, parfois révélé par d'une dose de fantastique.

Dans les années 1950, l'essor de la télévision fit du sport une culture de masse et stratifia les champions. Cet engouement allait de pair avec une véritable "politique du corps". Les japonais avaient découvert avec consternation leur infériorité physique face aux vainqueurs, dont la taille moyenne dépassait la leur de près de 10 cm, ainsi que la manière dont les Occidentaux les représentaient à l'époque. C'est dans cet esprit que sont nés les mangas de sport. En 1970, à mesure que le Japon regagnait sa fierté nationale avec sa puissance économique, les arts martiaux traditionnels, finirent par retrouver leurs auras d'antan. Judo, sumo, kendo, reflourirent dans le manga aux côtés de la boxe, et comme l'automobile était devenue l'un des fleurons de l'industrie nipponne, les dessinateurs mirent aussi en scène les sports mécaniques. Le *supotsu manga* se nourrit des disciplines tel que le baseball. La télévision et le manga promouvaient également le catch et la boxe, qui avaient l'avantage, par rapport aux arts martiaux traditionnels, de permettre de donner aux héros nippons des adversaires étrangers laids, méchants et vicieux. En 1964, lors des jeux olympiques de Tokyo, toute la nation fut ravie quand ses volleyeuses, surnommées "les magiciennes de l'Asie", triomphèrent en finale de leurs adversaires soviétiques : aussitôt, les séries de volley féminin fleurirent comme *Jeanne et Serge*, importée en France<sup>220</sup>. Depuis les années 1980, à mesure que les japonais prenaient de la distance avec l'esprit de groupe, les disciplines individuelles comme le tennis, le tennis de table, la natation se sont développées dans les mangas.

Un manga fit une entrée fracassante dans le *Shōnen Jump*, *Captain Tsubasa* de Yoichi Takahashi, créé en 1981. Le mangaka a remporté le concours des nouveaux talents de Shueisha, il avait adapté le récit au concours en 1980, et en 1981 le véritable récit, plus long, que l'on connaît est publié. A l'époque du collège, le jeune Yoichi Takahashi était un garçon féru de sport, en particulier du baseball. En terminale, il

se prit de passion pour la coupe du monde de football en argentine, et ne se départit jamais de son engouement pour le football. C'est à cette époque qu'il apporte un projet de manga à la rédaction du *Shōnen Jump* et qu'Haruhiko Suzuki devint son éditeur.

Afin de mieux comprendre la différence entre la version courte et la version longue, nous avons décidé de les comparer. Qu'il s'agisse du personnage principal, du caractère de l'histoire, du dessin, ou du découpage les deux versions sont très différentes<sup>221</sup>. Dans la version courte le héros ne s'appelle pas Tsubasa Ozora, mais Taro Tsubasa. Ce n'est pas un génie, mais



Figure 24 : Planche de *Captain Tsubasa*, montrant le protagoniste en action par l'intermédiaire de la pellicule photographique. Un procédé ingénieux pour faire vivre aux lecteurs l'intensité de l'action.

220 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 337.

221 GOTÔ Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p 183.

un joueur qui s'entraîne dur, qui aime le football et qui déteste perdre, il possède donc la capacité du « sang chaud ». Son rival est le gardien de but de génie Genzo Wakabayashi, qui porte le même prénom dans la version longue. Les deux garçons s'affrontent durant le final des préliminaires de tournoi de football, sous le regard de leur amie d'enfance Aki, dont ils sont tous les deux amoureux. Tsubasa donne la victoire à son équipe en marquant un coup-franc à Wakabayashi, qui ne s'était jamais pris un but dans les matchs précédents. Cette histoire courte de football est proposée sur un fond de romance par le mangaka. Ce côté romantique disparaîtra dans la version longue que tout le monde connaît. De plus, les personnages sont dessinés avec un trait épais et Wakabayashi n'est pas très élégant, ce qui rejoint le style du dessin, en général assez grossier, mais l'auteur parvient à nous faire ressentir la vitesse des actions durant les scènes de football.

Suite aux modifications de son récit aidé de son éditeur, le manga se métamorphose complètement. Le héros s'appelle Taro Tsubasa que nous connaissons sous le nom d'Olivier Atton, le ballon est son meilleur ami. Rapidement, il devient un as du football, il envoie un ballon contenant un message de duel depuis une colline vers la maison de Genzo Wakabayashi connu sous le nom en français de Thomas Price, un « *bishōnen* » (beau garçon). Pour plus de praticité, nous prendrons les prénoms français. Cette scène nous montre le talent sans limite d'Olivier ainsi que le rêve lointain, qui n'est pas inaccessible, qu'il poursuit. Dans ce chapitre, les compositions audacieuses du mangaka laissent présager aussi la manière dont l'œuvre ne se contentera pas de match d'enfants, et prendra rapidement de l'ampleur. Effectivement si nous analysons l'œuvre en détails, voici le fond de l'intrigue.



Figure 25 : Planche de Captain Tsubasa. L'auteur propose une attaque aérienne, le protagoniste est propulsé par son coéquipier en position "poirier".

Roberto, un vagabond alcoolique, fut l'avant centre de l'équipe du Brésil, mais suite à une blessure, il sombra dans l'alcool et la dépression. Alors qu'il est au plus bas, le père d'Olivier sera le seul à lui tendre la main. Roberto est alors hébergé au Japon par la famille d'Olivier pendant qu'il reçoit des traitements médicaux. Roberto ne devient pas seulement le professeur de football, il est également la fenêtre sur le monde qui permettra aux jeunes garçons de déployer leurs ailes, car Tsubasa signifie « ailes » en japonais. C'est d'ailleurs grâce à cette rencontre que le rêve d'Olivier se concrétisera. L'histoire suit ensuite l'équipe de

football d'Olivier au fil des matchs auxquels elle participe. Olivier et Thomas s'affrontent. Olivier prend part ensuite au tournoi départemental, et il finit au tournoi international qui se tient en France. Olivier participe en tout à 17 matchs, à l'exception de quelques matchs nuls, le protagoniste remporte tous ceux auxquels ils s'impliquent. Le football pratiqué dans le manga met en scène un terrain qui s'étend à l'infini, ainsi que des techniques spéciales qui relèvent de plus en plus du domaine du surhumain. De nouveaux personnages avec de fortes personnalités et des styles particuliers font peu à peu leur apparition avec l'avancée du récit. Ils utilisent de nombreuses techniques extraordinaires telles que le *Kamisori Shot* (tir au rasoir), le *triangle shot*... En effet, Les matchs sont tous plus impressionnants les uns que les autres. Cependant, malgré ses similitudes avec le *nekketsu*, le *supotsu manga* est bien une sous-catégorie du *shōnen* à part entière, comme le dit Hiroki Goto dans *Jump l'âge d'or du manga* :

« Comme je l'ai souligné précédemment l'œuvre correspond à un cas de figure encore différent. Si je devais la définir, je dirai plutôt qu'il s'agit d'un manga de football rafraîchissant où le ballon est le meilleur ami de l'homme. Le héros n'a pas vraiment besoin de fournir des efforts, car grâce à son talent il lui suffit de voir le jeu des adversaires pour l'incorporer au sien. Mais qu'Olivier soit génie qui n'a pas réellement besoin de s'exercer et dont le but constitue un objectif lointain était sans doute une volonté de l'auteur de proposer autre chose qui paraissent à l'époque en soi est évident de narration pourra manga sportif. Ce que l'auteur voulait dessiner ce n'était pas un récit *nekketsu* baigné de sang, de sueur et de larmes. Olivier souhaite remporter les matchs et vaincre des adversaires pour avant tout réaliser son rêve. Il souhaite parvenir au sommet du football international et de devenir pro. C'est pourquoi quelque soit les rivaux qu'il affronte et les circonstances des matchs, Olivier peut se permettre de continuer à jouer avec le sourire.<sup>222</sup> »

Aux antipodes d'Olivier, on retrouve le personnage de Kojiro Hyuga nommé Mark Landers dans la série en version française. Il vient d'une famille pauvre et fournit des efforts considérables pour combler sa soif insatiable de victoire. Pour réussir à vaincre Thomas Price, le gardien de but, il s'entraîne à tirer des balles contre les vagues surpuissantes. Ce personnage représente bien l'esprit *nekketsu* que n'a pas le protagoniste. Dans le domaine des mangaka de sport, les personnages semblables à Marc sont beaucoup plus courant que ceux comme Olivier qui choisissent simplement d'aller de l'avant. Lorsque le manga de sport fut créé, il était beaucoup plus logique de donner à son héros des rêves et de lui fixer des objectifs réalistes, comme le fait de vouloir vaincre ses concurrents et de s'entraîner dans ce but. L'auteur lui, a souhaité dessiner une histoire qui transmette simplement le plaisir du football aux gens. Ce qui durant quarante ans, fut la clé du succès.

Le rêve d'Olivier et le succès phénoménal du manga auront des conséquences sur le véritable monde du football japonais. Un joueur de football, Saburo Kawabuchi, fonda la J-League. Il l'a présidée à ses débuts et a également dirigé la fédération japonaise de football au début des années 2000, poursuivant son rêve tout comme le protagoniste. L'œuvre eut une influence telle qu'elle provoqua un intérêt grandissant pour le football chez de nombreux japonais. D'ailleurs elle s'étendit également dans le reste du monde, en particulier grâce à son dessin animé, ses produits dérivés diffusés dans un grand nombre de pays et

---

222 GOTÔ Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p 187.

notamment en Europe. La parution de la série s'acheva dans le numéro 33 du *Shōnen Jump* de 1988. Dix ans plus tard, le Japon se qualifiait pour la première fois de son histoire à la coupe du monde, celle de 1998 en France. Le rêve porté par les protagonistes et tous les autres héros du mangaka devint réalité à travers les joueurs de l'équipe japonaise<sup>223</sup>.

La glorification d'autres sports mineurs tels que la pêche, le billard et le golf eurent des mangas de références. Les nouvelles générations de *supotsu manga* accueillent deux mangas très populaire, *Haikyū* !<sup>224</sup> sur volley et *Kuroko no Basket*<sup>225</sup>. Ces deux mangas ont eu succès parce que leurs séries d'animation japonaise ont une très belle qualité d'image et les attaques sont fluides, permettant l'enchaînement de l'action sur le terrain.

### **Great Teacher Onizuka : le manga *gakuen* et *tsuppari manga*.**

Passé l'âge de la quête des boules de cristal, le lectorat en grandissant s'oriente vers une histoire narrée un décor réaliste comme le *gakuen*<sup>226</sup>, qui signifie école. Le manga le plus représentatif de cette sous-catégorie, est l'école du manga *Great Teacher Onizuka*, plus communément appelé *GTO*. Les *bad boys* prennent le relais de Son Goku et à l'instar du manga de sport, les protagonistes possèdent la combinaison de la sincérité, du courage et de charisme. C'est de cet esprit que naît l'œuvre de Toru Fujisawa *GTO*, en 1997, publiée dans le *Shōnen Magazine*. De plus elle reçoit le Prix du manga par son éditeur Kodansha. Afin de comprendre le personnage principal de *GTO*, Onizuka, il faut préciser qu'une œuvre antérieure sur lui est

apparue entre 1990 et 1996. Effectivement comme il s'agit d'un *shōnen*, nous suivons l'évolution de ce dernier de l'adolescence à l'âge adulte dans un monde réel. Avant d'être un *sensei*, Onizuka est un voyou, un *yankee* appartenant à un gang de motard.



Figure 26 : *Young GTO*, Toru Fujisawa, Tome 15, Pika Édition 2017. On peut voir la coupe de cheveux caractéristique des *yankees*.

Plus violents que les séries d'arts martiaux, le manga de voyous *tsuppari manga*<sup>227</sup>, met en scène un combat entre lycéens. Le groupe dominant se dispute la supériorité et le territoire d'une autre bande, provenant généralement d'un lycée différent. Les deux bandes s'affrontent dans des combats quelques peu violents, mais jamais mortels. L'inventivité sans limite dans la confection des armes ou des attaques surprises permet d'enrichir l'action et d'apporter un peu de fantaisie. Généralement, les deux chefs possèdent le « sang bouillant » et dans cette lutte de pouvoirs, ils ont généralement les mêmes idéaux. Leur combat est une lutte contre

223 GOTÔ Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p 188-190.

224 *Haikyū* ! dont l'auteur est Haruichi Furudate. Le manga est pré-publié depuis 2012 dans le *Shōnen Jump*, la série est toujours en cours. En France, elle paraît sous le titre *Haikyū, les as du volley* chez Kazé.

225 *Kuroko no Bakset* dont l'auteur est Tadatoshiji Fujimaki. Le manga est pré-publié dans le *Shōnen Jump* depuis 2008. La série est terminée depuis 2014 au Japon, elle a été publiée également chez Kazé entre 2014 et 2016.

226 *Gakuen* (学園) : Signifie académie, collègue au Japon.

227 *Tsuppari manga* : Terme employé par Bouissou dans son œuvre : *Manga*, p 339, pour définir les mangas de voyous.

l'establishment<sup>228</sup> corrompu, et l'amour de leur pays et des valeurs qu'ils véhiculent ont une place prépondérante dans le récit. C'est ainsi que le héros est atteint par l'état de *junjō*<sup>229</sup>. Ce terme désigne un esprit naïf et sincère, qui se jette d'instinct dans le combat pour la justice, avec un grand cœur « typiquement japonais » et une énergie brute, que ne brident ni calculs ni soucis des convenances. Le héros *junjō* entend guérir le monde (*sekai wo naosu*). Sa fonction est de rendre leur vertu première à des institutions perverses et des communautés désorientées. Il répare les relations humaines défaits et ramène les égarés à la conscience de leurs erreurs.

Le héros à l'esprit *junjō* se distingue par le refus des compromissions, le non-conformisme et le non-respect des convenances. Il possède une « mauvaise éducation », son impulsivité incontrôlable est parfois quelque peu perverse. Le *junjo* est le principal trait de caractère des *bad boys* qui sont omniprésents dans les séries pour grands adolescents. Ces héros venus des marges (voyouterie) parviennent à remettre de l'ordre dans les institutions sociales essentielles que sont le système politique, l'école, la police, et l'entreprise. Le contexte historique de l'archipel a permis le développement de ces personnages. Effectivement, la longue crise que le Japon a vécu (jusqu'à dans les années 1990<sup>230</sup>), a fait grandir une demande de remise en ordre et de réforme de l'establishment. Ce dernier s'avère incapable de répondre à cette demande, ce qui a fait le succès de ce type de personnages.

Comme nous l'avons dit précédemment, c'est ainsi que naît le personnage d'Onizuka. Ancien yankee, il décide de changer le monde et pas n'importe lequel, le *gaku*, l'école japonaise.

« 22 ans, célibataire, libre comme l'air ! » telle est la devise d'Eikichi d'Onizuka. Il se caractérise par sa chevelure courte et blonde ainsi que par un comportement vantard et un peu pervers. Coureur de jupons, il n'a toutefois jamais eu de rapport sexuel. Onizuka est engagé au poste de professeur pour gérer une classe peu ordinaire. Ses manières contestables lui permettront de se faire apprécier de ses élèves, au détriment du sous-directeur de son établissement, le collègue Kisshō. Grâce à ses manières peu orthodoxes, il enseignera à ses élèves le courage et le fait d'assumer leurs actes, il leur apprendra petit à petit la joie de vivre. Onizuka a été engagé en tant que professeur d'éducation civique à condition de vivre dans l'école. Il est censé veiller sur celle-ci jour et nuit. Pour cette raison, ainsi que grâce à sa grande force physique, suite à son passé de combats de rue, il sait très bien se battre et a appris le karaté à la faculté. Onizuka n'hésite jamais à porter secours à ses élèves et autres et il possède un grand sens de la justice malgré les innombrables problèmes qu'il rencontre avec la police.

---

228 Establishment : provient de l'anglais, définit un ensemble de gens en place, attachés à l'ordre établi.

229 *Junjō* : Terme employé par Jean-Marie Bouissou dans son œuvre : *Manga*, p 219, pour définir l'esprit des héros issu des mangas de voyous.

230 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 221.



Figure 27 : Onizuka et les élèves de sa classe.

Pour mieux comprendre le comportement d'Onizuka à face à ses élèves, il est important de dresser un portrait de certains de ces derniers. Effectivement les jeunes de la classe 3ème 4 sont tous des délinquants dans leurs attitudes, ils maltraitent les professeurs, perturbent le cours ou n'y vont pas. Le bizutage est monnaie courante entre eux. Ces élèves ont tous mal tournés suite à des épreuves personnelles dans leur vie. Pour se faire respecter et réaliser un jour un cours normalement, Onizuka va devoir s'imposer, imposer le respect et gagner la confiance de ses élèves. Il y parviendra après moult péripéties à la fin du manga.

Le premier élève que nous avons choisi de présenter est Noboru Yoshikawa. C'est un élève réservé, petit et faible qui deviendra le premier à se rallier à Onizuka après sa tentative de suicide infructueuse due au déshonneur causé par la maltraitance des filles de sa classe. Onizuka le sauve *in extremis* en le rattrapant, suite à sa chute intentionnelle du haut de l'immeuble du collège. Yoshikawa deviendra de plus en plus confiant au fil du manga grâce à son professeur. Il existe beaucoup de cas comme lui partout dans le monde et c'est pour cela que nous l'avons choisi, le harcèlement scolaire est dénoncé dans l'œuvre.

Miyabi Aizawa, jeune fille qui sera l'élève la plus redoutable dans la classe d'Onizuka, tentera tout pour nuire à sa carrière. Elle n'a aucune confiance en ses professeurs et sa haine pour eux est extrême. Dans sa classe de 4<sup>e</sup>, elle a connu une déception sentimentale avec son ancien professeur principal. En effet, elle tomba amoureuse de lui et croyait ses sentiments réciproques jusqu'à ce que ce dernier lui présente sa fiancée. Après une violente dispute, son professeur finit par la gifler de sang-froid. À la suite de ce geste, elle réussira à le faire renvoyer car elle l'a accusé de viol (bien qu'il soit innocent). Ayant appris toute l'histoire, Onizuka la convaincra de rétablir la vérité, alors qu'elle tente de se suicider sous les yeux de sa classe.

Kunio Murai est un garçon très peu doué pour les études, turbulent et au tempérament très colérique, voire violent au début du manga. Onizuka le taquine sans cesse faisant de Murai un des principaux éléments comiques. Bien que très hostile envers Onizuka quand ce dernier arrive dans l'établissement, il deviendra vite son allié. Murai se comporte ainsi parce qu'il n'a pas connu son père, sa famille est donc monoparentale. De plus, sa mère est tombée enceinte très jeune, elle se fait donc souvent draguer par des jeunes du même âge que son fils, ce qui le complexe énormément.

Le dernier personnage de la classe de 3ème 4 que nous présenterons est Tomoko Nomura. Cette jeune fille peu intelligente, possède une forte poitrine, de ce fait, elle est souvent brimée pour cela. Elle est gentille et naïve, mais surtout très maladroite. Afin de prendre plus confiance en elle, Onizuka va lancer sa carrière « d'idole » en la manageant dans un concours de beauté ou dans des publicités régionales.

Dans GTO, peu à peu, les masques tombent sur le passé des élèves et c'est en les aidant qu'Onizuka gagnera leur confiance et qu'ils rentreront dans le droit chemin. Dans ce récit, les traditions *gakuen* telles que le port de l'uniforme, le changement de chaussure à l'entrée de l'école, l'heure des repas et des bentos sont mises en avant. Par l'intermédiaire de GTO, Toru Fujisawa dénonce le manque d'humanité des personnes ordinaires. Un personnage peu devenir inhumain, cruel, dans le but de se protéger soi-même des blessures que les autres pourraient lui infliger. De plus, il met en lumière des valeurs morales comme l'empathie, la fidélité et le sens des responsabilités qui symbolisent le passage à l'âge adulte. Cependant, il dresse un portrait peu luisant de l'administration et de l'enseignement japonais, par le biais des autres professeurs et du sous-directeur. De plus son univers bien que sombre, demeure utopique car les élèves sont un peu plus heureux d'aller à l'école, se comprennent mieux entre eux et « deviennent amis ».

Le *gakuen manga* et le *tsuppari manga* sont des catégories sous-représentées sur le marché français<sup>231</sup> dans le monde du *shōnen*<sup>232</sup>. Sans doute à cause de la violence, et des personnages dont nous avons dressé le portrait. Pourtant, une lecture attentive montre que le voyou possède un cœur en or, il aide les vieilles dames à traverser la rue, il respecte l'interdiction de fumer et de boire de l'alcool imposées par la loi japonaise aux mineurs et se laisse rosser de coups pour épargner les gens qu'il apprécie. De plus, il se transforme grâce à son charisme, le mauvais chef de la bande devient un parfait leader responsable. Mieux, ce jeune homme n'ayant pas perdu sa virginité est paralysé par la timidité face à l'élue de son cœur. Ces hommes ont beau se prendre pour des voyous, ils prennent dûment la suite de leur père camionneur ou marchands de nouilles à la fin du lycée, par exemple et fait désormais honneur aux vertus japonaises.

#### **Les autres sous-catégories du shōnen : Détective, Gastronomie, Isekai et Mecha.**

Il existe moult sous-catégories de mangas comme nous avons pu le constater jusqu'à maintenant. Si elles sont très appréciées au Japon, dans le monde du manga en France elles restent peu visible après du public français. Choix d'éditeur ? Lectorat ? Les raisons sont multiples. De ce fait, nous avons décidé de les rassembler en une seule partie car il n'y avait pas assez de matière pour s'étendre sur le sujet. Pour la sous-catégorie des *mecha*<sup>233</sup>, nous avons décidé de seulement citer deux grandes œuvres car nous en avons

---

231 Les deux mangas de GTO sont disponibles chez Pika Édition, une maison d'édition spécialisée dans les mangas fondée en 2000. Elle a été rachetée par Hachettes Livres un grand groupe éditoriale. Le manga comporte 13 volumes depuis 2011. Pika édition l'a classé dans la catégorie Shōnen dans son catalogue mais nous verrons que les libraires non.

232 Effectivement, la sous-catégorie *gakuen* est plus représentative dans les shōjos, la thématique est très édulcorée.

233 Mecha : Terme désignant le thème de la science-fiction qui met en scène des personnages utilisant des robots, des armures robotisées, généralement de forme humanoïde.

longtemps parlé précédemment. Il s'agit de l'œuvre de Tezuka, *Astro Boy* et *Neon Genesis Evangelion* de Hideaki Anno créée en 1995. Cette œuvre diffère de la première par les aspects suivants : des jeunes garçons et jeunes filles pilotent des robots géants organiques et le scénario possède une trame plus sombre inspiré des séries de sciences-fictions. Suite à ce petit interlude, nous allons aborder les autres sous-catégories.



Figure 28 : *Detective Conan*, Goshō Aoyama, Tome 1, Kana. Le protagoniste avec la tenue de Sherlock Homes.

L'industrie du manga doit certains de ses plus gros best-seller aux séries policières à énigme, les *suiri manga*. Depuis 1994, la maison d'édition Shogakukan pré-publie les aventures de *Meitantei Konan*<sup>234</sup>, connu en français sous le nom de *Détective Conan* créé par Goshō Aoyama. Traduite en vingt-et-une langues, la série prend fin en Octobre 2019 comportant 98 volumes. La maison d'édition française Kana quant à elle publie le manga en 96 volumes.

Le manga retrace le parcours de Shinichi Kudo, détective lycéen rajeuni suite à l'ingestion d'une mystérieuse drogue qui le fait revenir au stade d'écolier de sept ans. Hébergé chez son amie d'enfance Ran et son père Kogoro Mouri, il prend le nom de Conan Edogawa. Le protagoniste va devoir, secrètement, chercher à retrouver son corps d'antan et mettre « l'Organisation des hommes en noir » responsable de son état sous les verrous. Le récit se divise en plusieurs chapitres dédiés à une seule affaire criminelle que Conan doit résoudre à chaque fois, avec des personnages, des circonstances et des mystères différents. Ce procédé permet d'éviter les affaires redondantes. Pour chaque cas, plusieurs suspects sont proposés, et il faut attendre le dernier chapitre, celui de la révélation, pour découvrir l'identité du coupable et son mode opératoire, bien que le lecteur puisse parfois les deviner via les indices trouvés par Conan au fil de l'enquête. Concernant les agents de l'Organisation, ils font systématiquement l'objet d'une très longue enquête de la part de Conan (plusieurs tomes), au cours de laquelle il glane de nombreux indices et accumule les réflexions pour tenter de percer à jour l'identité du « Boss de l'Organisation »<sup>235</sup>, ainsi que les objectifs de celui-ci. La quête de Conan pour retrouver son corps de Shinichi, ainsi que sa relation avec son amie d'enfance Ran Mouri, sont également développées à travers tout le manga via quelques indications.

Les japonais sont très férus de littérature policière, et particulièrement de l'école classique fondée sur les énigmes à la Agatha Christie<sup>236</sup>. Le montage complexe du récit dans l'ouvrage minutieux est très apprécié. Les thèmes qui les passionnent sont les meurtres commis à huis clos et l'horaire impossible du meurtre ou de

234 *Détective Conan* (名探偵コナン) *Meitantei Konan* traduisible par « Grand détective Conan ». Le manga est pré-publié par l'une des grandes maisons d'édition japonaises : Shogakukan.

235 *Bosu* (ボス) : Terme anglais repris dans le langage japonais qui signifie boss, chef, patron. Il s'agit d'un langage particulier au Japon employé par les voyous.

236 Agatha Christie (1890-1976) auteure de nombreux romans policiers tels que Hercule Poirot ou Miss Marple séries éponymes.

l'alibi<sup>237</sup>. Sa transposition en manga rend le genre moins austère. Elle permet de visualiser les scènes de crimes que l'auteur de romans policiers à énigmes doit décrire longuement. Les personnages anciens tels que Miss Marple ou Hercule Poirot sont remplacés par de jeunes gens. En faisant du détective Conan un grand lycéen ramené à l'âge des culottes courtes par un mystérieuse potion, il est contraint de dénouer les énigmes par l'intermédiaire d'un détective peu futé. Conan est secondé par un inventeur loufoque et la fille dont il ne peut que rêver pour cause de différence d'âge. Gosho Aoyama a doté son récit de ressorts comiques inépuisables et préserve un élément de suspense permanent : le petit héros redeviendra-t-il un jour grand ?

Dans l'imaginaire collectif japonais, la nourriture est dotée d'une très forte charge émotionnelle. Elle occupe une place considérable dans les programmes de télévision qui prospèrent depuis les années 1980, par exemple<sup>238</sup>. On mange donc beaucoup dans l'univers du manga. Les repas sont très cérémonieux ou composés d'évènements comiques récurrents tels que la jeune fille devant transmettre ses chocolats à l'élue de son cœur ou le jeune lycéen vit dans l'attente de recevoir un bento, panier-repas réalisé par la fille dont il est amoureux.

L'essor du *gurume manga* est dû à sa diversification dans les différents domaines culinaires. Il date de la crise des années 1990<sup>239</sup>, qui a légitimé la quête des petits plaisirs qui font du bien dans un monde devenu plus dur. Il y a par exemple celui de la boulangerie avec *Yakitate!! Ja-pan - un pain c'est tout*<sup>240</sup>, de Takashi Hashiguchi, publié entre 2002 et 2007. Kazuma Azuma, le héros, dispose de « mains solaires », capables de favoriser la fermentation du pain qu'elles pétrissent. Sa grande quête est de créer un pain typiquement japonais, qui convienne aux Japonais, et qui fasse partie de l'identité du pays, comme le sont les pains français. C'est ce que le « Ja-pan » signifie, constituant un jeu de mot avec jupon et pain. Le protagoniste avec l'aide de son ami, Kyosuke Kawachi, essaye de faire reconnaître que le Japon est friand des plats de nation du monde.

Captiver les lecteurs pendant plus d'un quart de siècle avec des recettes de cuisine ou la carte des vins du monde, est un art. Tout repose sur le dynamisme du récit. On a souvent affaire à un duel opposant un expert à un talent brut dont la naïveté est prétexte à de multiples digressions pédagogiques. Ceci permet de donner une leçon de vie très japonaise. Au-delà de l'expertise technique, la cuisine parfaite doit être pleine de cœur et d'attention envers les autres, afin de rendre heureux ceux qui la dégustent. De même, le parfait héros doit adapter son offre à la situation, voire au drame qui se noue lors du repas. Outre des recettes et de la publicité guère déguisée, on trouve dans le *gurume manga* une infinité d'information sur la nourriture saine.

---

237 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 350-351.

238 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 311.

239 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 314.

240 *Yakitate!! Ja-pan - un pain c'est tout* (焼きたて!! ジャぱん) *Yakitate!! Ja-pan* : Signifie littéralement « Ja-pain tout frais !! », pré-publié par Shogakukan entre 2002 et 2007. La série est éditée en France par Delcourt, une maison d'édition française spécialisée dans la bande dessinée entre 2005 et 2010.

Ainsi, par exemple, à un moment où la consommation d'eau minérale était en pleine expansion dans l'archipel, un héros et son père s'affrontent. Dans l'œuvre *Oishinbo*<sup>241</sup>, ils doivent batailler pour réaliser le menu suprême, sur le thème de l'eau. L'ignorance du héros l'obligeant à se documenter, le lecteur va apprendre tout sur la pluviosité. Au final, le héros amène ses convives au fond des montagnes, dans un temple où jailli une source si pure que l'austère bol de riz froid qu'il leur sert, cuit dans cette eau, les transportent d'émotion.

Les scénaristes de séries gastronomiques sont experts dans l'art de stimuler l'intérêt en confrontant leur héros aux défis les plus extravagants, fortement pimentés de suspense, jusqu'à en faire un véritable manga d'action. Truffé de coups fourrés, un concours pour le titre du meilleur cuisinier permet ainsi d'expédier les héros sur une île déserte avec le strict minimum pour préparer un plat raffiné. Afin d'initier les jeunes, cette sous-catégorie propose ce qu'il faut de filles en bikini. Bien qu'il soit un *nekketsu*, *Foods Wars*<sup>242</sup> traite du thème de la gastronomie. Réaliser des plats et essayer d'innover, être en compétition avec des adversaires et voir les personnages se dénuder suite à la dégustation d'un plat provoquant des émotions fortes sont les points abordés dans cette œuvre. Nous pouvons nous rendre compte que la limite entre les différents *shōnen* et le *nekketsu* est franchissable, tout dépend de comment sont classés les mangas.

La dernière sous-catégorie est le *isekai*<sup>243</sup>, il s'agit d'un sous-genre de la *fantasy*<sup>244</sup> japonaise, dont l'intrigue tourne principalement autour d'un personnage sans particularité qui est transporté ou piégé dans un univers parallèle. Ce nouvel univers peut être soit un monde totalement différent où seul le protagoniste a un souvenir de sa vie antérieure, soit un monde dans lequel il se réincarne, tel est le cas de *My Next Life as a Villainess : All Routes Lead to Doom* que nous avons déjà abordé précédemment, bien qu'il s'agisse d'un *light novel*<sup>245</sup> classé dans la catégorie des *shōjo*. Ce n'est pas la seule œuvre à combiner la réincarnation dans un monde autrefois virtuel, qui se transforme en monde réel. Effectivement, les histoires de « transition de monde » nommées *Isekai ten'i*, sont l'un des types abordé depuis l'époque du Kojiki<sup>246</sup>. Toutefois c'est grâce à l'influence de la *fantasy* occidentale avec les grands classiques tels que *Alice au pays des merveilles* et *Le*

---

241 *Oishinbo* (美味しんぼ), signifie littéralement "Le Gourmet". Cette série est un manga culinaire scénarisé par Tetsu Kariya et dessiné par Akira Hanasaki de 1983 la série est toujours en cours au Japon, pré-publié par Shogakukan, elle n'est pas éditée en France.

242 *Food Wars!* (食戟のソーマ) : *Shokugeki no Sōma* signifie littéralement *Sōma le chef duelliste*. Le manga est scénarisé par Yuto Tsukuda et dessiné par Shun Saeki. Pré-publiée dans le *Shonen Jump* par Shueisha entre 2012 et 2019, en France il s'agit de Delcourt Tonkam qui possède la licence depuis 2014. Le manga est terminé et la dernière saison de l'anime a été reporté suite à la crise sanitaire. Nous ne savons pas quand elle reprendra.

243 *Isekai* (異世界) : Signifie « Autre monde ». Il s'agit d'un monde imaginaire où le personnage se téléporte ou se réincarne.

244 *Fantasy* : Terme provenant de l'anglais signifiant imagination, est un genre littéraire présentant des éléments surnaturels incarnés par l'irruption de la magie.

245 *Light Novel* : Type de roman japonais destiné aux jeunes adultes.

246 Kojiki : Ancien recueil de mythes concernant l'origine des îles, des kamis et des divinités du shintoïsme datant de 712.

*Magicien d'Oz*<sup>247</sup>, qu'Haruka Takachiho a publié son roman *Isekai no yūshi*<sup>248</sup> en 1975. De ce fait, il établit les prémices de l'*isekai* en y ajoutant le thème de l'invocation. En effet, l'invocation<sup>249</sup> est un thème très récurrent dans cette sous-catégorie et certaines intrigues commencent de *The Rising of the Shield Hero* sont ainsi marquées par un protagoniste invoqué dans un autre monde. Afin de mieux comprendre les enjeux des *isekai* nous avons choisis trois œuvres : *The Rising of the Shield Hero*, *Sword Art Online* et *My Next Life as a Villainess*.

*The Rising of the Shield Hero*<sup>250</sup> est une série de *light novel* écrite par Aneko Ysagi en 2012 et est toujours en cours. La série est adaptée en manga en 2014 et est éditée en France par la maison d'édition Doki Doki<sup>251</sup> dans la série *seinen*. Si le manga est classé comme un *seinen* suite aux thématiques qu'il aborde, bien que l'*isekai* soit une sous-catégorie de *shōnen* et que l'anime soit considéré comme tel. Le protagoniste Naofumi Iwatani a été invoqué dans un monde parallèle avec trois autres personnages originaires du Japon. Afin de devenir les héros de ce monde aux allures médiévales, chaque héros est équipé d'une arme légendaire : l'épée, l'arc, la lance et le bouclier, seul équipement défensif dont hérite le protagoniste. En raison d'un manque de charisme et d'expérience, Naofumi fait équipe avec une belle femme qui n'est autre que la princesse de ce royaume. Lui jouant un mauvais tour, Naofumi se retrouve rejeté par tous les habitants de la capitale. Rempli de haine et de désir de vengeance, notre héros doit progresser seul dans ce nouveau monde. Dans ce monde, il existe beaucoup de races différentes tels que les semi-humains. Possédant une arme défensive, Naofumi se voit abordé par un marchand d'esclave qui lui propose de lui vendre une semi-humaine *tanuki* : Raphtalia. Naofumi l'achète, elle devient ainsi son épée. Naofumi possède un interface similaire aux jeux vidéo, pour monter de niveau et gagner en puissance, il doit faire équipe avec d'autres partenaires dont Raphtalia. Les héros doivent lutter contre les « vagues de calamités » libérant des monstres puissants aux pouvoirs magiques, qui s'abattent sur le royaume détruisant les villages. Naofumi doté de son arme possède le don de guérison et d'anti-poison. Ses compétences lui permettront de regagner la confiance des paysans. En effet, si les autres héros s'illustrent en combattant en tuant des monstres avec leurs équipes, ils ne pensent pas aux habitants de ce pays car pour eux, il s'agit d'un jeu. Cependant les habitants sont bien des personnes réelles, Naofumi en prend conscience dès le départ. De ce fait, il va libérer un village de l'esclavagisme et l'abolir, ainsi que réparer les erreurs des autres héros. *The Rising of the Shield Hero* est un *isekai ten'i*<sup>252</sup> signifiant « transposition vers un autre monde ». Les protagonistes sont envoyés de leur vivant

---

247 *Alice aux pays des merveilles*, roman écrit par Lewis Carroll en 1865. *Le Magicien d'Oz* écrit par Lyman Franck Baum publié en 1900. Œuvres traitant de la thématique de la fantasy, une jeune fille se retrouve dans un monde magique.

248 *Isekai no yūshi* (異世界の勇士) littéralement « Héros d'un autre monde ») de Haruka Takachiho, auteur de science-fiction.

249 Invocation (召喚) : En japonais : *Shōkan*, est un thème récurrent dans les *isekai*, ce procédé justifie le basculement d'un monde à un autre, le rendant logique.

250 *Tate no yūsha no nariagari* (盾の勇者の成り上がり) littéralement traduisible par « L'Avènement du héros au Bouclier ». Nous utilisons le nom en anglais pour plus de commodité.

251 Doki Doki est une maison d'édition française fondée en 2006, créée par la maison d'édition de BD Bamboo Édition. Doki Doki a choisi de mettre le nom en anglais sur le manga pour les lecteurs.

252 *Isekai ten'i* (異世界転移) : En japonais traduisible par « Transition vers un autre monde ».

vers un autre monde. Ici l'œuvre explore le lien entre le monde réel (le médiéval) et l'autre monde et font de cette confrontation principal leur thème.

La deuxième catégorie est l'*isekai tensei*<sup>253</sup> ou littéralement « réincarnation vers un autre monde » désigne une œuvre où le personnage principal décède puis renaît sous les traits d'une toute autre personne, c'est le cas de Catarina Klaes dans *My Next Life as a Villainess*. L'héroïne garde les connaissances de son ancienne vie, même si le regain de mémoire n'est pas immédiat. Effectivement Catarina Klaes a sept ans lorsque l'histoire commence, c'est en se cognant la tête qu'elle retrouve ses souvenirs. Cette petite mésaventure fait qu'elle épouse le prince du royaume magique dans lequel elle a été réincarnée. En réalité, Catarina Klaes s'est réincarnée dans la peau de l'antagoniste, dans un jeu de rôle de séduction. Dans ce jeu vidéo, elle se fait soit exiler soit exécuter par le prince qui est tombé amoureux d'une roturière. Afin d'éviter cette fin tragique, Catarina Klaes devient une enfant douce, grimant au arbre (alors qu'elle est de condition noble), la rendant unique. De ce fait, ses prétendants : le prince, le frère du prince, le fils du premier ministre et son cousin sont amoureux d'elle, sauf qu'elle l'ignore car l'héroïne est extrêmement naïve. Il s'agit du premier anime *shōjo* qui traite véritablement de la réincarnation en s'associant au jeu vidéo.

Un autre *light novel* est *Sword Art Online*<sup>254</sup> abrégé en *SAO* par la communauté, de Reki Kawahara. Adapté en manga, *SAO* est édité chez Ototo depuis 2009, comportant 24 tomes, mais son succès est notamment dû à l'anime de 5 saisons comportant 24 épisodes chacune. Nous suivons les aventures de Kazuto Kirigaya, sous le pseudonyme de Kirito, un jeune joueur dans le monde *Sword Art Online*, jeu de rôle virtuel en ligne. Le protagoniste peut accéder à ce monde multijoueur avec le *NerveGear*, un casque de réalité stimulant les cinq sens de l'utilisateur. De ce fait, les joueurs peuvent contrôler leurs personnages par l'esprit. Cependant le créateur du jeu Akihiko Kayaba lors du premier jour de connexion, annonce aux joueurs qu'il est impossible de se déconnecter, les joueurs sont prisonniers du jeu et s'ils meurent dans le jeu, ils meurent dans la vie réelle. Également s'ils sont déconnectés de leurs casques dans la réalité, ils décèdent. L'état s'organise dans la vie réelle afin d'accueillir le plus de personnes possible à l'hôpital. Le premier mois, plus de 2 000 personnes mourront dans le jeu. Plongé dans ce coma, notre protagoniste et les autres joueurs ne pourront sortir qu'à condition de combattre le boss final du jeu. Dans *SAO*, la vie s'organise, les joueurs faibles deviennent des marchands, des forgerons pour soutenir les combattants des plus expérimentés. Des guildes s'organisent pour conquérir les niveaux supérieurs du jeu. À l'opposé de l'esprit de communauté, des joueurs s'associent pour tuer sans pitié les plus faibles. Kirito devra évoluer dans ce monde virtuel magique au côté de ses alliés.

---

253 *Isekai tensei* (異世界転生) : En japonais traduisible par « Réincarnation vers un autre monde ».

254 *Sword Art Online* (ソードアート・オンライン) *Sōdo Āto Onrain* : *Light Novel* écrit par Reki Kawahara, auteur de *Accel World* qui entre dans la même catégorie que *SAO*, il eut un fort succès.



Figure 29 : Couverture du magazine Zero sum, de l'éditeur Ichijinsha qui annonce l'adaptation du light novel en 7 tomes.



Figure 30 : The Rising of the Shield Hero, Aneko Ysagi, Tome 1, Doki Doki. Sur la couverture : Naofumi, Raphtalia petite et la princesse.



Figure 31 : Sword Arc Online, Reki Kawahara, Ototo, Tome 1 de l'arc Fairy Dance. Sur la couverture : Kirito en elfe et Lifa.

Suite à l'énorme succès de cette œuvre, le concept d'*isekai* se déroulant dans un monde virtuel a rapidement augmenté. Les catégories d'*isekai*<sup>255</sup> ne sont pas antithétiques, il est possible que les deux soient associées dans une œuvre. Ce qui est sûr c'est que le leitmotif du jeu vidéo est de plus en plus présent dans ce genre et que la dark fantasy n'est pas à exclure dans un futur proche.

Pour conclure, il existe une multitude de sous-catégorie et de thématiques qui peuvent être adoptées par tous les genres du manga. Nous allons maintenant vous présenter la ligne éditoriale spécifique pour les filles au Japon, le *shōjo*.

## Chapitre 2 – Le *Shōjo*

### *Mahō Shōjo* : Héroïne(s) en uniforme.

Le terme *mahō shōjo*<sup>256</sup> est souvent connu sous le nom de *magical girl*, il a été inventé en 1970 par *Toei Animation*<sup>257</sup>, suite au succès de la série *Sally la petite sorcière*. Le nom de ce sous-genre de la *fantasy*<sup>258</sup> japonaise, a été repris par la suite pour désigner toutes les trames narratives abordant cette thématique. Dans ces œuvres, s'il s'agit de mettre en scène des jeunes filles venant d'un royaume magique ou ayant des affinités avec la magie. Des les récits, ces héroïnes sont généralement accompagnées par des mascottes ou des petits animaux ressemblant à des peluches. Ils sont les mentors ou protecteurs des héroïnes. De plus, elles possèdent un objet magique (baguette, collier et bien d'autres objets<sup>259</sup>), ainsi qu'une tenue spécifique. En effet, ces héroïnes de primaires, collégiennes ou lycéennes, échangent leurs uniformes d'école contre

255 Article anglais, ISEKAI-A WORLD OF POSSIBILITES, Makkusu, 17 avril 2018, consulté le 14/05/2020 <https://tanoshimi.xyz/2018/04/17/isekai-a-world-of-possibilities/>

256 *Mahō Shōjo* (魔法少女) : Désigne le terme *Magical Girl* en japonais, met en scène des jeunes filles dotés de pouvoirs magiques.

257 *Toei Animation* : Studio japonais fondé en 1948, produisant des films et séries d'animation japonaise.

258 *Fantasy* : Genre littéraire présentant des éléments surnaturels, incarnés par l'irruption ou utilisation de la magie.

259 Pour le plus grands plaisirs des producteurs de jouets de l'époque d'après Jean -Marie Bouissou dans *Manga*, p 280.

leurs tenues de combats assez courtes. Dans les séries télévisées, le téléspectateur attend avec impatience la scène de transformation récurrente à chaque épisode. Ces pouvoirs magiques servent à l'héroïne pour aider son entourage, généralement ses camarades de classe, discrètement, ou parfois pour lutter contre un ennemi récurrent. Effectivement l'héroïne de la série ou du manga ne divulgue pas qu'elle possède des pouvoirs magiques, seuls les spectateurs le savent. Dans les années 1980, ce terme qui n'était présent que pour un but commercial se popularise grâce à *Ashi Productions*<sup>260</sup> et sa fameuse série *Gigi* diffusée en 1982 en France. *Gigi* accompagnée de ses mascottes, est la princesse d'un autre royaume. Descendue sur Terre, grâce à ses pouvoirs magiques, elle aide son entourage. Cette série va introduire un nouveau concept dans le *mahō shōjo*, la crise, c'est-à-dire que la princesse va perdre ses pouvoirs magiques durant une courte période. Ce concept est propre à cette série<sup>261</sup>.



Figure 32 : Les Sailor Moon, de gauche à droite : Sailor Jupiter, Sailor Mars, Sailor Moon, Sailor Mercury et Sailor Venus.

Dans les années 1990, les trames narratives du *mahō shōjo* sont posées, cependant l'histoire va évoluer par le biais d'une œuvre, *Sailor Moon*, créée en 1992 par Naoko Takeuchi<sup>262</sup>. Ce manga remporte le prix du manga de son éditeur Kodansha dans la catégorie *shōjo*, tandis que son adaptation en dessin animé remporte l'Anime Grand Prix en 1992. *Sailor Moon* sera éditée chez Glénat en 1995, puis une nouvelle réédition en 2012 sera publiée chez Pika Édition. La mangaka introduit plusieurs concepts qui redonnent vie à cette sous-catégorie de *shōjo*. Pour le premier, Naoko

Takeuchi s'inspire du concept *sentai*<sup>263</sup> pour son œuvre, ainsi la justicière n'est plus toute seule mais entourée d'amies capables de se transformer elles aussi. Le deuxième est que le groupe d'héroïne combatta au nom de l'amour et de la justice, ce qui n'était pas le cas avant. Comme nous l'avons dit précédemment, les nouvelles justicières utilisent des objets magiques pour se transformer. Ici, elles troquent leurs uniformes de marin<sup>264</sup> pour les mêmes uniformes en plus court et sophistiqué (gants, bottes, nœuds). Les Sailor Moon ne se distinguent pas entre elles uniquement par leurs caractéristiques physiques, mais aussi par la couleur de leurs uniformes. L'univers de Naoko Takeuchi est riche en références astrologiques et astronomiques. En effet, les héroïnes portent le nom des planètes, ainsi vous avez : Sailor Mercury, Sailor Mars, Sailor Jupiter, Sailor Venus et enfin la leader du groupe, Sailor Moon dont l'œuvre est éponyme. Leurs ennemies sont des extraterrestres qui souhaitent s'emparer de leurs pouvoirs ou détruire la terre. De plus la protagoniste justicière, tombe amoureuse d'un jeune homme qui l'aide dans sa quête. Grâce à *Sailor Moon*, des séries telles que *Tokyo Mew Mew*, *Magical Doremi* (sorcières) ou encore

260 Ashi Productions : Studio d'animation japonais fondé en 1975.

261 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 279.

262 Naoko Takeuchi : Mangaka depuis les années 1986, connue pour sa série *Sailor Moon*.

263 *Sentai* (戦隊) : Unité militaire japonaise signifiant littéralement « escadron ».

264 *Sailor fuku* : Uniforme marin appelé « marinière ».

*Mermaid Melody* (sirènes) verront le jour. Afin de mieux comprendre les enjeux et les évolutions du *mahō shōjo*, nous avons décidé de comparer deux œuvres, *Tokyo Mew Mew* et *Cardcaptor Sakura*.



Figure 33 : *Cardcaptor Sakura*, CLAMP, Tome 1 réédition 2018, Pika Édition.

*Cardcaptor Sakura* plus connu en France par le nom *Sakura*, chasseuse de carte, est un manga du groupe de dessinatrices CLAMP<sup>265</sup>. Le groupe CLAMP a été créé en 1984, il s'agit de onze dessinatrices provenant des *dojinshi*<sup>266</sup>, qui entreprennent de lancer leur propre studio. En 1990 leur studio est connu grâce à *Tokyo Babylon* et c'est en 1991 qu'il est composé des quatre dessinatrices que nous connaissons actuellement. Les genres qu'elles traitent vont de la simple romance à la *fantasy*, allant à mélanger les cultures coréennes et chinoises. Si parfois elles effectuent une critique de la société, leurs thématiques restent centrées sur le développement des personnages de façon constante. Les héros sont souvent orphelins, vivant leur vie à leur façon, la notion de bien et de mal reste simpliste et la question du destin est souvent traitée. Les intrigues sont plus complexes qu'il n'y paraît au premier abord et aucune action de chacun des personnages n'est fortuite. Les dessinatrices aiment croiser leurs œuvres entre elles, ainsi dans *Tsubasa – Reservoir Chronique* les personnages voyagent de monde en monde et atterrissent dans l'univers de *xxxHOLIC*<sup>267</sup> le temps d'un chapitre.



Figure 34 : Planche de *Cardcaptor Sakura*, CLAMP, 1996.

Pour en revenir à l'œuvre, elle a été pré-publiée entre 1996 et 2000 dans le magazine *Nakayoshi*<sup>268</sup> de Kodansha. La version française est publiée 2000 chez Mangas Players<sup>269</sup> dans le sens de lecture français avec des bonus tels que des cartes des personnages, les onomatopées japonaises qui avaient été supprimé de la version. En 2018, la maison d'édition Pika Édition réédite la série en modifiant la couverture (effet réfléchissant), elle est plus volumineuse et comporte neuf volumes au lieu de douze, publiés cette fois dans le sens de lecture original. Le logo français a été modifié, il est plus léger et lisible que le précédent. Concernant la traduction, les fautes typographiques ont été corrigées et les onomatopées japonaises sont revenues avec une petite traduction en dessous. Cette édition contient également les cartes bonus. La série animée constituée de soixante-dix épisodes diffusées entre 1998 et 2000 a permis de rendre le manga populaire.

265 Le collectif CLAMP est composé de : Nanase Okawa la leader du groupe qui s'occupe des scénarios, définit le trait de caractère des personnages et le nombre de page de l'intrigue. Mokona et Tsubaki Nekoi sont les dessinatrices et Satsuki Igarashi s'occupe des trames et du design des tankōbon reliés.

266 *Dojinshi* : Recueil édité par des amateurs, spécifique dans les fanzines de manga, notamment dans la pornographie.

267 *Tsubasa – Reservoir Chronique* pré-publié entre 2003 et 2009 et *xxxHOLIC* pré-publié entre 2003 et 2010.

268 *Nakayoshi* : Signifiant en japonais « amie intime ou entendons-nous bien », Magazine de l'éditeur Kodansha depuis 1990.

269 *Mangas Players* fut parmi les premiers magazines de prépublication de manga paru en France en 1995, puis se transforma en Pika Édition.

Nous suivons les aventures de Sakura Konomo, une fillette de CM1 menant une vie tout à fait ordinaire jusqu'au jour où, attirée par un bruit dans la bibliothèque de son père, elle découvre un mystérieux livre. Il s'agit du *Livre de Clow*, en l'ouvrant les cartes qui se trouvaient à l'intérieur se volatilisent et se répandent dans la ville où habite Sakura. Suite à cela, une petite peluche en forme de lion et possédant des ailes, sort du livre. Il s'agit de Keroberos le gardien du livre, le sceau sacré a été brisé lorsque Sakura a ouvert le livre. De ce fait, elle découvre qu'elle possède des pouvoirs magiques et qu'il est de sa responsabilité de récupérer les cartes dispersées. Keroberos lui fait passer un pacte, elle devient donc la chasseuse de carte et possède la clé du livre qui permet l'expression de ses pouvoirs.

Keroberos devient le guide et le mentor de Sakura dans sa quête tandis que sa meilleure amie Tomoyo, au courant de ses pouvoirs magiques, l'aide en lui confectionnant les multiples costumes ainsi qu'en filmant ses aventures. Peu de temps après, le descendant de Clow Red, le magicien créateur des cartes de Clow apparaît, il s'agit de Shaolan. Il rentre en compétition avec Sakura pour rassembler les cartes. Au fil des aventures, ils tomberont amoureux.

L'œuvre *Cardcaptor Sakura* se situe entre les deux types de *mahō shōjo* existants. En effet, elle se nourrit de la thématique du gardien peluche et de l'objet magique. A chaque combat, Sakura change de tenue elle-même et non pas par magie par le biais de sa meilleure amie qui est au courant de son secret. Nous avons dit précédemment que les scènes de changement de costume étaient importantes, ici c'est lorsque Sakura attrape une carte en formulant : « *Carte de Clow, je te l'ordonne, reprends ta forme originelle* ». Les cartes du Livre de Clow représentent les cartes primordiales (la lumière, les ténèbres...) et les cartes élémentaires (Feu, Eau...) <sup>270</sup>.

Sakura et Shaolan ne sont pas les seuls personnages à détenir des pouvoirs magiques, il y en a d'autres contrairement à *Gigi*. La romance édulcorée entre les deux personnages s'inspire de *Sailor Moon*. Une autre romance est développée dans le manga, il s'agit de l'amour entre le meilleur ami du frère de Sakura et ce dernier. Cette relation homosexuelle qui n'existe pas dans les *shōjo* provient du fait que les dessinatrices aient commencées dans les *dojinshi*.

Depuis 2016 <sup>271</sup>, la suite des aventures de Sakura est en cours de production, intitulée *Cardcaptor Sakura : Clear Card Arc*. L'histoire se passe trois ans plus tard, Sakura est en cinquième, Shaolan revient au Japon et ils sont toujours amoureux. Un jour Sakura fait un étrange rêve et à son réveil, toutes les cartes qu'elle avait scellées et qu'elle s'était appropriées sont transparentes et inutilisables. Aidée de ses amies, Sakura va devoir faire face à des nouveaux adversaires. Pour la trame narrative, les lecteurs retrouvent avec plaisir les protagonistes, la quête de nouvelles cartes se poursuit avec l'apparition d'un nouveau spectre. Par rapport au dernier manga, le trait s'est amélioré, le dessin est bien dense tout en restant fidèle à celui d'avant. Les lecteurs peuvent admirer les « effets brillants », que l'on retrouve dans les graphismes des *shōjo*.

---

270 Dans l'anime il existe des sous cartes, les utilitaires qui sont peu développées dans le manga.  
[https://clamp.fandom.com/fr/wiki/Les\\_cartes\\_de\\_Clow](https://clamp.fandom.com/fr/wiki/Les_cartes_de_Clow) consulté le 31/05/2020.

271 Pour les vingt ans de la série, le collectif CLAMP a décidé de réaliser une suite.

L'édition proposée par Pika respecte la version japonaise pour la couverture, la traduction est conforme à la série d'origine pour les onomatopées<sup>272</sup>.



Figure 35 : Tenues de Sakura dans l'anime Sakura, Chasseuse de Carte.



Figure 36 : Cardcaptor Sakura : Clear Card Arc, CLAMP, 2016, Pika Edition, Tome 1.

Le deuxième manga est *Tokyo Mew Mew*, dessiné par Mia Ikumi et écrit par Reiko Yoshida, pré-publié entre 2000 et 2003 dans le magazine *Nakayoshi* de Kodansha. L'adaptation en série d'animation japonaise *Mew Mew Power*, qui comprend cinquante-deux épisodes, est diffusée en France en 2006. Nous n'avons pas pu nous procurer l'œuvre écrite, nous avons décidé de présenter la série car il n'y a pas de grande différences entre les deux, en dehors des noms des personnages qui ont été modifiés, comme la plupart des séries importées en France à cette époque.

Zoey Hanson est une jeune fille ordinaire, un peu maladroite et amoureuse du garçon le plus populaire du collège, Mark. Elle trouve le courage de lui proposer un rendez-vous, qu'il accepte et donc ils vont tous deux à une exposition sur les animaux du Livre Rouge. Suite à ce rendez-vous, Zoey se comportera comme un chat. En effet, son ADN a fusionné avec celui du chat d'Iriomote<sup>273</sup> (faisait apparaître des oreilles et une queue de chat lorsqu'elle se transforme<sup>274</sup>) ce qui lui confère des supers pouvoirs. Elle se voit donc confier la mission de protéger la planète d'une menace extraterrestre et retrouver les autres membres de son équipe par les inventeurs de la machine qui l'ont transformé en allant à l'exposition, Elliot et Welsey. Zoey part donc à la recherche des Mew Mew : Corina, Bridget, Kiki et Estelle. Elles possèdent toutes la capacité de se transformer et lors de cette transformation, elles ont des tenues spécifiques avec leurs couleurs, des attributs physiques d'animaux, des armes magiques et des attaques. Mais comment sauver le monde lorsqu'on est amoureuse ? Les Mew Mew doivent protéger la planète d'une menace et cette menace n'est autre que Mark (bien qu'il perde connaissance à chaque transformation) qui est la réincarnation de l'extraterrestre qui souhaite s'emparer de la terre.

272 *Cardcaptor Sakura*, CLAMP, Pika Édition, Tome 1, 1998, réédition en 2018.

273 Le chat d'Iriomote est une espèce de félin en voie de disparition répertoriée dans le Livre Rouge, livre recensant les espèces menacés ou en voie de disparition sur la planète.

274 *Kemonomimi* : Femme représentée avec des attributs d'animaux tels que des oreilles, des ailes des queues. Êtres issus du folklore japonais entre les divinités animales et les femmes.

Contrairement à son prédécesseur, l'œuvre introduit de nouvelles perspectives telles que l'écologie, la disparition des espèces dont sont issus les pouvoirs des héroïnes et l'ennemi qui n'est autre que l'amoureux de la protagoniste. De plus, les Mew Mew ont bien une mascotte, mais celle-ci ne sert qu'à détecter les aliens. Les protagonistes représentent différentes classes sociales par exemple Corina est une riche héritière quand à Kiki, elle vit dans une famille pauvre avec de nombreux frères et sœurs. Ces jeunes filles sont dans des établissements scolaires différents, pour se réunir elles possèdent un quartier général, le café Mew Mew qu'elles tiennent aux cotés d'Elliot et Whesley. Ce sont ces deux hommes qui tentent de percer le mystère de la civilisation alien qui souhaite envahir la terre. Ainsi les hommes ont un rôle important, bien que relégué au second plan, et c'est d'ailleurs eux qui fournissent l'objet magique permettant aux héroïnes de se transformer.



Figure 37 : Mew Mew Power, de gauche à Droite : Bridget, Kiki, Zoey, Corina et Estelle. Elles possèdent toutes des attributs d'animaux provenant du Livre Rouge : Marsouin Aptaire, Tamarin Lion à Tête dorée, Chat d'Iziamote, Lori Bleu et Loup Gris.

Au milieu des années 2000, certains scénaristes innovent et poussent le concept *magical sentai* plus loin. Au lieu d'intégrer l'héroïne dans un petit groupe de magiciennes, ils ont l'idée de l'intégrer dans une armée avec une structure militaire hiérarchisée. De plus la magie est maîtrisée et connue de tous dans l'univers comme dans l'œuvre *Magical Girl Lyrical Nanoha*<sup>275</sup>.

Sorcières, sirènes ou simples humaines dotées de super pouvoir, leur but est de protéger la Terre de la dévastation, derrière un fond de romance, accompagnées de leurs amies dans cette quête. L'autre sous-catégorie que l'on retrouve dans les *shōjo* est le *shōjo* qualifié de « romantique ». En effet, si l'intervention d'éléments fantastiques est omniprésente dans le *mahō shōjo*, ils cohabitent également dans le « *shōjo* romantique ». De plus, l'histoire se développe généralement dans l'enceinte de l'établissement scolaire. Mais avant de parler de romance édulcoré, un manga a retenu notre attention car son thème est très sombre, le faisant sortir du lot, il pourrait presque être dans une catégorie à part, *Vampire Knight*.

<sup>275</sup> *Magical Girl Lyrical Nanoha* est une série télévisée d'animation diffusée au Japon en 2004.

## Vampire et sensualité : shōjo romantique ?

Le manga accueille les technologies et œuvres étrangères et s'entend à les mettre aux meilleurs usages possibles pour agrandir son univers. Si dans les séries d'horreur, les fantômes qui hantent les lycées et les *yokai*, venus tout droit du vieux fond folklorique japonais sont omniprésents, ils cohabitent maintenant avec les diables de l'iconographie chrétienne et l'esthétique gothique chère aux vampires occidentaux. Les mangakas ajoutent donc à leurs lots de monstres le vampirisme. Goût du sang, peur du soleil, beauté ténébreuse, immortalité, force surhumaine, sont repris. Les éléments trop étrangers à la culture nippone sont éliminés tels que l'ail et la croix, pour mieux les adapter à la culture japonaise. Les mangakas associent parfois le vampire à une création d'un sous-produit des laboratoires de l'ex-armée impériale. Parfois la créature qualifiée de diabolique en Occident, éprouve des sentiments humains. Elle fuit avec son amant(e) humain(e) les chasseurs lancés à sa poursuite, se languit d'amour, ou tente désespérément de nouer des amitiés avec les garçons et filles de son âge. Les demi-humains sont nombreux dans l'univers du manga, ils se sacrifient pour protéger les humains de leur propre espèce. Souvent, le vampire débat, où se bat, avec ses congénères monstrueux pour décider s'il vaut mieux opter pour la cohabitation avec l'espèce humaine, ou pour son extermination comme vermine malfaisante. Il en va de même pour les humains qui connaissent leur existence dans l'univers développé. Notre Dracula est ainsi devenu le frère des *yokai* du *shinto*, il représente les questions qui tourmentent la nation japonaise : "qui suis-je ?", "Où est ma place dans ce monde impitoyable ?", "Comment gérer la violence en moi ?". Les réponses que les mangakas apportent dans leurs œuvres sont celles des jeunes japonais les plus mal à l'aise dans la société contemporaine (retrait du monde à



Figure 38 : Couverture du Tome 1 Vampire Knight. De gauche à droite : Zero, Yuki et Kaname.

la manière des *hikikomori*, le refus des liens sociaux et l'amour qui s'offre jusqu'à la mort). Dans ce pandémonium aux personnages grotesquement déformés, l'horreur tient moins aux têtes coupées à la chaîne, aux zombies et aux flots de sang qu'à la violation de l'interdit implicite<sup>276</sup>.

Le vampire dans le manga mets en avant une jeune fille au centre de vampires masculins. Tantôt désirable, tantôt fort lubrique ils peuvent atteindre d'horribles sommets, nous le verrons notamment dans *Vampire Knight*, de Matsuri Hino<sup>277</sup>, publié chez les éditions Panini Comics<sup>278</sup>, dont voici un court résumé.

Yuki n'a plus aucun souvenir de son enfance, le plus ancien qu'elle possède est celui d'une nuit hivernale où elle fut attaquée par un vampire et secourue par un autre. Dix ans plus tard, Yuki est devenue la fille adoptive du directeur de l'Académie Cross. Cette académie est spéciale, elle héberge en

276 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 231.

277 Matsuri Hino, Mangaka depuis 1995 est connue grâce à sa série Vampire Knight pré-publié dans le magazine LaLa de Hakusensha.

278 Panini Comics : Maison d'édition française spécialisée dans la publication de mangas et de comics depuis 2016.

son sein la Day Class composée de lycéens humains et la Night Class composée de vampires. La protagoniste est amoureuse du président de la Knight Class qui n'est autre que son sauveur, Kaname. Les humains ignorent qu'ils cohabitent avec des vampires, Yuki accompagnée de Zero sont les gardiens de l'académie et doivent protéger ce secret. Cependant Zero déteste les vampires, sa famille était composée de chasseurs de vampires, ils furent décimés. Depuis ce drame, il voue une haine profonde envers ces créatures mythiques, notamment qu'il est lui-même entrain de se transformer en vampire. Il existe différents vampires, les sangs purs comme Kaname, les nobles qui sont les étudiants de la Night Class, les vampires normaux et vampire humain (Level E<sup>279</sup>). Les vampires possèdent des pouvoirs surnaturels qui dépendent de la pureté de leur sang. Ainsi un vampire au sang-pur est capable de transformer un humain en l'un des siens, cependant si le processus n'est pas terminé, l'humain se transforme peu à peu en une bête assoiffée de sang. Dans ce monde, une guerre fait rage depuis des siècles entre les vampires et les chasseurs qui défendent le monde des humains. La paix établie dans cette académie entre les humains et les vampires va-t-elle durer ? Zero va-t-il devenir un Level E ? Qui est véritablement Kaname au sein de la sphère des vampires ? Yuki va-t-elle avouer ses sentiments pour Kaname ou tomber amoureuse de Zero ? Les vampires ne cachent-ils pas quelque chose ? Dans ce monde où règnent magie et mystère, rien n'est comme il le semble<sup>280</sup>.

Ce manga met en scène ce triangle amoureux que l'on retrouve dans les *shōjo* romantiques. En effet, le cœur de Yuki balance entre celui de Kaname qu'elle voit comme son sauveur et Zero son ami d'enfance, qui se transforme en vampire. Elle l'aide d'ailleurs en lui offrant son sang régulièrement, ce qui ne déplaît pas à Zero puisqu'il est amoureux d'elle et la désire. Cependant ces personnages évoluent dans un monde sombre, sanglant et très lubrique. Si les scènes de sexe sont à exclure puisqu'il s'agit d'un *shōjo*, l'érotisme et la sensualité sont fort présents, notamment lorsqu'un vampire mord au cou une jeune fille. Le désir charnel est d'autant plus présent (bien que suggéré), ainsi que les relations incestueuses et le fratricide. En effet, Yuki est une vampire de sang-pur du clan de Kaname qui est en réalité son frère. Dans ce clan, les frères et les sœurs se marient entre eux, c'était le cas de leurs parents. Un puissant vampire au sang-pur les a assassinés. Pour protéger Yuki, ces derniers lui ont effacé la mémoire. Kaname n'ayant pas réussi à sauver ses parents, jure de protéger Yuki, à qui il voue un amour inconditionnel. Jusqu'à la moitié du manga il réfrène son envie de boire son sang, mais suite à l'apparition du meurtrier de leurs parents, il retransforme Yuki.

Zero quand à lui, tue son frère jumeau qu'il pensait mort pour ne pas dégénérer en Level E. Lors du drame, un sang pur avait assassiné sa famille par vengeance, car les chasseurs avaient tué l'amour de sa vie (un humain transformé en vampire avec qui le sang-pur avait une liaison). Ce jour là, le sang-pur kidnappe le frère jumeau de Zero qui deviendra son serviteur. Les deux frères se retrouvent et pour que l'un d'eux survive, ils doivent s'entre-tuer. Le thème des jumeaux (*futago manga*<sup>281</sup>) est un genre spécifique à la bande

---

279 Dans ce monde, il existe plusieurs niveaux de vampires allant de A à E. Les E étant des anciens humains assoiffés de sang.

280 *Vampire Knight 1*, Panini Comics, 2008.

dessinée japonaise. Il s'est épanoui dans les années 1980-1990<sup>282</sup>, quand le progrès scientifique a permis de multiplier les variations sur les manipulations génétiques, le clonage et l'hybridation entre humains et non humains. Le scénario de base met en scène un couples de jumeaux dont l'un représente le côté clair et l'autre la force obscure. Ici c'est l'angoisse identitaire qui est mise en avant par ce couple.

Ce manga malgré son monde lugubre, teinté de sang et les relations mises en avant par les personnages, est considéré comme un *shōjo* romantique par tous (éditeurs, libraires, lecteurs). De ce fait, nous allons présenter le genre *shōjo* romantique et comment le *shōjo* en général est apparu dans le monde de l'édition japonaise.

### **Le *shōjo* romantique édulcoré.**

Au milieu de l'ère Meiji (1868-1912) le système éducatif devient non mixte, de ce fait, les éditeurs réalisent des magazines dédiés spécialement à cette ligne éditoriale pour jeune fille : le *shōjo*. Cependant les magazines tels que *Shōjo Club*<sup>283</sup> de l'éditeur Kodansha, restent sous-représentés, il y a majoritairement, des romans, des illustrations et des poèmes. Toutefois, les bases des thématiques récurrentes du *shōjo* proposent aux jeunes Japonaises des histoires d'amour et d'amitié, dépeignant les humeurs et les émotions des personnages. En tête des mangaka connues, Nobuko Yoshiya<sup>284</sup> propose une histoire avec une protagoniste et un univers idéalisé édulcoré. C'est ce que nous pouvons retrouver actuellement dans les mangas, les graphismes sont proches de la culture *kawaii*<sup>285</sup> qui se développera ultérieurement. Avec le commencement de la seconde guerre entre la Chine et le Japon en 1937, la censure et le rationnement de papier complexifie la production des magazines. De ce fait, le nombre magazines ayant pour cible éditoriale les filles diminuent drastiquement (les *shōnen* aussi subiront une forte diminution), il faudra attendre la fin de la Seconde Guerre Mondiale pour retrouver une situation éditoriale stable (ceci n'est valable que pour les *shōjo*). Avec la fin de la guerre, le peuple japonais se rue sur les divertissements et le livre populaire ainsi que les magazines reflourissent. De plus, ceci permet l'arrivée de nouveaux talents dans le monde du manga tel que Tezuka qui a participé à tous les développement des différents mangas, car il a transformé sa narration et ses thématiques. En effet, le *shōjo* peine à trouver sa place dans le public féminin parce que les auteurs sont généralement masculins, mais Tezuka déroge à cette règle avec son œuvre : *Princesse Saphir* dont nous parlerons plus en détail ultérieurement. Il faut retenir qu'avec cette œuvre, il imposera un nouveau style narratif pour les *shōjo* manga à venir<sup>286</sup>.

---

281 Futago manga : Manga de jumeaux mettant en scène le duo avec des thématiques sur l'identité. Peut-être un duo de frères, de sœurs ou de faux jumeaux.

282 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 210.

283 *Shōjo Club* : Magazine de l'éditeur Kodansha édité en 1923-1962.

284 Nokuko Yoshiya (1896-1973) Romancière japonaise de romans d'amour de l'ère Taisho et de l'ère Showa. Ses récits ont permis de modifier les genres du *shōjo*.

285 *Kawaii* (可愛い): Adjectif japonais signifiant mignon

286 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 254.

Dans les années 1960-1970<sup>287</sup>, grâce à l'augmentation de la production des magazines pour filles, de nouveaux auteurs font leur entrée dans le monde du *shōjo* et c'est ainsi que des femmes mangaka rejoignent les rangs du *shōjo*. Si certaines reprennent les thématiques de Nobuko Yoshiya, l'une d'elle, Yoshiko Nashitani<sup>288</sup>, tente une nouvelle approche. Effectivement, elle est la première à proposer des mangas mettant en scène des héroïnes à l'image de leurs lectrices qui ont une vie d'adolescente ordinaire. Les histoires de la vie quotidienne, école et maison se mélangent avec les relations familiales, d'amitié et d'amour. L'une de ses œuvres, *Remon To Sakuranba*<sup>289</sup>, est notamment précurseur d'un sous-genre incontournable dans le *shōjo* : la romance en milieu scolaire<sup>290</sup> (*koi no gakuen*), que nous allons traiter.

Petit à petit le manga est là pour guider les japonais dans leur éducation sentimentale. En 1973, Ikki Kajiwara signe le premier succès de la comédie amoureuse scolaire : *Gakuen Love Come*. Dans l'univers du manga pour adolescents, la quête et les tourments de l'amour tels que l'attraction confuse pour les écoliers, le chemin ardu vers la première déclaration pour les collégiens ou l'angoisse de la première fois (limité aux premiers baiser) pour les lycéens. Pour les étudiants, comment conquérir et conserver son ou sa petit(e) ami(e), ainsi qu'une vie sexuelle plus ou moins active destinée à aboutir à un mariage après quelques temps de vie en couple ? Si les garçons font souvent pleurer les filles, c'est plutôt la légèreté de la romance qui prévaut tout au long d'un parcours initiatique, soigneusement balisé par les comités de rédaction des grands magazines.

Nous souhaitons expliquer le *shōjo* romantique en présentant *Jardin secret* d'Amimitsu, pré-publié chez Kodansha en 2017 et édité chez Kana en 2019, la série comporte quatre tomes pour l'instant.



Figure 39 : Couverture du Tome 1 : *Jardin Secret*, Amimitsu, Kana, 2018.

« Quand le langage des fleurs devient celui du cœur ! Aussi douée à l'école qu'en sport, belle et posée, Ran est surnommée « la fine fleur du lycée » par les garçons qui préfèrent se tenir à distance raisonnable d'elle. Mais Akira, un garçon de sa classe et fils de fleuriste est différent des autres. Il est le seul à la traiter normalement et à rire d'elle[...]. Ran et Akira sortent enfin ensemble, après s'être avoué leurs sentiments. Mais la jeune fille n'est pas au bout de ses peines pour autant ! Depuis que sa meilleure amie lui a raconté comment les choses allaient évoluer pour eux, Ran ne voit plus Akira de la même manière. Dès qu'elle est en présence du garçon, son cœur s'emballe et ses joues rougissent ! L'étape suivante approche : les deux lycéens s'apprentent à vivre leur premier vrai rendez-vous galant depuis qu'ils sont en couple !<sup>291</sup> »



Figure 40 : Planche du Tome 1 : Akira et Ran au lycée parlant de fleurs.

287 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 260.

288 Yoshiko Nashitami : Mangaka spécialisée dans les *shōjo* mangas, connue pour son œuvre Margaret.

289 Remon To Sakuraban

290 Manga, Jean-Marie Bouissou, p 258. *Koi no Gakuen* : L'amour à l'école.

291 *Jardin Secret*, Amimitsu, Kana, 2019. Résumés des Tome 1 et Tome 4.

Nous avons ici repris les résumés des quatrième de couverture du tome 1 et du tome 4 pour montrer que la romance entre les deux protagonistes prend plusieurs tomes à se mettre en place. Si nous les suivons à l'école, nous les suivons également dans leurs quotidiens familiaux. Par exemple Ran va aider Akira à la boutique familiale, ils vont à l'hôpital voir la mère de ce dernier. Cette série s'inscrivant dans une thématique édulcorée avec les fleurs, possède un charme graphique qui s'inscrit dans cette lignée avec les couvertures des tomes aux couleurs pastels. De plus sur chaque couverture, une nouvelle fleur est mise en avant, sa signification représentant le ton du tome.

Le *shōjo* romantique peut mettre en scène plusieurs thématiques comme la pâtisserie, la musique, l'art de la scène (artiste de cirque, comédienne, actrice), le *gakuen*. Il n'est pas exclu qu'un élément fantastique intervienne dans les mangas tels que : *Yumeiro pâtissière*, *Kilari* ou encore *L'Académie d'Alice*. Cependant il n'est pas exclu que le *shōjo* romantique soit moins édulcoré et plus sérieux, c'est le cas de *Skip Beat !* (qui ne contient pas d'élément fantastique) ou *Fruits Basket* (qui possède un élément fantastique) par exemple.

Par contraste, la crise entre 1970-1980 a valorisée la sphère féminine. Les femmes géraient les budget et les égaux maritaux, c'est sur cela que reposait la communauté familiale. Aujourd'hui, les femmes sont plus indépendantes, divorcent et gèrent leurs carrières professionnelles. Dans les années 2000 les restaurants japonais sont remplis de femmes. Dans cette révolution douce, les mangas puisent de nouvelles thématiques. Les personnages féminins du manga en profitent pour s'émanciper toujours davantage. Dans les séries pour collégiennes et lycéennes, elles vivent seules et parfois chez les garçons. Elles deviendront mannequins, idoles ou rockeuses. Elles font les 400 coups en bande, se bagarrent, tiennent tête aux caïds du lycée et épousent même parfois leur professeur. L'épée au poing les collégiennes disputent aux garçons le droit de changer le monde et les super héroïnes du *mahō shōjo* apparaissent à ce moment là. Dans les univers fantasmagoriques et les séries historiques, elles sont ninjas, dirigeantes politiques, cheffes de guerre. Dans le *mécha*, les filles pilotent les grosses machines de combat avec plus de résolution et de dextérité que les garçons. Dans le post-apocalyptique ce sont elles qui sont porteuses du peu d'espoir qu'il reste en l'humanité<sup>292</sup>.

Le problème avec cette révolution douce, est que les protagonistes dans les œuvres destinées au lectorat de lycéennes, les jeunes femmes entrant dans la vie active vont se voir bouleversées. Avec l'importation, certains libraires et éditeurs vont prendre le terme « *josei*<sup>293</sup> ». Mais est ce que ce terme existe vraiment au Japon et est-il applicable en France ? N'est ce pas juste une mauvaise appropriation culturelle ?

---

292 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 267.

293 *Josei* (女性漫画) : Terme signifiant littéralement « genre femme », serait une ligne éditoriale du manga apparu en 1980, importé en Occident en 2017, sujet à débat.

## **Josei : Existe ou n'existe pas ?**

Les héroïne des œuvres destinées aux plus grandes prennent d'assaut les garçons, couchent dès le lycée ou durant leurs années universitaires avec des hommes mariés, tombent enceintes, subissent parfois l'inceste et le viol ou vendent leurs corps pour payer leurs études voir des dettes. Les femmes sont libres de leur corps, traitent leurs amants comme des animaux de compagnie ou elles-mêmes le deviennent. D'autres fois elles assistent sans broncher à l'accouchement de la maîtresse de leurs partenaires, sélectionnent leurs partenaires et vont jusqu'à dédaigner les prestigieux diplômés de grandes universités, au profit d'amants quelconques. Elles s'engagent dans l'armée en se revendiquant aussi nationalistes que les hommes. Elles sont PDG ou employées de bureau, avocates, scientifiques de haut vol, et même *escort-girls* ou *yakuza*. Les dessinatrices n'hésitent ni à dévoiler le nombre de leurs amants, ni à dénoncer certains maux cachés de la société japonaise comme l'inceste ou les violences contre les enfants, ni à traiter de thrillers sadiques homosexuels qui font plus que friser la pornographie dont nous parlerons ultérieurement<sup>294</sup>.

Au Japon si toutes les thématiques des *shōjo* visent un public différent allant de la fille à la femme adulte, elles se retrouvent toutes dans les mêmes magazines, la distinction ne se fait pas. Et encore cela dépend des éditeurs, certains se sont spécialisés dans le manga pour « femmes adultes » et donc nous Occidentaux, nous avons eu tendance à étiqueter cela comme du *josei*. C'est le cas de *Film Young* le magazine de Shueisha qui a publié des mangas comme *Complément Affectif* ou *Un drôle de père* publiés chez Delcourt. De plus, si nous comparons les formats des *tankōbon*, qu'il s'agisse du *shōjo* ou du *josei*, ils sont différents. De ce fait, on peut se poser la question si c'est le fait que les protagonistes féminins soient adultes et que la thématique abordée dedans montrent à voir des scènes de sexe à l'intérieur ?

Pour l'éditeur, Bruno Pham, de chez Akata, dans une vidéo Youtube : *Le jousei manga, ça n'existe pas !*, donne l'étymologie et sa vision de ce genre :

« On dit que *seinen* est l'équivalent de *josei* comme *shōnen* est l'équivalent de *shōjo*. Ceci n'est pas vrai, le mot *seinen* veut dire jeunes adultes confondant les deux sexes, il n'est pas généré. Alors que le mot *josei* veut dire « de genre féminin » écrit avec le caractère de femme et le caractère de genre/sexe. L'équivalent du mot *josei* serait le mot *danshi* (de genre masculin) cependant nous n'en parlons pas dans le monde de l'édition. Sur les plateformes numériques dans cette catégorie dite « *josei* » on a des mangas qui sont autant des *seinen* que ce que l'on considère en France comme des *shōjo* manga donc cette construction de dire que le *josei* est l'équivalent du *seinen* pour le public féminin ce n'est pas du tout vraie. Le *josei* manga ça n'existe pas.<sup>295</sup>»

---

294 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 268.

295 Vidéo Youtube : *Le jousei manga, ça n'existe pas ! #InstantsShojo* par Akata, <https://www.youtube.com/watch?v=wDQ3GHRB4HU> consulté le 28/07/2019.



Figure 41 : Sur le site d'Akata, le manga *Perfect World* est considéré comme un Josei. Il s'agit d'une romance entre adulte parlant du handicap.

Ce qui est intéressant à constater c'est que lorsque nous nous rendons sur leur site et que nous prenons le manga *Perfect World*<sup>296</sup> l'étiquette de *josei* est apposée dans sa description. Si la maison rejette ce genre, pourquoi mettre cette étiquette ? Peut-être ont-ils décidé de suivre la tendance imposée par le lectorat français ? Pourtant, cette maison d'édition est connue pour ne genrer aucun de ses mangas.

Avec cette nouvelle vague de thématiques dans le *shōjo*, le premier à avoir été importé est *Nana* de Ai Yazawa. Cette grande mangaka a pré-publié *Nana* à partir de 2000 chez *Cookie*<sup>297</sup> de l'éditeur Shueisha et compte vingt-et-un tomes chez Akata/Delcourt en 2009. Le manga est peut-être la dernière œuvre de Ai Yazawa, le manga est suspendu suite à un soucis de santé, elle a besoin de repos et elle ne sait pas si elle reprendra l'œuvre. Ai Yazawa avait déjà parlé de son état de santé dans son manga, certains en voient une représentation dans l'un de ses personnages, qui reste encore à prouver. Et d'autres pensent que la mangaka n'est plus capable de dessiner à cause du rythme effréné des éditeurs japonais<sup>298</sup>. Une adaptation en anime produite par le studio Madhouse entre 2006 et 2007 est disponible légalement sur la plateforme ADN depuis fin 2019, début 2020. Elle est disponible en HD, en VF en VOSTFR et est composée de cinquante épisodes.

Deux jeunes filles se rencontrent dans le train les conduisant à Tokyo, l'une au style « pop kitch » va rejoindre son petit ami tandis que l'autre veut devenir chanteuse de rock et faire carrière. Leur destination n'est pas le seul point commun qu'elle partagent, elles ont le même âge et toutes les deux s'appellent Nana. Suite à un hasard, elles se retrouvent à visiter le même appartement et deviennent finalement colocataires. Aussi différentes d'apparence que de caractère, Nana Osaki la rockeuse et Nana Komatsu la pop kitch vont se lier d'une amitié profonde et fusionnelle se complétant et se soutenant mutuellement à travers les différentes épreuves de la vie. En effet, Nana Osaki est la chanteuse du groupe Blast, elle est partie pour faire carrière mais également pour retrouver inconsciemment son petit ami Ren qui est dans le groupe populaire Trapnest. Les deux groupes entretiennent de bonnes relations même s'ils sont rivaux sur scène. Dotée d'un caractère qui peut parfois s'avérer excessif, Nana la rockeuse a peur de perdre son entourage et est particulièrement possessive avec eux. Nana Komatsu est surnommée Hachi<sup>299</sup> à cause de son besoin d'être aimé et choyée comme une petit chien. Elle décide de rejoindre son petit ami Shoji qui la trompe, elle

296 *Perfect World*, Rie Aruga, Akata, 2016. Manga traitant de la thématique du handicap dans une relation amoureuse.

297 *Cookie* : Magazines de prépublication mensuel pour les *shōjo* de Shueisha depuis 1999.

298 Certains mangakas ne sont plus capables de dessiner à cause du rythme intensif de production, l'œuvre *Bakuman* de Tsugumi Oba (scénariste) et Takeshi Obata (dessinateur), traite de cette thématique. Les éditeurs français ne peuvent malheureusement rien faire. Ils ont réalisé un mauvais investissement, notamment si la série est longue.

299 Hachi : Nom du petit chien qui suivait son maître et l'attendait à la gare est devenu une légende au Japon.

trouvera du réconfort en Nobu un membre du groupe Blast qu'elle trompera avec Takumi l'un des membres de Trapnest<sup>300</sup>.

Si Ai Yazawa met en scène la dépendance affective de ces deux femmes envers les hommes, et de la souffrance que cette dernière peut causer, tout comme la peur d'être seule, elles ne sont pas les seules thématiques abordées dans son œuvre. Les thématique du sexe, de la drogue, du viol et de la prostitution sont présentes. Hachi se fait violer par Takumi, elle tombera enceinte et devra l'épouser, mais comme elle a une relation sexuelle avec Nobu, on ne sait pas de qui est l'enfant. Shin, le bassiste du groupe Blast, encore adolescent se prostitue. Ai Yazawa articule son univers, par le biais de son trait de graphisme unique<sup>301</sup>, autour de l'opposition des caractères des deux jeunes femmes, de l'étrange mélange entre la culture punk rock et celle de la pop kitch. Au fur et à mesure que l'histoire avance, la trame narrative permet d'approfondir les mécanismes psychologiques à l'origine des deux cultures, leurs ressemblances et leurs différences<sup>302</sup>.

Si le manga permet de surmonter les coups du sort, les déceptions et la discrimination, les filles de papier ne cherchent jamais à changer les choses à la racine. Il semble toujours qu'elles ne puissent s'accomplir en qu'à travers leurs relations avec un homme, dont l'aboutissement doit être le mariage (ce qui est le cas pour Hachi). Au final ce sont presque toujours elles qui renoncent à leurs ambitions personnelles (ce qui est le cas de Nana qui vit dans l'ombre de Ren en tant que chanteuse), s'il le faut pour sauver leur couple. Les créatures des nouvelles dessinatrices ont beau multiplier caprice, amants et jobs, elles cultivent un désenchantement voire un désarroi, où se devine la nostalgie du prince charmant, des fleurs et du rêve qui ont nourri l'imaginaire de plusieurs générations de jeunes Japonaises d'après-guerre<sup>303</sup>.

Pour conclure, nous reviendrons sur la question du *josei* et les problèmes qu'engendrent cette catégorie chez les libraires, et comment le catalogue des éditeurs s'articule-il avec. De plus, le *josei* peut-être proche du *seinen*, genre que nous abordons dans le chapitre suivant. Tout dépend si dans le *seinen*, nous incluons les personnages principaux féminins ou non. Ou si leurs thématiques les excluent de cette catégorie et donc s'il est important de s'appropriier le mot *josei* pour en faire une catégorie dans la chaîne du livre.

---

300 Nana, Ai Yazawa, Delcourt/Tonkam, 2000, Tome 1.

301 Ai Ayzawa dessine des personnages fins, grands, rendant son univers unique.

302 Article : *La Pause Manga- Nana, critique sur Nana de Ai Yazawa*, Léo, 12/01/2015, consulté le 05/05/2020. <https://lecafedugeek.fr/la-pause-manga-nana/>

303 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 270.

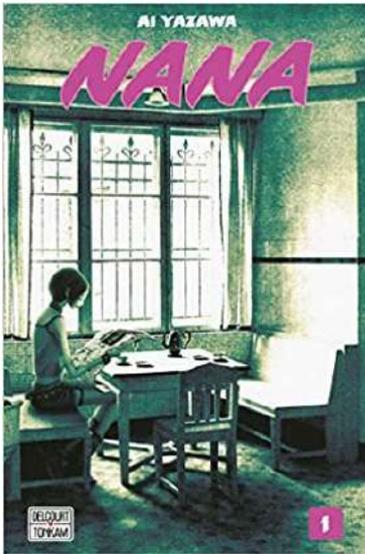


Figure 42 : Couverture de Nana, Ai Yazawa, Delcourt/Tonkam, 2000.



Figure 43 : Personnages de l'anime Nana. En Haut, le groupe Blast avec Nana la rockeuse, Nobu, Yasu et Shin. En Bas, le groupe Trapnest : Ren, Takumi, Olivia et Nana pop kitch.



Figure 44 : L'anime Nana proposé par ADN en HD sur leur site depuis décembre 2019.

### Chapitre 3 – Le autres genres et hybridations.

#### Le seinen : Tranche de vie.

Le *seinen*<sup>304</sup> est un type de manga dont la cible éditoriale est avant tout constituée de jeunes adultes, de 15 à 30 ans, de sexe masculin. Il y a plusieurs facteurs liés à son apparition et son développement. Après la Seconde Guerre Mondiale, le manga est devenu un divertissement populaire par le biais des différents procédés graphiques et narratifs. Pendant les dures années et après 1945, plusieurs artistes décident de publier des histoires plus sérieuses, mettant en scènes des gens ordinaires qui font de leurs mieux face à leur quotidien difficile, avec bonne humeur et bon sens. La clé du succès de ce genre, conçu pour fédérer un lectorat familial très large, était de délivrer un message optimiste, malgré la dureté des temps. Portant un regard critique sur la société, le *seinen* donnait également la parole à des personnages qui ne l'avaient pas forcément. L'autre facteur est la concurrence déjà très vive sur le marché du manga<sup>305</sup>.

Les éditeurs se lancèrent dans la course au tirage : les principaux magazines pour les filles, qui ne l'étaient pas encore, devinrent hebdomadaires. Kodansha se dota d'un second hebdomadaire *shōnen* : *Bokura*<sup>306</sup>. La surproduction menaçait, l'emballlement du rythme de parution et la multiplication des titres détérioraient aussi les relations entre les éditeurs et les dessinateurs. Les éditeurs hésitaient à exploiter le marché des jeunes adultes de sexe masculin (*seinen*). Le lectorat qui grandissait entrainé à l'université, puis dans la vie active. Si en 1968, Shogakukan leur avait dédié un magazine spécifique, *Big Comic*, les autres éditeurs se contentaient d'inclure les séries *seinen* dans leurs magazines phares destinés aux adolescents, ce

304 *Seinen*(青年) : Ligne éditoriale dont la cible est les jeunes hommes adultes de 15 à 30 ans.

305 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 64-65.

306 Le magazine hebdomadaire *Bokura* de la maison d'édition Kodansha est créée en 1968. Il est actuellement stoppé.

qui posa problème. En effet, les séries publiées devenaient de plus en plus violentes toujours réalistes et contenaient des scènes sexuelles explicites. Ainsi, des trois séries sexuellement assez explicites que Tezuka publia en 1968 et 1970, deux<sup>307</sup> parurent dans *Big Comic*. La troisième<sup>308</sup> fut publiée dans le magazine *Shōnen* nommé *Champion*, destiné aux jeunes de 14 ans. Cette confusion des genres perturbait les lecteurs et alimentait les critiques des parents. La confusion était encore plus grande sur le marché du *shōjo*. Il y avait une absence de tout titre spécifiquement dédié à celles qui entraient dans l'âge adulte, la vie active professionnelle ou qui allaient se marier.

A partir des années 1960, les dessinateurs représentent des *salaryman manga*<sup>309</sup>, figure emblématique de la petite classe moyenne, qui incarne le miracle économique japonais et le traite sur le mode humoristique. Dans la deuxième moitié des années 1980, l'entrée des grands groupes multimédias dans l'industrie du manga lui ouvre un nouveau marché à grande échelle. À côté se développe un "*manga informatif*"<sup>310</sup>, traitant de sujets tels que quelconque les problèmes des campagnes en voie de désertification, le travail des avocats et le fonctionnement des tribunaux, les dessous de la vie politique ou du métier de journaliste, et bien d'autres choses susceptibles d'intéresser l'étudiant ou le jeune adulte. Ces séries créent un nouveau marché qui s'ajoute à celui du *seinen* manga, dont elles prennent le relais aux alentours de la trentaine auprès des adultes actifs, qu'elles suivent ensuite à mesure qu'ils avancent dans leur carrière. Dans les années 1990, les séries informatives, le *salaryman manga* et le *seinen* compteront pour près du tiers du tirage des magazines, et le porteront à des niveaux records.

Dans les magazines, les séries contestataires font place aux "histoires de la vie de jeunes gens ordinaires"<sup>311</sup> dont les héros réussissent à s'élever dans la société en travaillant dur. Ce nouvel archétype, incarné tout au long de l'histoire du manga par des centaines de petits sportifs et d'apprentis qui suent sang et eau, soutenus par la ferme autorité d'un père ou d'un maître, pour gagner la reconnaissance sociale par le labeur, s'efforce de rendre au monde le sens qui avait disparu en même temps que les jeunes justiciers invincibles. Livrant des journaux, cuisinant des nouilles, pelant des oignons, confectionnant des sushis ou en montant des charpentes, les valeureux petits apprentis de papier enseignent aux jeunes japonais que leur combat n'est pas de changer la société, mais de s'y intégrer. Afin que le lecteur puisse comprendre la différence graphique entre le *shōnen* et le *seinen*, ainsi que ses thématiques, nous avons décidé de présenter quelques *seinen*. Le premier est *Chiisakobé*<sup>312</sup> de Minetaro Mochizuki, d'après le roman de Shugoro

---

307 *Avaler La Terre* pré-publié entre 1968 et 1969 et *I.L* pré-publié entre 1969 et 1970 sont des *seinen* de Tezuka.

308 *Yakkepachi no Maria* pré-publié en 1970 de Tezuka où l'on apprend l'éducation sexuelle.

309 *Salaryman manga* ou *Business manga* : Terme employé par Jean-Marie Bouissou dans *Manga*, p 66. Désigne un type de personnage dans les mangas pour adultes.

310 *Manga Informatif* ou *joho manga* : Terme employé par Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 106-107. Désigne les thématiques professionnelles de divers métiers dans les mangas pour adulte.

311 Jean-Marie Bouissou utilise le terme *seishun manga* pour définir les personnages de mangas qui ne travaillent pas dans des bureaux contrairement au *salaryman* qui porte par exemple une chemise blanche et une veste de costard. Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 251.

Yamamoto, paru entre 2015 et 2016 aux éditions Le Lézard Noir<sup>313</sup> en quatre tomes. *Chiisakobé* est une adaptation du roman historique de Shûgorô Yamamoto (1903-1967), célèbre romancier dont l'œuvre a été adaptée à de nombreuses reprises au cinéma<sup>314</sup>. Si l'intrigue du roman prend place à l'époque Edo<sup>315</sup>, Minetarô Mochizuki la transpose dans un monde contemporain très poétique.

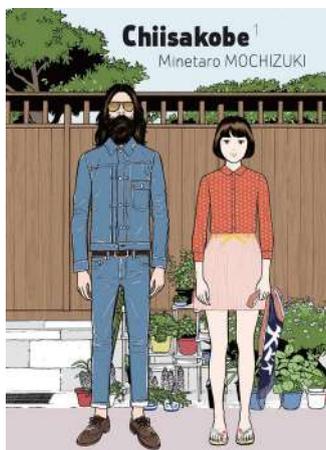


Figure 45 : Couverture du Tome 1 de *Chiisakobe*. À gauche Shigeki, à droite Ritsu.

Nous découvrons Shigeki, un jeune charpentier avec un style particulier. Il vient de perdre ses parents ainsi que l'entreprise familiale *Daitome* lors d'un grand incendie dans son quartier, qui brûla aussi un orphelinat. Son objectif est de reconstruire la société *Daitome* par ses propres moyens malgré les difficultés financières. Afin de nourrir les ouvriers, il embauche Ritsu, son amie d'enfance et prend sous son aile les orphelins terribles dont elle s'occupait avant l'incendie. Nous suivons également la vie de certains personnages qui essaient d'apporter leurs aides à Shigeki et qui souhaitent reconstruire leur quartier. Le protagoniste, plutôt marginal, se retrouve à devoir gérer une entreprise, des ouvriers et des orphelins. Ce personnage atypique au style « hippie » représente le caractère *seishun manga*. Shigeki ne perd jamais

de vue les valeurs transmises par son père qui sont l'importance de l'humanité et de la volonté. Néanmoins, il acceptera l'aide des habitants très insistants de son quartier. Ritsu possédant un lourd passé, symbolise la femme au foyer, élevant des enfants (même si ce ne sont pas les siens). Face à Shigeki, elle va s'imposer au sein de la maison, gérant le budget, les repas et le ménage. Peu à peu elle prendra la parole et tiendra tête au protagoniste quand il s'agit de gérer le foyer et elle le soutiendra lors de la reconstruction de son entreprise.

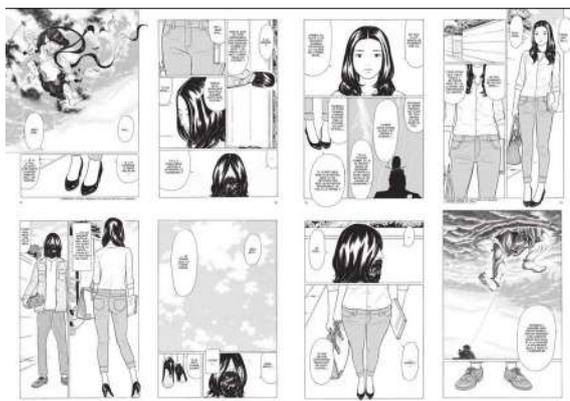


Figure 46 : Double planche de *Chiisakobe*. Trait graphique travaillé, case longue pour les récits contemplatifs sans action.

Si nous avons choisi cette œuvre, ce n'est pas seulement pour le style de narration mais également pour les graphismes. L'auteur a réalisé des traits de dessins très épurés comme dans les *seinen* de 1960, et ce choix audacieux fonctionne. Effectivement, il n'a pas dessiné de *kôkasen*<sup>316</sup>, ce type de procédé graphique donne des planches plus statiques. Le mangaka met en lumière, la puissance des émotions et la gestuelle des personnages. Ces dernières sont amplifiées simplement grâce aux détails : les plis des vêtements et la façon dont ils les portent, les manières et

312 *Chiisakobé* a obtenu le Prix de la Meilleure Série à Angoulême en 2017, le Prix Asie de la critique en 2016 et le prix Japan Media Arts Festival. En plus de posséder le Daruma de la Japan Expo Awards en 2016.

313 Le Lézard Noir : Fondé en 2004, la maison d'édition s'est donné pour vocation d'introduire des œuvres contemporaines et avant-gardistes japonaise.

314 Œuvre adaptée au cinéma par les réalisateurs : Akira Kurosawa et Kenji Misumi.

315 Époque Edo : 1603 à 1868. Les japonais ont un calendrier spécifique représenté en ère et non par siècle. Ces changements d'ères représentent les changements de gouvernement par dynastie ou de grands bouleversement politique. Le Japon a toujours un empereur même s'il n'est plus à la tête du pays. Actuellement nous sommes dans l'Ère Reiwa depuis le 6 Mai 2019, jour d'intronisation de Naruhito, fils de l'ancien empereur Akihito.

gestes triviaux du quotidien comme la préparation du bento. L'auteur dépeint également parfaitement la délicatesse si particulière des sentiments japonais avec des touches d'humour un peu loufoque, mais très appréciées. Donner vie aux personnages par ce procédé est un pari risqué de nos jours. De ce fait, la maison d'édition a décidé de publier le manga en format large de 21 cm de hauteur, 14,90 cm de largeur, 2,50 cm d'épaisseur<sup>317</sup>, composé de 204 pages.

Comme nous l'avons annoncé précédemment, les styles narratifs et graphiques du *seinen* sont généralement plus réalistes, avec une utilisation plus approfondie de la trame, des traits plus travaillés, une recherche plus poussée dans la mise en page, mais emprunte également des codes instaurés quelques années auparavant par Osamu Tezuka dans les manga *shōnen*. De ce fait, la frontière entre ces deux types est assez floue, d'autant que les thèmes abordés sont les mêmes, allant du sport à la science-fiction en passant par les récits historiques ou la comédie. Le réalisme s'impose tout en restant fidèle aux leçons de vie. Il faudra attendre quelques années pour que l'auteur propose au lecteur, une plongée dans l'univers plus sombre.

Effectivement, le *salaryman* manga ou le « manga informatif » va voir sa focalisation narrative glisser vers des thématiques plus sombre telles que le système hospitalier japonais (accident, morgue), un coup d'œil sur les coulisses glauques des quartiers favoris de la jeunesse tokyoïte ou sur le monde de la prostitution. Ce déni prolongé de la réalité en dit long sur le désarroi à l'époque dans l'univers masculin, et dont témoigne aussi la vogue des séries qui brocardent les angoisses, sexuelles et autres du *salaryman* moyen complexé et mal doté par la nature<sup>318</sup>.



Figure 47 : La Lanterne de Nyx, Tome 1. Couverture s'inspirant de l'affiche de l'Exposition Universelle de Paris.

Qu'en est-il du marché japonais et français actuel concernant ce genre ? Nous avons décidé de comparer deux mangas différents ayant une thématique historique, abordée de différentes manières. Le premier manga est *La Lanterne de Nyx* de la mangaka Kan Takahama, édité chez Glénat dans son catalogue *Roman Graphique, thème Seinen*. Sur leur site, il n'y a la définition de ce catalogue, nous pouvons supposer que cette ligne éditoriale englobe des mangas *seinen* avec une trame graphique élaborée et à grand format. Ce manga est composé de quatre tome, le cinquième sera édité le 18 Août 2020<sup>319</sup>. La mangaka est la seule à posséder deux pages couleurs dans son premier manga. Voici le synopsis : « 1878, la France fait rayonner sa puissance industrielle et culturelle en organisant des expositions universelles, tandis que le Japon s'ouvre au monde après 200 années d'isolationnisme. À Nagasaki, Miyo, orpheline se présente à un entretien d'embauche en tant que

316 *Kōkassen* : ligne d'effet pour figurer les émotions ou le mouvement dans l'art graphique du manga.

317 Un manga classique a un format de 116 cm de hauteur pour 176 cm de largeur et comporte 190 pages environ, cela dépend des maisons d'édition. *Chiisaboké* est donc un manga grand format.

318 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 264.

319 Nous supposons suite à la crise sanitaire du Covid-19 que la sortie du manga a été reportée. En effet, entre les autres tomes, il n'y a que trois mois entre chaque parution. Six volumes sont prévus.

vendeuse dans la boutique *Vingt*. Cependant la jeune fille ne sait ni lire, ni écrire, ni compter, et elle ne parle pas de langue étrangère. Le seul avantage qu'elle possède est le don de clairvoyance, elle peut voir en touchant un objet à qui il appartenait et à qui il va appartenir. Cette boutique est spécialisée dans la vente d'objets de commerces étrangers. Momotoshi le gérant, va tester son don sur une montre sortant de l'usine. Ne voyant pas de propriétaire, Miyo sera donc embaucher dans la boutique. Grâce à lui, elle va apprendre à lire, à écrire, découvrir de nouveaux objets de l'Occident qui la conduiront jusqu'à Paris. »

D'un point de vue graphique, les visages comportent très peu de détails, le trait fin est soigné comme dans *Chiisakobé*. Les planches ne sont pas composées que de noirs et de blancs, il y a beaucoup de gris et d'ombrage. Les arrières plans sont très détaillés, ainsi le lecteur est plongé dans le Japon du XIX<sup>ème</sup> Siècle. Glénat a conservé les onomatopées en japonais et en dessous, nous pouvons voir leur traduction en français, le contexte est conservé. La jaquette<sup>320</sup> du manga se rapproche du style de l'affiche de l'Exposition Universelle de Paris. Kan Takahama<sup>321</sup> a débuté en sa carrière en 2011, possède depuis neuf titres à son actif dont, *Le dernier envol du Papillon* et *Tokyo,*

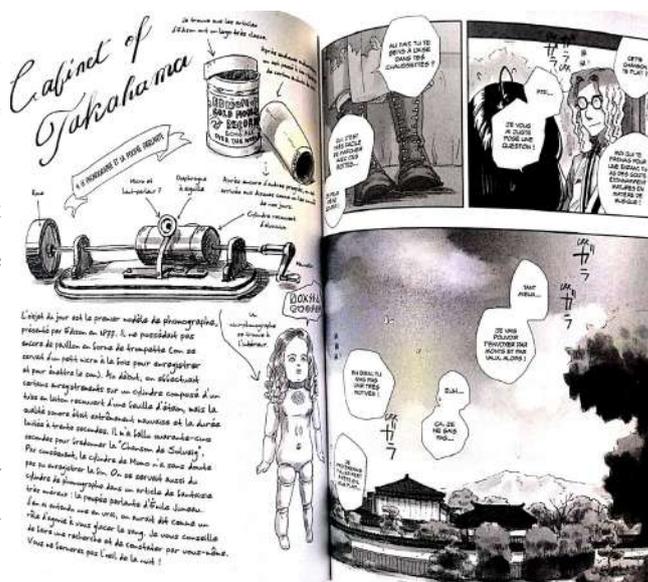


Figure 48 : Planche entre chapitre ponctuée par les recherches historiques des objets.

*amour et libertés*<sup>322</sup>, dans la même catégorie que *La Lanterne de Nyx* chez Glénat. Elle a également réadapté l'œuvre *L'Amant* de Marguerite Duras<sup>323</sup> en 2020 chez *Rue de Sèvres*<sup>324</sup>. La mangaka associe dans ses œuvres le monde occidental avec le monde japonais et elle utilise des personnages principaux féminins. Le sujet de *La Lanterne de Nyx* est l'arrivée du mode de vie à l'Occidentale dans le Japon avec son lot d'invention et habits. Ce Japon est en transition culturelle et entre chaque chapitre du manga, le lecteur peut trouver différents articles expliquant la création et l'histoire de l'invention à l'honneur, elle est très documentée sur le sujet. Cette œuvre s'inscrit dans la lignée du *seinen* avec un élément fantastique, le don de clairvoyance de la jeune fille. Cet élément fantastique se rajoute à un autre problème dans la ligne éditoriale japonaise, la protagoniste est une fille, hors les héros principaux des *seinen* sont des jeunes adultes. De ce fait, si le « genre *josei*<sup>325</sup> » ou un dérivé existait, cette œuvre pourrait être reclassée. Nous aborderons les problèmes de classifications plus loin dans le mémoire.

320 La jaquette est en vernis ou en papier glacé, la maison d'édition n'a pas souhaité répondre à notre question sur le sujet, comme les autres lorsqu'il s'agit de la qualité papier. Pour elles, ce renseignement est confidentiel.

321 Kan Takahama, bibliographie sur le site de Glénat <https://www.glenat.com/manga/series/la-lanterne-de-nyx>, consulté le 05/05/2020

322 *Le dernier envol du Papillon* et *Tokyo, amour et liberté*, œuvres publiées en 2017 chez Glénat dans la même collection.

323 *L'Amant* de Marguerite Duras (écrivaine) est une œuvre autobiographique écrite en 1984. Adaptée en BD par Kan Takahama en 2020.

324 Rue de Sèvres est une maison d'édition spécialisée dans la bande dessinée fondée par Louis Delas en 2013.

325 Le *josei* n'est pas un genre littéraire japonais, c'est une appropriation culturelle et le détournement d'un mot.

Pour en revenir au *seinen*, nous avons précédemment annoncé qu'un autre manga serait analysé, il s'agit de *Vinland Saga*, un *seinen* de Yukimura Makoto édité chez Kurokawa<sup>326</sup>. Yukimura Makoto a commencé sa carrière à l'âge de 20 ans en tant qu'assistant de mangaka. Sa première œuvre publiée est un *seinen* de science fiction, *Planètes*, édité en 2000. Puis il a écrit de courtes histoires parodiques sur le thème des vikings, qui seront la genèse de son œuvre *Vinland Saga*. Depuis 2005 il se concentre sur cette grande aventure qui est toujours en cours de parution, vingt-trois tomes sont édités chez Kurokawa. Le monde des Vikings est peu présent dans les mangas, nous avons donc là un manga innovant. Cependant les thèmes principaux de l'œuvre, la vengeance et la rédemption sont bien présents dans d'autres mangas. Le mangaka mêle personnage et événement historique dans un récit fictionnel<sup>327</sup>.

Nous suivons les aventures de Thorfinn originaire d'Islande, il est âgé de 17 ans. Guerrier froid et solitaire, il est rongé par le désir de vengeance. Ce dernier fait partie de l'armée d'Askeelad<sup>328</sup>, qu'il hait plus que tout puisqu'il est l'assassin de son père Thors<sup>329</sup>. Afin de pouvoir tuer Askeelad en combat singulier, comme la plupart des vikings qui ont leur honneur, Thorfinn doit effectuer des missions extrêmement difficiles à son compte. Si la mission est bien accomplie, il se voit le privilège de défier le meurtrier de son père en combat singulier, bien qu'il perde constamment car depuis l'âge de 7 ans, il le défie. Thorfinn est donc devenu sans le vouloir une machine de guerre sur les champs de bataille, il baigne dans le sang depuis toujours. Un beau jour, l'armée d'Askeelad est engagée par le roi des danois, Sven Ier<sup>330</sup>. Durant la guerre contre l'Angleterre, Askeelad va devenir le conseiller du Prince Knut, qu'il souhaite voir sur le trône. Ils organisent un coup d'état, cependant son plan est déjoué par le roi qui menace de lancer un assaut sur le Pays de Galles. En effet, Askeelad n'est pas un simple norvégien, sa mère est une princesse galloise enlevée par des vikings lors d'un assaut. De ce fait, il serait le descendant d'un empereur romain, croyant à la légende d'Avalon<sup>331</sup> et son véritable nom est Lucis Artorius Castus. Il parviendra à tuer le roi afin que le prince Knut monte sur le trône au péril de sa vie. Thorfinn arrive à la fin de cette scène, ne pouvant assouvir sa vengeance, il s'en prend au prince. Il s'agit ici des huit premiers tomes de la série, qui ne sont que le prologue<sup>332</sup>.

---

326 Kurokawa : Kurokawa est le label fondé en 2005 par Univers Poche dédié aux mangas (Editis). Grégoire Hellot, directeur de la collection propose des titres tels que *Fullmetal Alchemist*, *Pokémon*, *Magi The Labyrinth Of Magic*.

327 Tout comme l'œuvre de Kan Takahama dont nous avons parlé précédemment.

328 Askeelad : Signifie « le garçon de cendre en norvégien » est un personnage récurrent méprisé par ses frères dans les contes de ce pays. Dans le manga, il est le bâtard d'un chef viking et d'une princesse galloise kidnappée. Il travaille dans la suie d'où son surnom. Un jour il se fera remarquer par son père qui l'éduquera. Préparant sa vengeance, il l'assassine, fait accuser l'un des frères puis ramène sa mère dans son pays natal. Il recevra l'éducation du peuple Britanicus.

329 Thors était un légendaire guerrier viking de Jomsbord (Jomsviking). Il avait déserté son village et le champ de bataille car il avait découvert le véritable sens du mot « guerrier ». Askeelad a été payé pour le tuer car il était un traître auprès de sa tribu. De plus, il se sacrifie pour sauver l'équipage qui l'accompagne ainsi que son fils.

330 Sven Ier : Roi du Danemark de 986 à 1014. Dans le manga, il souhaite éliminer son fils Knut de façon discrète. C'est ainsi qu'Askeelad sauvera le prince et rentrera à son service pour l'aider dans son ascension au trône.

331 L'île d'Avalon est présente dans la légende arthurienne où le Roi Arthur est amené après sa dernière bataille. La légende veut que le roi reviendra un jour gouverner, Askeelad croit en cette légende et tente de trouver un « véritable roi » à l'image du Roi Arthur.

332 L'anime *Vinland Saga* est sorti en 2019, adapté par le studio d'animation japonais *Wit Studio*. Les 24 épisodes de la série sont le prologue du manga. Nous espérons une suite ainsi qu'un licenciement légal. De plus l'anime a gagné le



Figure 49 : Thorfinn en combat singulier contre un autre viking. Les Kôkasen rendent fluides l'action ainsi que les cases en diagonales.

Le récit est plein de rebondissements, les autres personnages sont mis tour à tour au premier plan à des moments clés de l'intrigue. L'évolution psychologique et physique est très bien retranscrites. L'histoire et les dessins retranscrivent les intrigues politiques, les complots, les stratégies et scènes de guerre violentes. La thématique du viol des femmes lorsque les viking envahissent les villages anglais est suggéré, ainsi que la thématique de l'esclavagisme. C'est d'ailleurs la suite de la vie de Thorfinn pour avoir tenté de tuer le prince Knut, il sera condamné à une vie de servitude dans un premier temps, puis son passé le ramènera sur les champs de bataille. Cependant Thorfinn a eu le temps d'évoluer psychologiquement, il est en quête de rédemption, du véritable sens du mot guerrier que prônait son père avant de mourir, ainsi que de la terre promise, le Vinland<sup>333</sup>. Le mangaka a très bien exploité le terme « saga <sup>334</sup> » dans sa série.

Le trait de l'auteur gagne en intensité et en précision au fil des tomes. Effectivement, les graphismes de *Vinland Saga* sont clairs ainsi que réalistes dans les décors et sur le physiques des personnages. Même dans les scènes d'actions les traits de mouvement ne gâchent pas le dessin, bien au contraire. Le lecteur peut constater que le mangaka s'est bien documenté sur l'époque médiévale. Le travail des détails du décor, des bateaux, des costumes se ressent dans la lecture. Si un tel travail est possible c'est parce qu' Yukimura Makoto a plusieurs assistants. Le découpage<sup>335</sup> du manga est varié, contrairement aux précédentes œuvres présentées. Il y a une découpe en diagonale pour les scène d'action ce qui rythme le manga<sup>336</sup>. Des notes historiques sont disséminées dans le volume lorsque c'est nécessaire. A la fin des tomes, le lecteur retrouve des détails historiques comme la carte pour suivre le voyage de Thorfinn, le plan de construction d'une maison viking. Les premières pages sont aussi en couleurs et les ouvrages possèdent une couverture en vernis sélectif. Le manga a également reçu le prix du Manga décerné lors de la 13<sup>ème</sup> édition de Japan Media Arts Festival.

prix du Meilleur Drame des *Crunchyroll Awards*, bien qu'il aurait du gagné également le prix du Meilleur antagoniste.

333 Vinland : Nom donné par un viking islandais Leif Erikson autour de l'an 1000, qui serait le continent américain de nos jours. Ce personnage est présent dans le manga sous les traits d'un homme de trente ans, racontant ses histoires à Thorfinn en Islande.

334 Saga : Terme désignant un genre littéraire développé en Islande médiéval.

335 Découpage : Terme utilisé en dessin pour définir l'agencement des cases dans un manga.

336 Ce type de découpage provient des codes du shōnen. L'œuvre est trop violente pour intégrer la catégorie shōnen à cause des effusions de sang et, ou des découpages de têtes.

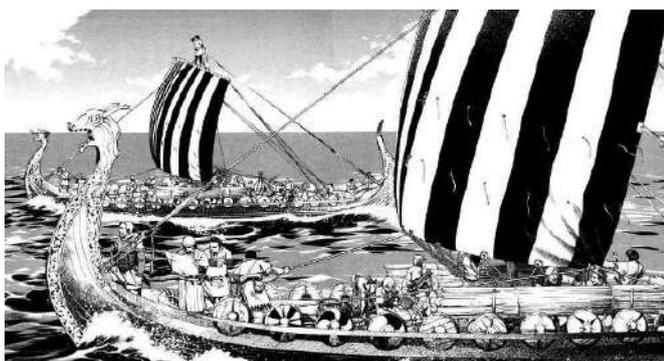


Figure 50 : Sur cette planche, les détails des boucliers et drakkars viking.



Figure 51 : Askeelad qui décapite le roi Sven dans le Tome 8 marquant la fin du prologue.

Nous pouvons donc constater que le *seinen* s’empare de plusieurs thématiques que le *shōnen* peut parfois aborder telles que la guerre ou la vengeance. La différence s’effectue dans les scènes, si le *shōnen* ne montre pas de la mort de façon explicite avec des personnages inertes les yeux fermés, sans traces de sang, le *seinen* lui ne se prive pas d’être explicite et va avoir tendance à glisser vers des trames narratives sanglantes ajoutant à cela de l’horreur et/ou de la *dark fantasy* ou encore se dirigeant vers le *thriller psychologique*<sup>337</sup>. Pour découvrir ces thématiques, nous avons décidé de promouvoir la maison d’édition Ki-oon qui possède une grande diversité de mangas dans cette ligne éditoriale.

#### **Le *seinen* : Thriller et horreur.**

La maison d’édition Ki-oon est une maison d’édition française spécialisée dans le manga, fondée en 2003 par Céline Pournin et Ahmed Ange qui se sont connus à l’université<sup>338</sup>. Tous deux passionnés par le pays du Soleil Levant, ils montent cette entreprise, Ki-oon venant d’ailleurs de l’onomatopée japonaise du cœur qui bat en sortant des personnages japonais. En 2004 la maison d’édition présente son premier manga *,Element Line*, un *shōnen*, puis un one shot, *Duds Hunt*, de Tetsuya Tsutsui. Quatre ans plus tard, le duo fondateur peut se verser un salaire et embaucher leur premier employé dans l’entreprise. Aujourd’hui d’ailleurs sur le réseau social Instagram, le community manager<sup>339</sup> répond aux questions des abonnés, il explique entre autres que la maison d’édition ne peut pas prendre à charge des stagiaires ou des employés car ils sont au complet et n’ont pas le temps de former quelqu’un. En 2010, Ki-oon devient un éditeur indépendant important sur le marché économique du manga en France. En 2012 la collection du catalogue s’agrandit avec *Latitudes*<sup>340</sup> au grand format.

337 Thriller psychologique : Sous-genre du thriller où le conflit entre les différents protagonistes est mental et émotionnel.

338 Ki-oon, les nouveaux rois du manga, Le Figaro, Chloé Woitier, 12 août 2019 <https://www.lefigaro.fr/conjoncture/ki-oon-les-nouveaux-rois-du-manga-20190811> consulté le 05/05/2020.

339 Community Manager ou C.M : Il a pour mission de développer la présence de l’organisme sur les réseaux sociaux et de répondre aux abonnés, mettre l’actualité en ligne. Je remercie le C.M d’avoir répondu à mes questions.

340 Article sur le site de Ki-oon <http://www.ki-oon.com/news/33-latitudes-la-collection-grand-format-ki-oon.html>

« Celle-ci proposera en majorité des *seinen* dans un format 17 x 24 cm et aura pour objectif de vous faire découvrir des titres aux thématiques et au traitement ambitieux... » Ce sont deux rééditions de séries de Kaoru Mori qui inaugureront le lancement de la collection le 25 octobre prochain ! Vous pourrez ainsi découvrir, redécouvrir, ou faire découvrir *Bride Stories*, une épopée au cœur de l'Asie centrale, récompensée en début d'année par le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême. Et ce n'est pas tout ! *Emma*, le premier titre de Kaoru Mori, revient également dans une toute nouvelle édition double qui fera honneur à ce magnifique tableau de la société britannique du XIX<sup>e</sup> siècle au travers d'une histoire d'amour impossible ! »

Pour les dix ans de la maison d'édition, cette dernière change les logos de son catalogue avec un code couleur spécifique pour chaque collection : *Kids*<sup>341</sup> en vert, *shōnen* en orange, *shōjo* en rose, et *seinen* en bleu foncé. En 2017, Ki-oon inaugure sa nouvelle collection « *Kizuna*<sup>342</sup> » avec trois titres phares : *Reine d'Égypte* dont nous avons parlé précédemment, *Hanada le garnement* un manga tranche de vie humoristique et *Isabella Bird*, une femme exploratrice dans le Japon du XIX<sup>e</sup> Siècle.

« «Kizuna», c'est le lien, la force d'attraction qui relie les gens et les choses entre eux. C'est un des mots les plus importants de la langue japonaise. C'est ce «kizuna» que Ki-oon veut susciter entre des lecteurs de tous horizons et de tous âges, au travers d'œuvres à vocation universelle. Homme ou femme, jeune ou moins jeune... quelle que soit son histoire personnelle, chacun trouvera dans les titres de la collection *Kizuna* de quoi nourrir sa curiosité et son imaginaire ! Ki-oon a souvent eu l'ambition de fédérer plusieurs générations de lecteurs avec des séries tout public telles que *Bride Stories*, *Sous un rayon de soleil* ou plus récemment *Père & Fils*. Jusqu'à présent, elles étaient souvent placées dans la catégorie *seinen* – l'étiquette qui leur était attribuée au Japon à l'origine. Cependant, les retours enthousiastes de lecteurs de tous bords, enfants, adolescents, adultes, amateurs ou non de manga, nous ont depuis longtemps montré que cette catégorisation pouvait se révéler réductrice. »

En 2018, la maison d'édition lance son magazine de prépublication annuel destiné à présenter ses créations originales, *Ki-oon Mag*. Lorsque nous sommes allés sur leur site internet, nous nous sommes aperçus sur la page d'accueil que la maison d'édition réalisait des vidéos animées par le biais d'extraits de mangas. Ce procédé d'image animée est très intéressant pour la promotion d'une œuvre. Nous avons également constaté que la maison d'édition proposait plutôt du *shōnen* et du *seinen* que du *shōjo*, c'est d'ailleurs les séries les plus populaires dans ces genres qui sont présentées dans la rubrique « catalogue.<sup>343</sup>»



Figure 52 : Sous-collection Kizuna de la maison d'édition Ki-oon.



Figure 53 : Les mangas de la nouvelle collection Latitude.



Figure 54 : Ki-oon pour ses dix ans a refait ses logos.

341 Kids : Représente la ligne éditoriale au Japon du genre Kodomo, ligne éditoriale pour les enfants de 4 à 9 ans.

<https://www.manga-news.com/index.php/actus/2013/12/05/Ki-oon-change-de-look-en-2014> consulté le 05/05/2020.

342 Article sur le site de Ki-oon : <http://www.ki-oon.com/news/313-nouvelle-collection-pour-le-catalogue-ki-oon.html>

343 Site de la maison d'édition <http://www.ki-oon.com/catalogue.html>. Les articles ont été consultés le 6/05/2020.

Comme nous l'avons dit précédemment, nous avons choisis deux mangas de cette maison d'édition dans son catalogue *seinen* : *Erased* et *Re/Member*. L'un est un thriller psychologique et l'autre exploite de thème de l'horreur, nous allons commencer par le thriller.

*Erased* est un *seinen* de Kei Sanbe<sup>344</sup>, pré-publié dans le *Young Ace*, il s'agit de magazine de prépublication mensuelle de type *seinen*, de l'éditeur japonais Kadowa Shoten créer en 1945. La série est éditée entre 2012 et 2016, elle comporte huit volumes. La version française est éditée par Ki-oon en 2014. Une adaptation en anime est produite par le studio A-1 Pictures<sup>345</sup> et est diffusée en 2016 sur la plateforme de simulcast Wakanim<sup>346</sup>.

Nous sommes en 2006, et nous suivons la vie de Satoru Fujinuma, un mangaka qui n'arrive pas à faire décoller sa carrière. Il s'accroche malgré tout à son rêve et donc pour arrondir ses fins de mois, il travaille comme livreur de pizzas à mi-temps. Réservé, le protagoniste ne s'ouvre pas au monde qui l'entoure et au premier abord, c'est un jeune homme sans histoire. Cependant à chaque fois qu'une catastrophe se profile alors qu'il est à proximité, Satoru revient dans le passé d'une à cinq minutes. Cela se produit autant de fois que nécessaire pour qu'il analyse la situation et détermine quel est le danger. L'une de ces « rediffusion » de son enfance l'envoie à l'hôpital. Cette dernière a réveillé en lui des souvenirs enfouis, notamment le visage d'une petite fille qui était avec lui à l'école primaire. Il comprend vite qu'il avait tout fait pour l'oublier, qu'il y avait sans doute une bonne raison, mais la machine est désormais enclenchée. Il va devoir fouiller dans sa mémoire pour se souvenir. Surtout que son passé et le présent sont bien plus liés qu'il ne pourrait l'imaginer. En effet, cette possibilité de remonter dans le temps lui permettra d'arrêter un criminel qui avait enlevé et assassiné ses camarades dont la jeune fille qu'il avait « effacé » de sa mémoire.

Le titre « *Erased*<sup>347</sup> », signifie effacé, représentant la mémoire effacée du protagoniste. Le titre est donc le seuil de la porte d'entrée de la thématique du thriller psychologique, il en va de même pour la couverture. Bien que la couleur soit blanche comme la neige, nous savons qu'elle sera teintée de rouge en progressant dans l'intrigue, de plus l'information écrite en rouge est parlante : « Réparer les tragédies du passé. Réécrire le présent. Découvrez *Erased*, le thriller temporel de Kei Sanbe. »

Effectivement, le flash-back est un exercice bien plus complexe à manier qu'il n'y paraît. Ce n'est pas juste une question de réaliser des sauts temporels entre le passé le présent, mais de raconter plusieurs présent, de les lier entre eux d'une manière efficace et fluide. Kei Sanbe nous glisse à chaque fois des éléments qui enrichiront l'intrigue de manière subtile. Dans un récit narratif,

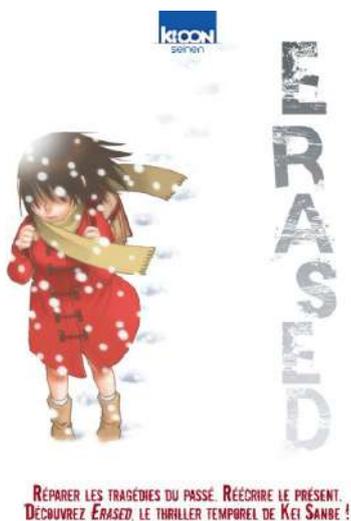


Figure 55 : Couverture du Tome 1.

344 Kei Sanbe : Mangaka connu pour œuvres basées sur des intrigues comme *Echoes* (2017) chez Ki-oon ou d'énigmes comme *Puzzle* (2007).

345 A-1 Picture : Studio d'animation japonaise de la filiale Aniplex fondé en 2005.

346 Wakanim : Plateforme de simulcast d'anime fondée en 2009, appartenant à Fun Animation.

347 *Erased* : Signifie en anglais « effacé », ce que réalise le protagoniste avec sa mémoire et une partie de sa vie.

le dosage des flash-back est complexe pourtant, il s'agit des fondamentaux de toute son histoire et ce procédé est exécuté à la perfection.

Chaque passage de flash-back sur des planches noires<sup>348</sup>, nous éclaire un peu plus sur les intrigues complexes et particulièrement riches de l'œuvre. Au fur et à mesure que le récit gagne en intensité, il devient de plus en plus sombre. Autant visuellement que dans le ton narratif, il y a une vraie lumière qui se dégage des premières pages du manga, mais peu à peu le lecteur plonge dans la noirceur. En effet, Satoru revit ses souvenirs d'enfance d'une manière assez violente : l'innocence de l'enfance a laissé place au regard d'adulte. A chaque saut dans le temps, il conserve ses souvenirs d'antan. Nous avons là un protagoniste qui possède un physique de sept ans mais qui a la mentalité d'une personne de 23 ans. De ce fait il se rend plus vite compte de l'atmosphère qui l'entoure. Effectivement les silences et « les non-dits des grands<sup>349</sup> », prennent tout à coup une autre dimension. La vie du protagoniste adulte s'assombrit elle aussi progressivement, car ces recherches ne passeront pas inaperçues.

Kei Sanbe prend également son temps pour développer et rendre particulièrement attachants ses personnages. Si les personnages de la mère de Satoru ou Airi, la lycéenne qui travaille avec lui dans le présent, sont racontés avec une mise à distance, les personnages secondaires du passé sont plus proche du lecteur. Comme le protagoniste s'interroge beaucoup sur ses relations avec le monde qui l'entoure, les agissements des uns et des autres, sont plus perceptibles à force de remonter dans le temps. De plus, les questionnements du héros en voix-off, se mêlent agréablement au récit le rendant plein de doute et de contradictions. Par un procédé stylistique, le mangaka utilise des phylactères spécifiques hachurés<sup>350</sup> de noirs pour transmettre une angoisse palpable au lecteur. Si les planches ont un petit côté statique, dû à la non présence des *Kōkase*n (sur les vêtements et les cheveux qui restent immobiles), les traits du mangaka restent intenses. La mise en scène est réussie, riche en détail et le dessin amène l'attention sur des éléments particulièrement importants car les histoires sont basées sur les secrets. La couleur noir est un élément important dans le dessin, les pages ainsi que dans l'histoire. Ces nuances de noir donnent des ombres profondes, intensifient l'obscurité et les souvenirs troubles. L'œuvre est un très bon *thriller psychologique* qui jongle intelligemment avec la notion de temps et de rythme. Le lecteur voit le temps qui passe réellement et le fil des souvenirs du protagonistes qui se déroule tel un film. Comme si le présent allait dans deux directions en même temps, en arrière et en avant.

---

348 Les flash-back sont dessinés sur des planches au fond noir, contrairement au présent qui sont sur un fond blanc.

349 Petit, le protagoniste ne se rendait pas compte que son amie était maltraitée, battue par ses parents, ce que les adultes savaient.

350 Les phylactères représentent les pensées que le personnage se dit à lui-même. Ce procédé graphique possède un nom mais nous ne l'avons pas trouvé.

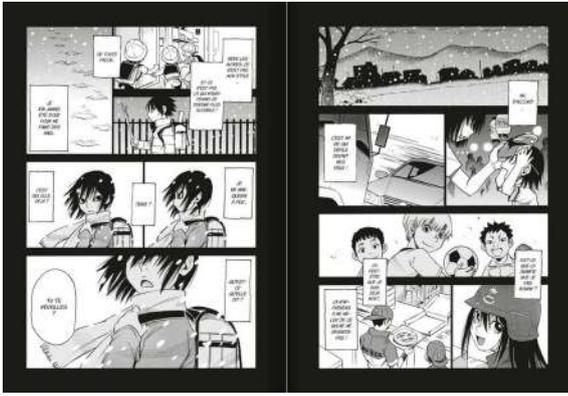


Figure 56 : Flash-back du protagoniste sur fond noir.



Figure 57 : Phylactères normaux quand le personnage parle et phylactères noirs quand il se parle.

Le *thriller* est un genre littéraire anglais développé entre le XIX et le XX<sup>ème</sup> Siècle, utilisant le suspense ou la tension narrative provoque une sorte de malaise afin de le tenir le lecteur en haleine jusqu'à la fin du dénouement de l'intrigue. Cette tension ou ce sentiment de peur se crée à l'idée de savoir ce qu'il pourrait arriver aux personnes dans la suite du récit. Dans *Erased*, le héros doit contrecarrer les plans d'un ennemi et découvrir l'identité du criminel. Le crime s'est déroulé au début ou avant le début de l'histoire principale. Ce thriller fait également partie de la catégorie fantastique, puisque le protagoniste est doté de pouvoirs surnaturels. L'œuvre est aussi un thriller psychologique, parce qu'il y a un conflit mental et émotionnel chez les différents personnages. De plus, ce conflit est présent chez le protagoniste qui voyage dans le temps.

La mode de l'irrationnel offre aux mangakas une liberté de création graphique et narrative fort commode dans le *seinen*. Les divinités du folklore japonais, les légendes chinoises et les mythologies du monde entier, de la Grèce Antique à l'Inde en passant par le Walhalla germanique, constituent une mine inépuisable de personnages et de scénarios tout prêts. Ces divinités et mythes apparaissent dans le *seinen* par le biais de l'horreur et de la *dark fantasy*. L'horreur japonais est souvent une représentation féminine. Généralement, on peut retrouver des personnages comme la mère mortellement abusive ou la femme éconduite perdue dans sa folie obsessionnelle. La violation sacrilège de l'interdit, alimente le genre de l'horreur dont les femmes sont les protagonistes les plus redoutées. Au Japon, la femme fait peur depuis la nuit des temps. Avec les fantômes, elle est l'un des personnages les plus familiers des contes horribles du folklore japonais compilés par Lafcadio Hearn (1850-1904)<sup>351</sup>. Dans l'ère Meiji, la fonction première des femmes et de gérer la famille en tant que bonne épouse et bonne mère. De ce fait, tout ce qui brise cet équilibre peut donc apparaître comme une transgression presque aussi redoutable que le meurtre, générée par la femme<sup>352</sup>. Les spécialistes du genre historique peuvent développer des séries avec des thématiques allant des revenants aux héros et guerriers immortels maudits, c'est le cas de notre œuvre.

351 Lafcadio Hearn (1850-1904) : Écrivain irlandais qui prit la nationalité japonaise sous le nom de Yakumo Koizumi. Le mythe le plus célèbre étant la déesse des origines : Izanami. Son frère Izanagi descend la chercher aux enfers la trouvant en décomposition. S'il veut la ramener d'entre les morts, il ne doit pas se retrouver. Règle qu'il enfreindra, il sera poursuivie par sa sœur dans les enfers tel un esprit vengeur.

352 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 198-199.

*Re/Member* est un roman de Welzad, a été réadapté en manga dessiné par Katsutoshi Murase, pré-publié en 2014 par Shueisha, il sera édité en 2016 par Ki-oon. Le manga comprend dix-sept volumes et est terminé. L'horreur est un genre littéraire s'inscrivant dans le registre de la peur et met souvent en scène des phénomènes surnaturels. Angoisse et effroi seront au rendez-vous dans ce manga.

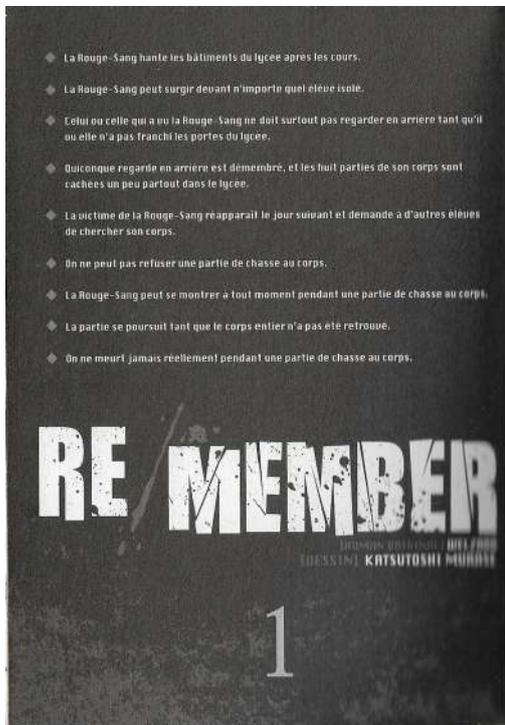


Figure 58 : Les règles de la chasse au trésor macabre, et la première page du Tome 1.

Nous suivons la journée typique de six lycéens, qui voient leur vie basculer dans l'horreur, le jour où Haruka leur amie en commun s'approche d'eux en leur demandant de retrouver les parties de son corps disséminé dans le lycée. Ainsi commence le jeu et maléfice de la Rouge-Sang, légende urbaine du lycée. Cette créature surnaturelle hanterait les couloirs de l'établissement sous les traits d'une jeune fille, couverture du sang de ses victimes. Chaque nuit les six protagonistes sont invoqués au lycée afin de poursuivre cette chasse au trésor macabre. Le maléfice sera levée lorsque tout les morceaux du corps seront retrouvés. Chaque jour, ils reviendront à la même date que la veille, autrement dit, ils peuvent revivre ce cauchemar pendant des années sans limite de temps. Pour corser la chasse, la Rouge-Sang arpente les couloirs de l'école, chantant une comptine macabre. Son unique but est de teinter sa robe du sang de ses victimes, elle possède une force physique et une endurance surnaturelle. Plusieurs règles sont importantes dans ce « *survival game*<sup>353</sup> », si par exemple le participant se retourne après avoir vu la Rouge-Sang, elle se téléporte devant lui. Si les participants meurent la nuit, ils ne meurent pas définitivement, cependant ils ressentent la douleur physique. Coincés dans cette boucle temporelle, le jour les protagonistes chercheront à résoudre le mystère autour de ce monstre ainsi que la personne qui leur indique la position de la créature dans la partie la nuit. Cette Rouge-Sang est inspirée du plus vieux mythe du Japon, Sadako<sup>354</sup>, celui d'*onryo*<sup>355</sup> ou « l'esprit vengeur ». Les *onryo* sont les âmes des défunts, principalement des femmes, dont la mort fut violente. Elles sont souvent représentées avec le teint pale, les longs cheveux noirs et une robe blanche, notamment dans le film *Ring*<sup>356</sup>.

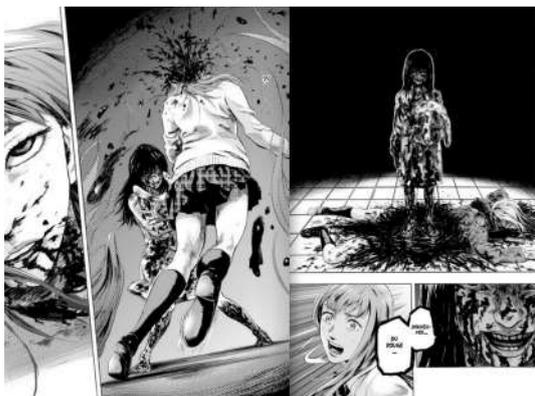


Figure 59 : Double planche sanglante de l'apparition de la Rouge-Sang éliminant l'une des protagonistes.

353 Survival Game : Terme provenant de l'anglais, signifiant « jeu de survie ». Les héros mettent leurs vie en jeu.

354 Sadako, jeune femme a refusé les avances d'un samouraï. Il l'a découpé en morceaux et jeta son corps dans un puits. Depuis elle hante les lieux et se venge en attrapant ses victimes dans le puits.

355 *Onryo* (怨霊) : Terme signifiant esprit vengeur, il s'agit d'une divinité capable de causer des catastrophes naturelles, ou exercer une vengeance pour réparer les torts reçus de son vivant.

356 *Ring* : Film d'horreur japonais de 1998 réalisé par Hideo Nakata. La fameuse scène d'une jeune fille sortant de la télé provient de celui-ci.

## La pornographie : *Hentai* et *ladies comics*.

Provenant des anciens textes et croyances shinto<sup>357</sup>, la pornographie ressuscite par le biais de la tradition paysanne de la sexualité débridée et des rites phalliques. Effectivement, dans des villages reculés, les femmes se chargent encore rituellement de l'initiation des adolescents en prélude lors des *matsuri*<sup>358</sup> orgiaques. Les jeunes citadins y redécouvrent l'esprit du vieux Japon en s'unissant aux jolies servantes des kamis locaux. Depuis des siècles la civilisation japonaise cultive l'art érotique et ne le culpabilise pas, en témoignent, entre autres, les « rouleaux d'initiation » de l'époque Heian (794-1185) et plus tard les fameuses estampes érotiques *Shunga*<sup>359</sup>, dont l'âge d'or se situe à l'époque d'Edo (1600-1868). Avec le début de la modernisation et l'ouverture de ses frontières au milieu du XIX<sup>ème</sup> Siècle, le Japon connut une normalisation des mœurs à bien des égards comparables à celle de l'Europe à la même époque. Le pouvoir s'efforça de faire prévaloir l'« hygiénisme morale », prônant la sexualité matrimoniale. En effet, une rupture se produisit à partir de la défaite de 1945 : une nouvelle conception du mariage et du couple, vit le jour en conséquence du principe d'égalité des sexes reconnu par la Constitution<sup>360</sup>. Le gouvernement proposa certaines mesures morales pour combattre la prostitution avec la fermeture des quartiers de plaisir en 1958. La prostitution est devenue illégale au Japon par la loi du 1er Avril 1957. De plus, des lois spéciales sur la prostitution des mineurs ont été mises en place progressivement durant les années 1980<sup>361</sup>. De ce fait, dans les écoles naît l'enseignement d'une nouvelle morale, le *junketsu*<sup>362</sup>, mettant l'accent sur la virginité des jeunes filles avant le mariage. Ce programme a été violemment critiqué par les féministes des années 1960 qui y voyaient une discrimination car, seules les filles étaient tenues à la virginité<sup>363</sup>.

Suite à ces événements historiques, la vision de la sexualité devient paradoxale au Japon. En effet, si quelques fois les scènes sexuelles sont dures, sadiques, complaisantes, déviantes ou déclinent toutes les perversions, il persiste quelques règles à ne pas enfreindre sous peine de censure. Les organes génitaux et les poils pubiens ne peuvent être représentés. Les dessinateurs ont appris à contourner cette politique de censure en substituant la suggestion à la représentation directe. A l'aide de métaphores et autres artifices, ils réussissent à symboliser l'acte sexuel simplement de façon évocatrice. Ainsi, on peut voir des silhouettes de phallus en érection apparaître dans les pantalons, des monstres agitant leur tentacules suggestifs. Dans les *shōnen* par exemple, les personnages pervers ont tendance à saigner du nez à la vue d'une forte poitrine, ce qui symbolise une excitation sexuelle suggestive.

---

357 Shinto : Ensemble de croyances datant de l'histoire ancienne du Japon, reconnue comme une religion.

358 *Matsuri* : Festivals et fêtes populaires japonaises, liés à la célébration religieuse.

359 *Shunga* : Gravures japonaises érotiques du style Ukiyo-e. Ce terme signifie littéralement : « image du printemps », euphémisme pour faire référence à l'acte sexuel.

360 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 103.

361 Suite à la pratique de l'Eno Kosai (service de charme), l'état a imposé certaines lois. Les jeunes japonaises vendaient leurs services pour se payer des études.

362 *Junketsu* : Terme signifiant la chasteté, des cours étaient donnés aux jeunes japonaises pour conserver leurs virginités.

363 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 105.

Le manga pornographique<sup>364</sup> est comptabilisé comme étant la troisième catégorie, aux côtés des magazines consacrés aux divertissements populaires, tels que le *pachinko* et le *mah-jong*<sup>365</sup>. Ce marché aux mains d'une trentaine de petits éditeurs, constitue un enjeu économique non négligeable. Sur les 300 magazines publiés pour le lectorat masculin entre 1975 et 1995, la moitié relevait de la troisième catégorie. Ce foisonnement du sexe dans tout ses états est très probablement lié aux deux crises qui ébranlent le Japon contemporain. La crise économique, qui a libéré l'hédonisme refoulé par la société de contraintes et la crise démographique. Dans un pays qui devrait avoir perdu 10 millions d'habitants en 2025, faire des enfants devient une question de survie nationale. Enseigner aux jeunes les bases de l'amour physique d'une manière claire et amusante, rentre peu à peu dans les genres du manga. Promouvoir par tous les moyens l'acte de la chair, peut être considéré comme une œuvre de salut public. Quitte à courir sur les brisées de la vieille et franche pornographie qui, forte d'une longue tradition illustrée par les « images de printemps » et l'*ero-guro*<sup>366</sup> de l'ère Meiji, constitue une part de la production de la bande dessinée japonaise.

Dans les petits magazines, les dessinateurs avaient une grande liberté à condition de donner au lecteur ce qu'il attendait. Au début des années 1970, l'*ero geika*<sup>367</sup> est un ensemble de combinaisons multiples de l'érotisme hard avec l'humour, des séries historiques, du manga d'arts martiaux ou encore le fantastique, qui permet de multiplier les figures inédites. Ainsi ces métissages multiples confèrent à ce que l'on hésite dès lors à qualifier de « pornographie » une variété et une profondeur qui en font beaucoup plus que ce que l'on stigmatise chez nous en Occident. Dans les années 1980 à 1990, les genres continuent d'enrichir les univers de fiction dans l'érotique/pornographique. De multiples déclinaisons nouvelles et un vocabulaire de plus en plus spécialisé permette de les distinguer. Celles qui attirent le plus d'attention sont le *boys love*<sup>368</sup> et le *lolicon*.

Le *lolicon* et le *kawaii*, sont apparus en 1985 avec *Manga Burriko*, premier magazine spécialisé dans les héroïnes d'apparences très jeunes à l'innocence aguicheuse, a bientôt nourri une trentaine de publications dont les titres – *Candy*, *Lollipop*, *Lemon*, *Angel*, *Papipo* – effleurent la pédophilie<sup>369</sup>. Les grands éditeurs commencent à s'intéresser à ce marché. Les trois grands publient du *boys love* soft, et leurs titres *seinen* flirtent volontiers avec ceux du *lolicon*, à l'exemple d'*Afternoon* pré-publié chez Kôdansha, dont nombre de séries jouent sur l'érotisme des filles prépubères, et qui sont dessinées par des auteurs qui ont appris le

364 Le manga pornographique appelé durant les années 1945-1980 : *kannô manga* ou *ero-geika*. Le terme a changé au fil des années et thématiques abordées dedans.

365 Pachinko : croisement entre une machine à argent et un flipper. Mah-jong : Jeu chinois composé de tuiles. Les deux jeux sont des jeux d'argent et de paris.

366 *Ero-guro* : Terme signifiant « érotisme grotesque ». Ce genre s'est épanoui dans le contexte libéral de l'ère Taisho et aura une descendance productive. Dans les années 1920, une dizaine de magazines font leurs fonds de commerce des déviances sexuelles petites et grandes, avant que le régime militariste n'étouffe ce genre trop décadent.

367 *Ero-geika* : Terme employé dans Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p287, pour désigner la pornographie des années 1968.

368 *Boy's Love* : Terme pour désigner une romance sexuelle entre deux garçons ressemblant à des « bishōnen », beaux garçons efféminés.

369 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 289.

métier, dans les fanzines semi-pornographiques. A nouveau, les parents s'alarment de voir collégiens et jeunes lycéens des deux sexes dévorer les magazines destinés à leurs aînés, ou abondent les séries osées. La politique de censure du comité ethnique de l'association japonaise des éditeurs de magazine permet de respecter certaines limites de la morale. Les dessins et les histoires sont le plus irréels possible, ainsi le passage à l'acte est restreint, le désir d'imitation étant chassé. L'univers de la bande dessinée destiné aux jeunes adultes est un monde de fantasmes dans lequel les jeunes peuvent oublier leurs problèmes et leurs frustrations.

Aujourd'hui le genre pornographique en France est nommé *hentai*<sup>370</sup>, il représente les interactions hétérosexuelles lorsqu'il est destiné aux hommes. Suite à l'importation de ce mot, les français se sont également approprié un deuxième terme, *ecchi*<sup>371</sup>, qui désigne un manga à connotation sexuelle. Au Japon, ce terme est utilisé lorsque, par exemple, une fille voit sa jupe être soulevée ou que des petites culottes apparaissent à l'image. De ce fait, ce genre est l'opposé de celui du hentai. Effectivement ce dernier, montre explicitement les scènes pornographiques et se focalise sur les fétiches sexuels. Le lecteur peut parcourir divers univers comme nous l'avons dit précédemment composés de femmes à forte poitrine<sup>372</sup>, le *lolicon*, le *harem*<sup>373</sup>, l'*inceste*, le *kemonomimi*<sup>374</sup> et tant d'autres.



Figure 60 : Couverture du Tome 1 de Prison School, très érotisée.

*Prison School* est un manga d'Akira Hiramoto, parodie incluant le thème de l'*ecchi* pré-publié chez Kodansha (entre 2011 et 2017) au Japon et chez Soleil Productions<sup>375</sup> depuis 2014. L'histoire se déroule dans une école très stricte réservée aux filles. L'établissement change sa politique scolaire et autorise cinq garçons à venir étudier. Après une tentative de voyeurisme raté, les cinq garçons pervers se retrouvent enfermés dans une prison par les filles membre du bureau des élèves. Jupes courtes, petites culottes et fortes poitrines, ainsi que sadisme, puisque les filles maltraitent les garçons à coup de cravache, seront à l'honneur dans ce manga, quelque peu décalé. La maison d'édition a noté la mention « public averti » sur la couverture, afin de ne pas le mettre dans les mains de tous.

370 *Hentai* : série érotico-pornographique destinée aux adultes. Le surréalisme et la littérature fantastique se mêlent dans l'intrigue permettant la déviance sexuelle. Ce genre connaît un grand succès au Japon. Au départ ce terme signifiait : « transformation, métamorphose ». Actuellement ce genre aborde également le sadisme, le viol, l'inceste...

371 *Ecchi* : Terme signifiait « indécent, lubrique », il est utilisé avec une connotation sexuelle pouvant avoir le sens de « sexe ou pornographique ». Ce genre est présent dans les *ecchi dôjinshi*, fanzines constituant également un haut lieu de la production pornographique, le plus souvent sous forme de parodie des séries à succès. Ils publient du *boys love*, du *lolicon* et du *kawaii*.

372 *Bakunyu* : Terme désignant des femmes à fortes poitrines.

373 *Harem* : Terme désignant la relation d'un individu avec plusieurs partenaires consentants ou consentantes du sexe opposé.

374 *Kemonomimi* : Terme représentant des personnages avec des attributs d'animaux (oreilles, queues...) Ce style a été hérité des contes entre les divinités animales et les servantes ou jeunes filles kidnappées, violées dans les mythes.

375 Soleil Production : est une maison d'édition spécialisée dans la B.D créée en 1989 par Mourad Boudjellad (dirigeant sportif et homme d'affaire). Depuis 2011, la Soleil Production a rejoint le groupe Delcourt.

Il semble important de préciser que la pornographie n'est pas dédiée qu'aux hommes, mais également aux femmes. Celle-ci compte pour environ 20 % des séries publiées dans des *ladies comics*, basées sur des romances, des mélodrames familiaux et des séries traitant de la condition et des carrières féminines. Le play-boy expert, l'étudiant désireux de découvrir les choses de la vie, le voisin malin, le livreur vigoureux et autres plombiers de passage, providences de l'épouse délaissée, sont des personnages récurrents. S'il peut arriver que les protagonistes prennent les choses en main, nombre de dessinatrices les dépeignent malheureusement tout comme leurs collègues masculin, en victimes consentantes qui n'accèdent jamais véritablement au plaisir ou à l'orgasme. S'il est vrai que la condition des femmes japonaises a évolué au sein des ménages et dans la vie active, dans l'après-guerre, elle n'a pas évolué ici. On ne peut que s'interroger sur le fait que la pornographie soit presque aussi brutale que celle destinée aux hommes. Pourquoi donc, l'héroïne se retrouve-t-elle si souvent dans le rôle de la victime ? Serait-ce parce que, si les dessinateurs des *ladies comics* sont souvent des dessinatrices, leurs éditeurs restent des hommes ? Il est vrai que ce genre en France est un marché peu exploité.

#### *Yaoi ou boy's love et Yuri ou girl's love.*

Dans les années 1980, le Comic Market plus connu sur le nom de Comiket, a donné à l'univers du manga amateurs, les *dojinshis* à caractères sexuels, une structure solide et une visibilité croissante au milieu des années 1990. Près de 50 000 clubs et groupes de dessinateur se disputaient les 16 000 stands. En 2008, l'évènement accueillait 510 000 visiteurs, ce qui en faisait la plus grande manifestation régulière organisée dans le monde par une association sur des manga portant sur la thématique du sexe<sup>376</sup>. Le développement des technologies de reproduction, très bon marché, a permis aux amateurs d'imprimer et de diffuser largement leurs œuvres. D'ailleurs certains en vivent aussi bien que les professionnels, et peuvent le devenir. Dans cette sous-catégorie il n'y a aucune limite, on peut trouver de la romance soft comme des thématiques indécentes et il n'y a surtout pas de censure. Actuellement, il y a 35 000 exposants et 750 000 personnes qui se déplacent pour cet évènement qui a lieu deux fois par an<sup>377</sup>. Il s'étale sur quatre jours qui présentent : le *hentai* et le *ecchi*, les *ladies comics*, le *yaoi* et le *yuri*. Dans cet évènement, en dehors des magazines qui sont vendus, il y a des objets à caractères sexuelles comme les fameux tapis de souris avec des repose-poignet en forme seins, les taies d'oreiller avec le personnage dénudé dessus. D'après les œuvres de Jean-Marie Bouissou et Chrysoline Canivet-Fovez, les personnes allant à cette convention et participant à l'expansion du *lolicon*<sup>378</sup> et du fétichisme des autres genres sont des *otakus*.

Il faut préciser que la définition d'*otaku* entre les œuvres des deux auteurs, l'importation du mot dans la culture française et celle qui est utilisé aujourd'hui au Japon est grandement différente.

---

376 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, , p291.

377 Vidéo : *Les otaku au Japon (aidez-moi à comprendre)* de Tev – Ici Japon, <https://www.youtube.com/watch?v=ypXZxFHR6Zw&t=1294s> consulté le 22/05/2020.

378 Lolicon : Abréviation de Lolita complex désignant la fascination pour les jeunes adolescentes et qui renvoie au chef-d'œuvre littéraire de Vladimir Nabokov, *Lolita*, publié en 1995.

« *Otaku* : Personne en marge de la société, ne communiquant que par Internet, qui reste enfermé chez lui en accumulant de quoi satisfaire sa passion.  
*Otaku* : Fan dont la passion pour une forme quelconque de la culture populaire peut revêtir un aspect professionnel.<sup>379</sup> »

Les deux auteurs ont une vision négative sur l'*otaku*, l'une d'elle est trop précise n'englobant tous les *otaku* mais une seule catégorie. Quand à l'autre, elle est trop large ne précisant pas la forme que cette passion peut prendre.

« Qu'est ce qu'un *otaku* ? La définition d'un *otaku* ne sera pas la même qu'en Occident qu'au Japon. En plus, c'est une définition qui évolue dans le temps et cela ne concerne pas une personne mais plusieurs groupes différents. En Occident quand on parle des *otaku*, on fait référence à ceux qui aiment les animes, les mangas, les jeux vidéos ou la culture japonaise. Au Japon avant elles étaient la même, mais aujourd'hui cela n'est plus aussi vrai. Au Japon, le terme *otaku* désigne une personne passionnée d'un sujet ou qui s'y connaît plutôt dans un domaine. Maintenant c'est devenu un trait de personnalité, un mode de vie et non plus une sous-culture. L'image des *otaku* a évolué, ils font tourner l'économie. Avoir une passion, c'est quelque chose de sein. On imagine les *otaku* dans une chambre sale, avec des débris mais en réalité, ils sont très propres.<sup>380</sup> »



Figure 61 : Couverture du magazine June.

Certains fanzines sont devenus très populaires et ont autant de ventes que les magazines de pré-publications des grandes maisons d'édition, c'est le cas du magazine June<sup>381</sup>. Ces fanzines sont devenus une référence dans le domaine de la critique de manga. Effectivement, l'univers des *dojinshi* a donné naissance à des genres comme le *yuri* et le *yaoi*, dont l'industrie s'est emparée avec profit. Nombreux créateurs et surtout créatrices sont formés avant de passer aux grands magazines et pour certaines, telles que CLAMP et Rumiko Takahashi de devenir des stars mondiales. Mais le manga amateur est la première victime du syndrome du « collage ». L'essentiel de la production consiste désormais à parodier le détournement des séries à succès sous forme de *yuri* et *yaoi*.

Le *yaoi*, établi en 1979<sup>382</sup> puis diffusé par un cercle de *dojinshi*, désigne dans la culture populaire japonaise un genre d'œuvres fictionnelles sur les relations sentimentales et, ou sexuelles entre personnages de genre masculin. Bien que la thématique soit centrée sur les relations homosexuelles masculines, cette catégorie est destinée aux filles. Les productions amateurs nommées les *dojinshi* peuvent être des créations originales ou des parodies d'œuvres ou de personnages déjà existants. Dans les années 1970, il était au début associé aux *shōjos* mangas, c'est dans les années 1990 c'est le terme *boy's love* qui est utilisé pour le séparer

379 Définition d'*otaku* dans : Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 164 et dans Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 365.

380 Vidéo : *Les otaku au Japon (aidez-moi à comprendre)* de Tev – Ici Japon, <https://www.youtube.com/watch?v=ypXZxFHR6Zw&t=1294s> consultée le 22/05/2020.

381 *June* : Magazine de boy's love depuis 1978.

382 Jean-Marie Bouissou, *Manga, Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Édition Philippe Picquier, 2010, p 120.

des *shōjos*, du moins en France car au Japon, ils n'utilisent pas le terme manga comme nous avons pu le voir. Les protagonistes, qui sont majoritairement des *bishōnen*<sup>383</sup>, ont des corps féminisés. L'une de ces œuvres est *Given* de Natsuki Kizu en 2013. La première partie de l'histoire raconte la création du groupe de musiciens amateur de rock : Given. Ritsuka Uenoyama est le guitariste et fondateur du groupe, il fait la connaissance Mafuyu Sato qui souhaite apprendre la guitare, par hasard dans le lycée. En lui apprenant la musique, Ritsuka se rend compte que Mafuyu possède un don pour le chant, il l'intègre dans son groupe de musique. Lors d'un concert, Mafuyu a posé des mots sur la chanson qu'à composé le guitariste. Cette chanson raconte l'histoire de Mafuyu avec son ex-petit ami qui s'est suicidé. A la fin du concert, Ritsuka avouera ses sentiments à Mafuyu. Dans le groupe de musicien, le bassiste est amoureux du batteur, l'intrigue se consacrera sur ce duo homosexuel. L'opposé des relations homosexuelles masculines est le *yuri*.

Le *yuri* désigne le lys blanc en japonais qui est le symbole de deux concepts, la beauté et la pureté. Dans la culture japonaise il s'agit d'une œuvre de fiction représentant les relations intimes entre les femmes, qu'elles soient sentimentales ou sexuelles. Cette catégorie se concentre aussi sur les liens spirituels et, ou les relations fusionnelles entre femmes. Il apparaît en 1970 et rassemble différents lectorats et c'est en 1990 que le terme sera associé à la pornographie lesbienne. Depuis les années 2000 le terme *girl's love* apparaît auprès du lectorat. Cette thématique est issue du *shōjo* manga, par exemple *La Rose de Versailles*<sup>384</sup>, la protagoniste se travesti en homme pour échapper à la relation hétérosexuelle qui est perçue comme violente, généralement assimilée au viol ou au masochisme, la femme devient victime de cette relation. Comme exemple de relation lesbiennes, nous avons l'œuvre *Citrus* de Saburota<sup>385</sup> pré-publiée entre 2012 et 2018. La protagoniste Yuzu est transférée dans un nouveau lycée à la suite du remariage de sa mère. Ce lycée très stricte sur l'apparence physique, Yuzu entre en conflit avec la présidente Mei. Cette dernière est en réalité devenue la nouvelle demi-sœur de Yuzu. La cohabitation risque d'être complexe notamment que Yuzu va découvrir que la frontière entre l'amour et la haine est relativement floue. Dans un lycée composé de filles, il n'est pas rare que les protagonistes entretiennent ce genre de relation. Les scènes érotiques seront explicitement montrées au lecteur durant l'œuvre mais jamais l'acte en lui même.

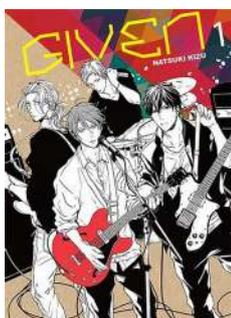


Figure 62 :  
Couverture du Tome  
1 *Given*.



Figure 63 : Couverture  
du Tome 1 de *Citrus*.

383 Bishonen (美少年) : Terme désignant un beau jeune homme ou jeune adolescent.

384 *La Rose de Versailles* est un shojo manga, réalisé par Riyoko Ikeda entre 1972-1973, la version française est éditée chez Kana.

385 *Citrus* a été réalisé par Saburota entre 2012 et 2018, la version française est éditée chez Taifu Comics, maison d'édition française créée en 2004.

## Partie 3 – Réappropriation culturelle, exploitations et conséquences

### Chapitre 1 – Stratégies commerciales et impact

Ce chapitre est destiné à comparer les différentes stratégies commerciales, des différentes maisons d'édition spécialisées dans la production de mangas. Il existe différents formats, le manga peut avoir un nombre de pages différents, parfois des pages couleurs et parfois non, et différentes jaquettes dans des matières spécifiques. Cependant les maisons d'édition nous ont répondu que ces informations étaient confidentielles. De ce fait, nous avons réalisé nous même, un échantillonnage de comparatif des prix de trois maisons d'édition différentes : Pika, Akata et Kazé. Il nous semble important de préciser que dans les années 2005<sup>386</sup> les mangas standard coûtaient 5,95 €, aujourd'hui avec la concurrence et le marché en expansion, le prix est entre 6,95 € et 8,95€<sup>387</sup>, voir plus en fonction des différents produits qui accompagnent le manga lors de l'achat.

Si nous avons choisi ces trois maisons d'édition, c'est également pour l'étude de leur catalogue, car ces derniers sont particuliers. Ils permettent de se différencier des concurrents, de cibler un lectorat d'initié tout en parlant aux non initiés qui pourraient découvrir de nouvelles œuvres. De plus, ces catalogues ont des conséquences sur la chaîne du livre notamment dans les librairies et les médiathèques.

Nous avons également constaté que certaines maisons d'édition possèdent sur le colophon de leurs mangas, l'appellation : PEFC ou Papier à base de fibres certifiées. Nous ne pensons pas que ce choix influence le prix de vente, cependant le coût de production doit l'être, bien qu'une fois encore cette question soit classée comme information confidentielle. Il va de même pour le choix des imprimeurs qui sont en références sur le colophon.



Figure 64 : Diagramme le plus récent que nous avons trouvé.  
Site Journal de Japon : [Bilan Manga 2016] Éditeurs : les équilibres de marché, Paul Ozouf, 2017.

Les maisons d'édition élaborent des stratégies de communication<sup>388</sup> telles que les réseaux sociaux, les dossiers de presse pour les journalistes, influenceurs, blogueurs et les webtv<sup>389</sup> sur lesquelles il y a des émissions. Les festivals sont aussi une vitrine importante pour les éditeurs qui n'hésitent pas à user de ces dernières pour attirer le lectorat : faire venir les auteurs, distribuer des livrets pour faire découvrir les nouveautés, proposer des produits uniques (goodies divers<sup>390</sup>).

386 Prix de l'édition *Shaman King* publié en 2005 acheté en 2008, chiffre écrit à la main par le libraire. Format standard de 190 pages.

387 Il faut prendre en compte l'inflation, qui est une augmentation constante du niveau général des prix pour les biens et services. Elle se mesure annuellement et se présente sous forme de pourcentage. Lorsque l'inflation augmente, le pouvoir d'achat de chaque euro que vous possédez diminue d'autant.

388 Mettre définition marketing et communication du site.

389 Web Tv : Diffusion de programme télévisuel uniquement sur internet et plateforme spécialisée dans le streaming.

390 Goodies Divers : Produits dérivés comme des agendas, sacs, calendrier. Voir *Annexe : Goodies*.

## Pika Édition et ses trois catégories de shōjo.

Pika Édition est une maison d'édition française spécialisée dans le manga fondée en 2000. À sa création, la maison d'édition s'appelait Manga Player<sup>391</sup>. Les directeurs éditoriaux se sont succédé à la tête de l'entreprise comme Pierre Valls de 2000 à 2011 et Kim Bedenne de 2011 à 2015<sup>392</sup>. Depuis 2015 jusqu'à aujourd'hui, le nouveau directeur éditorial est Medhi Benrabah que nous avons rencontré plusieurs fois lors des Japan Expo et du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême de 2019. Il a bien voulu répondre à nos questions lors de ces événements telles que : « Comment est-il devenu éditeur de manga ? Quelles études a-t-il réalisées ? Comment devient-on éditeur de manga ? Comment me démarquer des autres stagiaires qui postulent ? ».

Nous le remercions pour d'avoir répondu à nos questions. Nous avons complété ses réponses avec un communiqué de presse de l'éditeur paru dans Actua BD :

« Né en 1983, Mehdi Benrabah a très tôt développé un goût pour le Japon et sa culture. Titulaire d'un master de japonais et de commerce international, il débute sa carrière dans l'édition en 2008, en tant que coordinateur éditorial de la collection Sakka, puis en tant qu'assistant éditorial pour le service bandes dessinées de Casterman. En 2010, il intègre Kazé Manga et supervise de nombreux projets avant de devenir responsable éditorial, puis directeur éditorial. Medhi Benrabah reprend les rênes du catalogue manga du second éditeur du marché.[...] Il animera la politique de développement éditorial avec pour objectif d'étoffer des collections aux univers variés . Attaché à rendre le manga accessible au plus grand nombre, il coordonnera notamment le renouvellement de la collection *Pika Graphic*, dédiée aux amateurs de romans graphiques et de bande dessinée.<sup>393</sup> »

Effectivement lors de divers événements culturels l'éditeur de chez Pika nous a demandé, ainsi que les autres éditeurs, si nous maîtrisons le japonais, langue indispensable à manier pour échanger et commercer avec les éditeurs japonais. En 2003, la maison d'édition Pika réalisait un magazine de prépublication de mangas mensuel dans la collection : *Shōnen* collection. Cependant en 2005, Pika cesse la parution du magazine pour cause de non rentabilité, en accord commun avec son partenaire Kodansha. L'année d'après, Pika produit ses propres mangas avec les premières créations d'auteurs français telles que *Dys* de Monkey et *Dreamland* de Reno Lemaire dont nous parlerons ultérieurement. Ces créations françaises sont publiées dans le sens de lecture japonais pour entrer en adhésion avec la ligne éditoriale de la maison d'édition. Nous avons relevé que dans la description de l'entreprise sur le site Internet, dans la rubrique "*Qui sommes-nous?*", Pika ne précise pas qu'elle a été rachetée par Hachette Livre<sup>394</sup>.

---

391 Manga Player : Magazine mensuel de Média Système Édition entre 1995 et fin 1999, pour devenir en 2000 Pika Édition.

392 Pierre Valls chez Kazé, Anne-Laure Walter, 08/01/2016. <https://www.livreshebdo.fr/article/pierre-valls-chez-kaze>

393 Medhi Benrabah devient responsable éditorial chez Pika Édition, 19/11/2005, <https://www.actuabd.com/+Mehdi-Benrabah-devient-responsable+> , consulté le 05/06/2020.

394 Hachette livre est un groupe d'édition français créé en 1826 par Louis Hachette. Le groupe fait partie de Lagardère SCA depuis 1981, leader mondiaux de l'édition, de la production et de la diffusion. Editis est un holding (rassemblement sous la même entreprise) d'un groupe d'éditeur français constitué en 2004. En 2005 cette entreprise crée le label Kurokawa. Aujourd'hui Editis est entré au capital de Lagardère à hauteur de 10%, cette nouvelle remet en cause l'équilibre précaire du monopole sur le monde de l'édition. <https://www.actuabd.com/Hachette-Livre-Groupe-Lagardere-achete-Pika>

Ce rachat par Hachette Livre a peut-être permis à la maison d'édition de réaliser divers projets suite à un apport financier. En effet, Pika Édition poursuit dans la voie de la création originale du manga avec le rachat en mai 2018 des éditions H2T<sup>395</sup>. De plus, la maison d'édition développe la marque nobi nobi !<sup>396</sup> qui propose des titres adaptés au jeune public, avec une offre de mangas accessibles dès six ans tels que : *Mary et la Fleur de la Sorcière* ou les mangas Disney : *Kingdom Hearts*, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* ou *La Belle et le Bête*.

Sur le site internet, Pika Édition se décrit ainsi :

"Avec plus de 1 800 titres à notre catalogue et plus de 300 nouveautés par an, nous sommes aujourd'hui l'un des leaders du marché du manga en France. Toujours à l'affût des nouvelles séries qui seront les best-sellers de demain, nous proposons des séries en sortie simultanée avec le Japon avec notre solution légale de simultrad en numérique (ou simulpublication). Depuis nos débuts, nous proposons un large choix de séries dans des styles très variés. Nous sommes l'éditeur de séries emblématiques telles que *GTO*, *Love Hina*, *Card Captor Sakura* ou encore *Fairy Tail*, *L'Attaque des Titans* et *L'Atelier des Sorciers* dont le succès a marqué ces dernières années. Pika Édition propose également une autre vision de la bande dessinée asiatique avec la collection *Pika Graphic* et des romans d'auteurs japonais ou issus de l'univers manga/pop culture sous la marque *Pika Roman*.<sup>397</sup>"

Après cette présentation de l'entreprise, nous avons décidé d'analyser leur site. Sur la page d'accueil, il y a une bannière défilante annonçant les prochaines sorties en librairies. On peut également apercevoir une bannière figée avec leurs réseaux sociaux et leurs dernières publications. En dessous, il y a une rubrique sur les concours que réalisent la maison d'édition. Et pour finir, le catalogue des collections que possède la maison d'édition, représenté par différents logos.

La maison d'édition possède les collections suivantes : Pika *Shōnen* avec les titres comme *Fairy Tail* et *The Sevens Deadly Sins* et Pika *Seinen* avec les titres *L'Attaque des titans* et *L'Atelier des Sorciers*. Des versions collectors du tome 4 et du tome 6 de *L'Atelier des Sorciers*<sup>398</sup> incluant une couverture réversible, un jeu de carte et un carnet de croquis ont été réalisés. Les autres collections sont : Pika composée des agendas scolaires, d'artbook et quelques livres comme *Dictionnaire des Yokai*. Puis, Pika Graphic qui propose des œuvres proches du roman graphique, en grand format avec des titres aux thématiques riches et profondes. La collection *Senpai* quand à elle, propose une gamme d'histoire érotico-sensuelles avec le logo de -15 et -18 ans sur la couverture des tomes, il s'agit là d'un catalogue numérique. Elle possède également la collection Pika Roman qui propose des romans avec pour thématique, l'imaginaire et des œuvres issues de la cinématographie japonaise. Sur le site, il y également la rubrique Catalogue Numérique, les lecteurs peuvent

---

395 Les Éditions H2T œuvrent pour le développement de la création Manga, BD et Graphic Novel en France. Des univers variés inventés et mis en image par une nouvelle génération d'auteurs. En 2018, les éditions rejoignent Pika Édition.

396 Les éditions nobi nobi !, est une maison d'édition de livres Jeunesse spécialisée sur le Japon. Elle souhaite faire découvrir aux enfants le plaisir de la lecture associé à la découverte d'une culture fascinante et envoûtante.

397 Site de Pika Édition : <https://www.pika.fr/collections> consulté le 05/06/2020.

398 Le Tome 5 est à 25,00 € il comprend les cartes de jeu, le manga et la couverture réversible. Le Tome 6 est à 11,50€ et comprend un carnet à croquis ainsi qu'une couverture réversible.

retrouver leurs mangas sur les diverses plateformes : Amazon.fr, Fnac.com et !Book pour la somme de 4,95€ par volume.



Figure 65 : Couverture du Tome 1.

En réalité, la collection de ce catalogue qui nous intéresse le plus est Pika *Shōjo*<sup>399</sup> qui possède trois sous-collections, afin d'aider au mieux les lecteurs et séduire de nouveaux acheteurs dans leur choix, car chacun possède sa sensibilité et ses thèmes de prédilection. La première sous-collection est *Cherry Blush*, elle promeut les mangas mettant en avant les premiers émois, aux premiers baisers des protagonistes avec par exemple, le titre que nous allons présenter : *Mon coloc' d'enfer*<sup>400</sup>. Miko est lycéenne, elle intègre une collocation dans une maison qui appartient à son oncle. Cette jeune fille est donc projetée au milieu de cinq adultes aux profils singuliers et l'un des colocataires, Matsunaga Jun ne la laisse pas indifférente. Le dessin est typique des traits *shōjo* avec des grands yeux, coiffures variées et les traits des

visages masculins sont fins. La mangaka Iwashita Keiko offre un trait fluide, régulier et soigné dans tous ses tomes. Les couvertures sont presque identiques<sup>401</sup> à la couverture japonaise dans les tons pastels. Les intitulés des chapitres s'appuient sur le concept des pièces de la maison pour rester dans le thème. Les onomatopées japonaises sont conservées et traduites. C'est le premier manga de Keiko Iwashita, elle projette sa protagoniste lycéenne dans un monde d'adulte. Les ambiguïtés entre ses sentiments et ceux de Jun envers Miko mêlent innocence et maturité pouvant plaire à différents lecteurs. Faire côtoyer les deux univers apporte une touche différente au scénario, il s'agit donc bien d'un *shōjo* romantique défini en trois mots par Pika Édition : Comédie, Colocation et Lycée.

Dans les sous-collection de Pika *Shōjo*, la deuxième est *Purple Shine*, qui présente un monde fantastique et magique avec dans l'intrigue une romance<sup>402</sup>. Nous avons longuement parlé des œuvres *Cardcaptor Sakura* et *Cardcaptor Sakura - Clear Card Arc*. La différence entre les deux œuvres est que *Cardcaptor Sakura* est une réédition collector, de neuf tomes au lieu de douze, avec une couverture « brillante », l'autre est une édition standard. De ce fait, il y a une différence entre les prix que nous avons listé dans un tableau, afin de les comparer.

Et enfin la dernière sous-collection, *Red Light*. Les mangas de cette dernière, mettent en scènes la romance se transformant en passion proposant un contenu quelque peu sulfureux. Nous avons décidé de mettre à l'honneur le manga *Sensuel Dilemme*. Shino a 30 ans, elle doit songer à se marier et fonder une famille avec un trentenaire accompli. Mais c'est sans compter sur le jeune Mayuki, 21 ans qui entretient les espaces verts du bâtiment où elle travaille, qui va lui déclarer sa flamme. Charmée par sa fraîcheur, la

399 Site : <https://www.pika.fr/collections/pika-shojo>, consulté le 05/06/2020. De plus, la maison d'édition a réalisé un profil sur Instagram avec pour écrit : *Shojo Addict*.

400 *Mon coloc' d'enfer*, Keiko Iwashita, Pika Edition, 2019. *Living no Matsunaga san*, Kodansha, 2017, Tokyo.

401 La couverture japonaise et la version française n'ont pas le même background et le titre est traduit.

402 Sur la couverture *La destinée de Yuki*, trois mots définissent la collection Purple Shine : Fantastique, Romance et Lycée pour cette œuvre. Nous supposons que chaque œuvre doit avoir trois mots la définissant.

protagoniste cède à ses avances mais les conditions sont claires, ils se fréquenteront jusqu'à ce qu'elle trouve le bon, puis leur liaison prendra fin. Et justement ses parents lui ont trouvé un homme en vue d'un mariage, Kawai 35 ans est un très bon parti. Entre passion et raison, quel va être son choix ?

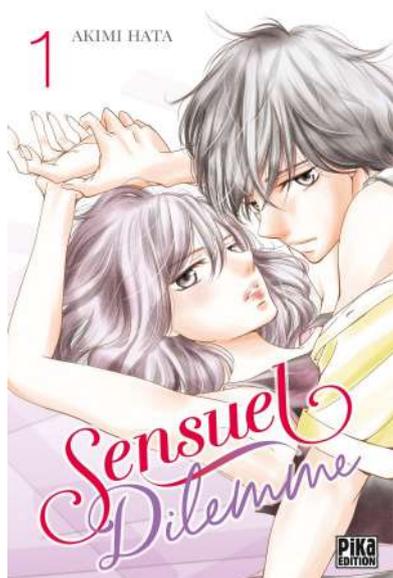


Figure 66 : Couverture du Tome 1.

Sans être vraiment osé, malgré la petite dose d'érotisme présente dans l'œuvre, les états d'âme de Shino parleront plus aux jeunes femmes qu'aux jeunes filles. Si la couverture a été conservée, la traduction du titre ne conserve pas l'idée de la trentaine valorisée sur la couverture japonaise<sup>403</sup>. De plus, le trait du manga est très épuré et les personnages ne sont pas très détaillés. De ce fait, on ne remarque pas que Shino a dix ans d'écart avec Mayuki. Malgré cela, ce manga traite finement de deux axes principaux : la différence d'âge avec dans le rôle du plus âgée, le personnage féminin. Si Mayuki est frais, spontané, sexuellement insatiable, pas très autonome, pas très riche, il est l'opposé de Shino, femme accomplie avec une bonne situation professionnelle, organisée et séduisante. Sa relation lui permet de vivre la passion mais où la différence d'âge peut créer des tensions. Les questions de la pression sociale et du mariage sont également traitées. En effet, l'*omiai*<sup>404</sup> en 1930 représente 69 % des mariages. Cette

thématique est utilisée par les mangakas en 1960<sup>405</sup> dans les *shōjo* manga (ou *josei* aujourd'hui si on adhère au genre) de l'époque, les héroïnes vont se révolter contre ce système. Ici Shino va découvrir si se marier est son véritable souhait ou s'il est issu de la pression sociale extérieure. Teintée d'enjeux de société profonds, cette romance ressemble à la définition du *josei* que nous avons donné précédemment et de ce fait avoir séparé ces types de manga sous ces différents logos est une très bonne idée de la maison d'édition. Notamment si les éditeurs n'acceptent pas le terme et préfère l'inclure dans les *shōjo* en général.

Nous avons réalisé un échantillonnage des prix, des divers collections de Pika Édition sur leur site et effectuer une comparaison entre le format et le nombre de pages.

**Tableau 1 Comparatif des prix dans les différentes collections de Pika Édition**

Titre	Collection	Largeur x Hauteur	Nombre de Page	Prix
<i>Mon Coloc d'Enfer</i>	<i>Pika Shōjo : Cherry Blush</i>	122 x 180 mm	176 p	6,95€
<i>Cardcaptor Sakura Clear Card Arc</i>	<i>Pika Shōjo : Purple Shine</i>	120 x 180 mm	160 p	6,95 €
<i>Cadcaptor Sakura (collector)</i>	<i>Pika Shōjo : Purple Shine</i>	130 x 180 mm	258 p	9,95 €
<i>Sensual Love</i>	<i>Pika Shōjo : Red Light</i>	120 x 180 mm	192 p	6,95 €

403 Titre original : « *Sanjuu kin* » qui signifie littéralement « trente interdit ».

404 *Omiai* : mariage arrangée, tradition depuis la période de Kamakura 1185-1333. Aujourd'hui il représente 6 % des mariages au japon. <https://www.journaldujapon.com/2018/11/08/omiai-mariage-commun-accord/>

405 1960 : Date de la montée des mouvements féministes, lors de la « révolution douce ».

<i>Fairy Tail Tome 1 à 5</i>	<i>Shōnen</i>	120 x 180 mm	192 p	3 €
<i>Fairy Tail Tome 6 à 63 (série terminée)</i>	<i>Shōnen</i>	120 x 180 mm	192 p	6,95€
<i>Dreamland Tome 1</i>	<i>Shōnen</i>	130 x 180 mm	216 p avec 4 pages en couleurs	6,95 €
<i>Dreamland Tome 15</i>	<i>Shōnen</i>	130 x 180 mm	336 p avec 32 pages en couleurs	8,95 €
<i>Dreamland L'Artbook</i>	<i>Pika</i>	230 x 285 mm	384 p avec 600 illustrations en couleurs	35,00 €
<i>Pack L'Attaque des Titans (Tome 1 et 2)</i>	<i>Seinen</i>	120 x 180 mm	392 p	6,95€
<i>L'Attaque des Titans Tome 17</i>	<i>Seinen</i>	120 x 180 mm	192 p	6,95 €
<i>L'Atelier des sorciers</i>	<i>Seinen</i>	130 x 180 mm	208 p	7,50 €
<i>Hello Viviane</i>	<i>Pika Graphic</i>	170 x 240 mm	208 p	14,00€
<i>Atomic (S)trip</i>	<i>Pika Graphic</i>	170 x 240 mm	256 p	20,00€
<i>Les Enfants du Temps</i>	<i>Pika Roman</i>	145 x 215 mm	336 p	14,00 €
<i>Je veux manger ton Pancréas</i>	<i>Pika Roman</i>	145 x 215 mm	336 p	16,95 €

Source : Site de Pika Édition dans la rubrique Catalogue.

Nous avons pu constater que les prix varient non pas en fonction des catégories mais en fonction du nombre de pages et s'il y avait ou non des pages couleurs<sup>406</sup>. De plus, l'éditeur ne fait pas la différenciation entre un mangaka et un « mangaka français. » En effet, le titre *Dreamland* réalisé par Reno Lemaire est français. Il y a des différences entre les tomes, certains sont « standard » et d'autres ont plus de pages et notamment en couleurs. Concernant l'artbook<sup>407</sup> il sortira bientôt en Octobre. Le prix à 3,00 € n'a pas été appliqué que sur les tomes de *Fairy Tail*, mais également sur d'autres séries telles que *The Seven Deadly Sins*<sup>408</sup>. Il s'agit de séries longues, proposer ce prix sur cinq tomes est rentable. Cela permet également aux nouveaux lecteurs de commencer une grande série à des coûts moins élevés. De plus, les lecteurs au bout du cinquième tome, savent si la série leur plaît ou non. Il en va de même pour la promotion « un tome acheté, un tome offert » combinant l'achat du premier et du deuxième tome.

406 Non ne possédons pas toutes les ouvrages, nous ne pouvons pas donc préciser si des pages en couleurs les composent. Cependant nous pouvons supposer que cela fluctue le prix de la sous-collection *Pika Graphic*.

407 *Artbook* : Terme anglais associant le mot art et livre. Il s'agit d'un recueil d'images et de visuels considérés comme artistiques.

408 Il s'agit d'une offre promotionnelle découverte des séries chez Pika Édition. Pour l'achat des trois premiers tomes de *The Seven Deadly Sins* à 3,00€ une serviette est offerte dans les librairies partenaires.

<https://www.pika.fr/actualites/operation-2020-des-serviettes-pour-lete-avec-pika>

Pika Édition imprime ses ouvrages à Jouve<sup>409</sup>, et sur le colophon on peut voir « l'étiquette écologique » avec la description suivante : « *Pika Édition s'engage pour l'environnement en réduisant l'empreinte carbone de ses livres. Rendez-vous sur [www.pika-durable.fr](http://www.pika-durable.fr)* ». Cette initiative a été prise en 2013 par Hachette Livre. Une petite vidéo explicative du directeur de communication est référencée<sup>410</sup>.

« Conscients de notre responsabilité sociétale et environnementale, nous nous engageons à faire un usage responsable des ressources naturelles, et à prendre des mesures tendant à éliminer tout impact négatif de nos activités sur les forêts menacées et à réduire notre empreinte carbone. C'est dans cet esprit que nous avons entrepris de faire figurer sur nos ouvrages deux indications importantes : la nature du papier sur lequel ils sont imprimés, lorsque celui-ci est certifié ou recyclé, et leur empreinte carbone individualisée. Nous estimons en effet que les acheteurs de nos livres ont le droit de connaître ces informations, et cette démarche est validée à la fois par une réglementation française sur l'« étiquette écologique » en voie d'élaboration, et des initiatives internationales allant dans le même sens.<sup>411</sup> »

Si le directeur de communication dans la vidéo énonce que les livres de la maison d'édition Hachette Livre possèdent leurs empreintes carbone, ceci n'est pas le cas pour les mangas. Les deux objectifs de cette étiquette écologique, autres que les mesures gouvernementales, étaient de fournir aux éditeurs un logiciel intégrant le paramètre écologique au moment du devis, avant impression et d'instruire le grand public. Nous pouvons constater que l'enjeu économique est important, ce point doit jouer dans l'impression mais également dans la diffusion des livres. Nous savons qu'en Master 2 Métiers du Livre et de l'Édition à Montpellier, des cours sont destinés au poids du livre et aux nombres de livres pouvant être mis dans un camion, il doit certainement y avoir une corrélation entre ces données. De plus, le public prend petit à petit conscience de son impact sur l'écologie et l'environnement, par conséquent l'informer est une bonne stratégie commerciale.

Un autre argument qui attire le lectorat, autre les réseaux sociaux auxquels nous consacrerons une partie, est la présence des éditeurs dans les festivals et celles notamment des auteurs présents sur leur stand. En effet, Pika était l'une des premières maisons d'édition à comprendre dans son catalogue de nombreux auteurs français tels que Reno Lemaire, Romain Lemaire, Miya et Samantha Bailly... Pika avait également invité Hiro Mashima, auteur de *Fairy Tail* à la Japan Expo de 2016<sup>412</sup>, pour affronter Reno Lemaire dans une draw battle<sup>413</sup>. Il y a eut le même évènement au Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême en 2018<sup>414</sup>. Ces évènements sont très attendus par les fans car ils peuvent repartir avec une dédicace de leurs auteurs préférés.

---

409 Jouve : Entreprise française de services numériques et d'impression fondée en 1903 par l'éditeur Henri Jouve. Elle se situe en France à Mayenne.

410 Vidéo de Hachette Livre pour l'étiquette écologique : <https://player.vimeo.com/video/94636870?width=500&height=500&iframe=true> consultée le 02/06/2020.

411 Site de Pika Édition concernant l'étiquette écologique <http://www.pika-durable.fr/> consultée le 02/06/2020.

412 Vidéo replay du Draw Battle à Japan Expo 2016 : <https://www.youtube.com/watch?v=gM3AlwMOewI> consultée le 02/06/2020.

413 Draw Battle : Terme signifiant littéralement bataille de dessin en anglais.

414 Vidéo replay du Draw Battle à Angoulême : <https://www.youtube.com/watch?v=JT8Owy0b04E> consultée le 02/06/2020.

## Akata : la maison d'édition qui refuse les étiquettes.

Akata est une maison d'édition atypique dans le paysage éditorial, il s'agit d'une petite entreprise de trois personnes, dont les locaux sont établis non pas à Paris, mais à Rancon (proche de Limoges et d'Angoulême). Avant de présenter l'histoire de la maison d'édition, nous souhaiterons remercier l'éditeur et directeur de collection Bruno Pham qui a prit le temps de répondre à nos questions lors du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême 2019 et qui nous a également questionné sur ce que nous pourrions et voudrions apporter au monde de l'édition. Cette question n'était pas sans arrière pensée puisqu'en effet, la ligne éditoriale d'Akata est particulière et se distingue des autres maisons d'éditions par son originalité. Voici un récapitulatif de la création de l'entreprise que nous pouvons retrouver dans la rubrique « Qui sommes-nous ? » de leur site internet :

« En 2001, après avoir quitté Tonkam, Dominique Véret et son épouse Sylvie Véret Chang fondent, avec Erwan Le Verger et Sahé Cibot (qui quitteront quelques années après l'entreprise), la société Akata. De 2001 à 2013, rejoints par Bruno Pham et Erwan Charlès, Akata est devenu un label affilié aux Éditions Delcourt. Le catalogue manga Akata/Delcourt s'est imposé depuis sa création comme une des collections les plus originales du paysage de la BD nipponne avec un choix éditorial aussi audacieux que pertinent. Durant ces 12 années, Akata a donc travaillé exclusivement comme Directeur de collection pour les Éditions Delcourt, ponctuellement avec d'autres éditeurs pour des projets liés généralement à l'Asie et en tant qu'Agent dans le secteur du livre (loisirs créatifs, cuisine, santé...) pour des négociations de droits entre la France et le Japon. En 2013, nous avons négocié avec Guy Delcourt notre départ du groupe pour retrouver notre indépendance. La même année, les Éditions Akata acquièrent des licences taïwanaises et coréennes pour pouvoir s'imposer auprès des lecteurs de BD franco-belge avec la nouvelle collection : Roman Graphique du monde et des titres comme Seediq Bale et Moi, Jardinier citadin (présenté dans l'émission TV Silence, ça pousse !!). 2014, une nouvelle aventure éditoriale commence. Ce dynamisme, ce volontarisme et cette véritable vision éditoriale de toute une équipe font que, en l'espace de seulement deux ans, Akata a su s'imposer dans le top 15 des éditeurs de manga, talonnant de très près des poids lourds historique... Avec le soutien de la Région Nouvelle-Aquitaine.<sup>415</sup> »

Depuis que cette maison d'édition est devenue indépendante, sa ligne éditoriale est très particulière. En effet, les éditeurs mettent l'accent sur ce que le manga véhicule et ce qu'il raconte graphiquement. Afin d'assurer la rentabilité et la pérennité de l'entreprise, la question de savoir si le public est réceptif à un titre est importante. De plus, lorsqu'un manga est importé du Japon pour intégrer le catalogue, les éditeurs doivent penser à l'équilibre de ce dernier. Généralement cette maison d'édition publie des œuvres déjà terminées dans le pays d'origine, sauf quelques exceptions comme *Perfect World* de Rie Aruga. De ce fait, ils doivent réfléchir, savoir si le titre d'une œuvre publiée ultérieurement en France conviendra toujours aux attentes du marché, à la collection et à l'envie de l'éditeur. Par exemple le projet *Penguin Drum* a été décalé de 2017 à 2018, face aux réactions des professionnels de la chaîne du livre<sup>416</sup>. Pour s'adapter à l'arrivée de cette nouvelle œuvre, le label *Young Novel* a été conçu. Les étiquettes qui enferment dans des cases les mangas traditionnels telles que le *shōjo*, le *shōnen* et le *seinen*, n'existent pas dans cette maison d'édition. Cela se ressent avec la sous-collection *What The Fuck ?!* (WTF) qui est parlante. Afin que les lecteurs non

---

415 Site : <http://www.akata.fr/qui-sommes-nous> . Le site a eut une maintenance entre le 16/06/2020 et le 18/06/2020.

416 Interview par Morgan : « *Les coulisses de l'édition de mangas : choix des titres, numériques, light novels... Bruno Pham - Akata* », Rosalys Alice, 2/02/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=kUCgN3I0RD0>

initiés aux mangas comprennent les démarches d'Akata, nous avons entrepris l'initiative d'expliquer le catalogue qui la constitue. Sur le site internet, voici les différentes sous-collections : *Small*, *Médium*, *Large*, *WTF ?!*, *Roman Graphique*, *So Shōjo* et *Young Novel*. Elle possède également deux labels : *Shōjo Feel Good* et *One Shot Shōjo*. Nous avons décidé de nous concentrer sur deux œuvres de la maison d'édition pour représenter ces sous-collections : *S.O.S Love* de Yasuko et *En proie au silence* d'Akane Torikai.

La collection *Médium* s'identifie par son format de 192 pages et par sa thématique « *shōjo* romantique » avec par exemple *S.O.S Love* de Yasuko. Ce manga raconte l'histoire de Kayo, une lycéenne qui n'est pas douée pour les études mais qui possède un plan de secours, trouver un homme et se marier avec lui. Cependant, un beau matin une lugubre jeune femme fait son irruption dans la vie de Kayo, il s'agit de sa version plus âgée venue du futur. Celle dernière lui annonce qu'à trente ans, elle sera célibataire, cynique et loin d'être heureuse. Kayo s'interroge sur l'avenir et les sentiments enfouies qu'elle éprouve pour son ami d'enfance commence à se révéler. Va-t-elle se déclarer et sortir avec lui ? Ce manga aborde le thème de la romance avec humour. Les lecteurs suivent l'évolution de la protagoniste dans son quotidien et les relations qu'elle entretient avec les autres personnages. De ce fait, les mots : Romance, Humour et Quotidien mettent l'accent sur le manga, dans un encadré au dos de la couverture. Les lecteurs peuvent être guidés par ces points soulignés par Akata dans leurs choix de lecture.

Ensuite il y a la collection *Large*, nous avons décidé de mettre en avant un manga qui est basé sur la thématique du sexisme, la société et la reconstruction. Le manga *En proie au silence* est frontal, c'est l'histoire de Misuzu qui a été violée par le conjoint d'une de ses proches. La narration se situe après cet événement que l'on voit en flash-back. Cette femme devenue professeur que nous suivons durant huit tomes, tente de se reconstruire. Va-t-elle y arriver ou non ? Va-t-elle sortir de son silence et réussir à parler de ce drame autour d'elle ? Le viol est un sujet tabou au Japon, ici la mangaka Akane Torikai aborde les sujets du sexisme et de la discrimination de plusieurs points de vue et de manières complémentaires. Par exemple un élève de son établissement a été victime d'un viol. Il se retrouve face à son professeur et lui dit : «*Vous pensez qu'un rapport (sexuel) ça arrive toujours à cause des hommes ?*<sup>417</sup>». Cette œuvre choc est réservée à un public averti, l'indication se trouve sur la quatrième de couverture.

Le catalogue de la maison d'édition propose la collection *WTF ?!*, et au sein de cette dernière, on peut retrouver des titres tels que : *Magical Girl Boy*, l'héroïne se transforme en magical girl cependant à l'inverse de *Sailor Moon*, elles voient leurs uniformes changer, celle-ci se retrouve bien avec une tenue de magical girl mais dans un corps d'homme. Ou encore *Magical Girl Holy Shirt*, dont l'héroïne est une magical girl à l'allure de délinquante, qui fume et que se moque bien du sort de l'humanité. Suite à la maintenance du site, les catalogues affichent une description de chaque collection, voici comment cette dernière est défini :

---

417 Akane Torikai, *En proie au silence*, Akata, 2020, p 134.

«Des œuvres sans limite, pour les plus aventureux et curieuses ! Un vrai « Fluide Glacial » du manga, qui explose le puritanisme, qui remue, qui questionne sur notre échelle de valeurs, mais dont les titres sont rarement complètement gratuits... Avec des vrais partis-pris graphiques et/ ou narratifs, les bizarreries de ce label se placent à la croisée des chemins entre œuvres à vocation populaire et contre- culture. <sup>418</sup>»

En 2018, deux éléments marquent un tournant chez Akata, l'arrivée de la prépublication en numérique qui permet d'avoir les chapitres en simulcast. L'autre élément est l'arrivée du roman et *light novel*<sup>419</sup> chez Akata parlant du quotidien d'aujourd'hui. Les éditeurs ont créé la nouvelle collection *Young Novel*, ouvrant de nouvelles portes. En effet, Bruno Pham dans son interview avec Morgan dans « *Les coulisses de l'édition de mangas...* » était heureux de publier des *light novel* :

« Les thèmes seront parfois plus durs avec la mention en fonction des titres qui ont des traitements plus adultes. Cette tranche d'âge n'existe pas dans les normes nationales. Quand on est adolescent on est dans une période charnière entre l'enfance et le monde adulte et il y a des sujets qu'on veut aborder mais que les adultes estiment que l'on ne peut pas et donc sur le label Young Novel est un équilibre. Certains auront la mention "pour public averti" ça sera pour l'adolescent mais en fonction de la maturité de l'adolescent. <sup>420</sup> »

La maison d'édition publie également des Roman Graphique du Monde. Les labels *Shōjo Feel Good* et *One Shot Shōjo* sont importants pour la maison d'édition. Comme certains mangas de la maison d'édition ont des sujets pesant, ce sticker permet d'identifier les mangas proposant : « *des personnages positifs, qui se respectent, qui tentent de communiquer entre eux et qui véhiculent des messages ultras sains* », comme *Ces nuances entre nous*. Les *One Shot Shōjo* sont une excellente idée et sont classés par saison tels que : *Stand by me love letter*, *shōjo* du printemps 2019 ou encore *Sous La Lune De Taisho*, *shōjo* été 2019. Les lecteurs peuvent ainsi apprécier d'acheter un seul tome et gonfler leurs collections. Effectivement s'engager dans une série longue peut devenir onéreux au fil du temps. *Sous La Lune de Taisho* possède la mention « *josei* » sur le site des éditions. Si on adopte ce terme, il rentre dans cette catégorie ayant pour thématique la tragédie d'une relation romantique entre une noble et un médecin à l'époque de Taisho, où les relations sociales entre les différentes classes sont complexes.

**Tableau 2 Comparatif des prix dans les différentes collections d'Akata Éditions**

Titre	Collection	Largeur x Hauteur	Nombre de Page	Prix
<i>Seki mon voisin de classe</i>	<i>Small</i>	127 x 180 mm	Inconnu	7,95 €
<i>Billion Dogs</i>	<i>Médium</i>	112 x 176 mm	Inconnu	6,95 €
<i>Entre Deux</i>	<i>Médium</i>	127 x 180 mm	Inconnu	8,05 €
<i>S.O.S Love</i>	<i>Médium</i>	112 x 176 mm	192 p	6,99 €

418 Site Akata collection WTF définition : <http://www.akata.fr/catalogue/wtf>

419 Light Novel : Type de roman japonais destiné à un public de jeunes adultes.

420 Interview par Morgan : « *Les coulisses de l'édition de mangas : choix des titres, numériques, light novels... Bruno Pham - Akata* », Rosalys Alice, 2/02/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=kUCgN3I0RD0> consultée le 02/06/2020.

<i>En proie au silence</i>	<i>Large</i>	127 x 180 mm	192 P	8,05 €
<i>Métamorphose</i>	<i>Large</i>	127 x 180 mm	Inconnu	8,75 €
<i>Magical Boy</i>	<i>WTF</i>	127 x 180 mm	Inconnu	7,50 €
<i>Magical Girl</i>	<i>WTF</i>	127 x 180 mm	Inconnu	8,05 €
<i>Made in Heaven</i>	<i>WTF</i>	112 x 176 mm	Inconnu	6,99 €
<i>Ces nuages entre nous</i>	<i>Label : So Feel Good</i>	112 x 176 mm	192 p	6,99€
<i>Sous La Lune de Taisho</i>	<i>Label : One Shot</i>	112 x 176 mm	192 p	6,99 €
<i>Ce qui n'est pas</i>	<i>Young Novel</i>	140 x 205 mm	Inconnu	14,99 €
<i>Orange</i>	<i>So Shōjo</i>	166 x 230 mm	Inconnu	12,99 €

Source : Site d' Akata Éditions dans la rubrique Catalogue.

Nous avons établi un échantillonnage des prix de la maison d'édition. Si certains n'ont pas de pages c'est parce que nous ne les possédons malheureusement pas. Si le site affiche des prix et des formats, il n'y a pas le nombre de page. De plus ces informations ont été rajoutées après la mise à jour du site internet, avant elles n'étaient pas inscrites tout comme les définitions des différentes collections. De ce fait, nous pouvons penser que la fixation du prix s'effectue en fonction du format et de l'épaisseur du papier car *En proie au silence*, possède un papier plus épais que les autres. La matière de la couverture ne doit pas jouer sur le prix, car dans le manga *S.O.S Love*, la matière de la jaquette du tome 1 est différente de celle du tome 2 à 5, qui elles sont identiques. Certainement pour des raisons budgétaires, la couverture du tome 6 est de la même matière que celle du 1.

Nous pensons que la proposition du *One Shot* est une perspective intéressante notamment pour faire découvrir aux non initiés la culture manga. De plus, les messages que souhaitent transmettre cette maison d'édition sont très importants en plus d'être originaux, authentiques. De ce fait, la maison d'édition se distingue grandement de ces concurrents qui ne proposent pas ces sujets, où moins.

Concernant l'imprimeur il s'agit de LEGO Print<sup>421</sup> une imprimerie italienne, dont on ignore le lieu car il n'est pas indiqué dans le colophon. De plus, il n'y a pas d'étiquette écologique, nous pensons qu'il serait compliqué pour cette entreprise de trois personnes de pouvoir financer cela, à moins que l'imprimeur ne le propose pas.

Akata utilise les réseaux sociaux pour communiquer et vont aussi aux festivals. En 2018, la maison d'édition avait invité Rie Aruga la mangaka de *Perfect World*, pour avoir une dédicace d'elle, il fallait retirer des tickets sur le stand de la maison d'édition. Faire venir un auteur français est déjà onéreux alors faire venir

421 LEGO Print : Imprimerie italienne fondée en 1900 par Pietro Olivotto. L'entreprise possède trois sites : Vicenza, Lavis et Marano. <https://www.legogroup.com/timeline> consultée le 10/06/2020.

un auteur japonais l'est encore plus car la maison d'édition doit prendre en compte le billet d'avion, l'hôtel et les repas, qu'elle assure à sa charge<sup>422</sup>.

A l'occasion de la publication du tome 1 de *En proie au silence*, une table ronde intitulée : « *Oser parler du sexisme – Quand les autrices brisent le silence* », a eu lieu à la librairie Le Renard Doré. Cette table ronde était diffusée en live sur Instagram et nous avons participé à cette dernière en posant des questions via l'application. Une vidéo replay intitulée : « *Oser parler du sexisme...* », une table ronde à la librairie « *Le Renard Doré* »<sup>423</sup>, est disponible sur Youtube depuis le 22 Mai 2020. Nous avons trouvé que cette entreprise de la part d'Akata, de la librairie et des autres participants étaient une belle initiative notamment que le sujet est d'actualité en 2020.



Figure 67 : Couverture S.O.S Tome 1. Les trois points : Romance, Humour, Quotidien.

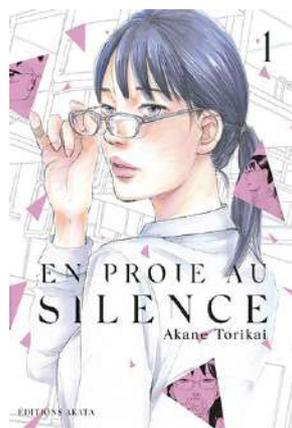


Figure 68 : Couverture *En proie au silence*, Tome 1. Les trois points : Sexisme, Société, Reconstruction.

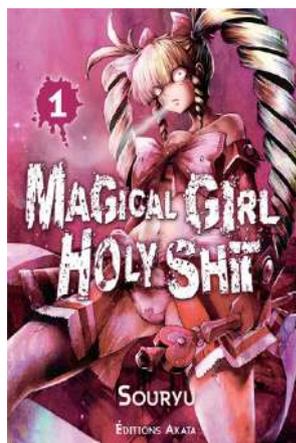


Figure 69 : Couverture *Magical Girl Holy Shit*. Dans la collection WTF ?!



Figure 70 : Couverture *Sous La Lune de Taisho, One Shot*. Les trois points : Tragique, Historique, Noblesse.

### Kazé : L'ancien groupe Viz Media Europe.

Notre choix s'est orienté sur cette nouvelle maison d'édition, suite à une conférence qui a eut lieu à la Japan Expo 2019, avec les éditeurs des cinq grandes maisons d'édition : Glénat, Pika, Kana, Ki-oon et Delcourt/Tonkam. L'éditeur de chez Ki-oon avait prononcé ces mots :

« Les japonais vont chercher la croissance à l'extérieur vu que leur marché national est en crise, et que ça passe par le rachat de certains éditeurs puisque Kazé est passé sous le gérant japonais, et cela rend la compétition plus compliquée. Les relations avec les ayants-droits japonais sont bonnes mais cela rend la compétition plus compliqué puisque les titres historiquement pouvaient se retrouver chez n'importe lequel des trois grands éditeurs du marché français vont aujourd'hui aller plus facilement vers les filiales ou les groupe que ont des accords de préférence avec ces éditeurs japonais.<sup>424</sup> »

422 Cela dépend des maisons d'édition, de contrat avec l'auteur et la maison d'édition japonaise pour ce cas. Il est vrai que certains auteurs français ne sont peut-être pas rémunérés lors des conventions.

423 « *Oser parler du sexisme...* », une table ronde à la librairie « *Le Renard Doré* », Akata, 22/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Wa98Dx2Sn8M> consultée le 02/06/2020.

De ce fait, les initiés du mangas comprennent que le titre dont il est question n'est autre que *The Promised Neverland* qui aurait pu se retrouver ailleurs. Dans le classement japonais il est classé quatrième et dans le classement français, il est sixième. La maison d'édition a retenu notre attention pour d'autres raisons, que nous développerons en parallèle de l'historique de sa fondation.

Kazé est le nom d'un éditeur français spécialisé dans l'animation japonaise fondé par Cédric Littardi en 1994. C'est le premier label français d'animation japonaise, il commence ses activités éditoriales grâce aux cassettes VHS. En 2005 l'éditeur diversifie son activité en lançant des longs métrages d'animation japonaise au cinéma. En 2007 Kazé réalise des DVD et son label se transformera en KZPLAY. De plus, elle rachète la société Daipen, editrice de la collection Asuka, c'est ainsi que de l'animation japonaise, l'entreprise se diversifie et devient un éditeur de mangas. En 2009 Kazé lance sa propre chaîne de télévision KZTV consacrée à la japanimation et la J-Music. Cette même année l'entreprise annonce son rachat par le collectif japonais Shogakukan, Shueisha et ShoPro, trois acteurs majeurs dans le monde l'édition japonaise. Ainsi, Kazé devient une filiale de Viz Media Europe. En 2012 Cédric Littardi quitte la direction de Kazé et est remplacé par Josselin Moneyron qui devient directeur du pôle éditorial de l'ensemble du groupe. En 2013 comme nous l'avons dit précédemment, KZPLAY annonce sa fusion avec la plate-forme appartenant à Kana Home Video pour donner naissance à ADN. En 2014 Medhi Benrabah devient le nouveau directeur éditorial de Kazé mais elle quitte ses fonctions en 2015 pour remplacer Pierre Valls chez Pika Édition.

Comme nous pouvons le constater, il est arrivé que certains éditeurs partent pour d'autres maison d'édition. Il s'agit là du jeu des chaises musicales en quelques sortes visible sur le colophon des mangas. Par exemple bien que Medhi Benrabah nous ait dit que son nom était inscrit sur l'œuvre *Happy Marriage !?*<sup>425</sup> de chez Kazé, il avait repris ce projet lors de sa finalisation, il n'aurait pas dû y avoir son nom sur cette œuvre.

Comme nous vous l'avons dit précédemment, le groupe Viz Media Europe<sup>426</sup> a été racheté par Crunchyroll. De ce fait, nous ne savons pas si la filiale Kazé Manga va subir des changements dans sa ligne éditoriale avec son catalogue ou obtenir plus rapidement des nouveautés. Il faut bien préciser qu'au Japon lorsqu'une maison d'édition française souhaite obtenir une œuvre, un long processus s'engage. Il faut communiquer avec les éditeurs et les rassurer quant à l'avenir de leurs mangas. Comment la licence sera exploitée, comment sera réalisée la publication et la communication. Ce n'est pas parce que les moyens financiers sont déployés que les japonais céderont le titre. Par exemple : *Platinum End* du scénariste Tsugumi Ohba et du dessinateur Takeshi Obata a été édité chez Kazé Manga et non chez les éditions Kana qui possède *Death Note* (grand succès) et *Bakuman*, deux œuvres connues de ces mangakas. Il en va de même pour Shibuno Ohtaka mangaka de *Magi The Labyrinth Of Magic* publié chez Kurokawa. Sa nouvelle œuvre *Orient Samurai Quest* est édité chez Pika. La concurrence sur le marché français entre les maisons d'édition

---

424 Vidéo : JAPAN EXPO : CONFERENCE, 09/06/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=G7nVaAqJ6HE> consultée le 02/06/2020.

425 Maki Enjoji, *Happy Marriage !?*, Kazé, 2015.

426 Site Viz Média Europe devenu Crunchyroll : <http://vizeurope.com/fr/component/k2/item/795-viz-media-europe-leader-europ%C3%A9en-du-divertissement-japonais-devient-crunchyroll> consultée le 02/06/2020.

est rude, agressive. Le fait que Kazé Manga était une filiale du Groupe Viz Media Europe appartenant aux trois acteurs de maison éditoriale japonaise aident un peu plus à obtenir des titres car le contact est direct. En effet, avant de communiquer avec la maison d'édition japonaise publiant le titre, il faut passer par les ayants droits, parfois les personnes gérant les relations internationales si l'œuvre doit être diffusée... Notamment pour les titres en simulcast, les maison d'édition après avoir puisé dans les catalogues des séries terminées, cherchent à fidéliser leur lectorat par de la nouveauté. Depuis *Dragon Ball*, chaque maison d'édition possède un ou plusieurs *nekketsu* phare. Pour Pika Édition il y a *Fairy Tail*, pour Kazé *Black Clover*, pour Kana il y a *Naruto*...

Entre les années 2010 et 2015 en France, la croissance du marché du manga n'a pas toujours été exponentielle. Au Japon, il y a eut une génération de passage des anciens auteurs aux nouveaux, puis les nouvelles séries ont relancées le manga. Si on prend les séries qui ont tiré le marché du manga français, cette période correspond à *Bleach*, *One Piece* et *Naruto* qui étaient sur le marché depuis quinze ans. Ces séries prenaient tellement de place au Japon dans le magazine, qu'il est très difficile de faire émerger des nouveaux auteurs. Des séries comme *My Hero Academia* et *The Promised Neverland* ont eu plus de place pour prospérer à la fin de la parution des trois grands. Du fait qu'il y ait eu ce cycle au Japon, la France a eu cette répercutions en décalage. Cela a permis au *seinen* sur le marché français de prospérer avec *l'Attaque des Titans* par exemple. Au Japon, le marché du mangé est en crise alors qu'il se porte bien en France. Leur modèle de consommation change avec le numérique, il essaye de se réorganiser<sup>427</sup>.



Figure 71 : Courbe de l'évolution des ventes du mangas en France. Article sur le site : *Journal du Japon, [Bilan Manga 2019] Ventes en France : l'extraordinaire ascension !*

Le catalogue de Kazé comporte des appellations différentes des autres maisons d'édition. Ce dernier est composé de : *Shōnen*, *Shōjo*, *Seinen*, *Boy's Love* ainsi que *Shōnen Up !*. La sous-collection nommée *Boy's Love* est la première à apparaître sous ce nom. Les concurrents n'ont pas d'œuvres avec cette

427 D'après les éditeurs lors de la conférence, il s'agit d'un cycle du renouveau des éditeurs et du passage aux nouveaux médias. La réalité est qu'en 1995, le secteur du manga n'a cessé de décliner au Japon. Le *Shōnen Jump* qui était diffusé à 6,53 millions d'exemplaires par semaine en 1995 n'est plus diffusé qu'à 2,2 millions d'exemplaires en 2016. Ceci est lié à la chute du taux de natalité du pays en entraînant un rétrécissement du marché, ce déclin est accentué par l'arrivée des nouveaux médias.

thématique, soit elle se distille dans tout le catalogue ce qui est le cas d'Akata. L'autrice la plus présente dans cette sous-collection est Shingiku Nakamura connu pour son grand classique : *Junjo Romantica*<sup>428</sup>.

Le nouveau terme que possède Kazé dans sa collection est le *Shōnen Up* ! Mais que signifie-t-il ? Est-ce un sous genre du *shōnen* que nous n'avons pas vu précédemment ? En réalité, il s'agit d'un terme inventé par la maison d'édition. Cette dernière a choisi de séparer les *shōnen* classique et les *shōnen* proches des thématiques des *seinen*. C'est le cas du nouveau titre de Tsugumi Ohba et Takeshi Obata, spécialistes du genre, ils s'emparent du code des *shōnen* et projettent leurs personnages dans un monde sombre. Voici le résumé de la maison d'édition :

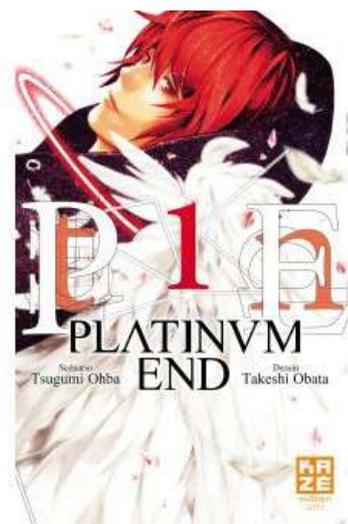


Figure 72 : Couverture Tome 1  
Platinum End.

« La nouvelle série du duo légendaire de *Death Note* et *Bakuman* ( Tsugumi Ohba et Takeshi Obata) : *PLATINUM END* ! Mirai, un jeune homme qui a perdu tout espoir en la vie, est sauvé par un ange alors qu'il tente de se suicider. Mais cette rencontre fatidique pourrait bien le plonger dans un désespoir plus profond encore... Takeshi OBATA et Tsugumi OHBA nous livrent un thriller sombre mettant en scène anges et humains autour d'un thème qui leur est cher : la frontière délicate entre le Bien et le Mal.

Les critiques : Sauvé par un ange... il va vivre un enfer ! La nouvelle série de Takeshi Obata et Tsugumi Ohba, le duo légendaire derrière *Death Note* et *Bakuman*. « Un thriller haletant où la quête principale se retrouve presque éclipsée par cette question métaphysique : où se situe la frontière entre le Bien et le Mal ? » Lefigaro.fr . « Au lecteur d'y voir des résonances avec notre société ou non et de choisir de se laisser emporter dans ce voyages glaçant vers l'âme humaine. » fnac.fr<sup>429</sup>»

En réalité, la question de savoir où classer les œuvres de ces auteurs s'est toujours posée. Au départ *Death Note* se trouvait, dans l'étagère des librairies, dans le genre *shōnen* à l'époque où l'importation commençait. Avec le temps et une relecture des œuvres, les thématiques profondes de *seinen* critiquant l'humanité et son comportement sont plus présentes. La maison d'édition pour trancher avec la question a créé un nouveau genre intermédiaire, simple et efficace<sup>430</sup>.

La stratégie commerciale mise en place par Kazé s'oriente sur deux axes principaux. Le premier étant une très bonne communication sur les réseaux sociaux avec des dossiers de presse envoyés aux influenceurs et blogueurs. Sur Twitter lors de la sortie du manga *Hell's Paradise*, la plateforme s'est vue envahir de vidéos et images postées déballant le colis en forme de shuriken, composé d'un tee-shirt, du manga, d'un livret et de pétales de roses. Ils sont également actifs sur les réseaux sociaux comme toutes les maisons d'édition

428 Résumé de l'œuvre : Misaki espère intégrer une université prestigieuse et, pour améliorer ses résultats, il a réussi à convaincre un ami de son grand frère, le célèbre écrivain Akihiko Usami, de lui donner des cours particuliers. Mais ce génie excentrique, qui vit seul dans un gigantesque appartement, se montre vite entreprenant. Misaki découvre alors un autre visage de son professeur, celui d'un homme romantique et passionné. Et retrouvez aussi les aventures de Nowaki et Hiroki dans "Junjō Egoist" !

429 Site de Kazé : [http://manga.kaze.fr/catalogue/platinum\\_end](http://manga.kaze.fr/catalogue/platinum_end), consulté le 05/06/2020.

430 A l'instar de Kana qui a réalisé une sous-collection Dark Kana, comprenant *Death Note* de Takeshi Obata et Tsugumi Ohba.

actuellement, et sont présents à la Japan Expo. De plus, ils organisent en partenariat avec la librairie Le Renard Doré, des activités comme des escapes games<sup>431</sup>.

Le deuxième axe est l'offre proposée sur certains mangas, car Kazé propose de nombreux coffrets en éditions limitées à ses lecteurs. Voici l'échantillonnage des prix et références que nous avons relevé sur le site de la Fnac, car sur le site de la maison d'édition, il manque tantôt le prix, tantôt le format ou le nombre de pages<sup>432</sup>.

**Tableau 3 Comparatif des prix dans les différentes collections de Kazé Mangas**

Titre	Collection	Largeur x Hauteur	Nombre de Page	Prix
<i>Black Clover Tome 1</i>	<i>Shōnen</i>	110 x 170 mm	192 p	6,89 €
<i>Pochi et Kuro coffret 5 tomes</i>	<i>Shōnen</i>	Inconnu	768 p	27,16 €
<i>The Promised Neverland coffret Tome 1 à 3</i>	<i>Shōnen</i>	110 x 180 mm	Inconnu	20,67 €
<i>The Promised Neverland Coffret Tome 12 et Roman</i>	<i>Shōnen</i>	Inconnu	Inconnu	16,88 €
<i>Bestarius Tome 1</i>	<i>Shōnen Up</i>	110 x 170 mm	208 p	7,15 €
<i>Platinum End Tome 1</i>	<i>Shōnen Up</i>	110 x 170 mm	208 p	7,15 €
<i>Happy Marriage ?! Tome 1</i>	<i>Shōjo</i>	110 x 170 mm	384 p	8,99 €
<i>Takane et Hana Tome 1</i>	<i>Shōjo</i>	110 x 170 mm	195 p	6,89 €
<i>Doppelganger Tome 1</i>	<i>Seinen</i>	130 x 180 mm	224 p	8,29 €
<i>Fire Punch Tome 1</i>	<i>Seinen</i>	130 x 180 mm	224 p	7,99 €
<i>Junjo Romantica</i>	<i>Boy's Love</i>	130 x 180 mm	192 p	7,99 €
<i>Le Roi Léo</i>	<i>Classic</i>	130 x 180 mm	192 p	13,29 €
<i>Yokai Watch</i>	<i>Kids</i>	110 x 170 mm	192 p	6,89 €

Source : Site de Kazé Mangas dans la rubrique Catalogue.

La maison d'édition Kazé propose de nombreux avantages par le biais des coffrets qui permettent de faire découvrir des séries courtes ou longues avec un bon prix. Ils sont cependant en éditions limitées. Il en va de même pour le *shōjo Happy Marriage ?!*, acheter un manga à 8,99€ pour 384 pages d'une série de cinq

431 Escape Game : Terme anglais signifiant « jeu d'évasion ». Il s'agit d'un jeu de rôle grandeur nature avec des indices que l'on doit résoudre dans un temps imparti.

432 Site de la Fnac pour la vérification des prix : <https://www.fnac.com/>

tomes est un achat intéressant pour le lecteur. De plus cette proposition sur un produit est un bon argument de vente pour les non initiés.

Les mangas de Kazé possèdent également l'étiquette écologique « Programme de Reconnaissance des Certifications Forestières<sup>433</sup> ». Elle est née en 1989, suite à toutes les grandes conférences environnementales des années 1990, d'un regroupement d'un certain nombre de propriétaires français. Cette certification est présente dans quarante-neuf pays différents dont le Japon depuis trois ans. A l'occasion de la journée internationale des forêts le 21 Mars 2019, Kazé a réalisé une interview vidéo avec le directeur exécutif de PEFC France, Paul-Emmanuel Huet. Depuis cet engagement, les mangas de la maison d'édition sont imprimés à 90 % sous le label PEFC :

« La certification est un outil qui permet de promouvoir la gestion durable des forêts. Conciliés le respect de l'environnement, la protection de la biodiversité, de la nature, les valeurs économiques pouvoir extraire du bois de cette forêt, pour en faire différents produits que l'on utilise dans la consommation de tous les jours ; Et également le volet social, prendre en considération les populations qui vivent dans ces forêts et de ces forêts. La gestion durable de la forêt s'est basée sur le principe que l'homme va intervenir dans cette forêt de manière respectueuse, donc il va prélever de la ressource bois, en faire différents produits bois tout en respectant la nature [...], c'est plus d'un tiers de la forêt française qui est certifiée PEFC. [...] Ce qui est important à signaler à vos lecteurs c'est que seulement certaines parties des arbres alimentent l'industrie de production du papier. Sur un seul arbre, on peut avoir des parties dédiées à la production de meubles, de panneaux et de papiers. <sup>434</sup>»

Si nous devons revenir sur la vidéo d'Hachette et celle-ci, nous pouvons nous rendre compte que les éditeurs d'Hachette Livre ont employé des termes scientifiques quelques peu complexes pour les consommateurs, contrairement au directeur exécutif de PEFC qui s'est adressé aux lecteurs dans un premier temps et qui a vulgarisé les termes, dans un cadre « nature » contrairement aux directeurs précédents qui eux, étaient dans leurs bureaux. Ces deux approches de stratégies de communication sont grandement différentes pour sensibiliser le public, l'aspect financier demeurant prononcé à demi-mots.

Sur le colophon des mangas de Kazé, il est indiqué que l'imprimeur est L.E.G.O SpA, Lavis Italie<sup>435</sup>. Il s'agit du même imprimeur que la maison précédente, cependant cette dernière ne possède pas le label. La question de rentabilité se pose dans ce contexte. Cela coûte-t-il plus cher d'imprimer en France ou à l'étranger ? Cela coûte-t-il plus cher d'imprimer sur un papier certifié ou non ? Est ce que la diffusion est plus simple d'Italie, que partant de la France ? Ces multiples questions resteront malheureusement en suspens. Elles restent malgré tout importantes car dans un marché où la concurrence est forte, bien que les œuvres soient importées du Japon et qu'obtenir un titre soit complexe, surveiller ce que proposent les concurrents d'un point de vue rapport qualité/prix est nécessaire. Il en va de même pour la communication déployée autour d'un titre, les nouvelles sorties, l'impression, la diffusion, d'autant plus suite à la crise sanitaire que nous avons traversé.

---

433 PEFC : Pan European Forest Certification en anglais.

434 Vidéo Youtube : *PEFC et l'engagement de Kaze Manga* : <https://www.youtube.com/watch?v=SgsbKFxe-Jw>, 18/09/2019, consulté le 02/06/2020.

435 Site internet de l'imprimeur italien L.E.G.O SpA, Lavis Italie : [https://www.legogroup.com/LEGO\\_Lavis/fr](https://www.legogroup.com/LEGO_Lavis/fr) consultée le 02/06/2020.

## Impact des classifications sur les librairies et les médiathèques.

Comme nous l'avons précédemment, les catalogues des éditeurs sont très variés et comportent de nombreuses classifications, ceux qui sont gênés par ces distinctions sont les librairies et les médiathèques. Effectivement, si nous prenons l'exemple des librairies issus du groupe Sauramps et Gibert Joseph de Montpellier, leurs classifications sont totalement différentes. En effet, Gibert Joseph a adopté le terme que la maison d'édition Kazé avait inventé pour les *Shōnen Up*. Ainsi les mangas dont la frontière était comprise entre le *shōnen* et le *seinen*, sont dans cette catégorie car il représente environ 40 % du rayon de l'éditeur<sup>436</sup>. En effet, cette librairie propose de la vente d'occasion, il y a donc une rotation permanente entre les nouveautés et les lecteurs qui revendent leurs mangas. Ce système pénalise les éditeurs ainsi que les auteurs, car un manga sorti du cycle de la chaîne du livre, ne rapporte plus rien. De ce fait, proposer des mangas à 3 € les cinq premiers tomes est une stratégie adéquate, et proposer des coffrets regroupant toutes la série peut s'avérer importante.

Le « *josei* » posait également un problème de classification auprès des libraires. Sauramps et Gibert Joseph ont adopté ces termes dans leurs rayons, séparant ainsi les mangas destinés aux jeunes et ceux destinés aux adultes. Il est vrai que les librairies ne peuvent pas reprendre les lignes éditoriales des catalogues des maisons d'édition telles que : WTF pour Akata, Kizuna ou Latitude pour Ki-oon. Cependant la question pour Pika *shōjo* ne se pose pas, grâce aux stickers sur les mangas, les libraires peuvent mettre dans le même rayon *Mon coloc' d'enfer* et *Sensuel Dilemme*. Effectivement, dans les rayons de la librairie, les lecteurs peuvent retrouver le fascicule de Pika Édition expliquant les différentes sous-collection, la couverture au design explicite et le logo.

Les maisons d'édition s'engagent également à raccourcir et traduire au mieux, les titres des mangas. Nous avons interrogé le Community Manager de Pika Édition sur Twitter afin de savoir pourquoi le nom du manga « *Kishuku Gakkou no Juliet*<sup>437</sup> » avait été remplacé par le titre : *Romio VS Juliet*. Il est vrai que les libraires ne parlent pas japonais et ne connaissent pas tous les mangas existants. Cependant certains lecteurs qui parlent japonais se sentent parfois lésés car les titres ne représentent plus la thématique de l'œuvre. Pour le cas de « *Kishuku Gakkou no Juliet* », en japonais cela signifie « *L'internat de Juliette* ». Effectivement dans ce mythe parodié de Shakespeare les deux protagonistes sont des adolescents dans un internat. Ils sont issus de classes sociales différentes et donc ne sont pas dans le même dortoir. Il y a le dortoir des nobles (dortoir blanc) de Juliet et le dortoir des roturiers (dortoir noir) de Romio. Les deux protagonistes s'affrontent dans des guerres de dortoirs. Cependant la notion d'internat et de dortoir est perdue avec le titre actuel. Malgré cela, il est parfois nécessaire comme nous l'avons vu précédemment de changer le titre comme pour l'œuvre *Sensuel Dilemme*, dont le titre est plus parlant.

---

436 Si nous devons répartir en pourcentage le genre des ouvrages dans Gibert Joseph : 40 % de *Shōnen Up*, 30 % de *Shōnen*, 15 % de *Seinen*, 10 % *Shōjo*, 4% *Josei* et 1 % pornographique.

437 *Kishuku Gakkou no Juliet* (寄宿学校のジュリエット) : Traduit par *Romio VS Juliet* chez l'éditeur Pika Édition.

Il existe des librairies qui font également abstraction des genres prédéfinis. La librairie Le Renard Doré à Paris en fait partie, spécialisée dans la vente de mangas et de produits sur la culture japonaise<sup>438</sup>. La librairie classe les mangas par thématiques telles que gastronomie, histoire, fantastique et tant d'autres. De ce fait, les libraires peuvent mieux conseiller des titres pour les lecteurs, ils sont également très actifs sur les réseaux sociaux. Il est possible de commander les mangas sur leur site internet, il les expédie eux mêmes.

Mickaël Brun-Arnaud surnommé Maître Renard a expliqué aux abonnés d'Instagram, la reconversion et la création de la librairie :

« Avant de devenir libraire, Maître Renard était neuropsychologue hospitalier auprès des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer et de maladies apparentées, formateur en EHPAD et responsable d'une association d'aide aux aidants familiaux. Après presque 10 ans dans ce domaine, il choisit la reconversion et monte le projet du Renard Doré !<sup>439</sup> Les précédents propriétaires possédaient la boutique de père en fils, depuis 1934. Un vrai morceau d'histoire ! L'ancienne boutique s'appelait « Yankee » et vendait des jeans, des chaussures et du prêt à porter ! Au sous-sol, on pouvait trouver du matériel militaire de la seconde guerre mondiale pour le tournage de films, de série... On est passé en quelques mois de l'Amérique au Japon ! Le sous-sol de la précédente boutique n'était pas accessible à la clientèle ! Nous, on est quand même très contents d'avoir notre boudoir ! Les travaux pour transformer « Yankee » en « Le Renard Doré » ont pris environ 3 mois et se sont réellement terminés la veille de l'ouverture, le 4 Mai 2018 ! C'était du boulot ! La décoration a été pensée par Maître Renard. « Ça ne ressemble pas du tout à une boutique de mangas » nous disait-on souvent à l'époque des travaux. <sup>440</sup>»

Très investi dans son entreprise, il construit des projets permettant aux principaux acteurs du livre, maisons d'édition, auteurs et lecteurs de se réunir dans sa boutique autour d'activités telles que : des escapes games avec Kazé et Kana, des tables rondes avec Akata, des concerts symphoniques, ateliers artistiques, des streamers<sup>441</sup> qui viennent pour promouvoir la librairie.

Les médiathèques quand à elles ont d'autres problèmes, y compris la classification. Nous avons réalisé un stage à la Médiathèque Federico Garcia Lorca de Montpellier, en Juin 2019. Cette dernière possédait un espace manga dédié au jeune public et un espace adulte. L'entre-deux n'était pas possible à cause du manque de place et de la structure architecturale du bâtiment. Acquérir des œuvres au sein d'une médiathèque est quelque peu compliqué, cette dernière traite avec les libraires en passant par plusieurs procédures. De ce fait, nous allons expliquer comment fonctionne une médiathèque.

La métropole de Montpellier donne des subventions à la médiathèque, les acquisitions se font en commissions<sup>442</sup> qui regroupent des agents et assistants de différentes médiathèques du réseau, selon

---

438 Site de la librairie Le Renard Doré : <https://boutique.lerenarddore.fr/>

439 Post de la boutique Le Renard Doré sur Instagram : <https://www.instagram.com/p/B01GblcH8sj/> consultée le 02/06/2020.

440 Post de la boutique Le Renard Doré sur Instagram <https://www.instagram.com/p/B0ta7ohnqhA/> consultée le 02/06/2020.

441 Vidéo : *J'AI TOUT ACHETE – Maglheber #10 (Le Renard Doré)*, Maghla, 03/08/2019, <https://www.youtube.com/watch?v=i3l7xyFE-v8> consultée le 02/06/2020. Visite d'une streameuse, émission diffusée en direct.

442 Les commissions d'acquisitions se déroulent dans les locaux des médiathèques.

différentes thématiques (BD, philosophie-psychologie-religions, arts et loisirs, langues étrangères, Romans étrangers et SF, romans français et policiers). Il existe vingt-et-une commissions différentes sur le réseau des médiathèques). Le fonctionnement d'une commission d'acquisition se découpe en plusieurs étapes, la première est le choix des nouveautés à partir du catalogue en ligne Electre<sup>443</sup>. Ensuite il faut répartir les titres entre les différents membres de la commission pour rechercher des critiques sur internet ou dans la presse. Une fois les listes de sélections établies, on envoie le document au libraire pour avoir un nouvel avis et pour qu'il ajoute les éventuels d'oublis. Une visite en librairie est prévue avec deux libraires où chaque titre est commenté en fonction de leurs avis. Une commission a lieu pour présenter tous les titres et les choix d'achats dans les différentes structures du réseau. Et enfin la médiathèque effectue les commandes des titres validés par la commission<sup>444</sup>. Différentes librairies sont choisies comme fournisseurs pour l'achat de nos documents pour plusieurs années. Elles ont donc l'exclusivité des commandes des commissions sur lesquelles elles ont postulées durant toute la durée du contrat entre les deux parties. La réalisation des visites de présentation de livres chez Sauramps par exemple, tient seulement de la bonne entente et du service client que la librairie offre à la médiathèque ainsi qu'aux autres différentes commissions dont ils ont la charge. Les offres de marché public (y compris pour l'achat de nos livres, CD ou DVD) sont nationales. Les librairies de la France entière peuvent postuler et avoir un lot, correspondant à une commission d'acquisition d'une thématique. Concernant la Médiathèque Federico Garcia Lorca, la directrice Nathalie Houde, nous informe :

« Les mangas, depuis leur apparition en France avec les éditions Glénat, font partie des documents qui nous sont très demandés. Le seul problème, en particulier pour les mangas jeunesse, est le nombre de tome dans les séries et donc la place que cette série va occuper dans nos rayons. Pour les mangas adultes, souvent, le problème est moins prégnant car les séries comprennent souvent moins de titres. Nous avons un public pour les deux secteurs même si les jeunes lecteurs sont les plus nombreux pour les BD. Il y a réellement un lectorat de BD qui fréquente la médiathèque y compris un lectorat de manga.<sup>445</sup> »

Suite à ce commentaire, nous avons proposé à la directrice des coffrets comportant des nouvelles séries que proposent Kazé. Effectivement d'un point de vue économique et au niveau de la place manquante dans les rayons de la médiathèque, ce type de coffret est avantageux. Ils sont achetés lorsque les exemplaires sont abîmés et donc retirés de la circulation. Ceci permet un « réassort » des rayons, des nouveautés peuvent intégrer le fond de catalogue, où des séries populaires. Par exemple, les mangas de *Fairy Tail* sont souvent empruntés par le public jeunesse, sont usés plus rapidement. A ce moment-là, la proposition de ventes à 3 €, les intégrales ou les coffrets, moins chers à l'achat que les numéros séparés sont priorisés.

---

443 Site en ligne Electre : Services et données qualifiées pour les réseaux et métiers du livre :

<https://accueil.electre.com/> consultée le 10/06/2020.

444 Pour ce qui est du choix des structures pour la répartition des titres (hors-séries en cours), les différents responsables de secteurs dans les médiathèques remplissent, chaque année, des tableaux d'axes d'acquisitions qui aident les membres des commissions dans leurs choix d'achats (thèmes à mettre en avant, thèmes déjà bien présents et qui, donc, ne méritent pas d'être achetés durant l'année ...)

445 Conversation lors du stage en Juin 2019 et confirmation de ce chapitre par mail avec Nathalie Houde, Directrice de la Médiathèque Federico Garcia Lorca.

Il existe, dans les différents festivals dont nous avons parlé précédemment, des prix récompensant les œuvres, ils sont une référence d'achat pour les médiathèques. Les médiathèques essaient d'avoir la plus grande partie des titres ainsi primés. Il en va de même pour les prix littéraires Goncourt, Fémina et autres pour les romans par exemple. Le fait d'avoir un prix met en avant un titre ou un auteur, ce qui attire les lecteurs.

## **Chapitre 2 – Les évènements culturels et le numérique aux services des mangas et de l'animation japonaise.**

### **Japan Expo et Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.**

La Japan Expo et le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême sont des évènements culturels extrêmement importants pour le monde du manga. Ces festivals permettent aux auteurs et aux éditeurs d'obtenir une grande visibilité. Afin de comparer les deux évènements qui accueillent en leur sein les mangas, nous nous sommes déplacé à ces conventions pour les comparer.

Commençons par le premier évènement, la Japan Expo<sup>446</sup>. Il s'agit du rendez-vous annuel, durant quatre jours au mois de Juillet, à Paris-Nord Villepinte, depuis 1999. Les passionnés du Japon et de sa culture, allant du manga aux arts martiaux, du jeu vidéo au folklore nippon, de la J-Music<sup>447</sup> à la musique traditionnelle, s'y rassemblent. Ce salon événementiel français, reçoit chaque année de prestigieux invités et offre aux visiteurs l'occasion de les rencontrer lors de séances de dédicace ou de conférences au cours desquelles ils parlent de leur travail, de leur carrière et de leurs œuvres. La Japan Expo accueille ainsi des dizaines d'invités de marque : mangaka, professionnels de l'animation, chara-designers<sup>448</sup>, illustrateurs, créateurs de jeux vidéo, producteurs, compositeurs... Et parmi ces artistes, de nombreux groupes, chanteurs et musiciens se produisent sur scène. La musique faisant partie de la culture japonaise, l'évènement propose donc aux visiteurs, de la musique produite par des artistes aux styles plus traditionnels (*shamisen, koto*<sup>449</sup>), ainsi que du rock, de la pop rock...

Comme dans toutes conventions, des ateliers et des initiations sont organisés pour apprendre le dessin, la fabrication de cosplay<sup>450</sup>, ou d'activités traditionnelles comme l'*ikebana*<sup>451</sup>, ou encore la calligraphie. En effet, de nombreuses associations réalisent des activités et des ateliers pour les visiteurs, pour leur présenter la cérémonie du thé, la cuisine, les arts martiaux...

---

446 Site de la Japan Expo : [https://www.japan-expo-paris.com/fr/menu/a-propos\\_487/info/japan-expo-cest-quoi\\_11331.htm](https://www.japan-expo-paris.com/fr/menu/a-propos_487/info/japan-expo-cest-quoi_11331.htm) consulté le 10/06/2020.

447 *J-Music* : regroupe toutes les musiques des groupes japonais : rock japonais, j-pop, jazz...

448 *Chara-design* : Concepteur de personnage dans le monde de l'animation, mangas, B.D, cinéma, jeux vidéo.

449 *Shamisen* : Est un instrument japonais traditionnel à trois cordes (à tenir à la main). *Koto* : Est un instrument traditionnel japonais à cordes pincées. L'instrument est posé directement sur le sol lorsqu'on en joue.

450 Cosplay : Terme anglais signifiant « costume et jouer ». C'est un loisir qui consiste à jouer le rôle d'un personnage grâce aux costumes que le cosplayer porte.

451 *Ibekana* : Art floral japonais.

Au fil des années, la Japan Expo a accueilli le cosplay, qui est devenu l'une des animations les plus populaires. Les cosplayers et cosplayeresses les plus talentueux montent sur scène dans des costumes époustouflants et produisent des performances inoubliables. Jusqu'à 14 000 spectateurs viennent les acclamer dans une ambiance de folie. Effectivement, nous avons assisté à la finale 2018 du *European Cosplay Gathering*<sup>452</sup>, le plus grand concours de cosplay européen, elle était très impressionnante. Une scène est également dédiée aux fans de cosplay non professionnels qui souhaitent partager leur passion et montrer leurs créations.

Les boutiques de figurines sont omniprésentes au sein du salon, ainsi que les stands de nourritures principalement japonais. Des emplacements y sont dédiés avec des tables de piques-niques, même si les boulangeries dans l'enceinte de l'établissement restent ouvertes.

Cependant, le plus important demeure dans la participation des éditeurs, boutiques, jeunes artistes et des créateurs de magazines, de webzines, d'expositions. La Japan Expo est le plus grand rassemblement des acteurs de l'industrie du manga et de la culture japonaise. Les éditeurs préparent des stands impressionnants pour attirer l'œil des consommateurs, et des espaces pour les dédicaces sont présents. Malgré les dépenses tels que les frais d'hôtel pour les auteurs, les repas, les éditeurs peuvent effectuer une marge relativement importante sur la vente de leurs mangas. En effet, la Japan Expo est une course aux stratégies commerciales et marketing pour vendre ces produits. Effectivement plus les stands sont grands, plus les dépenses sont importantes. Des offres comme « trois mangas achetés, un tee-shirt offert », « vente de sac en toile à un euro », des verres en plastique et des calendriers, sont mis en place afin d'attirer un maximum de clients. Réaliser une marge sur le budget prévisionnel dépensé et non l'inverse est toujours préférable. Il faut payer la place du stand, les sacs, les *goodies*, rémunérer les auteurs, les personnes sur les stands, comprendre la casse et les vols de livre durant le festival. Avoir des auteurs en dédicaces qui réalisent également des conférences est aussi très important. Les éditeurs participent également aux conférences. Les visiteurs sont libres d'y assister ou non, elles ont lieu sur des scènes dispersées dans tous les halls, ce qui empêche les attroupements et permet aux visiteurs de circuler librement.

Ce festival est également une vitrine pour présenter les mangas présents dans les différentes maisons d'édition. Des prix nommés *Daruma*<sup>453</sup>, sont décernés dans plusieurs catégories depuis 2006, durant la cérémonie les Japan Expo Awards<sup>454</sup>. Ils récompensent alors les meilleures productions dans les univers du manga, de l'anime, des films asiatiques, des jeux vidéo et de la J-Music en France. Au départ les gagnants étaient élus à partir de la moyenne des votes d'un jury de professionnels et du public<sup>455</sup>. Depuis 2016, la

---

452 European Cosplay Gathering : Concours de cosplay à échelle européenne. On peut y participer seul ou en duo. Il faut créer soit-même son costume et réaliser une mise en scène de 5min. Après cela, les jurys délibèrent et le gagnant est annoncé durant la Japan Expo.

453 *Daruma* (だるま) : Est une figurine en papier mâché qui a la forme d'un moine bouddhiste. La tradition est que le propriétaire réalise un vœu en peignant l'œil gauche. Lorsque celui-ci est accompli il peut peindre l'œil droit. Dans cette cérémonie, les yeux sont peints car ils symbolisent accomplissement « d'un but atteint ».

454 Site de la Japan Expo répertoriant des gagnants :

[https://www.japan-expo-paris.com/fr/menu/daruma\\_101037/info/historique-des-laureats-des-japan-expo-awards\\_10970.htm](https://www.japan-expo-paris.com/fr/menu/daruma_101037/info/historique-des-laureats-des-japan-expo-awards_10970.htm)

455 Annexe des différentes catégories composant les Japan Expo Awards.

remise des prix s'effectuent en mars en présence seulement des éditeurs et professionnels du milieu. Les sélectionnés sont les mangas et animes de l'année précédente. De plus, les votes ont été séparés, il existe les prix du jury et les prix du public, rendant un verdict plus juste contrairement aux Crunchyroll Awards.

Les maisons d'édition ne sont pas les seules structures présentes dans le festival, il y a également des acteurs des différentes industries. Les réalisateurs japonais se bousculent pour diffuser leurs anime et leurs films d'animation en avant-première et en exclusivité, et ainsi proposer aux visiteurs un avant-goût des prochaines productions et licences disponibles en France. Nous avons pu assister à l'avant-première de *My Hero Academia*, *Two Heroes* de Kenji Nagasaki. Il était venu présenter son œuvre au public français et avait répondu à des questions sur scène avant le début du film. L'ambiance était au rendez-vous, le public était dynamique, contrairement au film de *L'Attaque des Titans* où l'ambiance ne l'était plus.

Les longs métrages contribuent grandement à la vente du manga, par exemple le film *One Piece Strong World*<sup>456</sup> a réalisé plus de 800 000 entrées pendant ses deux premiers jours en salle.

La Japan Expo est le troisième salon le plus visité en France après le Salon de l'Agriculture et le Salon de l'Automobile. Il existe différents billets pour le festival, le Pass Zen<sup>457</sup> à 120,00 €, le Pass 4 jours<sup>458</sup> à 69,50 €, le Ticket du Jour<sup>459</sup> dont le prix varie entre 18,00 € et 27,00 € et enfin le Zen+ Confort<sup>460</sup> à 216,00 €. Ces billets permettent de nombreux avantages, cependant les tickets valable pour un jour font que les visiteurs subissent les interminables files d'attente. En prenant en compte la nourriture et l'hôtel, les dépenses sont vite importantes. Il n'est donc pas donné à tous d'assister à ce salon.

Cette année suite à la crise sanitaire sans précédent que nous traversons, la plus grande vitrine du monde de la culture japonaise et des mangas est annulée. Les éditeurs ainsi que les libraires ont été fortement impactés par cette crise.

Le deuxième événement est le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême, fondé par Francis Groux en 1969 sous le nom de « Semaine de la bande dessinée<sup>461</sup> ». Deux ans plus tard, Francis Groux intègre l'équipe municipale pour présider à la Commission des affaires culturelles et sociales, dépendante de l'adjoint à la Culture Jean Mardikian, car ils souhaitent dynamiser la préfecture. Ensuite, Francis Groux sollicite, Claude Moliterni<sup>462</sup> qui travaille dans l'organisation de salons à Paris et surtout à Lucques en Italie. Suite à cette rencontre, Claude Moliterni présente alors en 1972 à Angoulême, son

---

456 Karyn Poupée, *Histoire du manga*, 2010, Éditions Tallandier, p 341.

457 Ticket d'entrée valable du jeudi 15 au dimanche 18 juillet 2021 : Entrée dédiée Zen & Zen+ et anticipée à 8h30, Entrées et sorties illimitées, Files dédiées dans certaines scènes.

458 Ticket d'entrée valable du jeudi 15 au dimanche 18 juillet 2021.

459 Ticket d'entrée valable uniquement le jeudi 15 à 20,50 €, le vendredi 16 à 18,00€, le samedi 17 à 27,00€ et dimanche 18 juillet à 22,00 €. Site en ligne des billets pour la Japan Expo :

<https://www.japan-expo-paris.com/fr/ticketing/JEP2021>

460 Ticket d'entrée valable du jeudi 15 au dimanche 18 juillet 2021.

461 Francis Groux s'inspire de l'exposition « Bande dessinée et figure narrative » en 1967 au Musée des arts décoratifs à Paris. *Angoulême dans le retro : la genèse d'un monument*, Nicolas Albert, 19/04/2012.

<http://www.nrblog.fr/casedepart/2012/04/19/angouleme-dans-le-retro-la-genese-dun-monument/>

462 Claude Moliterni (1932-2009) : Directeur éditorial, écrivain, scénariste de la bande dessinée françaises et fondateur du Festival d'Angoulême.

exposition « 10 millions d'images », sur l'âge d'or de la BD américaine avec une conférence s'appuyant sur des diapositives et de sons. En 1973, Francis Groux, Jean Mardikian et Claude Moliterni s'associent pour organiser en 1974 la première édition du salon international de la bande dessinée dans le musée d'Angoulême. De nombreux auteurs tels que Hugo Pratt (première édition) et Hergé<sup>463</sup> (quatrième édition) viendront. En 1977, le festival ne reçoit pas de subventions suite à un changement d'équipe municipale. Effectivement, nous nous doutons que les événements culturels sont souvent liés à la politique, le député-maire de l'époque souhaite améliorer l'image d'Angoulême touchée par la désindustrialisation. Il décida de subventionner le festival, en contre-partie, l'entrée devient payante<sup>464</sup>. En 1981, le festival a dépassé le stade de simple événement associatif, il est devenu un événement incontournable auquel les professionnels de la B.D doivent assister. En 1996, le salon international de la bande dessinée change de nom pour devenir le Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême<sup>465</sup>, la forte fréquentation du public lui a permis de se hisser en deuxième position, après celui du festival de Lucques. Cette année, le festival a reçu la visite d'Emmanuel Macron, Président de la République, accompagné des ministres de la Culture et de l'Économie. De nombreux auteurs estimant gagner trop peu de leurs créations leur réservèrent un accueil agité. En effet, la remise des prix fut mouvementée, pour les mêmes raisons que précédemment. Certains profitèrent de ce contexte pour manifester dans les rues durant le festival.<sup>466</sup>

Ce festival rassemble dans la ville d'Angoulême les éditeurs et auteurs de bandes dessinées. Les visiteurs peuvent ainsi profiter de la ville et de l'évènement en se déplaçant d'une tente à une autre. Si les plus éditeurs les plus influents sont au cœur de la ville, les éditeurs de mangas eux sont malheureusement excentrés. Les mangas sont en effet présents sur le festival depuis 2017<sup>467</sup>. Cette année, la tente *Manga City* était proche de la gare et de la Médiathèque L'Apha<sup>468</sup>. S'agit-il d'une simple question de place ? De tarif de stand ? Ou tout simplement de ne pas mélanger les bandes dessinées françaises et japonaises ? Ce qui est paradoxal puisque les deux font partis du neuvième art et que certains éditeurs de B.D comme Delcourt/Tonkam, Les Éditions Soleil vendent également des mangas. Nous avons constaté que Glénat B.D et Glénat Manga avait séparé leurs deux stands l'un se trouvant dans *Le Monde des Bulles* et l'autre dans *Manga City*. Il est vrai que cette maison d'édition possède beaucoup de titres dans les deux catégories, contrairement aux autres.

463 Angoulême : *quand Hergé aboube le festival de la BD*, Aurélia Vertaldi et Olivier Delcroix, 14/01/2013.

<https://www.lefigaro.fr/bd/2013/01/14/03014-20130114ARTFIG00618-angouleme-quand-herge-adoube-le-festival-de-bd.php?iframe=true&width=90%&height=90%> consultée le 10/06/2020.

464 Aucun tarif n'est indiqué sur le site. En tant qu'étudiant nous avons payé 25,00 € par personne. Site de la billetterie : <https://www.bdangouleme.com/billetterie> consultée le 10/06/2020.

465 Site du Festival, Le mot du directeur artistique, Stéphanne Beaujean. <https://www.bdangouleme.com/le-mot-du-directeur-artistique> consultée le 10/06/2020.

466 *Macron au FIBD D'Angoulême, entre les auteurs et les manifestants*, Antoine Oury, 30/01/2020.

<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/macron-au-fibd-d-angouleme-entre-les-auteurs-et-les-manifestants/99009> consultée le 10/06/2020.

467 *Quoi de neuf côté manga au Festival d'Angoulême 2019 ?*, Le Monde, 23/01/2019. [https://www.lemonde.fr/les-enfants-akira/article/2019/01/23/quoi-de-neuf-cote-manga-au-festival-d-angouleme-2019\\_5413115\\_5191101.html](https://www.lemonde.fr/les-enfants-akira/article/2019/01/23/quoi-de-neuf-cote-manga-au-festival-d-angouleme-2019_5413115_5191101.html) consultée le 10/06/2020.

468 Plan en Annexe.

Tout comme la Japan Expo, le Festival d'Angoulême attribue des récompenses aux auteurs depuis 1976, mais ces derniers ont mis quelques années avant de s'imposer auprès du public et des éditeurs. A partir des années 1990 à 2000<sup>469</sup>, les prix deviendront fixes avec les noms que nous connaissons maintenant tels que : le Grand Prix 2020, le prix Fauve d'or meilleur album, etc<sup>470</sup>... Cette année le manga *Dans l'abîme du temps* de Gou Tanabe<sup>471</sup>, édité par Ki-oon a obtenu le Fauve prix de la série. *Le tigre des neiges* de Higashimura Akiko<sup>472</sup> chez les éditions Le Lézard Noir à également obtenu un prix, celui du jeune adulte. De plus, un mangaka a obtenu le Grand Prix en 2019, il s'agit de Rumiko Takahashi<sup>473</sup>. Nous espérons qu'un jour, un « mangaka français » recevra un de ces prix. Comme nous l'avons vu précédemment, ils sont extrêmement important pour les médiathèques ainsi que pour les libraires. Les festivals sont donc une grande vitrine pour les auteurs comme pour les éditeurs, afin de toucher de nouveaux lecteurs ainsi que les consommateurs de mangas.



Figure 73 : Logo de la Japan Expo.



Figure 74 : Logo Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.

### Les films d'animations japonais : Miyazaki et Shinkai

Si les séries d'animation japonaise ont permis aux mangas d'être importés en France et de diffuser la culture nipponne, le cinéma avec les films d'animation japonais ont eu un impact sur la diffusion de cette dernière. De plus, les thématiques portées par ces œuvres, sont grandement différentes des films des studios Walt Disney<sup>474</sup> que les Occidentaux connaissent, comme par exemple la thématique de la guerre, du bombardement atomique, de l'écologie. Le premier réalisateur qui possède maintenant un partenariat avec

469 Article : *Au Festival d'Angoulême, les récompenses visent juste*, Olivier Delcroix, 31/01/2013.

<https://www.lefigaro.fr/bd/2013/01/31/03014-20130131ARTFIG00387-au-festival-d-angouleme-les-recompenses-visent-juste.php> consultée le 10/06/2020.

470 Annexe des prix du Festival d'Angoulême et sur l'article : *Palmarès du Festival d'Angoulême 2020*, Damien Canteau, 03/02/2020. <https://www.comixtrip.fr/dossiers/festival-angouleme-2020-notre-dossier/le-palmares-du-festival-dangouleme-2020/> consultée le 10/06/2020.

471 Le mangaka a adapté en manga : Gou Tanabe, *Les Chefs-d'œuvre de Lovecraft, Dans l'abîme du temps*, Ki-oon, 2019.

472 Higashimura Akiko, *Le tigre des neiges*, Le Lézard Noir, 2018.

473 Site du Festival : <https://www.bdangouleme.com/palmares-2020> <https://www.bdangouleme.com/palmares-2020>

474 Rumiko Takahashi : Mangaka de *Ranma 1/2, InuYasha*.

Walt Disney et dont les droits de diffusion des œuvres ont été accordé à Netflix depuis Janvier 2020, n'est autre qu'Hayao Miyazaki, réalisateur reconnu de tous dans son domaine.

Né en 1945 à Tokyo, Hayao Miyazaki entre en 1969 au studio de production Toei Animation. Après s'être fait connaître grâce à *Sally la petite sorcière*<sup>475</sup>, il donna sa démission et rejoint en 1971 Isao Takahata<sup>476</sup> au studio A-Pro où il réalise un court-métrage, *Panda Petit Panda*. Il rejoint ensuite la *Tokyo Movie Shinsha* et réalise son premier film en juin 1979, *Le Château de Calioastro*, récompensé par le prix Noburo Ofuji<sup>477</sup>. En 1984 il présente au cinéma le film *Nausicaä de la vallée du vent*, dont le succès lui permit de fonder avec son ami et collaborateur Takahata la société de production Studio Ghibli. Il s'agit du nom d'un avion italien, le *Caprini ca.309 ghibli*<sup>478</sup>, utilisé pendant la Seconde Guerre Mondiale. Il s'agit d'un hommage à son père, responsable d'une fabrique d'avions. De ce fait, les spectateurs peuvent comprendre pourquoi le ciel est aussi présent dans ses films. Après plusieurs succès au Japon, un accord entre Disney et le studio, formera en 1996, le groupe Disney-Tokuma chargé de distribuer tous les films Ghibli dans le monde.

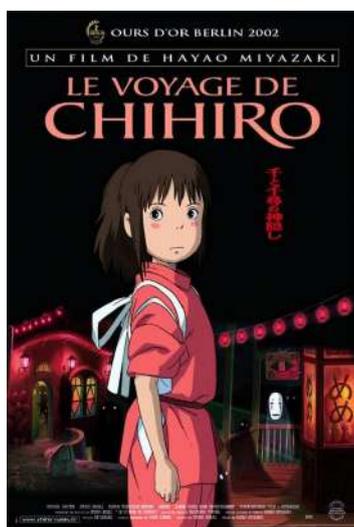


Figure 75 : Affiche du film *Le Voyage de Chihiro*.

Le premier film diffusé au cinéma français de Miyazaki est *Princesse Mononoké*, en 1997. Il reçut très bon accueil du public français, traitant de thématiques telles que la guerre, la disparition des espèces, des divinités et des croyances ainsi que du progrès de la civilisation dans une période féodale. Il s'agit plus précisément d'une allégorie des forces de la civilisation opposée à celles de la nature dans le Japon du moyen-âge, ce film d'animation allie donc violence et sensibilisation. Loin de la sauvagerie du monde cybernétique, ce conte de guerre écologique mêle tous les thèmes des grandes épopées lyriques. La sortie du film fut un des éléments déclencheurs d'une nouvelle vision de la japanime<sup>479</sup> par le monde occidental. L'opinion générale a changée, les préjugés se sont faits plus rares et surtout le discours médiatique est devenu plus mesuré. Ce revirement de situation et la reconnaissance de Miyazaki ont

permis de découvrir plus facilement au cinéma et en DVD la culture japonaise. *Le Voyage de Chihiro* est la consécration de son travail sur les écrans français en 2002, cette œuvre s'impose comme le premier film non anglophone à atteindre les 100 000 000 de dollars de recettes. Vu par 23 000 000 de spectateurs au Japon, il fut notamment récompensé de l'Ours d'Or du meilleur film et de l'Oscar du Meilleur Film d'Animation<sup>480</sup>.

475 *Sally la petite sorcière* : série d'animation japonaise, précurseur du genre Shōjo sous-catégorie Mahō Shōjo.

476 Isao Takahata (1935-2018) : Réalisateur de films d'animation japonais tels que *Le Tombeau des Lucioles*, *Pompoko*.

477 Prix Noburo Ofuji : Créé en 1962, récompense le meilleur film d'animation japonais à grand budget.

478 Chrysoline Canivet-Fovez, *Le manga, Une synthèse de référence qui éclaire en image*, Eyrolles, 2014, p 130

479 Japanimation : Contraction de l'anglais Japan animation, ce terme générique regroupe l'ensemble des dessins animés japonais, le plus souvent adaptés de mangas.

480 L'Ours d'Or : récompense pour les films décernée lors du Festival de Berlin.

L'Oscar du Meilleur Film d'Animation : récompense cinématographique américaine pour les films d'animation.

Dans le Studio Ghibli, Miyazaki a donné libre cours à son talent, maintenant reconnu comme le maître de l'animation japonaise, il annonce sa retraite pour 2013 à l'âge de 72 ans. Toutefois, il reste présent dans l'entreprise en tant que consultant sur les divers projets en cours. La question d'un successeur se pose au sein de l'industrie et du public français. Et certains voient en Makoto Shinkai un successeur car son film *Your Name* a dépassé au box office<sup>481</sup> *Le Voyage de Chihiro*.



Figure 76 : Affiche du film *Your Name*.

Makoto Shinkai est un réalisateur de film japonais né en 1973. Il a travaillé pour les studios de jeux vidéo Falcom<sup>482</sup> entre 1999 et 2001 avant de devenir indépendant. Il réalise *La Tour au-delà des nuages* en 2004 et *5cm par seconde* en 2007. Cependant le film qui le propulsera sur le devant de la scène française est *Your Name*, réalisé en 2016. Le film met en scène un lycéen tokyoïte, Taki, et une adolescente campagnarde, Mitsuha, qui ne se sont jamais rencontrés. Pourtant durant leurs sommeils, ils échangent leurs vies et tentent de communiquer par messages interposés. Après le passage d'une comète dans le ciel et qu'un bout de météorite se sépare, leurs permutations s'arrêtent. Inquiet, Taki part à la recherche de Mitsuha, durant son périple il découvrira que le village de Mitsuha et ses habitants ont disparu car la météorite s'est écrasée à proximité, détruisant tout sur son passage. Taki parvient à remonter le temps, juste avant la catastrophe et à parler à Mitsuha pour qu'elle sauve les habitants

du village. Ce film met en avant les thématiques de la campagne et de la ville comme deux entités interdépendantes, les jeunes rêvant du futur et les traditions ancestrales qui doivent être perpétuées, ainsi que les thèmes de l'écologie et de l'amour qui font partis de la trame principale. De ce fait, le public français est les professionnels le comparent à Miyazaki, notamment avec son nouveau film *Les enfants du temps*, qui a un lien temporel avec *Your Name*, puisque les personnages apparaissent furtivement dans le film. La thématique écologique et la relation amoureuse entre les protagonistes sont présentes. Cependant, Shinkai lors de l'avant-première du film au cinéma du Grand Rex de Paris a répondu ceci à la question concernant sa comparaison avec Miyazaki et qu'il serait son « héritier » pour les spectateurs :

« Le fait que l'on me traite comme le nouveau Miyazaki est un grand honneur mais cela me gêne aussi. J'aimerais bien devenir comme lui mais c'est un réalisateur vraiment unique, et évidemment je ne peux pas faire la même chose que lui en tout cas au même niveau que lui, je ne pourrais pas répondre à l'attente du public est donc si les gens me comparent à Miyazaki, ils me surestiment. C'est vrai qu'au Japon cette question se pose « Mais qui est le post-Miyazaki ? ». Depuis quelques temps on pose la question : « Mais qui est le post-Shinkai ? » alors que c'est beaucoup trop tôt, je suis encore vivant et Miyazaki est encore entrain de faire son film.<sup>483</sup> »

481 Article : *Comment Your Name est Devenu le plus Grand Succès de l'Animation Japonaise*, Benjamin Pierret, 11/01/2020, [https://www.bfmtv.com/people/cinema/comment-your-name-est-devenu-le-plus-grand-succes-de-l-animation-japonaise\\_AN-202001110008.html](https://www.bfmtv.com/people/cinema/comment-your-name-est-devenu-le-plus-grand-succes-de-l-animation-japonaise_AN-202001110008.html) consultée le 10/06/2020.

482 Falcom : Société japonaise et de développement de jeu vidéo fondée en 1981.

483 Vidéo replay : *Les Enfants du Temps – Questions-Réponses : Makoto Shinkai et le public*, Arnaud Routier, 13/12/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=tozKxAWny9Q> consultée le 10/06/2020.

Dans son nouveau film *Les Enfants du Temps*, Shinkai n'a pas souhaité traiter de l'écologie avec un message direct, il a tenté d'éliminer le plus possible les termes qui évoquent cela. Il souhaitait réaliser un film de divertissement ou un jeune garçon et une jeune fille se rencontrent, avec une touche de fantastique comme dans tous ses films mais rien de plus. Pour lui la seule scène qui est un message personnel sur le changement climatique est le plan où la protagoniste continue de prier quand la ville de Tokyo est plongée dans l'eau<sup>484</sup>.

Les thématiques du film ne sont pas les seules causes de son triomphe au box-office, il est propulsé par la bande-originale pop-rock efficace signée par le groupe Radwimps<sup>485</sup>. Les musiques et l'animation splendides, sont un véritable voyage initiatique dans le Japon. Shinkai a mis trois ans à réaliser *Les Enfants du Temps* après *Your Name*, et le groupe a été mis une nouvelle fois à contribution pour ce second film. Les spectateurs espèrent que Shinkai et Radwimps seraient réunis pour le prochain film du réalisateur, cependant il a annoncé que cela ne serait peut-être pas le cas lors de l'avant-première car travailler avec Radwimps implique beaucoup de travail et inversement :

« Je suis très ami avec le chanteur, musicien du groupe Yojiro Noda, on va souvent boire un verre ensemble. Chaque fois que l'on se voit, on évite de parler de nos prochains projets. C'est vrai que c'est un groupe de musique extraordinaire, et j'ai beaucoup travaillé avec eux, et il m'offre une musique merveilleuse mais en même temps c'est extrêmement dur de travailler avec eux, et surtout de suivre ce groupe. Et finalement Radwimps a le même sentiment que moi, qu'ils peuvent tout à fait dire que c'est pas facile de travailler avec Shinkai, c'est intéressant mais dur. Notre collaboration est très étroite et parfois, ça m'arrive de faire des demandes sur leur musique et eux peuvent faire des demandes sur le scénario. Radwimps et moi on aime beaucoup travailler ensemble mais en même temps, on sait que c'est dur donc on est tenté de travailler ensemble mais pas forcément tout le temps. Je ne sais pas si ça sera le cas pour mon prochain film mais en tout cas on va finir par retravailler ensemble. <sup>486</sup>»

Il faut bien préciser que les musiques de films d'animation japonais, les opening et les ending permettent de promouvoir les mangas en France. Il est vrai que les japonais réalisent des produits dérivés des mangas dans leurs pays. Cependant si les séries d'animation japonaise et les films de Miyazaki n'avaient pas été diffusés dans le monde entier, les mangas n'auraient pas pu être importés en France, et les films qui en sont les produits dérivés tels que *One Piece : Strong World* ou *My Hero Academia : Two Heroes* n'auraient pas pu être diffusés en France. De plus, les films provenant de mangas ne restent qu'une semaine dans les cinémas partenaires tels que CGR, Grand Rex, contrairement aux films d'animation japonais qui restent deux semaines dans différents cinémas. Les DVD sont d'ailleurs des objets de collection pour les fans. Les musiques composées par les groupes japonais destinées aux films ou aux opening et ending contribuent grandement à faire connaître l'animation japonaise au grand public. Par exemple pour l'anime *My Hero*

---

484 Résumé du Film sur Allo-Ciné : « Jeune lycéen, Hodaka fuit son île pour rejoindre Tokyo. Sans argent ni emploi, il tente de survivre dans la jungle urbaine et trouve un poste dans une revue dédiée au paranormal. Un phénomène météorologique extrême touche alors le Japon, exposé à de constantes pluies. Hodaka est dépêché pour enquêter sur l'existence de prêtresses du temps. Peu convaincu par cette légende, il change soudainement d'avis lorsqu'il croise la jeune Hina... »

485 Radwimps : Groupe de quatre artistes de rock japonais formé en 2001.

486 Vidéo replay : *Les Enfants du Temps – Questions-Réponses : Makoto Shinkai et le public*, Arnaud Routier, 13/12/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=tozKxAwNy9Q> consultée le 10/06/2020.

*Academia*, la bande originale est disponible sur Spotify<sup>487</sup>. De ce fait, tous les produits de la licence permettent de promouvoir le manga papier.

### **Les plateformes numériques : Jeux vidéos, réseaux sociaux et scantrad.**

Les jeux vidéos issus de licence *Dragon Ball* par exemple sont des produits dérivés, adaptations d'un récit original diffusés sur un autre format et participant à une stratégie commerciale de diffusion de masse. Ces titres attirent un public connaissant déjà la licence, potentiellement séduits par cette réappropriation narrative, mais également des nouveaux consommateurs découvrant l'univers par ce support.

L'exploitation de la licence constitue un levier de croissance essentiel pour les entreprises. De ce fait, si nous devons répartir les différents supports pour une œuvre il y aurait, la littérature à la charge de la dimension narrative, le cinématographique celle de la dimension visuelle et sonore, et enfin le jeu vidéo celle de la dimension expérimentable. Dans les jeux vidéo appartenant à la catégorie des RPG<sup>488</sup>, l'univers diégétique de *Dragon Ball* est plus dense. Le genre de l'œuvre influe sur la forme de l'adaptation, les séquences narratives du récit-source sont plus ou moins faciles à intégrer dans les moules génériques vidéoludiques. Ainsi les premiers volumes de *Dragon Ball* où figurent les phases de recherche d'artefacts magiques sont généralement transposés dans des jeux de type action-aventure ou des action-RPG, alors que les suites de combats à partir du volume 17 sont adaptées en jeux de combat. Cela propose deux types jeux vidéo, l'initié qui trouvera son jeu de prédilection, cependant la trame narrative n'est pas toujours présente dans les jeux de combats.

Cette adaptation transmédiatique<sup>489</sup> est facilitée par la construction du récit de Toriyama, grand consommateur de jeux vidéo. En dehors des jeux RPG, même dans les jeux de combats, il est possible de retrouver le scénario de la série animée ou papier de manière plus ou moins développé dans un « mode histoire <sup>490</sup> ». Effectivement le manga s'apparente à la création des romans feuilletons dans la presse du XIX<sup>ème</sup> Siècle, les auteurs n'ont pas connaissance de la fin de l'histoire, donc les créateurs d'autres supports peuvent développer une histoire narrative en parallèle. En effet, la correspondance entre la trame narrative de l'œuvre originale et les possibilités offertes par les jeux donne une cohérence à l'ensemble des adaptations et donc un attrait supplémentaire à la licence. De plus, la volonté de conserver un maximum d'éléments communs et un graphisme unifié rend *Dragon Ball* reconnaissable sur tous les supports et les différents récits similaires réalisés. Un récit « canon » peut notamment être reconstruit par les fans qui se chargent ensuite de l'exégèse des épisodes, films ou jeux selon leur degré de conformité à l'histoire canonique<sup>491</sup>.

---

487 Spotify : Service suédois de streaming musical est une plateforme de distribution numériques de fichiers musicaux.

488 RPG : Role Playing Game est un genre de jeux vidéo où le joueur incarne plusieurs personnages qu'il fait évoluer au fil d'une quête.

489 Transmédiatique : Processus de traduction d'une œuvre sur un autre support.

490 Les jeux de combats sont l'affrontement entre deux personnages que les joueurs choisissent. Le « mode histoire » permet au joueur de débloquer des accessoires et les compétences du personnage par le biais de quêtes.

491 Thèse de SUVILAY Bounthavy, *Réceptions et créations de Dragon Ball en France : manga, anime, jeux vidéo. Pour une histoire matérielle de la fiction (1988-2018)*, p 212-213.

Une nouvelle configuration économique se superpose à une situation de multiplication des plateformes, des médias et des choix possibles pour les consommateurs. Le titre archétypal de cette phase d'évolution des industries culturelles japonaises est *Pokémon*. Lorsque Nintendo publie ce titre en 1996 sur Game Boy, personne ne prévoit son succès qui accroît les ventes de la console. Depuis 1996 la licence *Pokémon* a engendré 212 jeux vidéo, une série télévisée toujours en cours (947 épisodes), 19 longs métrages, des jeux de cartes à collectionner, plusieurs séries de mangas, des jouets et figurines en tous genres. Ce processus renforce la publicité autour du produit original et des dérivés, bénéfiques à tous les domaines de créations<sup>492</sup>.



Figure 77 : Transmédiatisation culturelle et changement de support.



Figure 78 : Transmédiatisation culturelle et changement de support.

L'apparition des nouveaux supports numériques a engendré un nouveau monde de consommation et donc de communication. Suite aux progrès informatiques, un nouveau métier est apparu au sein des maisons d'édition, il s'agit du rôle de community manager<sup>493</sup>. Ce dernier doit alimenter les réseaux sociaux : Instagram, Twitter et Facebook en informations afin de promouvoir des concours, les nouveautés du catalogue, les nouvelles acquisitions bientôt disponibles. Être présent dans les salons ne suffit plus, il faut informer le public du planning dans l'évènement, des auteurs présents pour les dédicaces, ainsi que des goodies proposés. Afin d'entretenir les contacts entre les lecteurs et les éditeurs, le community manager réalise des FAQ sur Instagram notamment, répondant aux questions les plus pertinentes. Celles qui reviennent le plus sont généralement rattachées aux stages et études à réaliser pour devenir éditeur, ou comment un tome est produit. De ce fait, certains n'hésitent pas à montrer les coulisses de ce métier ou d'en parler via Youtube. Par exemple, Akata a sa proche chaîne YouTube<sup>494</sup>, tandis que d'autres comme Pika ou Kana vont sur les plateaux des Web Tv<sup>495</sup>, le plus connu étant *Manga Sûr*<sup>496</sup>. Nous l'avons vu dans le chapitre

492 Au Japon, les publicitaires se sont emparés des personnages fictifs pour vendre divers produits. L'exemple le plus récurrent est la pub de nouilles instantanées avec les personnages de *One Piece*.

493 Community Manager : Responsable des réseaux sociaux de la marque. Il doit répondre à la communauté et mettre du contenu en ligne pour promouvoir la marque.

494 Page Youtube de la maison d'édition Akata : <https://www.youtube.com/user/akatavideo> consultée le 10/06/2020.

495 Web Tv : Désigne des chaînes télévisées uniquement diffusées en direct sur internet.

496 *Manga Sûr* : émission plateau de la web tv Le Stream, spécialisée dans les mangas et la culture japonaise.

1, Benoît de Taubiac est venu sur l'émission. *Manga Sûr* est diffusée en direct sur la plateforme de streaming Twitch<sup>497</sup>. Les animateurs sont en direct et l'interaction avec les viewers<sup>498</sup> s'effectue grâce au « chat <sup>499</sup>». Ainsi lorsqu'un invité important est présent sur l'émission, l'un des animateurs peut sélectionner les questions pertinentes et les poser, rendant l'émission plus vivante et plus agréable. *Manga Sûr*<sup>500</sup> reçoit également des « mangakas français », ce fut le cas de Romain Lemaire, auteur de *Everdark*<sup>501</sup>. Romain a pu réaliser la promotion de son manga, les spectateurs peuvent en apprendre plus sur la genèse de l'œuvre, par exemple Romain voulait réaliser un *seinen* plutôt qu'un *shōnen* mais la maison d'édition lui a conseillé de faire un *shōnen* pour être publié.

Tout comme les plateformes de streaming diffusant illégalement les animes, il existe la même version pour les mangas, les scantrad illégaux<sup>502</sup>. Il s'agit de diverses plateformes scannant les planches des mangas. Si cette affaire fait beaucoup de bruit c'est parce qu'il s'agit d'une intervention massive des éditeurs japonais. En effet, les quatre puissantes maisons d'édition, Shueisha, Kodansha, Shogakan et Kadokawa se sont associées afin de faire fermer plusieurs sites. Ces sites asiatiques illégaux sont hébergés aux États-Unis. De ce fait, les maisons d'édition ont porté plaintes à New York afin que le pays accueillant les sites puisse faire son possible pour les fermer<sup>503</sup>.

En France, les éditeurs sont plus discrets et le problème était mis de côté. Ce phénomène de scantrad est la traduction des planches de manga par des fans, puis celles-ci sont mises en ligne gratuitement. Dans les années 90, à l'origine de ce phénomène, il s'agissait de petites communautés anglophones qui partageaient leurs passions. Au fil du temps, le scantrad a gagné en popularité car des sites illégaux ont rassemblé le travail des petits traducteurs et ont engendré des revenus par le biais des publicités. Il faut bien préciser que les petits traducteurs souhaitaient partager leur passion, de manière illégales certes, cependant elles n'avaient aucun revenus, contrairement aux sites illégaux qui avaient rassemblé la totalité des planches de différents mangas.

Plusieurs enjeux sont la cause des scantrad selon les consommateurs, la première est que le prix du manga est trop élevé, la deuxième étant que le temps d'attente entre la parution japonaise et la parution

---

497 Twitch : Plateforme de streaming diffusant l'émission Manga Sûr en direct.

498 Viewers : Terme anglais signifiant « spectateurs », ils regardent en direct l'émission et peuvent interagir avec les animateurs.

499 Chat : Salon de discussion par lequel les viewers peuvent poser des questions aux animateurs.

500 *Manga Sûr #20 : être mangaka en France (ft. Romain Lemaire)*, JTV, 09/07/2018.

<https://www.youtube.com/watch?v=ssR7l3M4KKY&t=3984s> 1'06'21 consultée le 10/06/2020.

501 Romain Lemaire, *Everdark*, Pika, France, 2018.

502 Scantrad : Phénomène faisant référence à un manga qui a été numérisé (scanné) et traduit par des fans depuis sa langue d'originale.

503 Quentin Piton, *Mangas, bientôt la fin des scans illégaux ?*, 24/09/2019. <https://www.purebreak.com/news/mangas-bientot-la-fin-des-scans-illegaux-4-maisons-d-edition-japonaises-frappent-fort/182572> consultée le 10/06/2020.

française qui est trop long, et enfin la troisième est que certains titres ne seront jamais importés en France. L'ampleur du phénomène et l'émergence d'un nouveau lectorat a commencé à inquiéter certains éditeurs français. En effet, les nouvelles générations découvrent les mangas et les animes grâce à ces sites illégaux, pour eux ces prestations sont gratuites, ils ne se rendent pas compte de la situation. Ce phénomène pénalise toute la chaîne du livre à commencer par les mangakas. Si les japonais et les américains interviennent de façon massive, les français eux sont plus discrets sur l'affaire car les lecteurs de scantrad sont aussi d'importants consommateurs. Kazé en 2011 propose une campagne de sensibilisation dans ses mangas, au lieu de choisir la méthode de répression. Il est donc important qu'une offre légale attractive soit proposée comme pour les animes<sup>504</sup>. Les maisons d'édition française, suite au progrès technologique des sites et d'internet, ont développé des partenariats avec divers plateformes numériques tels que, Amazon, Fnac, Ebooks.

Glenat	24/04 (9h)	26/04 (9h)	Knights of Sidonia T.1	A venir	<a href="https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril">https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril</a>
Glenat	25/04 (9h)	27/04 (9h)	Team Medical Dragon T.1	A venir	<a href="https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril">https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril</a>
Glenat	26/04 (9h)	28/04 (9h)	12 ans T.1	A venir	<a href="https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril">https://www.glenat.com/actualites/restechestoi-avec-un-manga-du-20-au-26-avril</a>
Akata	18/04	26/04	Aromatic Love T.1	En cours	<a href="http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops">http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops</a>
Akata	18/04	26/04	SOS Love T.1	En cours	<a href="http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops">http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops</a>
Akata	18/04	26/04	Un pont entre les étoiles T.1	En cours	<a href="http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops">http://www.akata.fr/actus/trois-mangas-gratuits-dans-vos-e-shops</a>
Akata	20/04	22/04 (12h)	Orange T.1	En cours	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	21/04	23/04 (12h)	Magical Girl Site T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	22/04	24/04 (12h)	Game, Entre nos corps T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	23/04	25/04 (12h)	Zombie Cherry T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	24/04	26/04 (12h)	Le Mari de mon #ère T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	25/04	27/04 (12h)	My Fair Honey Boy T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Akata	26/04	28/04 (12h)	Duelistes, Knights of Flower T.1	A venir	<a href="http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga">http://www.akata.fr/actus/reste-chez-toi-avec-un-manga</a>
Pika	22/04	24/04	L'atelier des Sorciers T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	23/04	25/04	Mon coloc' d'Enfer T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	24/04	26/04	Edens Zero T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	25/04	27/04	Love & Lies T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	26/04	28/04	Dolly Kill Kill T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	27/04	29/04	L-DK T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	28/04	30/04	UQ Holder T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	29/04	01/05	Romio vs Juliet T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	30/04	02/05	To The Abandoned Sacred Beasts T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	01/05	03/05	Love Mission T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	02/05	04/05	GTO T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	03/05	05/05	Fuka T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	04/05	06/05	Jusqu'à ce que nos os pourissent T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	05/05	07/05	Chihayafuru T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	06/05	08/05	Fairy Tail T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	07/05	09/05	Les brigades immunitaires T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	08/05	10/05	Space Brothers T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	09/05	11/05	The Quintessential Quintuplets T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	10/05	12/05	Kiss me at midnight T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Pika	11/05	13/05	Air Gear T.1	A venir	<a href="https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika">https://www.pika.fr/actualites/reste-chez-toi-avec-un-manga-pika</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Food Wars T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Infection T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Love X Dilemma T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Kiss Him Not Me T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Ex-Arm T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Bynight in the Darkness T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Innocent T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Delcourt Tonkar*	17/04	01/05	Innocent Rouge T.1	En cours	<a href="https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html">https://www.editions-delcourt.fr/actus/news/restezal maison-des-manga-a-decouvrir-gratuitement.html</a>
Soleil Manga	17/04	01/05	Be-Twin you & me T.1	En cours	<a href="https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html">https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html</a>
Soleil Manga	17/04	01/05	Secret Sweetheart T.1	En cours	<a href="https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html">https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html</a>
Soleil Manga	17/04	01/05	Midnight Secretary T.1	En cours	<a href="https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html">https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html</a>
Soleil Manga	17/04	01/05	C'était Nous T.1	En cours	<a href="https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html">https://www.soleilprod.com/actus/news/manga-a-lire-gratuitement-restezchevous.html</a>

Figure 79 : Tableau Excel des différentes maisons d'édition qui ont entrepris de mettre leurs mangas gratuits durant le Covid-19.

Suite à la crise sanitaire sans précédent que nous avons traversé, les maisons d'édition se sont mobilisées sur les réseaux sociaux. Chaque maisons d'édition proposait des mangas ou des extraits gratuits à lire en ligne. Qu'il s'agisse de leur propre site internet ou des plateformes numériques, tous ont mis en place cette manœuvre. Il est vrai que certains mangas étaient disponibles seulement 48h et d'autre toute une semaine, cela dépendait du catalogue de l'éditeur. Pika Édition proposait des mangas disponibles sur leurs site durant 48h car ils possèdent un grand catalogue. De ce fait, ils ont pu faire découvrir plusieurs séries à un large public. Akata elle, laissait ses mangas disponibles chez les plateformes durant 12h. Nous avons dressé

504 Clément Solym, *Manga Numérique : Problématique du scantrad en France*, 31/08/2011.

<https://www.actualitte.com/article/reportages/manga-numerique-problematique-du-scantrad-en-france/57937>  
consultée le 10/06/2020.

une liste durant le confinement rassemblant toutes ces données. Certaines maisons d'édition qui ne proposaient pas sur leur site de lire un extrait ou le tome en entier, ont profité de l'occasion pour entreprendre ce projet.

### Chapitre 3 – Naissance des « mangakas français »

#### Reno Lemaire, le précurseur des « mangakas français »

Reno Lemaire, de son vrai prénom Renaud, né en 1979, est le premier auteur français à avoir édité un manga dans une maison d'édition spécialisée dans la production de ces derniers. Ancien étudiant à l'Université Paul Valéry de Montpellier, il commence la création de son manga *Dreamland*, qui initialement devait s'appeler *Fiesta*. Il propose son projet à plusieurs maisons d'édition françaises, il choisit Pika Édition pour éditer son œuvre. En 2009, le premier tome de *Dreamland* paraît dans les librairies, cependant il n'est pas bien reçu par la communauté. Effectivement, il s'agissait d'un auteur français proposant un manga et à cette époque, les fans pensaient qu'un manga ne pouvait être seulement réalisé par un mangaka et qu'un mangaka est obligatoirement japonais. Dans une interview, Reno explique les raisons du lancement des « mangakas français » et leurs débuts au Festival d'Angoulême :

«Je pense que le public pour une majeure partie, s'en moque de savoir si c'est japonais ou pas, c'est la série qui compte. Les pionniers ou les précurseurs dont je fais partis étaient pas assez bons. C'était trop tôt ou c'était les mauvais acteurs. On aurait sorti un tome 1 comme Radiant, il y a douze ans à la place d'un Dreamland, peut-être que le manga français se serait plus développé. Mais en même temps, en 2006 Tony n'avait pas le même niveau de maintenant. Faire du manga, cela coûte de l'argent, c'est plus risqué donc un éditeur ne va pas forcément sortir 150 000 exemplaires. De plus on arrive où on est plus dans l'âge d'or du manga, il s'est finit en 2005 où toutes les séries un petit tirage était compris en 6 000 et 8 000. Aujourd'hui, on fait 3 000, on est content. On est dans une crise où il y a beaucoup de séries mais seulement les blockbusters qui existent. Le manga français est arrivé au moment où ce n'était plus l'âge d'or et qui coûte cher à la fabrication.<sup>505</sup> »

Si son graphisme était « faible », les personnages étaient peu détaillés, les décors manquaient de profondeurs et de tramage, comparer aux mangakas japonais, les lecteurs étaient moins réceptifs. Notamment, les couvertures n'étaient pas attirantes. De ce fait, *Dreamland* s'est lancé petit à petit. Malgré les critiques, Reno ne renonce pas, il travaille ses faiblesses, il se rend dans les conventions et en devenant proche de son public, il acquiert une notoriété et une réputation en s'améliorant dans ses dessins. C'est d'ailleurs un souci majeur de son œuvre, Pika Édition souhaitait le faire éditer en Allemagne. Pour y parvenir, Reno retravaillera les planches des premiers tomes à la tablette graphique, ainsi que les couvertures. Une réédition aura lieu en France en 2013, il a d'ailleurs annoncé en live qu'il avait oublié de supprimer certaines dates, comme le passage du bac de Terrence, afin que l'histoire soit intemporel pour que chaque lecteur puisse s'identifier au personnage.

---

505 Vidéo : ITW Reno Lemaire « Un auteur de BD, c'est une éponge. », VL., 18/10/2018.  
<https://www.youtube.com/watch?v=rzGOUmzKh4Q&t=900s> consultée le 10/06/2020.

Afin de mieux comprendre l'œuvre de Reno, voici un résumé de l'éditeur :

« Terrence est un jeune lycéen timide. Il veut séduire Lydia, la fille qu'il aime depuis toujours. Une nuit, sa vie bascule dans un cauchemar, il surpasse sa peur de toujours... Le feu. À partir de ce moment, il mène une double vie : lycéen banal le jour et "contrôleur du feu" la nuit dans Dreamland, le monde des rêves. <sup>506</sup>»

L'auteur va se servir des traumatismes des personnages pour définir leurs pouvoirs dans cet univers sans limite, le monde des rêves. Le protagoniste Terrence a perdu sa mère dans un incendie et depuis il a peur du feu. À Dreamland, les personnes capables de surmonter leurs peurs deviennent des voyageurs et ils se rappellent de tout ce qui se passe dans ce monde imaginaire. Ce monde est composé de créatures comme de simples habitants, des seigneurs cauchemars dont la puissance grandit, cette dernière étant alimentée par la peur des personnages. Il existe une multitude de peurs et de personnages dans l'œuvre de Reno et chacun est mis en avant à un moment dans l'intrigue. De ce fait, le lecteur peut trouver son personnage préféré, ce qui ne le dépayse pas des *shōnen* japonais. L'univers s'émancipe de plus en plus, les lecteurs ainsi que l'auteur grandissent ensemble, quant à Reno sa technique de dessins devient plus précise, avec des détails toujours plus travaillés.

Dans Dreamland, il y a deux histoires qui se développent, la première étant la vie réelle du jeune lycéen à une période charnière entre l'adolescence et l'âge adulte. Les décors de la vie réelle sont généralement des représentations de Montpellier avec la Place de la Comédie, le lycée Mas de Tesse (Jules-Guesdes maintenant). La deuxième est le monde des rêves, la nuit, où Terrence mène sa quête, trouver Edenia le territoire des âmes, afin de revoir sa mère. Bien évidemment le protagoniste sera accompagné de Savane le bagarreur, de Sabba le « hippie » et d'Ève la belle fille du groupe. Ils vivront beaucoup d'aventures dans les deux histoires. Dans les dessins de Reno, nous pouvons sentir l'inspiration des mangas *Dragon Ball*, *One Piece* pour le récit et les personnages et l'inspiration de *Berserk* pour les armures et les armes des personnages.

Si Reno a choisi le format manga c'est pour pouvoir développer son scénario car les codes de la bande dessinée sont moins libres d'expression. Le découpage de l'histoire, des cases imposaient à l'auteur un grand nombre de pages, soit 200 pages en noirs et blancs. Dans un passage du tome 16, les lecteurs revivent le traumatisme de Terrence d'avoir perdu sa maman, l'émotion est plus forte lorsqu'elle est racontée dans une vingtaine de cases que dans le format de la bande dessinée. Du tome 1 au tome 15, Reno est aidé de deux assistants : Romain Lemaire son cousin qui possède maintenant sa propre série *Everdark* et son ami Salim Kalif.

Le *Penmerry Studio* est créé car en France, il n'y a pas d'assistant de manga, ils n'existent qu'au Japon, Reno souhaitait simplement parler d'eux. Un tome produit par Reno équivaut à sept ou huit mois de travail. Son éditeur lui a cependant laissé environ deux ans pour réaliser le tome 15 et 16. Le tome 15 est un récit se déroulant en parallèle de l'histoire principale, composé de 336 pages dont 32 pages couleurs. Deux

506 Résumé du tome sur le site de Pika Édition : <https://www.pika.fr/livre/dreamland-t01-9782811609597> consultée le 12/06/2020.

mois après la sortie du tome 15, le tome 16 composé de 126 pages paraît en librairie. Actuellement, il travaille sur le tome 20 après avoir réalisé un Artbook dont la sortie est prévue en Octobre 2020. Si l'auteur ne se considère pas comme un « mangaka français » ou comme un « dessinateur de bande dessinée », il se définit comme étant un « raconteur d'histoire qui écrit dans des cases et des bulles ». Il n'en reste pas moins l'un des précurseur de la naissance des mangaka français.



Figure 80 : Couverture Tome 1 Dreamland en 2006.



Figure 81 : Planche du Tome 15 de Dreamland.



Figure 82 : Couverture Tome 15 de Dreamland en 2016.

### Elsa Brants : *Par le pouvoir des dessins animés*

En 2014, les éditions Kana proposent de découvrir *Save me Pythie*, le tout premier manga d'Elsa Brants. L'autrice a été coloriste sur les œuvres suivantes : *Chroniques de Magon*, *Weëna* ou encore *Nanami*. Puis elle est devenue dessinatrice avec *Lili*, une série en quatre tomes pour les enfants entre trois et six ans. bercée par l'animation japonaise avec le *Club Dorothee*<sup>507</sup>, et les mangas *Akira*, *Dragon Ball*, *Ranma 1/2* et tant d'autres, elle a toujours souhaité s'exprimer en format manga, qui possède plus de pages, et l'agencement des cases permettent de déployer un panel plus large dans la scénarisation, là où la bande dessinée est restreinte. De plus, le manga permet aux lecteurs de suivre un protagoniste qui grandit, aussi bien physiquement que mentalement contrairement à la bande dessinée<sup>508</sup>.

L'autrice a commencé à dessiner à l'âge de neuf ans, elle puise son inspiration autant de la B.D que dans le manga. Elle se nourrit de tout ce qu'elle a lu et vu dans ses voyages, ce qui lui permet d'alimenter son univers. On retrouve une forte influence de Rumiko Takahashi, la mangaka de *Inuyasha*, *Ranma 1/2* et *Lamu*, soit présente dans son trait, dans les yeux des personnages, les mains et dans la façon de passer d'un point de vue à un autre. Elsa Brants a proposé son projet *Save me Pythie* à plusieurs éditeurs, elle a obtenu

507 *Club Dorothee* : (Abrégé en Club Do') est une émission de télévision française destinée à la jeunesse et diffusée sur la chaîne télévisée TF1 de 1987 à 1997 et produite par AB Production.

508 Vidéo : *L'Interview d'Elsa Brants*, Kana Play, 19/06/2014, <https://www.youtube.com/watch?v=helbXZ6YB94&t=204s> consultée le 13/06/2020.

des réponses positives de Glénat, Pika, Kana, Kazé et Delcourt. A cette période, les éditeurs sont plus ouverts aux auteurs français qui souhaitent de venir « mangaka français » et proposer des œuvres en format manga et non en B.D. Elle a comparé les offres proposées par les maisons d'édition et son choix s'est orienté vers Kana, elle avait déjà travaillé avec eux en tant que coloriste donc l'affinité, autre que l'aspect économique est à prendre en compte.



Figure 83 : Couverture Tome 1 Save me pythie.

Avec cette première série à succès, l'autrice du sud de la France dévoilait un coup de crayon vif et charmant, un humour décapant marqué notamment par la mangaka Rumiko Takahashi. Elsa Brants se réapproprie la mythologie grecque en la parodiant. Son œuvre proposée par l'éditeur Kana est disponible dans la collection *Shōnen*, en voici le résumé :

« Y a-t-il un oracle pour sauver le héros ? Dans la Grèce antique, Pythie est frappée d'une malédiction: elle ne pourra prédire que des catastrophes et personne ne la croira. A part peut être Xanthe, fils caché de Zeus qui va de catastrophe en catastrophe (de Charybde en Scylla à l'époque) sous les coups rancuniers de Héra.<sup>509</sup> »

Dans son œuvre, la mythologie grecque est le leitmotif du récit : la jeune prêtresse Pythie travaille au temple d'Apollon en tant qu'oracle, tout comme le veut le mythe. Un plus vient s'ajouter à son mythe, celui de Cassandre qui ne prédit que des malheurs. Notre protagoniste va obtenir ce nouveau pouvoir, après avoir repoussé violemment les avances d'un inconnu, qui n'est autre qu'Apollon lui-même. Dans la mythologie grecque, le dieu le plus productif et possédant de nombreux enfants illégitimes n'est autre que Zeus. Le personnage de Xanthe, aux traits physiques de Végéta et de Sessomaru, souhaite devenir un héros. A l'instar de ces nombreux demi-héros qui alimentent les légendes, malheureusement pour lui, il ne s'attire que des ennuis. Zeus confie la mission à la jeune prêtresse de protéger son fils, son don lui sera donc fort utile dans cette tâche.

Depuis 2016 et la conclusion de *Save me Pythie* après 5 volumes, le nouveau projet d'Elsa Brants mûrit et se construit, sous la forme d'un *one-shot* à la forte portée autobiographique. Vous pourrez retrouver cette œuvre dans la collection *Kiko*, un label invitant au voyage vers les pays asiatiques, dédié aux échanges et jeux d'influences entre deux cultures. En effet, il s'agit d'une commande réalisée par une éditrice japonaise, elle voulait comprendre et savoir pourquoi la France aime tant les mangas. Il faut préciser que nous sommes le deuxième pays au monde à en consommer, sachant que le premier est leur pays d'origine. De ce fait, cet album a pour but d'expliquer au public japonais cet engouement. Les éditeurs ont conscience des conséquences suite à l'importation mais le grand public ignore cela. De plus, les japonais commencent à s'intéresser aux créations françaises, il s'agit là d'une ouverture pour les auteurs français qui leur permettra à

509 Résumé de l'œuvre sur le site de l'éditeur Kana : <https://www.kana.fr/produit/save-me-pythie-t1/> consultée le 13/06/2020.

l'avenir de pouvoir être édités au Japon, au côté de grands auteurs. En effet, la réappropriation culturelle permet aux mangas de s'enrichir, notamment aujourd'hui, les lecteurs français apprécient de plus en plus les « mangakas français », qui comme nous l'avons vu précédemment, n'étaient pas bien perçus. Nous pensons que les auteurs français peuvent apporter une touche artistique différente autant dans les thématiques que dans le graphisme.



Figure 84 : La protagoniste porte les accessoires des héros des séries japonaises.

absolument pas français<sup>510</sup>.

Pour revenir sur l'œuvre, tout commence par l'enfance de l'autrice qui définit le contexte de l'époque avec : la rareté de la télévision, l'interdiction de la regarder une fois qu'il y en avait une chez elle, le sentiment de passer à côté de quelque chose quand elle ne savait pas de quoi ses camarades parlaient et autres joyusetés... Puis elle dépeint les conséquences de son engouement lorsqu'elle a pu voir quelque anime, élaborant des stratégies aussi farfelus les uns que les autres. A travers un prisme d'anecdotes et de gags, Elsa Brants distille alors tout un portrait de la place du dessin animé japonais et de la vision que l'on pouvait en avoir il y a seulement quelques années. L'autodérision fait partie des charmes de ce manga ainsi que les nombreuses références que les lecteurs reconnaîtront. Elle évoque bien d'autres aspects de sa vie, comme sa rencontre avec son futur mari Guillaume Lapeyre (le dessinateur de *City Hall*), ses petits boulots et ses premières expériences dans la BD.

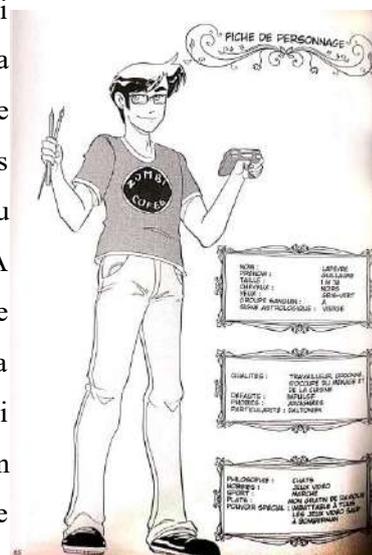


Figure 85 : Fiche de personnage de Guillaume Lapeyre.

510 Vidéo : Interview Elsa Brants – Par le pouvoir des dessins animés, Kana Play, 30/08/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=n2W7TntLZ8U&t=8s> consulté le 13/06/2020.

Puis elle aborde les différents aspects de la chaîne du livre et comment elle les a vécu. Elle compare son métier de coloriste et son métier d'auteur en englobant les relations avec les auteurs ou éditeurs. Les retouches à effectuer sur les planches, le respect des deadlines et font partis des réalités du métier d'auteur. Il y a une portée éducative à son œuvre, à l'heure où les artistes derrière la BD cherchent à se faire entendre, Elsa Brants explique clairement les difficultés et enjeux de ces derniers, sans jamais faire souffrir son récit d'un ton trop militant. Les explications sont claires et objectives, aussi son autobiographie en apprendra beaucoup à ceux qui réfléchissaient au métier d'auteur de BD. Les moyens de promouvoir son œuvre (interviews, dédicaces) sont très importants, dans un milieu où une nouveauté est très vite remplacée par une autre, au point de n'avoir quasiment pas de visibilité. Les démarches essentielles pour essayer de se faire publier, les plannings de travail, les différences entre convention BD et convention manga, les qualités et limites que l'on peut voir selon les conventions, les dédicaces, les librairies et tout simplement le public, sont dépeintes. Elsa Brants parle également de l'impact de son métier sur ses proches et sur ses enfants. Elle a intégré entre ses chapitres, une fiche de personnage, décrivant leurs hobbies, leurs descriptions physiques, ce qui nous permet de rentrer dans l'intimité de la vie de l'auteur.



Figure 86 : Planche du manga avec les décors sétois.

La narration entre l'enfance, l'adolescence et le passage à l'âge adulte avec son insertion professionnelle est faite chronologiquement, ponctuée de gags, il arrive à l'auteur de digresser sur des anecdotes. Le rythme et le ton efficaces d'Elsa Brants permettent une lecture continue agrémentée de décors possédant beaucoup de détails reconnaissables. Par exemple le collège Paul Valéry à Sète ainsi que la colline et le port sont présents entre l'enfance et l'adolescence<sup>511</sup>. Cette œuvre autobiographique permet d'initier au métier d'auteur tout comme à la culture nippone du manga et des séries japonaises, la couverture étant une entrée en matière avec l'auteur se dessinant elle-même. Son personnage s'anime et prend vie sur le Nuage magique (*kinto'un*) de Son Goku, avec la tenue de Lamu, la cape d'Albator et enfin le casque des Chevaliers du Zodiaque.

Elsa Brants voit cet album publié au Japon à l'instar de *Save me Pythie*. Cette dernière avait été diffusée en 2015, dans le webmag *Garaku no Mori de Homeshu*<sup>512</sup>. Elle a également participé au projet de Toutlemonde Production et de la société Micro Magazine qui lancent Tezuka Mix. Il s'agit d'un magazine dédié à l'univers d'Osamu Tezuka. Chaque numéro proposera une œuvre de l'auteur assortie d'un spin-off conçu par un autre auteur. En effet, de nombreux artistes occidentaux participent au projet, tels que Reno Lemaire sur *Le Roi Léo*, Philippe Cardona et Florence Torta sur *Dororo*, et tant d'autres. Mais surtout Elsa Brants réalisera *Princesse Saphir*. Ce *shōjo* d'Osamu Tezuka retrace les aventures de la princesse Saphir du

511 Elsa Brants, *Par le pouvoir des dessins animés*, Kana, Bruxelles, 2019, p 50.

512 Article sur le site de Kana, *Save me pythie publié au Japon !*, 13/11/2015, <https://www.kana.fr/save-me-pythie-publie-au-japon/#.Xu8fgufgrct> consulté le 13/06/2020.

royaume imaginaire de Silverland. Elle se travesti en garçon afin de pouvoir hériter du trône de son père et défendre son royaume. Tezuka a participé à l'évolution du genre *shōjo* en proposant une princesse forte luttant pour son royaume et son peuple. Il a prît des codes du *shōnen* pour rendre le *shōjo* plus intéressant. Son influence a grandement inspiré *La Rose de Versailles* par exemple<sup>513</sup>.

Faire partie de ce projet pour les différents auteurs, est une chance de promouvoir les codes créatifs et artistiques, qu'ils ont puisé du manga pour développer leurs pattes graphiques et proposer des œuvres originales, qui nous l'espérons auront une renommée au Japon.

### **Adaptations d'œuvres étrangères en mangas.**

Si les auteurs français ont repris les codes et le format des mangas, les mangakas eux n'ont pas hésité à reprendre des œuvres de la littérature européenne et de les retranscrire. Nous avons choisi différentes œuvres visant des lecteurs différents. Nous aborderons les œuvres *La Métamorphose* de Bargain Sakuraichi, d'après le roman de Franz Kafka et *Ainsi parlait Zarathoustra* de Friedrich Nietzsche. Il faut préciser que les éditions *nobi nobi* !!<sup>514</sup> proposent de revisiter en mangas, des classiques tels que *Les Misérables* de Victor Hugo. Cependant nous n'avons pas pu nous procurer l'œuvre suite à la crise sanitaire que nous avons traversé. De ce fait, nous ne pouvons l'analyser. Nous regrettons également que les œuvres de cette collection ne soient pas disponibles en numérique. Cependant nous avons trouvé quelques pages de scan illégaux de l'œuvre, traduite en anglais. Nous pouvons simplement dire que le trait est très épuré et que les personnages ont des visages ronds possédant des grands yeux. La maison d'édition conseille cette ligne éditoriale pour les enfants à partir de neuf ans.

La première œuvre que nous allons traiter est *La Métamorphose* proposée par les éditions Akata, dans la collection L, au prix de 8,75€. Cette œuvre de par son style graphique et des thématiques abordées peut-être classée dans la catégorie *Seinen*, donc destinée à un public plus adulte. Voici le résumé présent sur le site Akata :

«Quand un matin, le fils de la famille Samsa ne se réveille pas à l'heure, son père commence à s'inquiéter... D'ordinaire très carré, et représentant de commerce d'exception, son fils n'a jamais fait faux-bond. Pourtant, ce matin-là, quelque chose cloche... Derrière la porte fermée à clé, une voix peu ordinaire se fait entendre. Qu'est-il arrivé à Gregor pendant la nuit ?<sup>515</sup> »

---

513 Article : Mathier Bablet, *Reno Lemaire et d'autres auteurs français publiés au Japon pour un hommage à Tezuka*, Liseif, 01/02/2018, <http://www.9emcart.fr/post/news/manga/mathieu-bablet-reno-lemaire-et-d-autres-auteurs-francais-publies-au-japon-pour-un-hommage-a-tezuka-8163> consulté le 13/06/2020.

514 Site de la maison d'édition nobi nobi !! : <https://www.nobi-nobi.fr/mangas/les-classiques-en-manga/les-miserables-9782373490312> consulté le 13/06/2020.

515 Résumé de l'œuvre de *La Métamorphose* sur le site Akata : <http://www.akata.fr/publications/la-metamorphose> consulté le 13/06/2020.



Figure 87 : Couverture de *La Métamorphose* de Bargain Sakuraichi, d'après le roman de Kafka.

Grégor s'est transformé en cafard, il ne peut donc plus s'occuper de sa famille, qui va en souffrir. Bargain Sakuraichi est en réalité le pseudonyme de Toshifumi Sakurai que l'on connaît surtout pour des titres singuliers : *Ladyboy vs Yakuza* et *La Virginité passé 30 ans*. Le mangaka s'attaque cette fois à une œuvre très célèbre, *La métamorphose* de Franz Kafka. Son dessin technique tire sur le style de la caricature, permettant de renforcer les scènes grotesques, ainsi que le côté horrible du père de la famille Samsa. Les arrière plans sont très travaillés et les décors intérieurs ou extérieurs très détaillés, ce qui permet aux lecteurs de plonger dans l'univers du siècle dernier. Le *storyboard* est composé de peu de cases se superposant, les pleines pages et les doubles pages entières sont donc l'essence de l'adaptation. Ce procédé renforce les expressions que les personnages veulent transmettre. Effectivement, cela permet de bien décrire la spirale infernale de la famille, de décrire une société vile et de rendre le récit très rythmé et vivant. Les onomatopées sont traduites ce qui est dommage. La jaquette française diffère de la japonaise, véhiculant plus l'histoire d'origine pour les lecteurs, ce qui exprime un peu plus la dualité du personnage de Grégor.

*La Métamorphose* est une œuvre réadaptée de celle de Kafka, ici l'adaptation est libre. La différence n'est pas grandes entre les deux, l'enchaînement des événements est sensiblement le mêmes. La différence réside dans le personnage principal. Dans le roman d'origine, le personnage central est celui de Grégor et donc l'analyse du roman peut se porter sur le traitement social d'un individu différent, sur la solitude ou encore sur le désespoir qu'engendre l'exclusion. Dans le manga c'est le père qui est le personnage central. De ce fait, l'analyse est différente. Quand le lecteur lit le manga, il a l'impression que les responsabilités des événements qui ont lieu, incombe au père de famille et à son comportement. Il est la cause du départ de la domestique, car il a eut des gestes déplacés, il est également responsable de situation financière, sa famille qui est en difficulté car il a fait faillite avec son ancienne société. C'est pour cela que son fils se tue à la tâche pour rembourser ses dettes. La relecture de l'œuvre est totale, même si l'auteur a repris les même faits, la conclusion est différente avec le point d'observation qui change.



Figure 88: Couverture du manga : *Ainsi parlait Zarathoustra* librement inspiré de Nietzsche.

La deuxième œuvre est philosophique, librement inspirée, il s'agit d'*Ainsi parlait Zarathoustra* de Friedrich Nietzsche, dessinée par Ichiro Horie. Ce manga fait partie de la collection *Kuro Savoir*, des éditions Kurokawa, au prix de 6,80€<sup>516</sup>. Cette collection est inédite, elle a pour but d'expliquer les grands concepts en mangas, de façon ludique et quelques peu simplifiés afin de susciter l'intérêt des lecteurs adolescents et jeunes adultes. Il n'y a pas de jaquette, il s'agit directement d'une couverture « dos collée » composé d'une courte bibliographie de Nietzsche, son concept et une courte définition du Nihilisme, afin que les lecteurs comprennent. Dans le manga, on retrouve une présentation courte des quatre personnages principaux : Katsuki le protagoniste qui

516 Format : 182 x 128 mm de 192 pages.

souhaite devenir un football professionnel, la mère de Katsuki qui est une fervente chrétienne, Kenta le meilleur ami de Katsuki qui veut l'aider et enfin un mystérieux vieil homme qui lui apprend les origines du christianisme. L'œuvre est composée de trois chapitres nommés : *Dieu est mort*, *Nihilisme et Dernier Homme*, et enfin *Éternel retour et Surhomme*. Voici un résumé de l'œuvre :

« « Je veux gagner ! Être le plus fort ! Devenir le meilleur joueur de foot au monde ! » Tel était le rêve d'un jeune garçon passionné de football. Mais la réalité est loin de correspondre à ses attentes. Frustré, il fait alors la rencontre d'un mystérieux vieillard. Le garçon se laisse entraîner par ses paroles, et finit par saisir les grandes lignes de la vie. »

Ainsi les principes du nihilisme sont transposés dans les réflexions du protagoniste Katsuki à travers le football. Au début du manga, le héros ne comprend pas pourquoi ses amis ne se battent pas pour gagner le match. Il en vient à sa première discussion avec le vieil homme, qui serait Zarathoustra. Ce dernier lui explique que Dieu n'existe pas. Puis ils se revoient une deuxième fois et cette fois-ci, le vieil homme lui explique le nihilisme. De ce fait, le protagoniste va s'entraîner dur, comme un personnage de *nekketsu*, c'est d'ailleurs ainsi que l'œuvre a été pensée. Une ellipse a lieu, le protagoniste est adolescent et il va se blesser à la jambe durant un match. Mais il ne perdra pas espoir et tel *Captain Tsubasa*, il se relèvera plus fort. Après sa convalescence, Katsuki retourne jouer, cependant il sera blessé cette fois-ci à la jambe droite. A l'hôpital, Zarathoustra revient lui expliquer de nouveaux concepts, « l'éternel retour et devenir un surhomme » en jouant au poker. Un an plus tard, Kenta a tout fait pour que leur équipe se qualifie en finale internationale. La situation est critique, le coach fait rentrer Katsuki sur le terrain, il est le dernier espoir pour la victoire. Katsuki a mis un an pour se remettre de sa blessure, son corps s'est transformé pour devenir celui d'un surhomme, le match sera gagné. Le manga s'achève sur les paroles de Zarathoustra :

« Tu as supporté tes fardeaux comme le chameau... Persévéré dans ton désir de puissance comme le lion... Puis tu as joué avec ta vie comme un enfant Dorénavant, les obstacles se dresseront encore et encore devant toi Mais tu seras les surmonter à chaque fois et te dépasser Quelqu'un capable de vivre ainsi... Est un homme qui est bien plus qu'un homme. C'est... UN SURHOMME !!<sup>517</sup> »

Cette adaptation de l'œuvre de Nietzsche nous fait penser à *Captain Tsubasa*, le storyboard ainsi que le protagoniste sont la représentation du *shōnen* classique. Bien que la maison d'édition souhaite partager, retranscrire et simplifier les grands concepts fondateurs de la société que sont la philosophie, l'histoire et la littérature, nous avons plutôt l'impression que l'œuvre passe à coté de la pensée de Nietzsche en valorisant un attrait plus commercial. Toutefois, le nihilisme demeure bien expliqué pour les jeunes adolescents et les jeunes adultes, qui s'intéresseraient à cette philosophie. La lecture est rendue fluide par la thématique du football, l'œuvre parlera plus aux nouvelles générations.



Figure 89 : Quand le protagoniste devient un Surhomme au Football.

517 Ichiro Horie, *Ainsi parlait Zarathoustra, librement inspiré de Friedrich Nietzsche*, Kurokawa, coll. « Kuro Savoir », 2019, p 188-190. La citation a été recopié tel quel apparaît dans le manga, il n'y a pas de point à la fin de chacune des phrases mais les majuscules sont présentes.

## Conclusion

En prenant pour objet d'étude les séries d'animation japonaise et les mangas, ce travail de recherche exploratoire s'intéresse aux conditions concrètes de l'importation d'œuvres littéraires étrangères possédant différents supports. Par l'intermédiaire des séries d'animation japonaise, la nouvelle génération s'intéressant à cette culture a pu voir arriver les premiers mangas. Depuis l'engouement n'a de cesse d'augmenter autour de ces derniers. Afin de pallier aux problèmes de réceptions de l'œuvre, ces nouvelles générations se sont investies dans les corps de métiers qui pouvaient permettre de moins dénaturiser l'œuvre et de conserver son essence principale. Si les séries d'animation japonaise ont disparues des chaînes télévisées, elles prolifèrent sur internet via les plateformes de streaming. Ces dernières participent grandement à la publication des mangas en support papier. Effectivement certaines séries ne diffusent que la première saison de l'anime, les fans doivent attendre généralement un an environ pour voir la suite des aventures de leurs héros préférés.

Les fans sont extrêmement patients, par exemple pour l'anime *Fruits Baskets*, ils n'auront attendu pas moins de dix-huit ans pour obtenir un reboot en 2019 de la première saison et enfin en 2020 voir la deuxième saison qui n'avait jamais été produite. Au Japon, les supports visuels et littéraires sont étroitement liés, cela a permis la republication du manga ainsi que sa réimpression en France dans une collection de volume double, comportant douze tomes au lieu de vingt-cinq. La charte graphique de la couverture a été mis au goût du jour par les éditeurs Delcourt/Tonkam.

La partie suivante est dédiée aux non initiés du manga et nous avons essayé de montrer que les différents genres du manga pouvaient être intéressants à évaluer car ils sont très différents d'un point de vue narratif, d'un point de vu graphique et notamment car ils peuvent muter. Les hybridations que les mangakas réalisent dans leurs œuvres montrent que l'univers exploitable est infiniment extensible et peut englober plusieurs cultures différentes. Cependant ces hybridations en France ont un impact sur la chaîne du livre ainsi que sur les lecteurs. Si au Japon, les éditeurs pré-publient les chapitres dans des magazines destinés à une cible éditoriale précise, en France les éditeurs doivent adapter leurs catalogues afin que le manga puisse parler à tous. De ce fait, le problème est relocalisé à la fin de la chaîne éditoriale.

D'autre part, nous nous sommes intéressés aux processus d'appropriation culturelle afin de décliner un produit pour tous les consommateurs. En effet la transformation de la jaquette, la traduction du titre, la présence d'onomatopée ou non, transforme le produit, attirant de nouveaux consommateurs qui ne connaissent pas encore la série. La dissémination transmédiate d'un récit ne signifie pas que le support n'a aucun impact sur sa production et sa réception. Bien au contraire, les jeux vidéo, les jeux de cartes contribuent également grandement à son développement et sa popularisation.

Ce mélange entre la culture japonaise et les cultures occidentales a donné naissance aux « mangakas français » qui s'appuient sur le support du manga et sur la richesse que ce dernier apporte. Cette association a permis l'émergence de nouveaux auteurs et de nouveaux univers qui enrichissent et apportent une nouvelle dimension au paysage littéraire français. Le nombre florissant de « mangakas français » attire un nouveau type de public, permettant d'augmenter la renommée de leurs séries. À l'instar des japonais, ils peuvent se faire éditer au Japon et voir leurs œuvres adaptées en anime. Ce fut le cas de *Radiant* du « mangaka français » Tony Valente. En effet, les éditeurs et lecteurs japonais s'intéressent de plus en plus aux auteurs français, et n'hésitent pas à solliciter leur contribution dans divers projets, comme par exemple pour *Tezuka Mix*, qui a pour but de rendre hommage à Osamu Tezuka en redessinant ses planches sous de nouveaux coups de crayons.

Si les nouveaux « mangakas français » sont beaucoup influencés et inspirés par les mangakas, ces derniers puisent aussi dans la culture occidentale pour se réapproprier certaines œuvres historiques afin de les retranscrire en mangas.

L'importation des mangas en France a permis l'émergence de nouvelles maisons d'édition. Depuis plusieurs années, ces dernières enrichissent de plus en plus leur catalogue, ce qui ravit les lecteurs. L'engouement pour le phénomène manga intéresse de plus en plus un public de non initiés, curieux de découvrir ce nouveau genre. Le manga s'est fait une place dans le paysage de la littérature française entrant en concurrence direct avec la bande dessinée et les comics. De ce fait, l'importation des mangas en France a permis l'émergence d'un nouveau marché économique dans la chaîne du livre dans les années 2000, et qui depuis 2017 ne cesse de croître. Souhaitant devenir éditrice de mangas, j'espère pouvoir contribuer à son développement, transmettre ma passion aux nouvelles générations et leur faire découvrir de nouveaux titres, auteurs et univers.

## Bibliographie

### Ouvrages critiques

BOUISSOU Jean-Marie, *MANGA Histoire de la Bande dessinée japonaise*, Arles, Édition Philippe Picquier, 2010, 415 p.

CANIVET-FOVEZ Chrysoline, *LE MANGA Une synthèse de référence qui éclaire en image, L'origine, L'histoire et l'Influence de la bande dessinée japonaise*, Paris, Édition Eyrolles, 2014, 184 p.

CHATRIAN Carlo et PAGANELLI Grazia, *Manga Impact ! Le monde de l'animation japonaise*, Paris, Phaidon, 2010, p. 296. (Nous n'avons pas pu nous procurer ce document suite à la crise sanitaire.)

GOTÔ Hiroki, *Jump l'âge d'or du manga*, Paris, Kurokawa, coll. « Kuro Pop », 2019, p. 338.  
—, GOTÔ Hiroki, *JUMP GOLDEN CHRONICLE & MIRACLE*, Tokyo, Home-sha, 2018.

KOYAMA-RICHARD Brigitte, *Mille ans de manga*, Paris, Flammarion, 2007, p. 425.

POUPÉE Karyn, *Histoire du manga*, Paris, Édition Tallandier, 2010, 397 p.

SUVILAY Bounthavy *Réceptions et recreations de Dragon Ball en France : manga, anime, jeux vidéo. Pour une histoire matérielle de la fiction (1988-2018)*, Thèse pour obtenir le grade de docteur, Délivré par UNIVERSITÉ PAUL VALÉRY, Préparée au sein de l'école doctorale 58 et de l'unité de recherche RIRRA 21, Spécialité : LETTRES MODERNES, Soutenue le 8 Novembre 2019, 532 p.

### Œuvres primaires classées par maisons d'édition françaises (information édition japonaise précisée)

#### Éditions Akata

SAKURAI Toshifumi, *La Métamorphose D'après le roman de Franz KAFKA*, Rancon, Éditions Akata, 2019  
—, SAKURAI Toshifumi, *Henshin*, Japan, Tokyo, Futabasha, 2008

#### Delcourt/Tonkam :

YAZAWA Ai, *Nana*, Paris, Édition Delcourt, coll. « Shōjo », 2003, 192 p.  
—, YAZAWA Ai, *Nana*, Japan, Tokyo, Shueisha Inc, 1999 (série non terminée)

#### Glénat :

OTOMO Katsushiro, *Akira*, Paris, Glénat, coll. « Seinen », 1990, 192 p.  
—, OTOMO Katsushiro, *Akira*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 1984

TEZUKA Osamu, *Astro, le petit robot*, Paris, Glénat, 1996  
—, OSAMU Tezuka, *Tetsuwan Atomu*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 1952

TORIYAMA Akira, *Dragon Ball*, Paris, Glénat, 1993  
—, TORIYAMA Akira, *Dragon Ball*, Japan, Tokyo, Shueisha Inc, 1985

#### Kana :

BRANTS Elsa, *Par le pouvoir des dessins animés*, Bruxelles, Kana, coll. « Kiko », 2019, 208 p.

KISHIMOTO Masashi, *Naruto*, Bruxelles, Kana, coll. « Shōnen Kana » 2002, 192 p.  
—, KISHIMOTO Masashi, *Naruto*, Japan, Tokyo, Shueisha Inc, 1999

TAKEI Hiroyuki, *Shaman King*, Bruxelles, Kana, coll. « Shōnen Kana », , 192 p.  
réédition 17 Janvier 2020 chez Kana, « Shōnen Kana », Format : 115 \* 175, 392 p.  
—, TAKEI Hiroyuki, *Shaman King*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 1998

### **Ki-oon :**

MURASE Katsutoshi, *Re Member*, Paris, Ki-oon, coll. « Seinen », 2016, 192 p.  
—, MURASE Katsutoshi, *Karadasagashi*, Japan, Tokyo, Shueisha Inc, 2014

SANBE Kei, *Erased*, Paris, Ki-oon, 2014  
—, SANBE Kei, *Boku dake ga inai machi*, Japan, Tokyo, Kadokawa Shoten, 2012

### **Kurokawa :**

HORIE Ichirō, JÛJÔ Aki, *Librement inspiré de Ainsi parlait Zarathoustra de Friedrich NIETZSCHE*, Paris, Kurokawa, coll. « Kurosavoir la connaissance en manga », 2019, 192 p.  
—, HORIE Ichirō, JÛJÔ Aki, *Zarathoustra ha kakukata riki*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 2018

YUKIMURA Makoto, *Vinland Saga*, Paris, Kurokawa, 2009  
—, YUKIMURA Makoto, *Vinrando Saga*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 2005

### **Le Léopard Noir :**

MOCHIZUKI Minetaro, *Chiisakobé*, Poitiers, Le Léopard Noir, coll. « Mangas » 2017, 208 p. D'après le roman originel de YAMAMOTO Shugoro  
—, MOCHIZUKI Minetaro, *Chiisakobe*, Japan, Tokyo, Shogakukan, 2013, Original story by YAMAMOTO Shugoro

### **Panini**

MATSURI Hino, *Vampire Knight*, Saint-Laurent-du-Var, Panini Manga, 2009, 192 p.

### **Pika Édition :**

CLAMP, *Cardcaptor Sakura*, Paris, Pika Édition, 2000  
—, CLAMP, *Kadokyaputa Sakura*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 1996

FUJISAWA Toru, *Great Teacher Onizuka*, Paris, Pika Édition, 2001  
—, FUJISAWA Toru, *Gureto Tīcha Onizuka*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 1997

LEMAIRE Reno, *Dreamland*, Paris, Pika Édition, coll. « Shōnen », 2006, 214 p.

### **Œuvres secondaires classées par maisons d'édition françaises (information édition japonaise précisée)**

### **Éditions Akata :**

TORIKAI Akane, *En proie au silence*, Rancon, Éditions Akata, 2020, 188 p.  
—, TORIKAI Akane, *Sensei no Shiroi Uso*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd

YASUKO, *SOS Love*, Rancon, Éditions Akata, coll. « Feel Good », 2018, 192 p.  
—, YASUKO, *Konna Mirai wa Kiitenai!!*, Japan, Tokyo, Sogakukan

### **Kana :**

AMMITSU, *Jardin Secret*, Bruxelles, Kana, 2019  
—, Ammitsu, *Takane no Ran-San*, Japan, Tokyo, 2017

AOYAMA Goshō, *Détective Conan*, Bruxelles, Kana, 1997  
—, AOYAMA Goshō, *Meitantei Conan*, Japan, Tokyo, Shogakukan, 1994

### **Pika Édition :**

HATA Akimi, *Sensuel Dilemme*, Paris, Pika Édition, coll. « Shōjo Addict : Red Light », 2019, 192 p.  
—, HATA Akimi, *30 Kin*, Japan, Tokyo, Shogakukan, 2016

IWASHITA Keiko, *Mon coloc d'enfer*, Paris, Pika Édition, coll. « Shōjo Addict : Cherry Blush », 2019, 176 p.  
—, IWASHITA Keiko, *Living no Matsunaga san*, Japan, Tokyo, Kodansha Ltd, 2017

### **Œuvres secondaires animés :**

*Citrus*, Passione, 6 Janvier 2018 — 24 Mars 2018, 12 épisodes

*Given*, Lerche, 11 Juillet 2019 — 19 Septembre 2019, 11 épisodes

*Gleipnir*, PINE JAM, 5 Avril 2020 — 28 Juin 2020, 12 épisodes

*Kami no to - Tower of God*, Telecom Animation Film, 1<sup>er</sup> Avril 2020 — anime toujours en cours

*My Next Life as a Villainess : All Routes Lead to Doom !*, SILVER LINK, 4 Avril 2020 — 20 Juin 2020, 12 épisodes

*Prison School*, J.C. Staff, 10 Juillet 2015 — 25 Septembre 2015, 12 épisodes

*Sword Art Online*, A-1 Pictures, 8 Juillet 2012 — 23 Décembre 2012, 25 épisodes

*The Rising of the Shield Hero*, Kinema Citrus, 9 Janvier 2019 — 26 Juin 2019, 25 épisodes

*Tokyo Mew Mew*, Studio Pierrot, 6 Avril 2002 — 23 Mars 2003, 52 épisodes

### **Articles :**

Article anglais, *ISEKAI-A WORLD OF POSSIBILITIES*, Makkusu, 17 avril 2018  
<https://tanoshimi.xyz/2018/04/17/isekai-a-world-of-possibilities/> consulté le 14/05/2020

Article : *Dossier manga et animation japonaise en France : Club Dorothée, censure et succès*, Jonas de *Mangas/Comics*, 19 Juin 2017. [https://hitek.fr/actualite/dossier-manga-animation-streaming-analyse\\_13079](https://hitek.fr/actualite/dossier-manga-animation-streaming-analyse_13079) consulté le 10/04/2020.

Article : *La Pause Manga- Nana, critique sur Nana de Ai Yazawa*, Léo, 12 Janvier 2015,  
<https://lecafedugeek.fr/la-pause-manga-nana/> consulté le 05/05/2020.

Article : *Ki-oon, les nouveaux rois du manga*, Le Figaro, Chloé Woitier, 12 août 2019  
<https://www.lefigaro.fr/conjoncture/ki-oon-les-nouveaux-rois-du-manga-20190811> consulté le 05/05/2020.

Article : sur le site de Ki-oon <http://www.ki-oon.com/news/33-latitudes-la-collection-grand-format-kioon.html> consulté le 06/05/2020

Article : *Kids : Représente la ligne éditoriale au japon du genre Kodomo, ligne éditoriale pour les enfants de 4 à 9 ans.* <https://www.manga-news.com/index.php/actus/2013/12/05/Ki-oon-change-de-look-en-2014> consulté le 06/05/2020

Article : sur le site de Ki-oon : <http://www.ki-oon.com/news/313-nouvelle-collection-pour-le-catalogue-kioon.html> consulté le 06/05/2020

Article : *Pierre Valls chez Kazé*, Anne-Laure Walter, 08/01/2016. <https://www.livreshebdo.fr/article/pierre-valls-chez-kaze> consulté le 04/06/2020

Article : *Medhi Benrabah devient responsable éditorial chez Pika Édition*, 19/11/2005, <https://www.actuabd.com/+Mehdi-Benrabah-devient-responsable>, consulté le 05/06/2020

Article : *Hachette Livre (Groupe Lagardère) achète Pika*, 28/02/2017 <https://www.actuabd.com/Hachette-Livre-Groupe-Lagardere-achete-Pika>, consulté le 05/06/2020

Article : Omiai : mariage arrangée, tradition depuis la période de Kamakura 1185-1333. Aujourd'hui il représente 6 % des mariages au japon. <https://www.journaldujapon.com/2018/11/08/omiai-mariage-commun-accord/>

Article : Francis Groux s'inspire de l'exposition « Bande dessinée et figure narrative » en 1967 au Musée des arts décoratifs à Paris. *Angoulême dans le retro : la genèse d'un monument*, Nicolas Albert, 19/04/2012. <http://www.nrblog.fr/casedepart/2012/04/19/angouleme-dans-le-retro-la-genese-dun-monument/> consulté le 04/06/2020

Article : *Angoulême : quand Hergé adoube le festival de la BD*, Aurélia Vertaldi et Olivier Delcroix, 14/01/2013. <https://www.lefigaro.fr/bd/2013/01/14/03014-20130114ARTFIG00618-angouleme-quand-herge-adoube-le-festival-de-bd.php?iframe=true&width=90%&height=90%> consulté le 07/06/2020

Article : *Macron au FIBD D'Angoulême, entre les auteurs et les manifestants*, Antoine Oury, 30/01/2020. <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/macron-au-fibd-d-angouleme-entre-les-auteurs-et-les-manifestants/99009>

Article : *Quoi de neuf côté manga au Festival d'Angoulême 2019 ?*, Le Monde, 23/01/2019. [https://www.lemonde.fr/les-enfants-akira/article/2019/01/23/quoi-de-neuf-cote-manga-au-festival-d-angouleme-2019\\_5413115\\_5191101.html](https://www.lemonde.fr/les-enfants-akira/article/2019/01/23/quoi-de-neuf-cote-manga-au-festival-d-angouleme-2019_5413115_5191101.html)

Article : *Palmarès du Festival d'Angoulême 2020*, Damien Canteau, 03/02/2020. <https://www.comixtrip.fr/dossiers/festival-angouleme-2020-notre-dossier/le-palmares-du-festival-dangouleme-2020/>

Article : *Mangas, bientôt la fin des scans illégaux ? 4 maisons d'édition japonaises frappent fort* Quentin Piton, 24/09/2019 <https://www.purebreak.com/news/mangas-bientot-la-fin-des-scans-illegaux-4-maisons-d-edition-japonaises-frappent-fort/182572>

Article : *Manga Numérique : Problématique du scantrad en France*, Clément Solym, 31/08/2011 <https://www.actualitte.com/article/reportages/manga-numerique-problematique-du-scantrad-en-france/57937>

### Site web des maisons d'édition :

Site des Éditions Akata : <http://www.akata.fr/>

Site de Delcourt/Tonkam : <https://www.editions-delcourt.fr/manga.html>

Site de Glénat Manga : <https://www.glenat.com/manga>

Site de Kana : <https://www.kana.fr/>

Site de Kazé Manga : <http://manga.kaze.fr/>

Site de Ki-oon : <http://www.ki-oon.com/>

Site de Kurokawa : <https://www.kurokawa.fr/>

Site le Léopard Noir : <https://www.leopardnoir.com/>

Site de Panini Comics : <http://www.paninicomics.fr/web/guest/home>

Site de Pika Édition : <https://www.pika.fr/>

### Site web :

Site de la plateforme de streaming Anime Digital Network : <https://animedigitalnetwork.fr/>

Site de la plateforme de streaming Crunchyroll : <https://www.crunchyroll.com/fr>

Site de la plateforme de streaming Wakanim : <https://www.wakanim.tv/fr/v2>

Site du Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême : <https://www.bdangouleme.com/>

Site de la Japan Expo : <https://www.japan-expo-paris.com/fr/>

### Vidéos :

Vidéo : *Dorothee et Ségolène Royal : Classé Confidentiel (2008)*, Interview d'Isabelle Morini-Bosc (journaliste) <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYn16RnVc> consultée le 10/04/2020

Vidéo : *Un reportage dans les coulisses du doublage de Dragon Ball* <https://www.youtube.com/watch?v=Hbix5sOVA6w> consultée de 10/04/2020.

Vidéo : *Les voix françaises de la même série pour les 30 ans au Japon* [https://www.youtube.com/watch?v=\\_7GA4mgdX8](https://www.youtube.com/watch?v=_7GA4mgdX8) consultée la 10/04/2020

Vidéo : *Dorothee et Ségolène Royal : Classé confidentiel (2008)* <https://www.youtube.com/watch?v=bVjYn16RnVc&t> consultée le 10/04/2020

Vidéo : *Dragon Ball : rencontre avec les doubleurs historiques – CLIQUE REPORT*. Interview de Brigitte Lecordier <https://www.youtube.com/watch?v=4HL6zpSbFU0> consultée le 10/04/2020

Vidéo : *Les News et notre entretien avec Benoit De Tauriac Directeur de ADN | Manga Sûr*  
Manga Sûr : Émission en direct diffusé sur la plateforme Twitch, elle appartient au groupe LeStream.  
L'émission est rediffusée sur Youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=Sz2WGBNcraw>.

Vidéo : *VOTEZ POUR L'ANIME DE L'ANNÉE !! | Anime Awards 2020*, vidéo concaténant les six favoris et les diverses catégories <https://www.youtube.com/watch?v=DNKwVIZOB0k&t>

Vidéo : *Hiroyuki Takei – the soul of Shaman King* [https://www.youtube.com/watch?v=zp6\\_kvcEI\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=zp6_kvcEI_4)

Vidéo : *Le josei manga, ça n'existe pas ! #InstantsShojo* par Akata, <https://www.youtube.com/watch?v=wDQ3GHRB4HU> consultée le 28/07/2019.

Vidéo : *Les otaku au Japon (aidez-moi à comprendre)* de Tev – Ici Japon, <https://www.youtube.com/watch?v=ypXZxFHR6Zw&t=1294s> consultée le 22/05/2020.

Vidéo de Hachette Livre pour l'étiquette écologique : <https://player.vimeo.com/video/94636870?width=500&height=500&iframe=true> .

Vidéo : replay du Draw Battle à la Japan Expo 2016 : <https://www.youtube.com/watch?v=gM3AlwMOewI>

Vidéo : replay du Draw Battle à Angoulême : <https://www.youtube.com/watch?v=JT8Owy0b04E>

Vidéo : Interview par Morgan : « *Les coulisses de l'édition de mangas : choix des titres, numériques, light novels... Bruno Pham - Akata* », Rosalys Alice, 02/02/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=kUCgN3I0RD0>

Vidéo : « *Oser parler du sexisme...* », une table ronde à la librairie « *Le Renard Doré* », Akata, 22/04/2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Wa98Dx2Sn8M>

Vidéo : *JAPAN EXPO : CONFERENCE*, 09/06/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=G7nVaAqJ6HE>

Vidéo : *PEFC et l'engagement de Kaze Manga* , le 18/09/2019 : <https://www.youtube.com/watch?v=SgsbKFxe-Jw>

Vidéo : *J'AI TOUT ACHETE - Maghlever #10 (Le Renard Doré)*, le 03/08/2019 <https://www.youtube.com/watch?v=i3l7xyFE-v8>

Vidéo : replay sur Youtube de la conférence des éditeurs : *JAPAN EXPO : CONFÉRENCE*, 09/07/2019, <https://www.youtube.com/watch?v=G7nVaAqJ6HE>

Vidéo : Replay : *Les Enfants du Temps – Questions-Réponses : Makoto Shinkai et le public*, Arnaud Routier, 13/12/2019. <https://www.youtube.com/watch?v=tozKxAwny9Q>

Vidéo : Replay : *MANGA SÚR #20 : Être mangaka en France (ft. Romain Lemaire)*, 09/07/2018 <https://www.youtube.com/watch?v=ssR7l3M4KKY&>

## Glossaire

Aidoru : Terme signifiant « idole » ; jeune vedette féminine du showbiz.

Ainu : Peuple blanc autochtone de Hokkaido, qui ne fut incorporé au Japon qu'à la fin du XIX<sup>e</sup> Siècle. Aujourd'hui réduit à quelque survivants, son histoire est très mal connue.

Anime : Dérivé du mot anglais « animation » signifie dessins animés. Au Japon, il désigne aussi bien les séries télévisées que les films d'animation.

Bento : Boîte-repas.

Bishōnen : Terme signifiant « beau jeune homme », d'allure efféminée.

Boso-zoku : Voyous motards, version japonaise des Hells Angels

Bushido : Terme signifiant « voie du guerrier » ; le code d'honneur des samurais.

Cosplay : Néologisme né des termes anglais « Costume » et « Play ». Désigne le fait de se déguiser pour ressembler physiquement à un personnage de fiction (manga/anime et jeux vidéos).

Donjinshi : Recueils de mangas édités par des mangaka amateurs désirant publier leurs travaux.

Emaki-mono : Rouleaux de peintures narratives du XII<sup>e</sup> Siècle.

Enjo kosai : Pratique consistant pour des jeunes filles à escorter des hommes plus âgés pour une soirée, pouvant aller jusqu'à la prostitution.

Fanzine : Magazine spécialisé traitant de la bande dessinée, réalisé par des fans.

Gaman : La vertu de ténacité, très prisée au Japon.

Ganguro : Mode consistant à avoir le visage exagérément bronzé et les cheveux décolorés.

Gekiga : Style de manga pour adulte abordant des sujets graves (littéralement : « dessins dramatiques »).

Goodies : Terme utilisé pour désigner les produits dérivés (figurines, t-shirt...) associés aux mangas.

Hentai : Style de manga à caractère pornographique.

Hikikomori : Terme signifiant « claquemuré » ; adolescent qui refuse les relations sociales et vit sans presque quitter sa chambre, relié au monde par son ordinateur.

Hinin (non-humain) : à l'époque d'Edo, une des deux catégories « hors caste » (proches des « intouchables » en Inde). Devenaient hinin ceux qui perdaient leurs statuts pour avoir manqué à leurs obligations sociales ou commis des délits.

Host club : L'équivalent des bars à hôtesses, destinés à une clientèle féminine dont prennent soin des « hôtes ».

Ikebana : Art de l'arrangement floral.

Jap'animation ou Jap'anime : Contraction de l'anglais Japan animation, ce terme générique regroupe l'ensemble des dessins animés japonais, le plus souvent adaptés de mangas.

Jidai mono : Terme désignant « œuvre d'époque » ; film, série ou manga historique.

Kabuki : Genre théâtral traditionnel japonais, dans lequel le dialogue alterne avec des parties chantées, ainsi que des intermèdes de danses aux chorégraphies raffinées. Particulièrement marqué par le maquillage de ses acteurs.

Kamis : Esprits divins de la religion shinto et Divinités japonaises.

Kana : Caractères de l'écriture japonais.

Kanji : Un des trois syllabaires japonais, issu des sinogrammes.

Kata : Terme signifiant « forme » ; figures imposées dont la répétition constitue une part importante de l'apprentissage de la gestuelle de base dans les arts martiaux, le théâtre nô ou kabuki, et d'autres arts traditionnels.

Katakana : L'un des deux syllabaires dont les Japonais se servent pour écrire en complément de idéogrammes. Particulièrement utilisé pour écrire les mots d'origine étrangère.

Kawaii : Adjectif japonais signifiant : « mignon ». Défini également un mode de la culture pop.

Light Novel : Terme signifiant « roman léger » ; intermédiaire entre la « grande littérature » et la littérature populaire.

Loli gothique : Une des nombreuses tribus de jeunes Japonais, dont l'accoutrement mêle l'ingénuité de la dentelle et des froufrous avec la couleur noire et certains accessoires du folklore vampirique.

Lolicon : Abréviation de Lolita complex (complexe de Lolita), désignant la fascination pour les jeunes adolescentes et qui renvoie au chef-d'œuvre littéraire de Vladimir Nabokov, Lolita, publié en 1955.

Manga : Terme qui regroupe l'ensemble de la production de la bande dessinée japonaise.

Mangaka : Terme japonais pour désigner les auteurs et dessinateurs de manga.

Matsuri : Fête religieuse populaire.

Matsutake : Champignon d'aspect souvent phallique, très apprécié des Japonais.

Ninja : Utilisés comme hommes de main, assassins et espions, ces guerriers maîtrisaient des techniques du bushidô.

Ô-bon : Festival bouddhiste honorant les esprits des ancêtres. Selon la région, il se déroule en juillet ou en août.

Omiai : Terme signifiant « rencontre par présentation » ; mariage arrangé.

Otaku : Fan dont la passion pour une forme quelconque de la culture populaire qui n'est pas forcément centrée sur les animes et les mangas.

Phylactère : Bulle de bande dessinée où figure le texte. Originellement, étui contenant des parchemins judéo-chrétiens.

Ramen : Nouille de farine de blé composant le plat le plus connu au Japon.

Seinen : Style de manga pour jeunes hommes (15-35 ans).

Sharaku : Pseudonyme d'un mystérieux génie de l'estampe (peut-être un groupe?), actif pendant seulement deux années (1794-1795).

Shintoïsme : Religion axée sur le caractère sacrée de la nature.

Shōjo : Style de manga pour jeunes filles.

Shōnen : Style de manga pour jeunes garçons.

Sumi-e : Peinture traditionnelle à l'encre de Chine.

Tankōbon : Terme japonais représentant un recueil de chapitres de manga, comme nous mangas édités en France.

Tarento : Personnalité « de talent » jouissant d'un statut d'invité quasi permanent dans de nombreuses émissions télévisées.

Tengu : Divinité shintō mineure pourvue d'un très long nez.

Tōkaidō : La route reliant Edo (la capitale shogune, aujourd'hui Tokyo) à Kyoto (résidence de l'empereur)

Ukiyo-e : Mouvement artistique japonais de l'Époque Edo (1603-1868), comprenant principalement des estampes gravées sur bois.

Yokai : Créatures surnaturelles du folklores japonais. On en répertorie plusieurs centaines, plus ou moins malicieux ou dangereux.

Yomitachi : Terme signifiant « lecture debout », traditionnellement tolérée dans les librairies japonaises.

**Annexe : Illustrations**  
**Mille ans de manga, Brigitte Koyama-Richard**

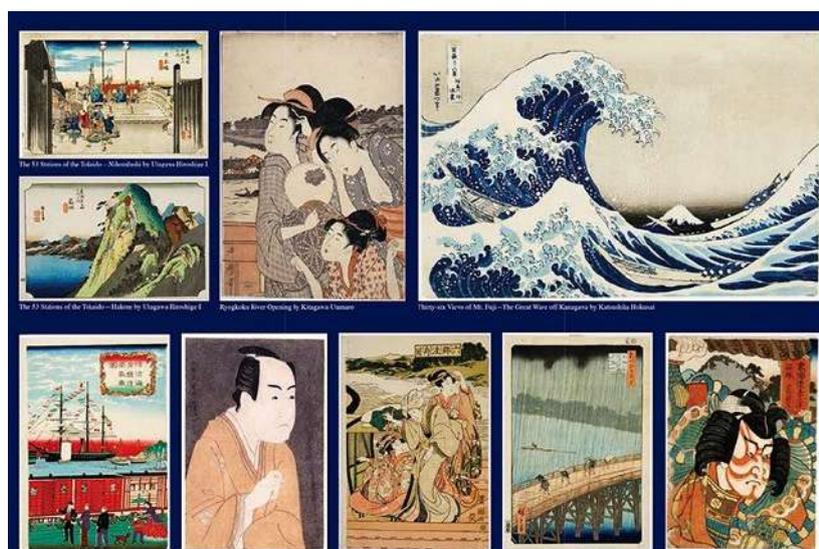


Fig. 8

*Illustration 1: Choju jinbutsu giga (Rouleau des oiseaux et des animaux), attribué à Toba Sojo (Kakuyu, 1053-1140). Il s'agit des Toba-e abordés dans l'Introduction*



*Illustration 2: Emaki-mono, rouleaux montrant les prémices des mangas composés de textes narratifs et dialogues*



*Illustration 3: Les estampes de Katsushika Hokusai, l'Ukiyo-e*

Annexe : Logos des Maisons d'Édition et Plateformes de Streaming



Illustration 1 : Logo des éditions Akata



Illustration 2 : Logo des éditions Delcourt Tonkam



Illustration 3 : Logo des éditions Glénat



Illustration 4 : Logo des éditions Kana



Illustration 5 : Logo des éditions Kazé

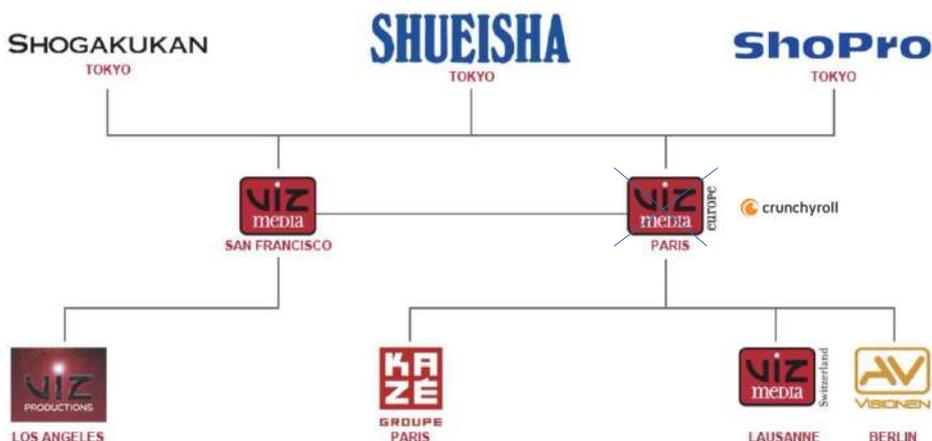


Illustration 6 : Les Filiales du groupe Kazé que Crunchyroll a racheté



Illustration 7 : Logo des éditions Kurokawa



Illustration 8 : Logo des éditions Ki-oon



Illustration 9 : Logo des éditions Ototo



Illustration 10 : Logo des éditions Panini Manga



Illustration 11 : Logo des éditions Pika



Illustration 12 : Crunchyroll : Monopole économique du streaming ?



Illustration 13 : Wakanim : La première plateforme de streaming légale



Illustration 14 : ADN la plateforme avec un catalogue de fond

## Annexe : Catalogues des sous-collections des éditeurs

### NOS COLLECTIONS



Illustration 15 : Pika Édition : Catalogue des collections sur leur site internet [www.pika.fr](http://www.pika.fr)



#### PIKA SHÔJO

### À chacun son shôjo !

Avec **Pika Shôjo**, nous vous proposons d'explorer des univers aussi différents qu'addictifs et qui sauront séduire les lecteurs de tous âges !

À chacun sa sensibilité et ses thèmes de prédilection, à chacun son shôjo ! Pour vous aider dans vos choix de lectures, nous avons créé 3 sous-collections aux noms évocateurs :

- Avec **Cherry Blush**, prenez votre dose de romance quotidienne ! Des premiers émois aux premiers baisers, c'est la sous-collection des premiers amours. De *Love Mission* à *Mon coloc' d'enfer* en passant par *Waiting for Spring* et *Real Girl*, toutes les romances sont permises !
- Avec **Purple Shine**, la magie et le fantastique sont sur le devant de la scène ! Des *magical girls* de *Card Captor Sakura* aux héroïnes déterminées et fortes de *Yona, Princesse de l'Aube* ou *La Princesse et la Bête*, vivez des aventures magiques dans des univers fantastiques !
- Avec **Red Light**, la romance se transforme en passion ! Attention, contenus épicés en vue : de *La Courtisane d'Edo* à *Sensuel Dilemme* en passant par *Sister and Vampire*, ranimez la flamme de votre passion shôjo !

C'est toujours avec une passion renouvelée que **Pika Shôjo** vous propose de nouvelles séries en version papier mais aussi en version numérique au tome intégral ou au chapitre pour emporter partout votre passion du shôjo !

À RETROUVER SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX : [f](#) [@](#) [t](#) [v](#)

Illustration 16: Pika Edition : Sous-collection des shôjo avec, *Cherry Blush*, *Purple Shine* et *Red Light*. Sur le site internet [www.pika.fr](http://www.pika.fr)

## Annexe : Catalogues des sous-collections des éditeurs

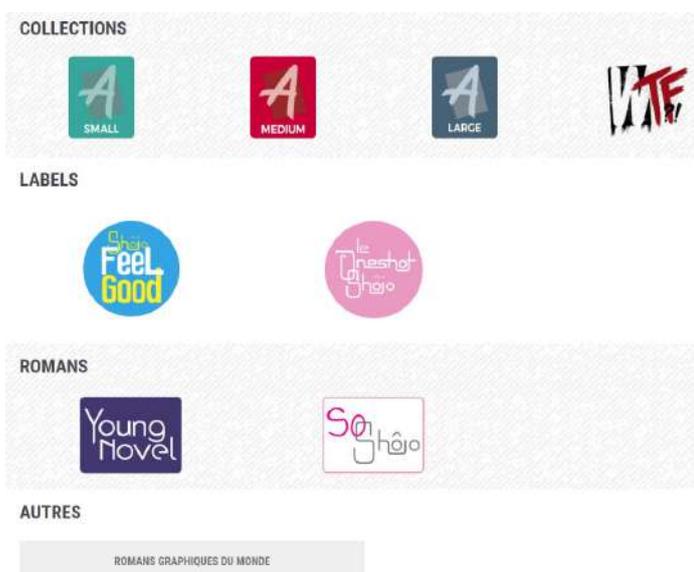


Illustration 17: Catalogue des éditions Akata



Illustration 18 : Catalogue de Kazé

## CATALOGUE MANGA

Consultez le catalogue des séries manga éditées chez Kana. Découvrez des mangas pour tous les âges et tous les goûts. Naruto, Death Note, Black Butler, etc...



Illustration 19 : Catalogue de Kana



Illustration 20 : Sous-collection du catalogue de Ki-oon

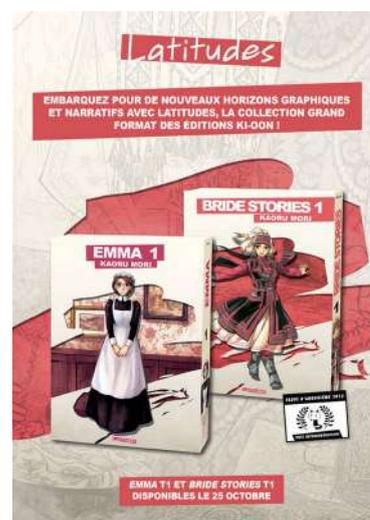


Illustration 21 : Sous-collection du catalogue de Ki-oon

## Annexe : Affiches et Remises des prix des Festivals



Illustration 22 : Plan et Programme du Festival d'Angoulême

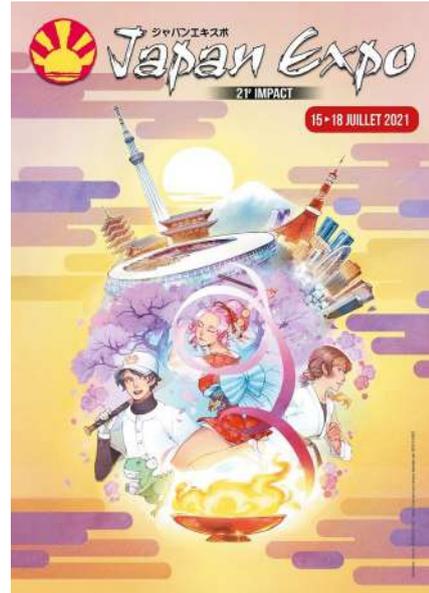


Illustration 23 : Affiche de la Japan Expo dont le festival est reporté en 2021



Illustration 24 : Plan du Festival d'Angoulême



Illustration 4: Plan du Festival d'Angoulême, les mangas sont excentrés du centre-ville

### LE PALMARÈS COMPLET DU FESTIVAL D'ANGOULÊME 2020

- Grand Prix 2020 : Emmanuel Guibert, *lire son portrait*
- Fauve d'or du meilleur album : Révolution tome 1 - Florent Grouazel et Younn Locard - Actes Sud / L'An 2
- Fauve spécial du jury : Clyde Fans - Seth - Delcourt, *lire notre chronique de l'album*
- Fauve prix de la série : Dans l'abîme du temps - Gou Tanabe - Ki-oon, *lire notre chronique de l'album*
- Le Fauve Révélation : Lucarne - Joe Kessler - L'Association
- Fauve de l'audace : Acte de Dieu - Giacomo Nanni - Ici Même, *lire notre chronique de l'album*
- Fauve patrimoine : La main verte et autres récits - Nicole Claveloux - Cornélius, *lire notre chronique de l'album*
- Le Fauve Prix du public France Télévision : La Saison des roses - Chloé Wary - FLBLe, *lire notre chronique de l'album*
- Fauve polar SNCF : No Direction - Emmanuel Moynot - Sarbacane, *lire notre chronique de l'album*
- Prix Goscinny : Gwen de Bonneval et Fabien Vehlmann pour « Le Dernier Atlas » - Dupuis, *lire notre chronique de l'album*
- Fauve jeunesse : Les Vermeilles - Camille Jourdy - Actes Sud, *lire notre chronique de l'album*
- Fauve jeunes adultes : Tigre des neiges - Akiko Higashimura - Le Léopard noir
- Prix découvertes : Alex Adamiak, Clémence Sauvage et Adèle Maury
- Prix de la bande dessinée alternative : Komikaze #18

Article posté le lundi 03 février 2020 par Damien Canteau

Illustration 5: Prix du Festival d'Angoulême 2020

### PRIX DU JURY : PALMARÈS MANGA (2019)

- Daruma d'or manga : *L'Atelier des sorciers*, Kamome SHIRAHAMA (Pika Édition)
- Daruma du meilleur dessin : *Les Montagnes Fallacieuses*, Gou TANABE (Ki-oon)
- Daruma du meilleur manga international : *Lastman Stories*, Sessien VIVES et Alexis SACCI LEVILLÉ (Casterman)
- Daruma de la meilleure nouvelle série : *The Promised Neverland*, Kaiju SHIRAI et Posuka DEMIZU (Kazé Manga)
- Daruma du patrimoine : *Akira* - Édition originale, Katsuhiro OTOMO (Glénat)
- Daruma du meilleur scénario : *The Promised Neverland*, Kaiju SHIRAI et Posuka DEMIZU (Kazé Manga)
- Daruma de la meilleure fabrication : Prix du jury de la création : *Les Montagnes Fallacieuses*, Gou TANABE (Ki-oon)
- Daruma du meilleur one shot (prix des libraires canal BD) : *Souvenirs d'Emman, Shingo KAJIO et Kenji TSURUTA* (Ki-oon)

### PRIX DU JURY : PALMARÈS ANIME (2019)

- Daruma d'or anime : *Silent Voice*, Naoko YAMADA (Kazé)
- Daruma de la meilleure série originale : *B: The Beginning*, Yoshiki YAMAKAWA et Kazuo KANEKO (Kazé Manga)
- Daruma de la meilleure série adaptée : *Les Brigades Immortelles*, Kenichi SUZUKI (Wakanim)
- Daruma du meilleur film : *Silent Voice*, Naoko YAMADA (Kazé)
- Daruma de la meilleure œuvre dramatique : *Silent Voice*, Naoko YAMADA (Kazé)
- Daruma du meilleur anime comique : *Food Wars - The Third Plate*, Yoshitomo YONETANI (Crunchyroll)

### PRIX DU PUBLIC : PALMARÈS MANGA & ANIME (2019)

- Daruma du meilleur seinen : *L'Atelier des sorciers*, Kamome SHIRAHAMA (Pika Édition)
- Daruma du meilleur shōjo : *orange*, Ichigo TAKANO (Éditions Akata)
- Daruma du meilleur shōnen : *Im - Great Priest Imhotep*, Makoto MORISHITA (Ki-oon)
- Daruma du meilleur anime dramatique : *Silent Voice*, Naoko YAMADA (Kazé)
- Daruma du meilleur anime comique : *Food Wars - The Third Plate*, Yoshitomo YONETANI (Crunchyroll)

Illustration 6: Daruma de la Japan Expo 2019

## Index :

Anime : p. 3, 5, 7, 10, 15, 22, 25, 26, 28-35, 44, 56, 57, 59, 70, 81, 89, 92, 112-113, 116, 118, 121-122, 127, 132.

Club Dorothée : 3, 7, 10, 15, 25, 125.

Détective manga : p. 53-54

Ecchi : p. 87-88

Fantasy : p. 56, 59, 60.

Hentai : p. 85, 87, 88.

Horreur : p. 46, 64, 79, 81, 83, 84.

Isekai : p. 53, 56, 57, 58.

Josei : p. 69, 70, 76, 95, 100, 108.

Kana Home Vidéo : p.28, 31.

Maison d'édition :

Akata : p. 90, 98, 99, 100, 101, 102, 108, 109, 120, 122.

Delcourt/Tonkam : p. 69, 70, 98, 114, 126, 132.

Kana : p. 35, 36, 44, 53, 102, 103, 104, 109, 120, 125, 126, 227.

Kazé : p. 28, 31, 91, 92, 102, 103-122, 126.

Ki-oon : p. 79, 80, 83, 84, 102, 108, 115.

Kurokawa : p. 77, 92, 103.

Glénat : p. 16, 22, 59, 75, 76, 102, 110, 114, 126.

Le Léopard Noir : p. 74, 115.

Panini Comics : p. 44, 65.

Pika Édition : p. 59, 62, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 103, 104, 108, 120, 122, 123, 126.

Ladies comics : p. 85, 88.

Maho shojo ou Magical Girl : p. 59, 60, 61, 64, 68.

Manga d'école ou Gakuen Manga : p. 50, 51, 52, 53, 67, 68.

Manga de gastronomie ou gurume manga : p. 16, 53, 55, 109.

Manga de jumeaux ou futago manga : p. 66.

Manga de sport ou supotsu manga : p. 46-49.

Mecha : p. 8, 9, 10, 53.

Nekketsu : p. 35-49, 52, 56, 104, 131

Plateforme de streaming : p. 24, 26, 29, 31, 32, 33, 34, 36, 70, 81, 121.

Anime Digital Network : p. 28, 29, 30, 32, 36, 63, 70, 103.

Crunchyroll : p. 24, 26, 31, 32, 33, 78, 103.

Wakanim : p. 24, 25, 26, 27, 44, 81.

Pornographie : p. 86, 87, 88, 89, 91.

Salaryman manga et Manga informatif : p. 74, 76.

Seinen : p. 5, 27, 36, 57, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 82, 84, 87, 99, 105, 106, 107, 109, 122, 130.

Shōjo (romantique et gakuen) : p. 5, 26, 29, 36, 45, 56, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 74, 81, 90, 91, 93, 95, 99, 100, 101, 102, 107, 109, 129, 130.

Shōnen : p. 5, 19, 30-35, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 56, 57, 70, 73, 74, 76, 80, 81, 86, 91, 93, 94, 97, 105, 106, 107, 109, 122, 125, 127, 130, 132.

Thriller : p. 70, 80, 82, 83, 84, 106.

Vampire : p. 15, 64, 65, 66.

Yaoi ou boy's love : p. 89, 90.

Yuri ou gil's love : p. 89, 90, 91.

## Table des illustrations

<i>Figure 1 : Affiche de la série en 1951.</i>	08
<i>Figure 2 : Les animatrices du Club Dorothée. Ariane Carletti (à gauche) et Frédérique Hoschédé alias Dorothée (à droite).</i>	11
<i>Figure 3 : Couverture du livre de Ségolène Royale attaquant les programmations des émissions jeunesse.</i>	11
<i>Figure 4 : Akira 1990.</i>	17
<i>Figure 5 : Tome 1 Dragon Ball : 1990.</i>	19
<i>Figure 6 : Les personnages de Dragon Ball de gauche à droite et de haut en bas. Piccolo, Bulma, C-18, Chichi, Son Goku, Son Gohan, Vegeta, Krilin, Trunks, Son Goten, Videl (les noms des deux personnages blonds ne sont pas donnés).</i>	22
<i>Figure 7 : A gauche la version 2019, à droite la version 2001. On peut voir les graphismes et les plans améliorés.</i>	27
<i>Figure 8 : Shaman King anime de 2001, proposé en VF par ADN.</i>	30
<i>Figure 9 : My Next Live as a Villainess : All Routes Lead to Doom !, série en simulcast de la saison printemps 2020.</i>	30
<i>Figure 10 : Naruto, Naruto Shippuden et Boruto, proposés en Vostfr par ADN gratuitement accessible à tous durant le confinement.</i>	30
<i>Figure 11 : Site de Viz Media Europe avec le message d'accueil affichant que l'entreprise appartient à Crunchyroll.</i>	32
<i>Figure 12 : Site de Kaze avec le logo de Crunchyroll pour la filiation affichant un message sur le respect de la vie privée.</i>	32
<i>Figure 13 : Affiche de Tower Of God.</i>	34
<i>Figure 14 : Carte du monde fictif de Naruto représentant tous les pays.</i>	36
<i>Figure 15 : Bijus sont nommés par rapport aux nombres de queues : Ichibi, Nibi, Sanbi, Yonbi, Gibi, Rokubi, Nanabi, Hachibi et Kyubi. Sur cette illustration, ils sont avec leurs réceptacles.</i>	37
<i>Figure 16 : Equipe 7 (membres de gauche à droite) : Sakura Haruno, Naruto Uzumaki, Sasuke Uchiwa. Derrière leur sensei Kakashi Hatake.</i>	38
<i>Figure 17 : Personnages de Naruto dans le manga à l'âge de 12 ans. La coloration a été réalisé par Masashi Kishimoto.</i>	41
<i>Figure 18 : Personnages de l'anime Naruto Shippuden après l'ellipse. En bas les membres de l'Akatsuki en manteaux noirs et nuages rouges.</i>	41
<i>Figure 19 : Affiche promotionnelle au Japon du manga Shaman King de Hiroyuki Takei. Pour les 2à ans de la série, il a ressorti une édition retravaillée de Shaman King.</i>	41
<i>Figure 20 : A gauche la première édition de Hiroyuki Takei à la plume. A droite la nouvelle version de la planche retravaillée à la tablette graphique. Le visage, la position, les traits ont été repris.</i>	45
<i>Figure 21 : Le format de la nouvelle édition Star du tome 1 et du tome 17. Les jaquettes des couvertures sont réversibles, ainsi la nouvelle édition s'intègrent avec la première.</i>	45
<i>Figure 22 : Classement 2019 des ventes cumulées de séries en France à l'année.</i>	46
<i>Figure 23 : Classement des ventes cumulées de séries au Japon à l'année. Les chiffres sont basés l'Oricon entreprise japonaise.</i>	46
<i>Figure 24 : Planche de Captain Tsubasa, montrant le protagoniste en action par l'intermédiaire de la pellicule photographique. Un procédé ingénieux pour faire vivre aux lecteurs l'intensité de l'action.</i>	47
<i>Figure 25 : Planche de Captain Tsubasa. L'auteur propose une attaque aérienne, le protagoniste est propulsé par son coéquipier en position "poirier".</i>	48
<i>Figure 26 : Young GTO, Toru Fujisawa, Tome 15, Pika Édition 2017. On peut voir la coupe de cheveux caractéristique des yankees.</i>	50
<i>Figure 27 : Onizuka et les élèves de sa classe.</i>	52
<i>Figure 28 : Detective Conan, Gosho Aoyama, Tome 1, Kana. Le protagoniste avec la tenue de Sherlock Homes.</i>	54

Figure 29 : Couverture du magazine Zero sum, de l'éditeur Ichijinsha qui annonce l'adaptation du light novel en 7 tomes.	59
Figure 30 : The Rising of the Shield Hero, Aneko Ysagi, Tome 1, Doki Doki. Sur la couverture : Naofumi, Raphtalia petite et la princesse.	59
Figure 31 : Sword Arc Online, Reki Kawahara, Ototo, Tome 1 de l'arc Fairy Dance. Sur la couverture : Kirito en elfe et Lifa.	59
Figure 32 : Les Sailor Moon, de gauche à droite : Sailor Jupiter, Sailor Mars, Sailor Moon, Sailor Mercury et Sailor Venus.	60
Figure 33 : Cardcaptor Sakura, CLAMP, Tome 1 réédition 2018, Pika Édition.	61
Figure 34 : Planche de Cardcaptor Sakura, CLAMP, 1996.	62
Figure 35 : Tenues de Sakura dans l'anime Sakura, Chasseuse de Carte.	63
Figure 36 : Cardcaptor Sakura : Clear Card Arc, CLAMP, 2016, Pika Edition, Tome 1.	63
Figure 37 : Mew Mew Power, de gauche à Droite : Bridget, Kiki, Zoey, Corina et Estelle. Elles possèdent toutes des attributs d'animaux provenant du Livre Rouge : Marsouin Aptaire, Tamarin Lion à Tête dorée, Chat d'Iziamote, Lori Bleu et Loup Gris.	64
Figure 38 : Couverture du Tome 1 Vampire Knight. De gauche à droite : Zero, Yuki et Kaname.	65
Figure 39 : Couverture du Tome 1 : Jardin Secret, Ammitsu, Kana, 2018.	68
Figure 40 : Planche du Tome 1 : Akira et Ran au lycée parlant de fleurs.	68
Figure 41 : Sur le site d'akata, le manga Perfect World est considéré comme un Josei. Il s'agit d'une romance entre adulte parlant du handicap.	71
Figure 42 : Couverture de Nana, Ai Yazawa, Delcourt/Tonkam, 2000.	73
Figure 43 : Personnages de l'anime Nana. En Haut, le groupe Blast avec Nana la rockeuse, Nobu, Yasu et Shin. En Bas, le groupe Trapnest : Ren, Takumi, Olivia et Nana pop kitch.	73
Figure 44 : L'anime Nana proposé par ADN en HD sur leur site depuis décembre 2019.	73
Figure 45 : Couverture du Tome 1 de Chiisakobe. A gauche Shigeki, à droite Ritsu.	75
Figure 46 : Double planche de Chiisakobe. Trait graphique travaillé, case longue pour les récits contemplatifs sans action.	75
Figure 47 : La Lanterne de Nyx, Tome 1. Couverture s'inspirant de l'affiche de l'Exposition Universelle de Paris.	76
Figure 48 : Planche entre chapitre ponctuée par les recherches historiques des objets.	77
Figure 49 : Thorfinn en combat singulier contre un autre viking. Les Kôkasen rendent fluides l'action ainsi que les cases en diagonales.	79
Figure 50 : Sur cette planche, les détails des boucliers et drakkars viking.	80
Figure 51 : Askeelad qui décapite le roi Sven dans le Tome 8 marquant la fin du prologue.	80
Figure 52 : Sous-collection Kizuna de la maison d'édition Ki-oon.	81
Figure 53 : Les mangas de la nouvelle collection Latitude.	81
Figure 54 : Ki-oon pour ses dix ans a refait ses logos.	81
Figure 55 : Couverture du Tome 1.	82
Figure 56 : Flash-back du protagoniste sur fond noir.	84
Figure 57 : Phylactères normaux quand le personnage parle et phylactères noirs quand il se parle.	84
Figure 58 : Les règles de la chasse au trésor macabre, et la première page du Tome 1.	85
Figure 59 : Double planche sanglante de l'apparition de la Rouge-Sang éliminant l'une des protagonistes.	85
Figure 60 : Couverture du Tome 1 de Prison School, très érotisée.	88
Figure 61 : Couverture du magazine June.	90
Figure 62 : Couverture du Tome 1 Given avec les protagonistes.	91
Figure 63 : Couverture du Tome 1 de Citrus avec Mei à gauche et Yuzu à droite.	91

<i>Figure 64 : Diagramme le plus récent que nous avons trouvé. Site Journal de Japon : [Bilan Manga 2016] Éditeurs : les équilibres de marché, Paul Ozouf, 2017.</i>	92
<i>Figure 65 : Couverture du Tome 1.</i>	95
<i>Figure 66 : Couverture du Tome 1.</i>	96
<i>Figure 67 : Couverture S.O.S Tome 1. Les trois points : Romance, Humour, Quotidien.</i>	103
<i>Figure 68 : Couverture En proie au silence, Tome 1. Les trois points : Sexisme, Société, Reconstruction.</i>	103
<i>Figure 69 : Couverture Magical Girl Holy Shit. Dans la collection WTF ?!</i>	103
<i>Figure 70 : Couverture Sous La Lune de Taisho, One Shot. Les trois points : Tragique, Historique, Noblesse.</i>	103
<i>Figure 71 : Courbe de l'évolution des ventes du mangas en France. Article sur le site : Journal du Japon, [Bilan Manga 2019] Ventes en France : l'extraordinaire ascension !</i>	105
<i>Figure 72 : Couverture Tome 1 Platinum End.</i>	106
<i>Figure 73 : Logo de la Japan Expo.</i>	116
<i>Figure 74 : Logo Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême.</i>	116
<i>Figure 75 : Affiche du film Le Voyage de Chihiro.</i>	117
<i>Figure 76 : Affiche du film Your Name.</i>	118
<i>Figure 77 : Transmédiation culturelle et changement de support.</i>	121
<i>Figure 78 : Transmédiation culturelle et changement de support.</i>	121
<i>Figure 79 : Tableau Excel des différentes maisons d'édition qui ont entrepris de mettre leurs mangas gratuits durant le Covid-19.</i>	123
<i>Figure 80 : Couverture Tome 1 Dreamland en 2006.</i>	126
<i>Figure 81 : Planche du Tome 15 de Dreamland.</i>	126
<i>Figure 82 : Couverture Tome 15 de Dreamland en 2016.</i>	126
<i>Figure 83 : Couverture Tome 1 Save me pythie.</i>	127
<i>Figure 84 : La protagoniste porte les accessoires des héros des séries japonaises.</i>	128
<i>Figure 85 : Fiche de personnage de Guillaume Lapyere.</i>	128
<i>Figure 86 : Planche du manga avec les décors sétois.</i>	129
<i>Figure 87 : Couverture de La Métamorphose de Bargain Sakuraichi, d'après le roman de Kafka.</i>	131
<i>Figure 88 : Couverture du manga : Ainsi parlait Zarathoustra librement inspiré de Nietzsche.</i>	131
<i>Figure 89 : Quand le protagoniste devient un Surhomme au Football.</i>	132

## Table des matières

<b>Introduction</b>	<b>3</b>
<b>Partie 1 – La transmédiation culturelle : Réception</b>	<b>7</b>
<b>Chapitre 1 – Les séries d’animation japonaise sur les écrans</b>	<b>7</b>
Osamu Tezuka : Le créateur de l’animation japonaise sur les écrans	7
<i>Astro Boy</i> : Le robot devenu une œuvre du patrimoine culturel	8
La génération du <i>Club Dorothée</i>	10
Problème de traduction, doublage et diffusion	12
<b>Chapitre 2 – L’arrivée des mangas en format papier</b>	<b>16</b>
Glénat : Première maison d’édition	16
Le premier manga : <i>Akira</i> , l’œuvre post-apocalyptique	17
<i>Dragon Ball</i> : Le succès planétaire	19
<b>Chapitre 3 – Les plateformes de streaming</b>	<b>23</b>
Le <i>simulcast</i> illégal	23
<i>Wakanim</i> : La première plateforme légale	24
<i>Anime Digital Network</i> : Le catalogue de fond	28
<i>Crunchyroll</i> : Monopole économique ?	31
<b>Partie 2 – Les différents genres du manga</b>	<b>35</b>
<b>Chapitre 1 – Le <i>Shōnen</i></b>	<b>35</b>
Le <i>Nekketsu</i>	35
Le manga de sport : <i>Supotsu</i> manga	46
<i>Great Teacher Onizuka</i> : Le manga <i>gakuen</i> et <i>tsuppari</i>	50
Les autres sous-catégories : Détective, Gastronomie, <i>Isekai</i> et <i>Mecha</i>	53
<b>Chapitre 2 – Le <i>Shōjo</i></b>	<b>59</b>
Mahō shōjo : Héroïne(s) en uniforme	59
Vampire et sensualité : Shōjo romantique ?	65
Le shōjo romantique édulcoré	67

<i>Josei</i> : Existe ou n'existe pas ?	70
<b>Chapitre 3 – Les autres genres et hybridation</b>	<b>73</b>
Le <i>seinen</i> : Tranche de vie	73
Le <i>seinen</i> : Thriller et Horreur	80
La pornographie : <i>Hentai</i> et <i>ladies comics</i>	86
<i>Yaoi</i> ou boy's love et <i>Yuri</i> ou girl's love	89
<b>Partie 3 – Réappropriation culturelle, exploitation et conséquences</b>	<b>92</b>
Chapitre 1 – Stratégies commerciales et impact	92
Pika et ses trois catégories de <i>shōjo</i>	93
Akata : La maison d'édition qui refuse les étiquettes	99
Kazé : L'ancien groupe Viz Media Europe	103
Impact des classifications sur les librairies et médiathèques	109
<b>Chapitre 2 – Les événements culturels et le numérique aux services des mangas et de l'animation japonaise</b>	<b>112</b>
Japan Expo et Festival International de la Bande Dessinée d'Angoulême	112
Les films d'animation japonais : Miyazaki et Shinkai	116
Les plateformes numériques : Jeux vidéo, réseaux sociaux et <i>scantrad</i>	120
<b>Chapitre 3 – Naissance des « mangakas français »</b>	<b>124</b>
Reno Lemaire, précurseur des « mangaka français »	124
Elsa Brants : Par le pouvoir des dessins animés	126
Adaptations d'œuvres étrangères en mangas	130
<b>Conclusion</b>	<b>133</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>135</b>
Ouvrages critiques	135
Œuvres primaires	135
Œuvres secondaires	136
<b>Glossaire</b>	<b>141</b>
<b>Annexe</b>	<b>144</b>

<b>Index</b>	<b>150</b>
<b>Table des Illustrations</b>	<b>152</b>

