

Chansavang Arnaud

Département Informatique, année scolaire 2003-2004



Tutrice:
Marret Hisano

PPH : Vision personnelle du manga en France



Le logo INSA est la propriété de l'INSA de Lyon
Les propriétaires de toutes les ressources graphiques sont indiqués.
Les ressources graphiques non annotées sont la propriété de l'auteur de ce PPH.

Remerciements

Je remercie ma tutrice de PPH, Mme Marret, qui a également été mon professeur de japonais, pour les critiques constructives qu'elle m'a apportées et certains documents en japonais.

Je remercie mon frère jumeau Albert qui partage ma passion pour le manga et le dessin. Il m'a toujours apporté son avis précieux, tout spécialement lors de l'élaboration de mes quelques planches.

Je remercie mon ami Jean-Louis Landais qui a généreusement traduit mes textes en japonais.

Je remercie les membres du laboratoire Itao Kenkyûshitsu, où j'ai effectué mon stage de 3IF, pour avoir été les premiers lecteurs des planches réalisées pour ce PPH.

Sommaire

Introduction.....	4
I.Le manga, qu'est ce que c'est?.....	6
A.Définition générale, historique, mangakas majeurs.....	6
B.La spécificité du manga face à la BD franco-belge (technique et éditoriale).....	7
C.Le manga, un produit commercial (ciblage du public et délimitation nette des genres). 11	
D.Manga, Animé et produits divers.....	13
II.Le manga en France, spécificités et impact sur la jeunesse.....	14
A.Historique et logique de l'introduction du manga en France.....	14
B.Les genres qui marchent et ceux qui ne marchent pas. Les raisons du succès.....	17
C.Différences fondamentales avec le manga au Japon.....	20
D.Apport du manga dans la culture des jeunes Français (découverte d'une autre culture, voire d'une autre langue pour certains).....	21
III.Le manga, source d'inspiration.....	23
A.Influence du manga sur les jeunes auteurs de BD franco-belge.....	23
B.Fanzine, fanart, etc.....	24
C.Mon manga et son processus de création.	26
Conclusion.....	34
Annexes.....	35
I.“101” Chapitre 1, version française	35
II.“101” Chapitre 1, version japonaise	36
III.Références des ressources graphiques.....	37
IV.Bibliographie.....	38

Introduction

Influencé depuis mon enfance par les dessins animés japonais diffusés dans les programmes jeunesse de la télévision française, j'ai pu observer l'implantation et l'évolution du *manga* et de l'*anime* dans la société française. Je pense avoir été tout particulièrement touché par le phénomène et c'est pourquoi j'ai décidé de m'intéresser à ce sujet pour mon PPH. Je vais essayer dans un premier temps de définir le plus clairement possible ce que je considère être le *manga*. Je m'intéresserais ensuite au cas plus particulier du *manga* en France, c'est à dire ses particularités et son impact sur son lectorat. Enfin j'aborderais une partie plus personnelle sur l'influence du *manga* sur la créativité des lecteurs. Tout particulièrement, c'est dans cette dernière partie que j'aborderais la réalisation des planches de *manga* qui a eut lieu spécialement pour ce PPH.

I. Le manga, qu'est ce que c'est?

A. Définition générale, historique, mangakas majeurs

Le terme *manga* signifie littéralement « image dérisoire ». Plus concrètement, au Japon on désigne par *manga* tout ce qui en France est appelé bande dessinée (sans distinction du pays de provenance). En France par contre, le terme *manga* désigne la bande dessinée japonaise. Il arrive souvent que les médias français fassent l'erreur d'inclure dans le *manga* l'animation japonaise. Même si l'animation japonaise et le *manga* sont étroitement liés l'un à l'autre, il n'y a pas lieu de mélanger ces deux domaines dans un même terme. Ainsi, pour être correct, on désigne l'animation japonaise par *japanimation* (ou tout simplement *anime* en japonais). Maintenant que ce point de vocabulaire nécessaire est éclairci, je peux rentrer dans le vif du sujet.

On peut considérer que la bande dessinée existe au Japon depuis le moyen âge sous forme de scènes peintes. J'avoue que cela peut susciter de nombreux désaccords mais il faut bien un début à tout alors considérons que ce que je viens d'écrire est correct. Au 19^{ème} siècle apparurent les journaux de caricatures, portés par la vague d'occidentalisation de l'ère Meiji. On attribue également la première utilisation du terme *manga* au peintre d'estampes **Hokusai Katsuhika** qui entre 1814 et 1834 réalisa une suite de caricatures grotesques en quinze rouleaux "*Hokusai Manga*". Au début du 20^{ème} siècle, la bande dessinée japonaise est encore très peu différente des bandes dessinées européenne ou américaine. La situation se stabilisa peu à peu et il n'y eut presque pas de changement jusqu'à l'après Seconde Guerre Mondiale.

Le changement majeur intervient en la personne d'un jeune *mangaka* (c'est ainsi que sont appelés les auteurs de *manga*) **Tezuka Osamu**. Il est à l'origine attiré par l'animation mais dans le contexte d'après guerre et devant le coût de la réalisation d'un dessin animé, **Tezuka** se tourne vers le *manga* pour s'exprimer. C'est d'ailleurs certainement ce goût pour l'animation et les films qui font que son style marque une révolution par rapport à ce qui se faisait avant. Le découpage des scènes est bien plus détaillé et un mouvement quasi-permanent se retrouve dans ses cases. De plus il utilise des angles de vue et des déformations de l'image se rapprochant beaucoup de ce qui se fait dans le cinéma. Ce style fera non seulement le succès de ses œuvres mais sera également repris et modifié par de nombreux autres *mangakas* pour donner au *manga* que nous connaissons aujourd'hui sa spécificité (je généralise peut être un peu trop, il existe également des *mangas* avec un style tout à fait différent mais la majorité suit ce style). En outre, **Tezuka** aura touché à pratiquement tous les genres possible en passant de la science fiction (avec par exemple "*Tetsuwan Atomu*" ou "*Astro*" en français) à l'animalier (avec par exemple "*Jungle Tati*" ou "*Le roi Leo*" en français) ou à l'historique (avec par exemple "*Bouddha*"). Mais il faudrait bien plus que ce paragraphe pour parler de l'œuvre de ce *mangaka* et ce n'est pas le propos de ce rapport. Pour se donner une idée de la renommée de l'auteur, je peux cependant ajouter qu'un des concours de création de *manga* les plus renommés du Japon porte son nom et que de nombreux autres *mangakas* célèbres y ont participé et en ont été lauréat (**Katsura Masakazu** et **Togashi Yoshihiro** par exemple).



Fig. 1: Tezuka Osamu
(手塚治虫)



Fig. 2: “ Black Jack ” de
Tezuka Osamu



Fig. 3: “ Ribon kishi ”
(“ *Princesse Saphir* ” en France)
de Tezuka Osamu

Puisque j'en suis à citer des *mangakas* célèbres, je pourrais également parler de **Matsumoto Reiji**, géniteur du pirate de l'espace *Harlock* (plus connu sous le nom d'*Albator* en France), de **Toriyama Akira** à qui on doit des œuvres comme "*Dr Slump*" ou "*Dragon Ball*", ou de **Kurumada Masami** et de son œuvre la plus connue (et encore populaire aujourd'hui malgré plus de 10 ans d'ancienneté et un graphisme vieillissant) "*Saint Seiya*" ("*Les Chevaliers du Zodiaque*" en français). A noter que les auteurs que je viens de citer (il en est de même pour **Tezuka**) doivent leur renommée en France principalement à la diffusion des adaptations en dessins animés télévisés de leurs œuvres majeures. En effet le *manga* en tant que tel a mis un certain temps à apparaître en France mais j'en reparlerais plus loin.

Pour en revenir au *manga*, je vais maintenant m'intéresser à ce qui fait qu'on reconnaît généralement aux premières pages lues qu'on a un *manga* entre les mains et pas une BD franco-belge ou un comics américain: c'est à dire le style graphique.

B.La spécificité du manga face à la BD franco-belge (technique et éditoriale)

Hormis le fait que le *manga* soit japonais et donc que le texte et le sens de lecture soient à la base japonais (on lit donc de droite à gauche et en colonne), il existe beaucoup d'autres particularités dans le *manga*.

Comme je l'ai déjà dit, le style *manga* qu'on connaît actuellement doit beaucoup à l'intervention de **Tezuka**. Quelles sont donc ces spécificités? Sans avoir la prétention de faire une analyse exhaustive de tout ce qui fait le style *manga*, je vais essayer de dégager certains points marquants. Premièrement, il faut savoir que la majeure partie des *mangas* sont réalisés en noir et blanc et avec un format assez spécial (B5 pour les prépublications et B4 pour les volumes reliés), différent de ce qu'on connaît en France habituellement. Mais plus que le simple fait que le dessin soit en noir et blanc, la grande différence réside dans l'utilisation de trames (également appelés *tone* en anglais) pour rendre différentes nuances de gris mais également pour utiliser des motifs de vêtements ou des fonds spéciaux. Ces fonds sont également une spécificité du *manga* et permettent de donner une ambiance particulière à une case (angoisse ou surprise par exemple).

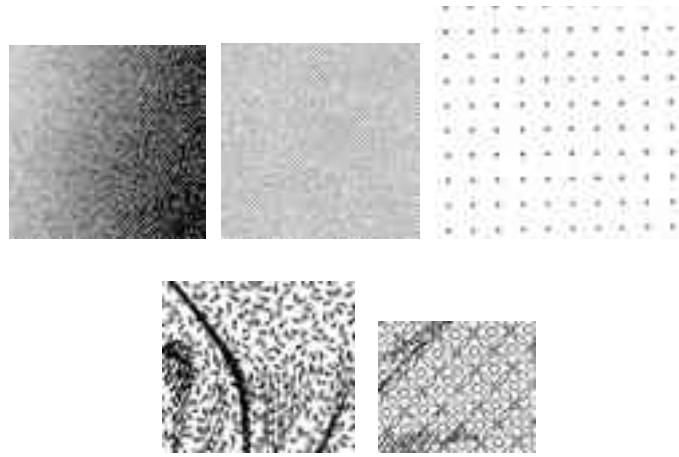


fig. 4: Exemples de trames

Autre différence marquante: le découpage des cases. Il n'y a pas à proprement parler de règles strictes en ce qui concerne le découpage des cases. Ainsi toutes les formes peuvent être possibles (là où dans la BD franco-belge on a généralement des rectangles et des espacements bien précis) et leur agencement est plus ou moins libre du moment que l'on arrive à suivre le fil de l'histoire. De même il est très courant d'avoir des personnages, des bulles ou des onomatopées qui sortent des cases et même une interaction entre les personnages et les cases elles-mêmes.

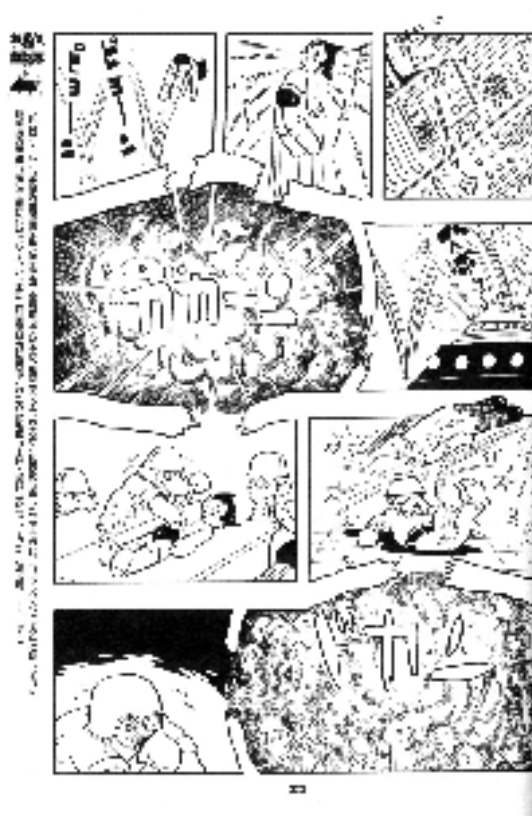


Fig. 5: Exemple de découpage de cases tiré de “ *Tetsuwan Atomu* ” de Tezuka Osamu

Puisque j'en suis à parler des onomatopées, celles-ci et leur usage constituent également une des plus grandes spécificités du *manga*. On remarque en effet qu'elles sont utilisées à outrance pour n'importe quelle occasion (qui n'implique pas forcément un bruit). Il existe ainsi un vaste registre d'onomatopées pouvant être utilisées pour différentes situations telles qu'une pression qui monte ou redescend, un vide, bien sûr des coups etc... Pour information il existe un site

répertoriant quelques unes de ces onomatopées:

<http://lejapon.org/portail/sections.php3?op=viewarticle&artid=47>.

Une autre particularité de ces onomatopées réside dans leur graphisme très typé et leur taille. Ainsi ils font partie intégrante du dessin et participent grandement à l'ambiance.

Enfin, la dernière particularité stylistique abordée ici est le SD (Super Deformed) et plus généralement de l'exagération des expressions du visage. De quoi s'agit-il? En fait les personnages de *manga* disposent de toute une palette d'expressions plus diverses les unes que les autres allant de la tristesse au rire en passant par la colère ou la jalousie. Je ne dis pas que cela ne se retrouve pas dans la BD franco-belge ou le comics américain mais ces expressions sont particulièrement marquées et exagérées dans le *manga*. Pour en revenir au SD, il s'agit d'un aspect du personnage où celui-ci apparaît déformé (généralement petit et rond). Ce style est utilisé pour les moments comiques (l'humour est également partie intégrante du *manga*, quel que soit le genre) ou pour faire redescendre la pression. Pour vous donner une idée voici quelques exemples de personnages dessinés normalement et en version SD.



Fig.6: “ *Love Hina* ” de Akamatsu Ken, Keitarou dessiné normalement (à gauche) puis en SD (à droite)



Fig.7: “ *Hikaru no Go* ” de Hotta Yumi et Obata Takeshi, Hikaru dessiné normalement (à gauche) puis en SD (à droite)

Le style *manga* dispose de bien d'autres particularités comme l'utilisation de traits de vitesse ou celle d'angles de vue particuliers mais je pense qu'il serait trop long d'énumérer tout ça. Passons plutôt à une autre grande différence du *manga* par rapport à la BD franco-belge, c'est à dire la politique éditoriale.

La grande majorité des *mangas* est pré-publiée dans des hebdomadaires (parfois aussi des mensuels) de 500 pages environ (1000 pour les mensuels). En moyenne, le nombre de séries publiées par périodique tourne autour de 20 ce qui fait que l'auteur doit rendre environs 20 pages par semaine. Autant dire qu'il s'agit d'un rythme de fou. Les *mangakas* se plaignent d'ailleurs régulièrement de ce style de travail dans les petits mots destinés aux lecteurs en début des volumes reliés. En voici un exemple tiré du volume 10 de “*Saint Seiya*” de **Kurumada Masami** publié en France aux éditions Kana:

“Créer un manga est un éternel combat, un combat contre soi-même. Chaque semaine, lorsque la date du bouclage approche, se livre un combat à mort que personne ne peut imaginer. Je presse mon cerveau pour qu'en sortent de nouvelles idées. Parfois, on me rapporte que tel ou tel dessinateur s'est suicidé... Il n'est pas exclu que ce soit au terme d'un combat terrible et acharné. Combien de temps pourrai-je encore tenir”

Ce mode de travail se rapproche de celui des comics américains en ce qui concerne le rythme de travail et l'aspect production industrielle. Pour la BD franco-belge, cela est légèrement différent. Même si une bonne partie des œuvres produites passent par la pré-publication et ses

contraintes (de temps notamment), il n'existe pas une telle notion d'industrie dans la BD franco-belge. Ainsi il n'est pas rare qu'un auteur français mette 1 an pour sortir un album de 40~50 pages alors que dans le même laps de temps un *mangaka* aura produit 2~3 volumes reliés de 180~200 pages. Certes les BD françaises sont généralement en couleurs mais on voit quand même la différence de volume de travail pour l'un et l'autre. C'est d'ailleurs pour cette raison et aussi parce que les *mangas* actuels (surtout ceux destinés au 15~25ans) disposent d'un travail de trame de plus en plus poussé que les auteurs s'entourent maintenant d'une équipe d'assistants (par exemple **Kamijyo Akimine**, auteur de "*Samurai Deeper Kyo*" publié en France chez Kana, travaille avec une équipe de 7 personnes). En outre, même s'il existe de nombreux périodiques de pré-publication pour la BD franco-belge (le journal de Spirou, Pilote ou Fluide Glacial par exemple), il est habituel qu'une de ces BD soit éditée sans avoir été pré-publiée. Pour le *manga* par contre, la pré-publication est un passage obligé. On remarque cela dans le fait que les *mangas* sont généralement découpés en chapitres et que le scénario est fait de telle façon que le lecteur attend quelque chose à la fin de chaque chapitre et que cette chose ne lui sera dévoilé qu'au chapitre suivant (un peu comme un feuilleton). En outre la publication en volumes reliés, voire la continuation de la publication, dépend du vote des lecteurs. Ainsi, il arrive que les *mangakas* doivent mettre fin prématurément à leur œuvre en court de route parce qu'elle ne plaît pas assez au public. La série "*Gunnm*" de **Kishiro Yukito** en est un bon exemple. La série s'est arrêtée au volume 9 mais l'auteur n'étant pas satisfait de la façon dont il a du finir son histoire, il reprit la série plusieurs années après pour continuer son histoire (la nouvelle série se nomme "*Gunnm Last Order*" et son histoire reprend à partir de la moitié du volume 9 de la précédente série).

C.Le manga, un produit commercial (ciblage du public et délimitation nette des genres)

C'est en observant cette politique éditoriale mais également le volume produit qu'on se rend compte que le *manga* est un produit commercial. Il existe ainsi une véritable industrie qui pose un certain nombre de règles. Il existe ainsi plus d'une trentaine de périodiques publiant environ une vingtaine de séries chacun. En plus de ces périodiques, les séries ayant assez de succès sont ensuite publiées en volumes reliés avec un papier de meilleure qualité, ce qui grandit encore le volume produit. Il n'est donc pas étonnant que les Japonais soient les premiers consommateurs de bandes dessinées au monde. Parmi les règles régissant cette industrie, une des plus flagrante est le ciblage du public.

Il existe dans le *manga* de nombreuses catégories bien délimitées. A chaque catégorie d'âge ou d'occupation professionnelle est associée une catégorie de *manga*. Ce ciblage (bien sûr théorique) se fait lors de la pré-publication. Ainsi, des périodiques comme *Shounen Jump* ou *Shounen Magazin* sont destinés à la catégorie *Shounen* (jeunes garçons de 12 à 18 ans environs). D'autres périodiques comme *Ribon* sont par contre destinés à la catégorie *Shoujo* (jeunes filles entre 12 et 18 ans environ). L'éditeur Shueisha¹ propose ainsi 19 périodiques de *manga* couvrant une large tranche d'âge et de thèmes (par exemple *Business Jump* pour les cadres ou *Office You* pour les secrétaires). De même, tous les thèmes possibles et imaginables sont abordés. On trouve des thèmes classiques comme le sport (football, baseball, boxe, sumo et même golf par exemple), l'action, le fantastique, les histoires d'amour ou l'humour mais également des thèmes plus inhabituels pour un Français comme la cuisine ou l'hôtellerie (avec un regard très technique parfois). On devine généralement assez facilement le type de *manga* en se basant sur le style graphique surtout en ce qui concerne les catégories *shounen* et *shoujo* mais toutes ces délimitations et ce ciblage ne sont bien sûr que théoriques. Par exemple, la

¹ Voir le site internet de la Shueisha (en Japonais): <http://www.shueisha.co.jp>

moitié du lectorat de *Shounen Jump* est constitué de filles alors que ce périodique est clairement destiné aux garçons.



Fig. 8: Volume de périodiques pour 2mois



Fig. 9: Ribon, périodique shoujo



Fig. 10: Shounen Jump, périodique shounen



Fig. 11: Young Jump, périodique seinen

Enfin le *manga* est un produit de consommation de masse au même titre que la nourriture. Un Jump se lit entre deux stations de métro ou lors d'une pause par exemple puis est jeté. Il existe même une sorte de commerce parallèle qui récupère ces périodiques pour les revendre. Ainsi on trouve facilement dans les ordures plusieurs dizaines de ces périodiques. Plusieurs raisons peuvent expliquer cela. Premièrement, la qualité de publication est telle que les exemplaires ne sont pas voués à être gardés (impression de mauvaise qualité sur du papier journal). Deuxièmement, l'espace étant un problème majeur au Japon, garder chez soi ces périodiques serait un gâchis. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder le volume que j'ai pu accumuler en 2 mois durant mon stage au Japon en ne suivant que deux périodiques (fig. 8). Imaginez un peu le volume que peut représenter toute une année de publication. Pour finir voici quelques chiffres que j'ai pu relever lors de mes recherches: le *manga* représente 40% des livres vendus au Japon et le nombre de pages de *manga* lues en moyenne par un Japonais est de 600 par semaine.

En France, le regard sur le *manga* est différent. Ainsi il n'y a (ou eu) que très peu de magazines de pré-publication de *mangas*. Les seuls qui me viennent à l'esprit sont *Kaméha* (ayant publié entre autre "*Crying Freeman*") aujourd'hui arrêté, *Shônen Collection*, publié par Pika depuis peu et toujours en cours (9~10 volumes) et une partie du magazine Coyote. Les *mangas* sont directement vendus sous la forme de volumes reliés et ne constituent qu'une petite partie de la vente de BD en France. Il suffit pour s'en rendre compte de faire une visite dans un magasin comme la Fnac ou Virgin. Sur les 10~15 étagères que compte généralement le rayon BD, les *mangas* n'occupent que 2 à 3 de ces étagères. Cependant, l'engouement grandissant pour le *manga* tend à agrandir l'espace qui leur est réservé dans les magasins et à mettre en valeur les nouveautés.

D.Manga, Animé et produits divers

Enfin je finirais cette partie générale sur le *manga* en abordant des domaines intimement liés à celui-ci. Ainsi, suivant le succès que recueille un *manga*, il est très habituel que celui ci soit adapté en dessin animé. Cela peut se faire de plusieurs façons: soit sous forme de série télévisée, soit sous forme de courts métrages destinés à la vidéo (OAV pour Original Animation Video), soit sous la forme d'un film d'animation, soit une combinaison de ces trois dernières. Un des meilleurs exemples, et des plus connus en France, est la série "*Dragon Ball*" (puis sa suite "*Dragon Ball Z*") de **Toriyama Akira**. Le *manga* en lui-même compte 42 volumes. Une série télévisée fut adaptée et réalisée avec un certain décalage temporel par rapport au *manga*. Cette série compte plus de 200 épisodes de 20min. En plus de cela, plus d'une dizaine d'OAV ont été réalisés et certains ont même été diffusés au cinéma en France (extrêmement rare pour ce genre de film d'animation). Autour de cela toute une gamme de jouets, de maquettes, de cartes à jouer et de produits dérivés ont été réalisés puis vendus. La raison pour laquelle j'aborde ce point est simple. Il s'agit ici d'un schéma classique destiné aux *mangas* ayant du succès. Cela démontre à nouveau l'aspect hautement économique et commercial du *manga*. Cependant tout cela ne se fait pas forcément au détriment de la qualité artistique de l'œuvre.

En ce qui concerne le *manga* lui-même, je pense que toute cette concurrence permet une certaine émulation créatrice. Les délais sont certes très contraignants mais le fait de travailler dans l'urgence peut aussi apporter une spontanéité et une certaine richesse dans les œuvres. Enfin, la production d'*anime* destinés à la télévision, la vidéo ou le cinéma et dérivant de *manga* a aujourd'hui changée et s'oriente vers plus de qualité et moins vers une production de masse. Ainsi il est désormais rare de trouver des séries d'une centaine d'épisodes comme cela a été le cas pour "*Dragon Ball*". Le *manga* a sa propre spécificité et représente pour moi une discipline et une culture à part, étroitement liée à la culture et à la façon de vivre japonaise. C'est pourquoi l'introduction de ce nouveau média en France a nécessité un certain temps d'adaptation et a suscité un certain nombre de polémiques. C'est cette intégration à la culture française que je me propose maintenant d'aborder.

II. Le manga en France, spécificités et impact sur la jeunesse

A. Historique et logique de l'introduction du manga en France

L'intégration en France du *manga* est étroitement liée à celle de l'anime. En effet, avant même d'introduire les *mangas* en France, ce fut leur version animée qui fut diffusée à la télévision au public français. Cela a commencé dans les années 70 avec des séries comme “ *Albator* ” ou “ *Astro* ” et a continué jusque vers la fin des années 90. Le fait de commencer par introduire l'anime n'était pas une mauvaise chose mais c'est la façon dont cela a été fait qui fut assez nuisible à l'image de l'anime puis à celle du *manga* en France. Ainsi les séries étaient achetées en masse, adaptées et traduites rapidement puis diffusées. Autant que je me souvienne, le volume moyen était de 5 à 6 séries par semaines pendant les années 90. Un problème se posait au niveau de la qualité et au niveau du ciblage du public. Ainsi le fait que les séries soient adaptées à une telle vitesse a donné des versions françaises de piètre qualité au niveau du doublage et avec de nombreuses incohérences scénaristiques (diffusion des épisodes dans le désordre ou erreurs de traduction par exemple). De plus le dessin animé à la télévision était associé à une image de programme jeunesse. Le fait est que les *mangas* étant destinés à une diversité de publics, leur adaptation animée l'était aussi. De ce fait certains animes n'étaient pas destinés à un public d'enfants. Le fait de ne pas avoir tenu compte de cela a fait que des séries comme “ *Hokuto no Ken* ” (“ *Ken le Survivant* ” en français) ou même “ *Dragon Ball Z* ” ont été diffusés à un public d'enfants (primaire et collège) alors qu'elles sont destinées à un public plus âgé. Ces séries furent donc censurées et des épisodes incomplets ont donc été diffusés. De plus l'image de l'anime (et du *manga* par la suite) en a énormément souffert et on a longtemps associé violence et sexe au *manga*. Toutes les séries diffusées n'étaient heureusement pas dans le même cas et la diffusion de celles-ci a duré une bonne dizaine d'année. Cela a permis de créer chez les jeunes une sorte de fond culturel favorable à l'introduction du *manga* en France.



Fig. 12: “ *Akira* ” de Otomo Katsuhiro



Fig. 13: “ *Hokuto no Ken* ” de Hara Tetsuo



Fig. 14: “ *Gunnm* ” de Kishiro Yukito

L'introduction du *manga* a été, quant à elle, assez tardive. Il y eut certes quelques publications isolées dans des périodiques de BD mais on peut considérer que la première œuvre *manga* à avoir été éditée en France fut “ *Akira* ” de **Otomo Katsuhiro** aux éditions Glénat. Elle fut

publiée pour la première fois en 1990 sous la forme d'un mensuel en noir et blanc (œuvre originale). Cependant le succès n'est pas au rendez-vous et il faut attendre 1991 et l'arrivée dans les salles du film d'animation tiré du *manga* et le succès de celui-ci pour déclencher l'intérêt. En outre la publication sous forme de mensuel s'est arrêté au profit de celle sous forme d'album cartonné (d'abord l'œuvre originale puis la version colorisée premièrement destinée au public américain). “*Akira*” fut assez bien accueilli au niveau de la critique et du public et je trouve personnellement que cette série offre une qualité graphique et scénaristique tout à fait remarquable. D'autres séries furent ensuite éditées par Glénat, profitant du succès de “*Akira*” : “*AppleSeed*” de **Shirow Masamune**, “*Dragon Ball*” et “*Dr Slump*” de **Toriyama Akira**, “*Gunnm*” de **Kishiro Yukito**. Le succès s'étend puis d'autres éditeurs commencent à s'intéresser au *manga* puis à en publier. Certains de ces éditeurs ont déjà un passé dans l'édition et diversifient leurs publications comme J'ai Lu, Casterman, Delcourt ou Dargaud (sous le nom Kana) mais d'autres sont spécialisés dans le *manga* comme Tonkam. Enfin, le Japon (et le *manga*) bénéficièrent en 1991 du statut d'invité d'honneur au Salon International de la Bande Dessinée d'Angoulême.

Les débuts furent, à mon avis, assez chaotiques et de nombreux éditeurs ont essayé de profiter de la mode. Le résultat est que de nombreuses adaptations ont été réalisées à la va-vite et la qualité s'en est ressentie. Cela concerne également Glénat. En effet, si je n'ai rien à reprocher aux albums d’ “*Akira*” par exemple, je ne peux que constater la piètre qualité de l'adaptation au format *manga* (format de poche) des autres œuvres de son catalogue. Jusqu'à récemment (1 ou 2 ans), les *mangas* édités par Glénat étaient systématiquement adaptés au sens de lecture occidental (gauche à droite) et les couvertures étaient souvent différentes de l'original au profit de montages de piètre qualité. Je trouve que ces adaptations, en particulier, dénaturent l'œuvre originale. Il est vrai cependant que l'adaptation, surtout au niveau des onomatopées, est une tâche compliquée et plus d'un éditeur a du faire les frais de son inexpérience et de sa précipitation. Ainsi dans les premiers temps, une multitude de *mangas* a été adaptée sans avoir forcément fait un ciblage correct du public. De nombreux éditeurs comme Samuraï, Manga Player ou Kraken ont ainsi coulé, laissant en suspend les séries qu'ils avaient commencées. Les années 90 furent à mon avis une période de mode du *manga* et chacun y allait de son reportage ou de sa rubrique dédiée. Cet effet de mode fut bénéfique dans le sens où cela a permis de le faire connaître mais fut également mauvais à son image à cause du chaos de la parution des titres et des critiques qui ont suivi. Comme je l'ai déjà dit, le *manga* est associé en France à *l'anime*. Il y eut vers la fin des années 90 une sorte de mouvement anti-*anime* et anti-*manga* de la part de l'opinion publique et des familles. Il en résulta une disparition des séries *anime* à la télévision pendant un certain temps et il fallut attendre le développement de la télévision par satellite pour retrouver des séries *anime* à la télévision. Je ne pense pas que le *manga* ait réellement souffert de cela au niveau des ventes mais son image auprès du grand public s'est dégradé et Télérama, magazine de critique audiovisuel reconnu, est même allé jusqu'à éditer un "dossier manga" manifestement médisant en été 2002. J'expliquerais ce rejet par une certaine peur de l'inconnu et de ce qui vient de l'étranger de la part de l'opinion publique française. Les médias se sont souvent limités à une vision superficielle du *manga* et n'en ont retenu que des mauvais points. Je pense que le *manga* demande un certain temps d'adaptation pour s'y habituer, ne serai ce que parce qu'il se base sur une culture différente de la notre. C'est d'ailleurs à cause de cette vision superficielle des choses que les médias ont fait l'erreur de mêler dans le terme *manga* tout un ensemble de domaines différents comme, bien sur, la BD japonaise, *l'anime*, les produits dérivés, et même la culture des jeunes Japonais. Même si l'ignorance subsiste pour la plupart des médias, la situation est heureusement aujourd'hui plus claire et on constate qu'il existe même un certain ciblage du public dans les œuvres éditées (différentes gammes chez Kana ou Glénat par exemple). Les formats et les gammes de prix se rapprochent de plus en plus du standard japonais, ce qui crée une première sélection : format poche et prix autour de 5~6€ pour les volumes destinés à un public plus jeune, format plus grand, meilleure qualité d'impression et prix autour de 8~10€ pour les

œuvres destinées à un public plus âgé. De même la tendance à adapter le sens de lecture et passer le *manga* dans un miroir a cessé et la qualité de l'adaptation s'est nettement améliorée. Je pense qu'il y a une tendance générale à dévier de moins en moins de l'œuvre originale. On retrouve cela dans le fait que certains éditeurs ne retouchent que partiellement les onomatopées en japonais, laissent des termes typiquement japonais quitte à en faire une explication détaillée ou conservent au mieux la couverture originale.



Fig. 15: Couvertures japonaise et française du volume 13 de “I's” de Katsura Masakazu. La version française cherche à rester le plus proche possible de l'original.

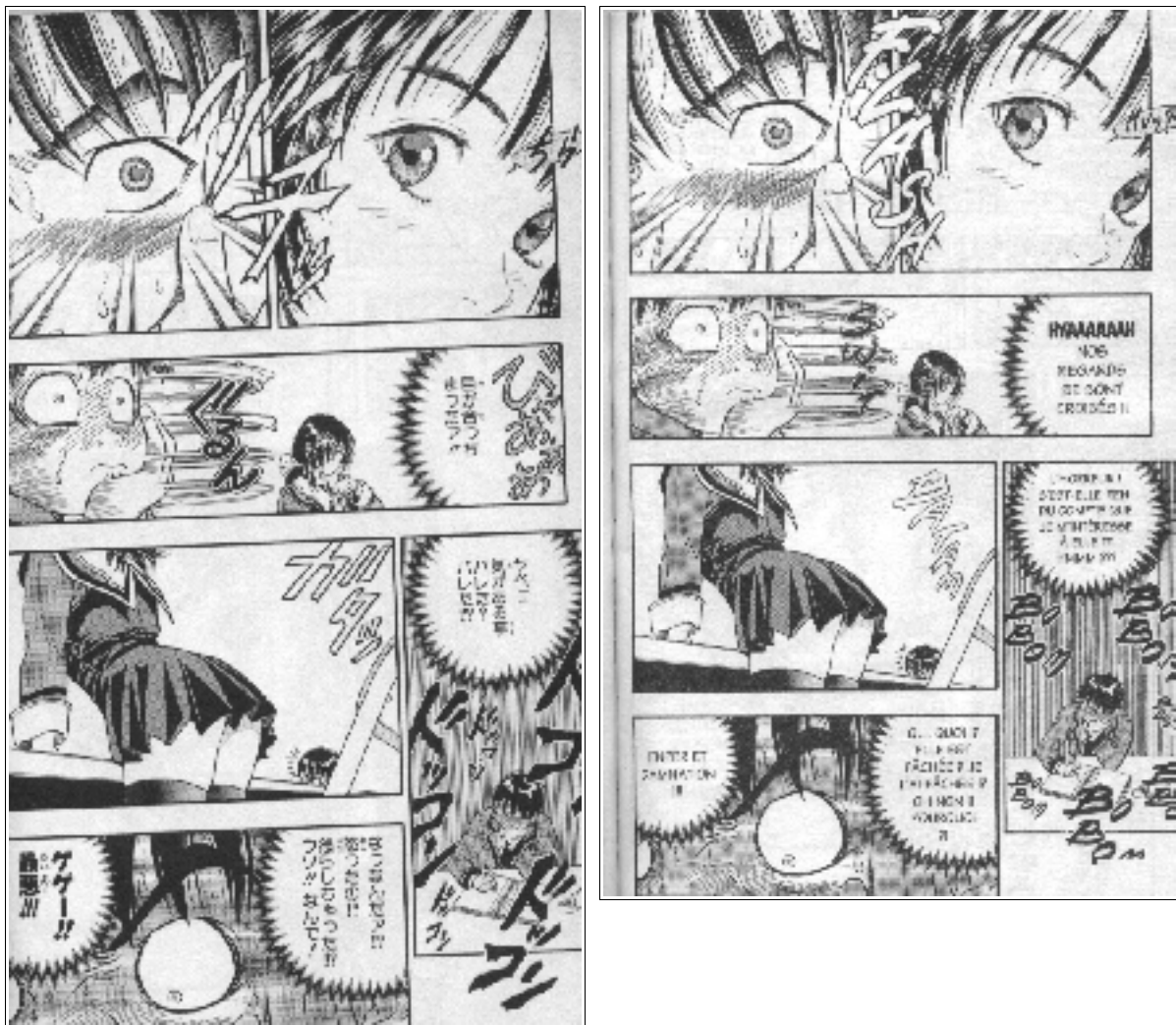


Fig. 16: Versions japonaise et française d'une même planche du volume 1 de "I's" de Katsura Masakazu. Les onomatopées sont traduites et relativement bien intégrées mais il manque le côté "dessiné" de la version originale.

Enfin je vais finir sur mon avis personnel sur la logique de l'introduction du *manga* en France. Il me semble que l'implantation du *manga* en France a suivi deux axes principaux. Le premier est l'édition de la version *manga* des nombreux *animes* diffusés dans les programmes jeunesse de la télévision française. Le deuxième, qui devient aujourd'hui prédominant, est l'introduction d'œuvres qui ont du succès au Japon et qui ont charmé les éditeurs. Le premier de ces axes répond à une certaine demande de la part des jeunes Français et constitue pour l'éditeur une sorte de succès garanti. Le deuxième axe répond à une volonté de développer le marché du *manga* et est à mon avis plus bénéfique à l'image du *manga* dans le sens où le souci de qualité est plus grand.

B. Les genres qui marchent et ceux qui ne marchent pas. Les raisons du succès.

Ces deux axes de développement vont me servir de base pour expliquer la raison du succès de certains *mangas* par rapport à d'autres.

Pour reprendre le premier axe concernant l'adaptation *manga* des *animes*, la grande majorité des adaptations furent un succès auprès du public et cela me semble totalement normal. En effet, comme je l'ai déjà dit, la diffusion d'*animes* pendant près de 20 ans a créé un contexte

favorable à l'introduction des *mangas* et une certaine demande se faisait déjà sentir. Ainsi la raison première du succès de *mangas* comme “*Dragon Ball*”, “*Dr Slump*”, “*Hokuto no Ken*”, “*Sailormoon*” ou “*Saint Seiya*” en France (hormis leurs qualités propres) est certainement la recherche d'un certain univers perdu de la part des lecteurs. La nostalgie de l'enfance constitue ici un élément majeur qui pousse à s'intéresser à ces œuvres. Bien sûr ce qui détermine le fait que les lecteurs continuent à lire ces *mangas* est la qualité de ceux-ci. Ainsi, les versions *manga* des nombreuses séries diffusées à la télévision pendant les années 80~90 sont régulièrement publiées et de vieux *mangas* comme “*Versailles no Bara*” (“*Lady Oscar*”) ont commencé à être édités relativement récemment (environ 3 ans). Ce vivier d'œuvres n'est pourtant pas inépuisable et on observe à mon avis une autre forme d'adaptation d'*anime*.



Fig. 17: “*Dragon Ball Z*”, image de l'*anime*, d'après l'oeuvre originale de Toriyama Akira

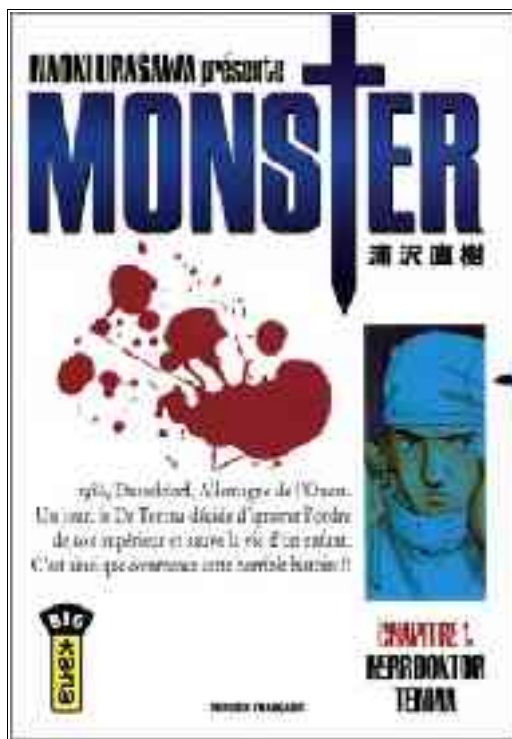
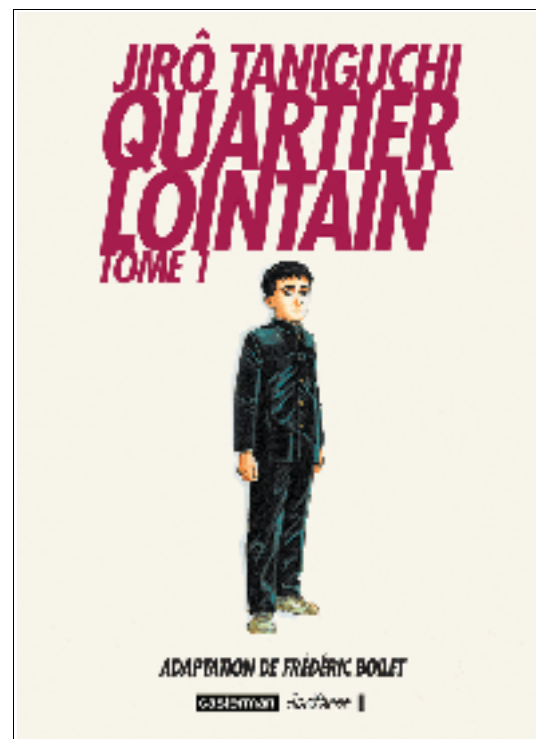


Fig. 18: “*Sailor Moon*”, image de l'*anime*, d'après l'oeuvre originale de Takeuchi Naoko

L'arrêt de la diffusion d'*anime* à la télévision a permis au marché de la vidéo (puis du DVD) d'*anime* de se développer. De même le développement d'Internet et de l'échange de fichiers a vu l'essor d'une nouvelle activité: le fansub. Il s'agit de traduire, de sous-titrer puis de diffuser (gratuitement) des *animes* non encore distribués en France. Tout cela a pour effet d'avoir créé une nouvelle demande de *mangas* adaptés de ces *animes*. Le meilleur exemple qui me vient à l'esprit est celui de “*Love Hina*” de Akamatsu Ken, aujourd'hui édité chez Pika. Avant même que l'*anime* ne soit distribué en DVD par Déclic Images, la série animée avait déjà un grand succès grâce au fansub. Il en résulte un succès certain de la version *manga* aujourd'hui encore en cours de parution en France. Ainsi, je pense que même si cet axe tend à perdre de son importance dans la proportion de *mangas* édités, il tient encore une place majeure dans les titres édités.

Le deuxième axe qui se base plus sur une analyse critique de la part de l'éditeur est un peu plus risqué mais me semble plus logique. Il s'agit de prospecter le marché japonais et de

sélectionner les séries qui auraient le potentiel de réussir en France. Les titres qui appartiennent à cette catégorie sont bien sûr généralement ceux qui rencontrent un grand succès d'abord au Japon. Les plus importants en volume sont certainement les *mangas* de catégorie *shounen*. Ainsi des séries à grand succès comme “ *Samurai Deeper Kyo* ” ou “ *Shaman King* ”, éditées chez Kana, “ *GTO* ”, édité chez Pika, et “ *One Piece* ”, édité chez Glénat, font partie de cette catégorie. On note d'ailleurs que la majeure partie des titres édités en France sont plutôt destinés à cette catégorie d'âge. Mais les éditeurs ne se limitent pas à ces titres et je pense qu'il y a un souci de recherche de qualité. Ainsi des oeuvres comme “ *Monster* ” de **Urasawa Naoki** ou “ *Quartier Lointain* ” de **Taniguchi Jirô** bénéficient aujourd'hui d'un accueil très favorable de la part du public et de la critique (pas uniquement spécialisée *manga*). Ainsi ces oeuvres qui ne sont pas à l'origine destinées à une vente massive, rencontrent un public assez important du fait de leurs qualités propres. Ainsi, grâce à l'initiative de certains éditeurs, le public français peut découvrir un certain nombre d'oeuvres de qualité et cela a pour effet d'améliorer l'image du *manga* en France qui souffre toujours de préjugés de la part du grand public. Plusieurs éditeurs plus ou moins importants consacrent leurs publications de *manga* à ce genre d'oeuvres comme Casterman par exemple. D'autres comme Tonkam, n'éditant que des *mangas*, se calquent relativement, je pense, sur le marché japonais tout en faisant un filtrage nécessaire à l'implantation sur le marché français. Enfin, il me semble que cette idée de rechercher des oeuvres nouvelles dans le sens où elles n'ont pas été introduites par l'*anime*, se développe de plus en plus et permet de découvrir des oeuvres de qualité et de diversifier les genres publiés.

Fig. 19: “*Monster*” de Urasawa NaokiFig. 20: “*Quartier lointain* ” de Taniguchi Jirô

Ainsi on a vu plusieurs aspects qui font le succès de l'importation d'un *manga* en France. On observe ainsi que les genres qui sont principalement concernés sont ceux des catégories *shounen*, *shoujo* et *seinen*. En y regardant un peu plus profondément, on se rend compte que les thèmes abordés restent relativement proches de ceux de la BD franco-belge et de sa culture. Ainsi on retrouve des thèmes comme l'humour, les histoires de héros, les histoires d'amour, le fantastique, le policier, l'historique etc... Bien sûr le traitement n'est pas le même et l'univers ainsi que les bases culturelles sont différents mais les idées véhiculées restent

globalement les mêmes. Le fait est que pour apprécier la plupart des *mangas* publiés en France, il n'est pas nécessaire d'avoir une connaissance particulière de la culture et du mode de vie japonais. Et si dans certains cas des références propres au Japon sont abordées, celles-ci ne sont pas totalement indispensables et le plus souvent elles sont expliquées. Les éditions Pika ont choisi par exemple de laisser certains termes non traduits (ou non traduisibles) et d'en faire une explication au début des volumes de séries comme “ *GTO* ” ou “ *Love Hina* ”. Le fait que certains *mangas* soient par contre très profondément basés sur la culture nippone ou qu'ils constituent quelque chose d'inconnu en France freine ou même empêche leur implantation en France. Je veux parler des séries traitant de cuisine ou spécifiques aux milieux de l'hôtellerie par exemple, ou de ceux de golf ou de mah-jong. Le fait que le genre ne soit pas présent en France fait qu'à mon avis les éditeurs ne veulent pas, pour la plupart, prendre le risque d'encourir un échec. Il faut vraiment qu'une série ait eu un succès très important pour qu'un éditeur se risque à tenter un nouveau genre. C'est à mon avis le cas pour “ *Hikaru no Go* ” de **Hotta Yumi** et **Obata Takeshi** édité chez Tonkam qui traite d'un jeu très peu connu en France, le go. Je note quand même qu'un nouvel éditeur, Vegetal Manga, a pris le risque de publier un genre tout à fait nouveau, le manga d'horreur, avec les oeuvres de **Senno Knife**. Il ne s'agit pas simplement de mangas avec des scènes violentes mais d'horreur dans le sens où on l'entendrait avec des films.



Fig. 21: “華麗なる食卓 *addicted to curry*” de Funatsu Kazuki, manga traitant du curry

C. Différences fondamentales avec le manga au Japon

Ce qui peut être tiré de ce que je viens de traiter est que le *manga* en France n'a pas du tout les mêmes bases que le *manga* au Japon. En effet, je pense que le *manga* en France d'une image plus artistique. Je veux dire par cela que même si le *manga* est souvent critiqué c'est qu'il y a matière à critique. Le public français attend une certaine qualité de la part du *manga* comme il l'attendrait d'une BD classique. Cela se retrouve notamment dans le prix des ouvrages et leur

présentation. Sans dire que la qualité d'impression des *mangas* français soit meilleure que celle des *mangas* originaux, je pense que le public français n'accepterait pas des ouvrages dont la qualité d'impression ou l'adaptation soit de piètre qualité. C'est sans doute pour cette raison que plusieurs éditeurs ont fait faillite en s'attaquant au *manga*.

Concernant le prix des ouvrages, il est intéressant de noter que les ouvrages japonais sont pour la plupart 30% moins chers que les ouvrages français alors que la qualité d'impression est identique. Le coût de la vie au Japon étant bien supérieur à celui de la vie en France, cela montre la différence de statut du *manga* entre les deux pays. Comme je l'ai déjà dit précédemment, la *manga* fait partie d'une gigantesque industrie au Japon. A l'opposé, je pense que le public et les éditeurs français ont un regard plus critique. Personnellement, je considère un *manga* comme toute autre BD ou livre et c'est certainement là la différence. Tout le monde ne pense certainement pas de cette façon mais l'achat d'un *manga* n'étant pas aussi insignifiant pour un français qu'il le serait pour un japonais, je pense que le public français porte plus d'attention à ce qu'il lit. Ainsi, cela ne lui paraît pas comme un simple bien de consommation.

Enfin, le fait que le *manga* vienne d'une culture étrangère fait que le public n'est pas le même qu'au Japon. J'entends par là que le public fut au départ constitué de fans (pour la plupart certainement fans *d'anime*). Le public français et sa composition ont donc évolué progressivement. Je pense que la plupart des lecteurs était certainement des garçons au départ. J'en suis venu à cette déduction en me basant sur mon expérience personnelle et sur une petite observation de l'évolution des titres parus. Ainsi parmi les lecteurs de *manga* de mon entourage, la grande majorité est de sexe masculin. Il en est de même pour les membres d'Insa Mangas, bibliothèque de mangas de l'INSA de Lyon et dont je suis un fondateur. Ensuite, on observe que la plupart des titres publiés sont des séries *shounen* ou *seinen*. Le nombre de séries *shoujo* est clairement inférieur en France. Dans ce sens le *manga* touche en terme de diversité un public plus restreint en France qu'au Japon. Enfin je pense que le public était à l'origine principalement composé de passionnés et que la majorité du lectorat l'est encore dans un certain sens même si heureusement ce lectorat s'est diversifié. Cette remarque sur le lectorat me permet maintenant de m'intéresser à l'impact qu'a eu le *manga* sur celui-ci.

D. Apport du manga dans la culture des jeunes Français (découverte d'une autre culture, voire d'une autre langue pour certains).

Comme je l'ai dit, je pense que de nombreux lecteurs de *mangas* sont des passionnés. Cette passion plus ou moins prononcée entraîne à mon avis un certain intérêt pour la culture à l'origine du *manga*, c'est à dire la culture japonaise. Pourquoi cette idée? Plusieurs raisons m'y ont amené. La première est que le *manga* a joué un rôle relativement important dans mon intérêt pour le Japon et pour sa langue. Le *manga* permet d'amener d'une façon détournée une quantité assez importante d'informations sur le Japon, son histoire, son mode de vie etc. Des séries comme “ *I's* ” de **Katsura Masakazu** ou “ *Love Hina* ” d'**Akamatsu Ken** mettant en scène des étudiants permettent de se faire une idée, certes assez floue, sur le quotidien des jeunes japonais et leur rapport à l'école. D'autres comme “ *Rurouni Kenshin* ” de **Watsuki Nobuhiro** ou “ *Samurai Deeper Kyo* ” de **Kamijyo Akimine** prenant dans le passé du Japon constituent une première approche de l'histoire du Japon. Enfin les séries sportives comme “ *Rookies* ” de **Morita Masanori**, série traitant de baseball, permettent de se rendre compte de la popularité et du fonctionnement de certains sports très peu répandus en France. Toutes ces approches ne sont bien sûr que superficielles mais elles constituent une base qui m'ont permis personnellement d'être plus à l'aise pour approfondir mes recherches sur le Japon. Mon intérêt pour le *manga* fut également un élément assez important qui m'a poussé à commencer

l'étude de la langue japonaise et à la continuer. La lecture de *mangas* en japonais est aujourd'hui pour moi une façon de travailler le Japonais sans en avoir l'impression, surtout en ce qui concerne les *kanjis*. J'ai effectué un stage à Tokyo durant l'été 2003 et je pense que mon intérêt pour le *manga* m'a été profitable autant au niveau de la langue qu'au niveau de la connaissance de la culture et du mode de vie. Il est cependant vrai que de nombreux fans commencent l'étude du japonais et arrêtent assez vite devant la difficulté de la tâche.

La deuxième raison qui me fait penser que le *manga* amène un certain intérêt pour la culture japonaise réside dans les conventions de fans. Ce sont des rassemblements, généralement annuels, de fans de *manga* et d'*anime*. J'ai participé à l'une d'entre elles (le Japan Expo) et c'est surtout de cette convention que viendront mes exemples. Ainsi, cette convention, malgré son nom assez général, est clairement axé sur le *manga* et l'*anime* avec de nombreuses activités comme le cosplay ou la dédicace par des auteurs. Les activités culturelles ne sont cependant pas oubliées et j'ai pu voir des stands initiant à la calligraphie, à l'origami, au iaido et même une exposition de kimonos. Une autre convention lyonnaise, Baka Manga, comporte également des activités culturelles d'initiation à l'origami et à la calligraphie. Ces stands ne tiennent certes qu'une place minoritaire parmi les autres stands mais leur présence montre qu'il existe un certain intérêt du public *manga* pour la culture japonaise.

Pour conclure cette partie, je dirais que malgré le fait que le *manga* ait été de nombreuses fois critiqué, cette critique est certainement due à l'ignorance et cela n'a pas empêché à celui-ci de trouver un public fidèle. Les différences culturelles entre le Japon et la France font que le *manga* est différent dans ces deux pays mais cela permet néanmoins au public français de se familiariser avec une culture différente. Cette influence culturelle ne s'arrête cependant pas à un intérêt pour la culture japonaise mais est également, selon moi, une influence artistique qui agit sur les auteurs français de bande dessinée. C'est ce point de vue que j'aborderais dans la partie suivante.

III. Le manga, source d'inspiration.

A. Influence du manga sur les jeunes auteurs de BD franco-belge

Tout comme le comics américain a influencé la BD franco-belge durant les années 80, on observe également une influence non négligeable du *manga* sur les jeunes auteurs actuels. Cette influence se retrouve autant sur le plan graphique que sur le plan scénaristique. Le graphisme, le style des auteurs évolue, tout comme leur mise en page qui devient plus libre et la façon avec laquelle l'histoire est racontée. Des titres comme “ *Nomad* ” de **Savoia** (dessin) et **Morvan** (scénario), “ *Hk* ” de **Trantkat** (dessin) et **Morvan** ou “ *Gabrielle* ” de **Kara** font partie de ce courant appelé Hybride BD. Ces oeuvres ne sont pas orientées *manga* mais cherchent plutôt à concilier de multiples influences ensemble. Ces influences sont autant franco-belges qu'américaines ou japonaises. Cela montre que le *manga* occupe aujourd'hui une place non négligeable et qu'il commence à être de plus en plus reconnu.



Fig. 22: “ *Gabrielle* ” de Kara

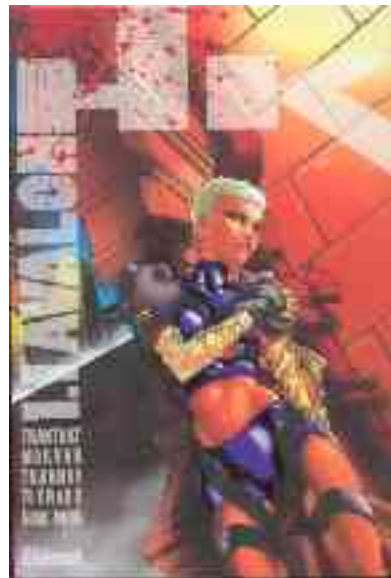


Fig. 23: “ *Hk* ” de Trantkat et Morvan

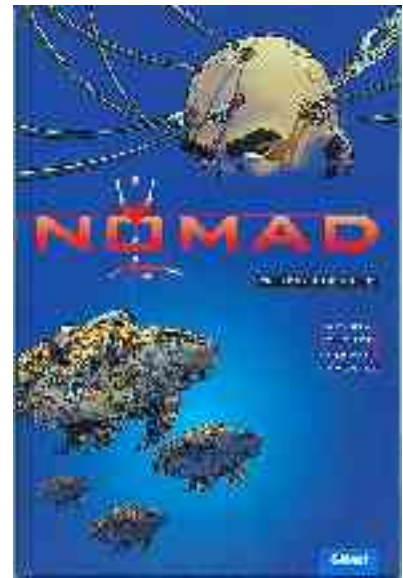


Fig. 24: “ *Nomad* ” de Savoia et Morvan

Maintenant en quoi l'influence *manga* se remarque-t-elle dans ces titres et quelles sont les raisons de cette influence? La manifestation la plus visible de cette influence se retrouve au niveau graphique. Les dessins montrent un certain côté *manga*. Celui-ci n'est cependant pas, selon moi, aussi prononcé chez chaque dessinateur. Le fait est que ceux-ci ont subi diverses influences dont celle du comics américain et bien sûr celle de la BD franco-belge. Cela se retrouve notamment dans le fait que le format et le volume de page reste assez différent de ceux d'un *manga*. Il en est de même pour le fait que ces BD sont réalisées en couleur et le plus souvent à l'aide d'ordinateurs (cela vient sûrement de l'influence du comics américain). Il reste cependant que l'influence *manga* sur les dessins se fait quand même assez ressentir. Au niveau du scénario et de la narration, l'influence *manga* se voit surtout dans la narration contemplative, les scènes d'ambiance et le découpage des cases. La narration contemplative et les scènes d'ambiances sont des façons de raconter une histoire sans faire apparaître directement les protagonistes ou de représenter les pensées des personnages. Cela a pour effet de donner une notion de temps à l'histoire en même temps qu'une notion de temps de lecture.

On peut expliquer cette influence par le fait que nombre de ces auteurs sont âgés d'environ 30

ans, ce qui fait qu'ils ont été bercés dans leur enfance par les *animes* puis par les *mangas*. C'est le cas du scénariste **Jean David Morvan** qui dit lui même faire partie de la “ génération Goldorak ”. Il est également à noter que la plupart de ces auteurs ont été plus ou moins influencés par les travaux de **Otomo Katsuhiro** (“ *Akira* ”) et de **Shirow Masamune** (“ *Apleseed* ”, “ *Ghost in the shell* ”), premiers auteurs de *mangas* à être publiés en France aux éditions Glénat. Cette maison d'édition a d'ailleurs été assez bénéfique pour quelques uns de ces auteurs (**Trantkat** et **Buchet**) puisqu'ils ont participé au magazine “ *Kaméha* ” de ce même éditeur. Enfin la plupart de ces auteurs que je viens de citer font partie ou sont proche d'une association d'auteurs, le studio 510 TTC.

Les auteurs dont je viens de parler ne font cependant pas du *manga* en tant que tel et ils revendiquent plutôt de multiples influences. C'est d'ailleurs à mon avis la raison qui leur a permis de convaincre les éditeurs de les publier. Il existe cependant nombre d'amateurs qui ont vu dans le *manga* une façon de s'exprimer qui ne connaissent pas encore le succès. C'est cela que je vais maintenant traiter.

B.Fanzine, fanart, etc...

Le *manga* constitue, tout comme les autres BD, une source d'inspirations pour les lecteurs. Cela entraîne certains d'entre eux à commencer le dessin. Tous ne sont naturellement pas aussi talentueux les uns que les autres mais l'envie de communiquer leur passion d'abord aux autres passionnés et ensuite aux autres se manifeste pour certains par la création d'un fanzine. Le mot fanzine est une contraction des mots *fanatic* et *magazine*. Il s'agit donc de magazines de fans généralement tirés à de faibles exemplaires. Le public est généralement assez restreint et est constitué essentiellement d'autres fans. Cela est dû au fait que les fanzines sont le plus souvent vendus lors de conventions. Un fanzine peut être composé de tout ce qui peut plaire aux auteurs mais la partie qui m'intéresse est le fait que certains de ces fanzines publient de jeunes auteurs et leurs permettent de s'exprimer et de se faire connaître. On y trouve des BD, des scénarii et des fanart. Le fanart consiste à représenter à sa façon un personnage existant. Il existe d'ailleurs un assez grand nombre de sites internet publiant des fanarts. La qualité est assez hétérogène et le pire comme le meilleur se côtoient. Je suis d'ailleurs parfois assez surpris par la qualité de certains dessins.

Une évolution du fanzine se trouve dans les sites internet. En effet il est plus facile de publier ses travaux sur Internet. Cependant, cette facilité fait que le nombre de sites personnels traitant de *manga* devient si conséquent qu'il est parfois assez difficile de faire le tri. Il est donc assez difficile de se faire connaître uniquement en publiant ses travaux sur internet et je pense que le passage sur support papier avec un fanzine par exemple est nécessaire pour se faire connaître. Il existe cependant un site dont le but est de recenser et de faire connaître les autres sites d'amateurs: <http://www.mangastyl.com>. En visitant ce site, on peut se faire une assez bonne idée de l'ampleur de l'influence qu'a pu engendrer le *manga* chez certains fans.

Je finirais en exposant quelques cas de réussites dans le style *manga*. Le premier de ces cas est le studio Onigiri. Il s'agit d'une association qui publie de jeunes auteurs. Elle réalise également les affiches et les programmes de la convention Japan Expo. Le style est purement *manga* autant dans le dessin que dans le scénario. En effet, “ *Tangle* ” de **Galou** et **Darachan** publié par Onigiri est une des seules oeuvres françaises à ma connaissance qui utilise des trames de la même façon que les *mangas* japonais. Voici des exemples qui seront à mon avis plus parlants:



Fig. 25: Couverture et planche tirées du volume 2 de “ *Tangle* ” de Galou et Darachan

Un autre cas, encore plus représentatif, est le *manga* “ *Sentai School* ” de **Florence Torta** et de **Philippe Cardona**. Il s'agit d'un *manga* humoristique racontant les aventures d'élèves d'une école de super-héros. Bourré de références à la culture *manga*, cette oeuvre est pré-publiée dans le magazine Coyote et a réussi l'exploit d'être publié par un éditeur, Semic. Plus connu pour ses magazines de comics américains, cet éditeur permet à un *manga* français de sortir du monde du fanzinat. Voici un exemple de ce que l'on peut trouver dans ce *manga*:



Fig. 26: planche tirée de “ *Sentai School* ” de Florence Torta et Philippe Cardona

Je pense que le fait que des *mangas* français réussissent à sortir du monde du fanzinat montre une évolution de la mentalité du public et des maisons d'édition et j'espère que le nombre

d'oeuvres *mangas* réalisées par des auteurs français et réussissant à se faire publier augmentera avec le temps.

C.Mon manga et son processus de création.

Le *manga* fut, chez moi aussi, une source d'inspiration et c'est essentiellement en lisant des *mangas* que j'en suis venu à me mettre au dessin. Ce PPH fut l'occasion pour moi de me lancer dans un projet de réalisation d'un *manga*. L'analyse que j'ai faite du *manga* jusqu'à ce point du rapport m'a servi de base pour réaliser au mieux mon propre manga. Je vais ici détailler les différentes phases par lesquelles je suis passé dans sa réalisation et en quoi je le considère comme un *manga* et non comme une BD classique. Le travail réalisé est le premier chapitre d'un *manga* dont le nom est “ 101 ”. Celui ci compte 12 pages et une page de couverture a également été réalisée. Une version française et une version japonaise ont été réalisées. Les raisons qui m'ont poussé à faire deux versions sont que je considère que la langue japonaise est une composante indispensable pour le *manga*, notamment pour les onomatopées et le sens de lecture, et que le premier public à qui a été présenté mon travail est japonais. En effet, ayant fini le chapitre pendant mon stage de 3IF à Tokyo, les étudiants du laboratoire où j'ai effectué celui ci ainsi que les habitants de la pension où j'habitais ont été les premières personnes à voir mon travail.

i. Élaboration du scénario

Le scénario de ce *manga* était à l'origine destiné à la réalisation d'un court métrage et a été écrit avec un ami. Ce scénario lui même se base sur un épisode d'un *manga*, “ *Détective Conan* ” de **Aoyama Gosho**. Le scénario étant à l'origine destiné à un court métrage, le but était d'obtenir une histoire courte et cohérente. La rédaction du scénario original a pris environ 1 semaine et nous avons essayé de faire attention à chaque détail mais surtout à la cohérence de l'histoire. Le projet de court métrage ayant été ensuite abandonné, j'en ai profité pour récupérer le scénario. Celui-ci fut adapté au fur et à mesure pour les besoins de mon *manga* mais suit la ligne directrice du scénario original. Une fois que l'histoire et les personnages ont été clairement définis, je me suis penché sur le côté graphique en commençant à faire des brouillons et des esquisses des personnages. C'est la phase de character design.

ii.Character Design

La phase de character design vise à définir clairement le style graphique et les caractéristiques de chaque personnages. En effet, seules quelques caractéristiques psychologiques des personnages avaient été définies lors de l'écriture du scénario. Il a donc fallut donner vie à ces personnages par l'intermédiaire du dessin. Après plusieurs essais, l'image des personnages a fini peu à peu à se préciser. Voici quelques exemples pour les personnages du chapitre 1:

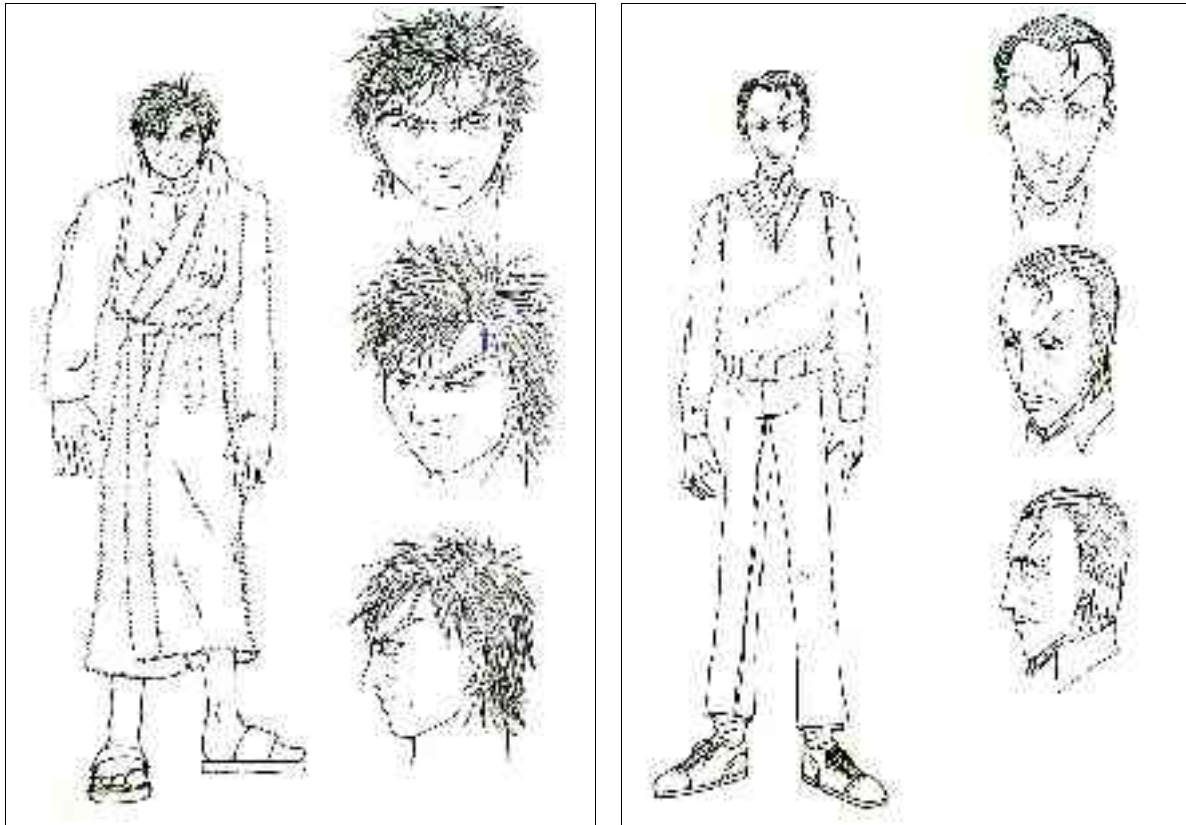


Fig. 27: Character design des deux principaux personnages apparaissant dans les planches réalisées.

Entre cette phase et la réalisation des planches, le style a encore évolué au fur et à mesure que les personnages étaient dessinés. Tous les personnages intervenant dans l'histoire ont été ici définis mais étant donné le temps qu'il m'a été nécessaire pour réaliser le premier chapitre (seul celui-ci a été réalisé à ce jour) seuls 2 des 6 principaux personnages n'apparaissent. Je pense que le style des autres personnages va donc encore évoluer avant la réalisation des chapitres suivants.

iii. Références

Tout au long de la réalisation de ce *manga*, je me suis référé continuellement aux *mangas* qui constituaient ma bibliothèque personnelle et à ceux disponibles à Insa Mangas. Tout cela m'a permis de déterminer à certains endroits quelle trame utiliser ou comment mettre en page telle ou telle planche. Je consultais des *mangas* en français et en japonais mais j'avoue que ceux qui m'ont le plus servi sont ceux en japonais. Cela s'explique surtout par le fait que la moitié du chapitre a été réalisée lors de mon stage à Tokyo et qu'alors je n'avais accès qu'à des ouvrages en japonais. Pour la partie réalisée en France, l'importance des ouvrages en japonais restait cependant assez grande. En effet, quelle que soit la qualité d'une adaptation, je pense que seul le travail original de l'auteur peut permettre de saisir toutes les subtilités d'un *manga*. Partant de l'idée de réaliser un *manga* et non une BD influencé par le *manga*, j'ai décidé de rester le plus proche possible de ce qui pour moi est un *manga*.



Fig.28: Quelques *mangas* qui m'ont servi de référence (ici, tous en japonais)

En ce qui concerne les livres techniques expliquant les différentes méthodes de réalisation d'un *manga*, le fait est que leur nombre est assez réduit même si récemment plusieurs titres sont parus. Je ne m'en suis donc pas servi. L'autre raison qui a fait que je me suis passé de ces livres est qu'ils se destinent généralement à des débutants et qu'ils ne vont pas assez en profondeur sur les techniques qui m'intéressent. Enfin la plupart de ces livres sont des traductions de livres en anglais, eux-même étant des traductions de livre japonais. Et c'est là que se trouve le problème. On pourrait penser qu'au contraire, le fait que ces livres soient à l'origine réalisés par des Japonais est une bonne chose. Le problème est que ceux-ci se destinent donc à l'origine à un public japonais ayant sous la main tout le matériel nécessaire. Et c'est au niveau du matériel que cela devient gênant. La plupart du matériel utilisé pour réaliser des *mangas* est très difficilement trouvable en France et si on arrive à en trouver, le prix devient très vite exorbitant. En particulier tout ce qui permet de travailler avec des trames est assez rare. Le seul endroit où j'ai pu en trouver est la librairie japonaise Junkudo à Paris et le prix d'une seule feuille de trame avoisinait les 10€. Sachant que je me suis servi d'une dizaine de trames différentes, le coût pour réaliser mon *manga* aurait été trop élevé. Je pense donc que ces livres apportent certes une base, notamment au niveau du dessin, mais qu'ils ne sont pas appropriés au matériel que pourrait utiliser un Français.

iv. StoryBoard

La phase suivant le character design fut le storyboard. Il s'agit d'une sorte de brouillon des planches et il permet de se donner une première idée du résultat final. Les personnages sont dessinés assez succinctement et le but est surtout de faire des choix sur la mise en page et l'organisation des cases et des bulles. A cette étape j'ai dû me référer de nombreuses fois aux *mangas* que je lisais pour savoir comment organiser chaque planche. J'avoue d'ailleurs avoir été assez peu sérieux sur cette phase. En effet j'ai réalisé le storyboard en 2~3 fois en même temps que je réalisais les planches. Cela se remarque peut-être sur mon travail et je tacherais de réaliser complètement le storyboard pour les autres chapitres. Voici un exemple de storyboard pour les premières pages du chapitre 1.



Fig. 29: Storyboard de la page 3.

v. Réalisation des planches – encrage

Une fois que le storyboard est réalisé, on peut s'attaquer aux planches elles mêmes. Le storyboard sert alors de modèle pour les réaliser. La première étape dans la réalisation de celles-ci est de dessiner au crayon à papier les dessins de la planche en débordant des cases. De cette façon le dessin ne reste pas enfermé et les cadrages semblent plus naturels. J'ai également opté pour ne pas dessiner les bulles à ce moment pour pouvoir ensuite les repositionner à ma guise. Ce choix fut également fait pour que les bulles des versions françaises et japonaises puissent être parfaitement adaptées au texte.

L'étape suivant le dessin au crayon est l'encrage. Je me suis servi pour cela de plusieurs stylos feutres de différents diamètres et d'un stylo-pinceau japonais. La plupart des *mangakas* réalisent leur encrage à la plume pour pouvoir obtenir des pleins et des déliés mais n'étant pas très à l'aise avec le maniement de la plume, j'ai préféré me contenter de stylos, plus simples d'emploi. Le stylo-pinceau m'a permis cependant de réaliser quelques effets intéressants pour que le trait ne paraisse pas trop uniforme. Là encore, les *mangas* qui étaient à ma disposition m'ont servi pour savoir quel diamètre utiliser pour tel ou tel trait. 4 à 5 heures me sont nécessaires pour passer de l'état de page blanche à celui de planche encrée.

Voici un exemple de planche encrée.

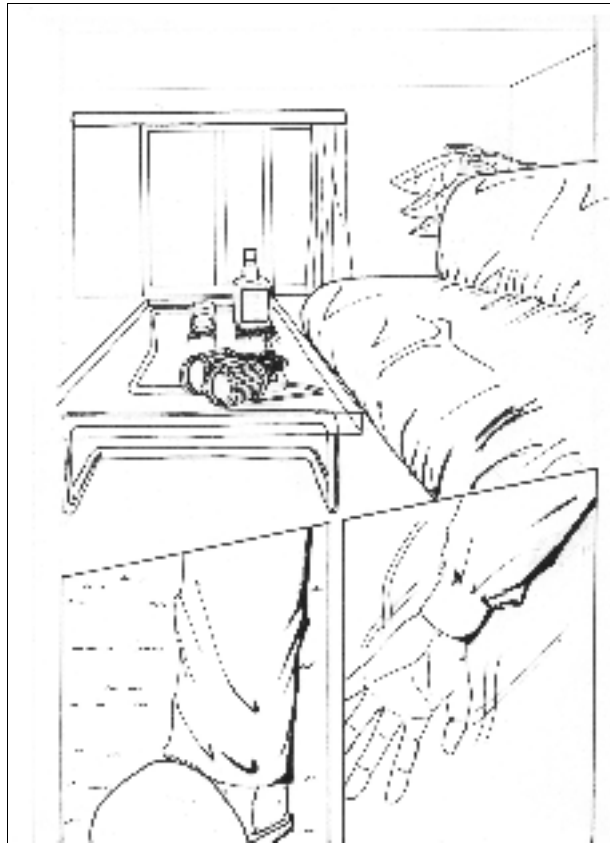


Fig. 30: Page 2 encrée

vi. Réalisation des planches – trames

L'étape suivante était le tramage. C'est cette phase qui est à mon avis la plus dure pour un dessinateur français. En effet l'utilisation de trames est assez peu répandu en France et le matériel est pratiquement introuvable. J'ai donc du utiliser les moyens à ma disposition, c'est à dire mon ordinateur. L'avantage de l'ordinateur est qu'il est possible de réaliser une très grande variété de trames et de les utiliser ensuite. Cela permet ainsi d'utiliser autant de trames que l'ont souhaite sans être gêné par le coût que représente l'utilisation d'une trame supplémentaire. L'autre avantage est que cette façon de travailler permet de faire des erreurs et d'expérimenter plusieurs trames pour un même usage. Cette facilité est pour moi non négligeable et m'a permis de travailler plus rapidement.

Le principe est le suivant. Les planches encrées sont numérisées grâce à un scanner. Le travail se fait ensuite entièrement à l'ordinateur. Je pense que cette façon de travailler est de plus en plus répandu chez les *mangakas*. En effet, j'ai pu essayer un logiciel à vocation clairement professionnelle spécialisé dans l'aide à la réalisation de *mangas*, *ComicStudio* de **Celsys**. Ce logiciel japonais couplé avec l'utilisation d'une palette graphique offre tous les outils nécessaires à la réalisation d'un *manga* de A à Z: toute une variété de crayons, pinceaux, plumes, stylos, une aide à la réalisation des cases, des bulles et des onomatopées, un atelier de décors etc. Mais le plus utile à mon avis est la présence d'un atelier de tramage avec une banque de données regroupant plusieurs centaines de trames disponibles. C'est certainement grâce à ce genre de logiciel que les *mangas* actuels sont biens plus riches au niveau du travail de trame que par le passé.

Vous trouverez ci dessous un exemple de planche tramée, avant l'insertion des bulles et des onomatopées.

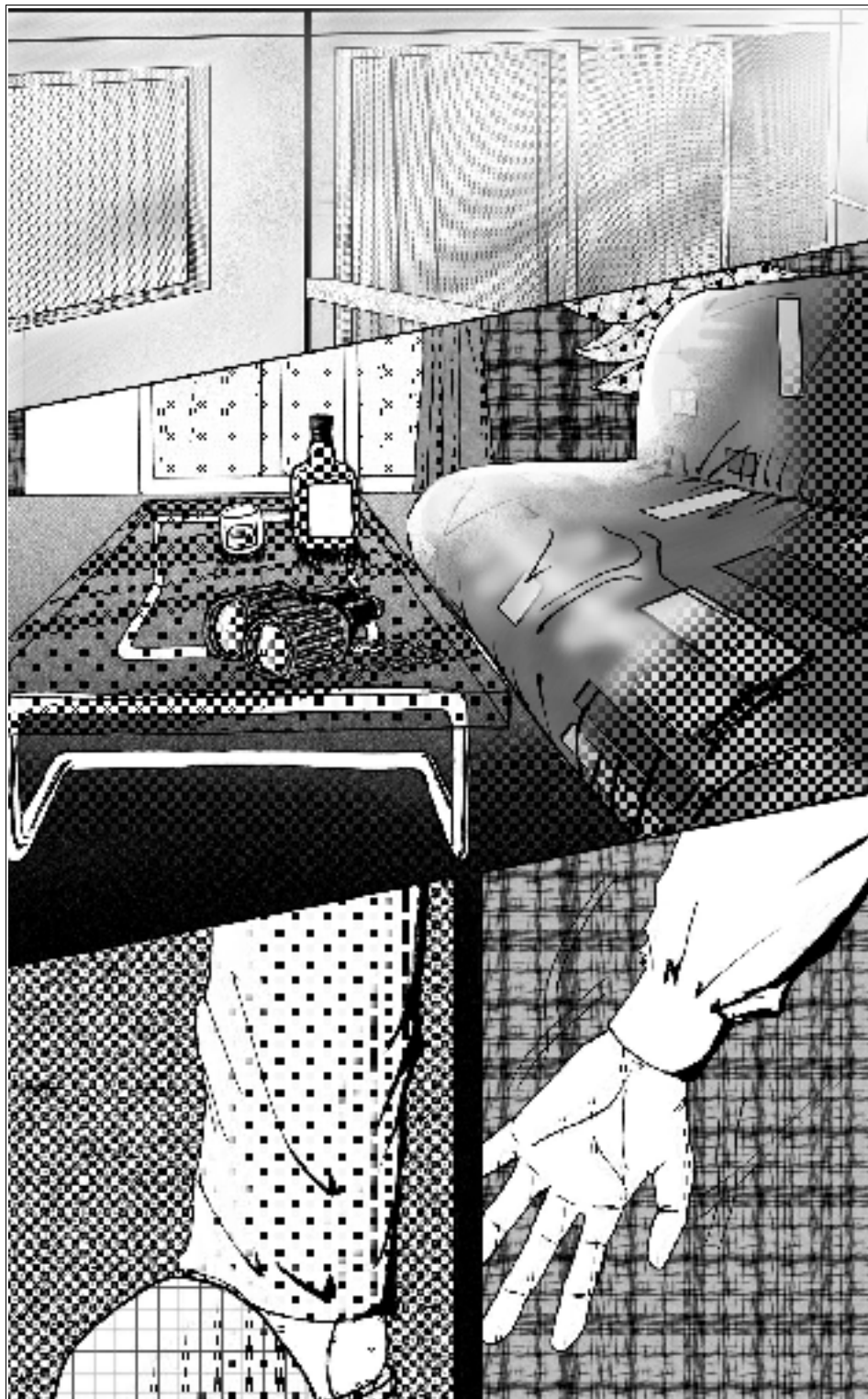


Fig. 31: Page 2 après tramage, sans texte, bulle ou onomatopée, version française.

vii.Réalisation des planches – texte et onomatopées

L'étape suivante est d'inclure les textes et les onomatopées aux planches tramées. Voici l'exemple d'une page finie en version française et en version japonaise.



Fig. 32: Page 2 finie, version française.



Fig: 33: Page 2 finie, version japonaise.

viii.Publication du travail fini

Maintenant que les planches sont finies, il ne reste plus qu'à publier le travail effectué. Pour cela, je me suis tourné vers la solution qui pour moi semblait la moins coûteuse et la plus simple à mettre en place, c'est à dire la publication via un site internet. J'ai donc réalisé un site internet spécialement pour diffuser pour l'instant le premier chapitre puis plus tard la suite de l'histoire. Ce site se trouve à l'adresse suivante:

<http://manga101.free.fr/>

Voici une capture d'écran de la page d'accueil:



Fig. 34: Page d'accueil du site de diffusion du *manga* “101”.

Conclusion

En conclusion, je dirais que la réalisation de ce PPH a été pour moi bénéfique suivant plusieurs points de vue. D'un point de vue purement technique premièrement, réaliser le *manga* présenté à la fin de ce rapport fut une occasion de développer de nouvelles techniques de dessin et de réaliser un travail cohérent. Ce fut également la première fois que je présentais mon travail à autant de monde et que j'ai pu avoir le retour d'un public n'étant pas constitué uniquement de proches. Le retour que j'en ai eu m'encourageait d'ailleurs encore plus à continuer.

D'un point de vue culturel ensuite, ce PPH m'a permis de mettre au clair certaines idées qui restaient floues pour moi concernant le *manga*. Il m'a également permis de faire le point sur l'influence que le *manga* avait eu sur mon intérêt pour la culture et la langue japonaise.

Au niveau de la charge de travail, j'estime avoir passé 12h par planche et à peu près l'équivalent pour la rédaction du rapport. J'ajoute à cela 5h pour la réalisation de sa couverture.

Enfin, je pense qu'en réalisant ce projet, le volume de *manga* en version originale que j'ai pu lire (environ 600 pages par semaine pendant 3 mois) a fait que j'ai certainement du faire des progrès en japonais entre le début et la fin de ce projet.

Annexes

I. “101” Chapitre 1, version française

II. “101” Chapitre 1, version japonaise

III. Références des ressources graphiques

Fig. 1: portrait de **Tezuka Osamu**

Fig. 2: “ *Black Jack* ” ©**Tezuka Osamu**

Fig. 3: “ *Ribon Kishi* ” ©**Tezuka Osamu**

Fig. 4: Exemples de trames

Fig. 5: Planche tirée de “ *Tetsuwan Atomu* ” ©**Tezuka Osamu**

Fig. 6: “ *Love Hina* ” ©**Akamatsu Ken**

Fig. 7: “ *Hikaru no Go* ” ©**Hotta Yumi/Obata Takeshi**

Fig. 8: Périodiques.

Fig. 9: *Ribon* ©**Shueisha**

Fig. 10: *Shounen Jump* ©**Shueisha**

Fig. 11: *Young Jump* ©**Shueisha**

Fig. 12: *Akira* ©**Glénat/Otomo Katsuhiro**

Fig. 13: “ *Hokuto no Ken* ” ©**Hara Tetsuo**

Fig. 14: “ *Gunnm* ” ©**Kishiro Yukito**

Fig. 15: “ *I's* ” ©**Katsura Masakazu**

Fig. 16: Planche tirée des versions française et japonaise de “ *I's* ” ©**Jump Comics/Tonkam/Katsura Masakazu**

Fig. 17: “ *Dragon Ball Z* ” ©**Toei/Toriyama Akira**

Fig. 18: “ *Sailor Moon* ” ©**Toei/Takeuchi Naoko**

Fig. 19: “ *Monster* ” ©**Urasawa Naoki**

Fig. 20: “ *Quartier Lointain* ” ©**Taniguchi Jirô**

Fig. 21: “華麗なる食卓 *addicted to curry*” © **Funatsu Kazuki**

Fig. 22: “ *Gabrielle* ” © **Kara**

Fig. 23: “ *Hk* ” © **Trantkat/Morvan**

Fig. 24: “ *Nomad* ” ©**Savoia/Morvan**

Fig. 25: “ *Tangle* ” ©**Galou/Darachan**

Fig. 26: “ *Sentai School* ” © **Torta/Cardona**

Fig. 27: Character design de 2 personnages de “ *101* ”

Fig. 28: Références *manga*

Fig. 29: Storyboard de la page 3 de “ *101* ”

Fig. 30: Page 2 encrée de “ *101* ”

Fig. 31: Page 2 encrée, tramée, sans bulle, texte ou onomatopée, de “ *101* ”

Fig. 32: Page 2 version française finie de “ *101* ”

Fig. 33: Page 2 version japonaise finie de “ *101* ”

Fig. 34: Page d'accueil du site de publication de “ *101* ”

IV. Bibliographie

- **Références manga**

Il serait fastidieux d'énumérer ici toutes les oeuvres que j'ai pu consulter durant la réalisation de ce PPH. Cependant, voici une liste non exhaustive des séries qui m'ont le plus servi:

“ *Samurai Deeper Kyo* ”, **Kamijyo Akimine**

“ *Pretty Face* ”, **Kanô Yasuhiro**

“ *Gunnm* ”, **Kishiro Yukito**

“ *GTO* ”, **Fujisawa Tôru**

“ *Hikaru no Go* ”, **Hotta Yumi et Obata Takeshi**

- **Références électroniques**

Site officiel de la Shueisha, maison d'édition de *Shounen Jump* entre autres:

<http://www.shueisha.co.jp/>

Animeland:

<http://www.animeland.com/>

Mangaverse:

<http://www.mangaverse.net/>

Manga-news:

<http://www.manga-news.com/>

Tsubasa:

<http://www.association-tsubasa.com/>

O-nigiri:

<http://www.o-nigiri.com/>

