

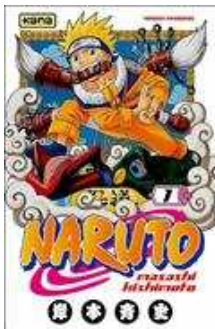
Le manga, c'est quoi ?

Le manga est une bande dessinée japonaise en noir et blanc et aux codes graphiques particuliers. Il se présente sous la forme d'un roman (contrairement à nos bandes dessinées occidentales) et se lit de droite à gauche ! (Sens de lecture japonais). Une histoire se déroule la plupart du temps sur plusieurs volumes (en moyenne une dizaine de tomes).

Au Japon, tout le monde lit des mangas ! Ils font partie intégrante de la culture japonaise et touchent aussi bien les enfants, les ados que les adultes et même les personnes âgées...

Les thèmes abordés sont donc très variés (Policier, histoire d'amour, fantastique, sport, cuisine...) et il existe différents genres de manga dont les plus connus sont le *Shônen* (manga d'action ou d'aventure destiné aux garçons) et le *Shôjo* (Histoires romantiques pour les filles).

Bref, il y en a pour tous les goûts !

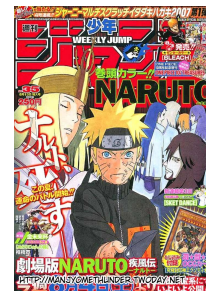


L'auteur d'un manga s'appelle un **mangaka**.
Il peut être soit scénariste soit dessinateur, souvent il a les deux facettes.

Le travail du mangaka se déroule en atelier et est très prenant. L'histoire d'un manga se déroulant sur plusieurs tomes et les parutions étant rapprochées, il faut être très productif !

Au Japon, les mangas paraissent d'abord dans des magazines qui leur sont consacrés. Les séries y sont le plus souvent publiées par chapitres d'une vingtaine de pages. Lorsqu'un manga rencontre un certain succès, il est alors édité en volume relié et peut même par la suite être adapté en animé, en jeu vidéo...

Dans la culture japonaise, le manga n'est pas un livre que l'on conserve. Une fois lu, il est jeté ou le plus souvent abandonné dans le bus ou le métro, et peut être lu par quelqu'un d'autre !



Quelques genres de mangas :

KODOMO : Manga pour enfants

SHÔJO : Manga pour filles

SHÔNEN : Manga pour garçons

SEINEN : Manga pour jeunes hommes

JOSEI : Manga pour jeunes femmes



L'univers du manga

Si les séries à succès sont souvent adaptées en **Anime** (Films et séries d'animation) ou en jeux vidéo, l'inverse est aussi possible, comme pour *Pokemon*!



La popularité grandissante des mangas a suscité un fort engouement pour la culture japonaise, qui se traduit notamment par de nombreux produits dérivés appelés *Goodies* (figurines, porte-clés, peluches, sacs, cahiers, etc.) ou encore la multiplication de manifestations autour du manga dont la plus connue est la **Japan Expo** à Paris !

Le **Cosplay** consiste à jouer le rôle de personnages de manga, en se déguisant (costumes, maquillage et accessoires) et en adoptant le style et les poses de ces héros ! Une pratique très populaire au Japon et qui s'exporte en France depuis quelques années. Il existe d'ailleurs des conventions ou concours de Cosplay !



<http://www.stockvault.net>

Pour les curieux, quelques sites à visiter :

<http://www.webotaku.com> : Site dédié à la culture japonaise

<http://www.manga-news.com> : Toute l'actualité du manga en ligne

<http://www.glenatmanga.com> : Site de l'éditeur Glénat

<http://www.editions-delcourt.fr/catalogue/manga/> : Site de l'éditeur Delcourt

<http://www.mangakana.com> : Site de l'éditeur Kana

<http://www.animeka.com> : Votez pour vos animes préférés avec ce site consacré aux dessins animés et plus particulièrement aux animes.

<http://www.animeland.com> : Une revue spécialisée sur le monde des animes et du manga qui propose aussi un site pour suivre toute l'actu !

<http://www.animint.com> : Découvrez des animes et mangas selon vos préférences grâce à cette communauté.

<http://www.catsuka.com> : Pour ne plus manquer aucune actu du monde de l'animation (sortie ciné et DVD, MAD, bande-annonce....)

<http://www.kaze.fr> : Distributeur incontournable d'animes

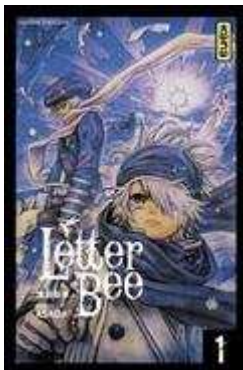
<http://www.manganimes.fr> : L'actualité manga et animé à portée de clics en passant par le Cosplay. Toutes les informations de la japanimation et des mangas.

<http://www.japanime-planet.com> : Association autour du manga (atelier, expo, animation...)

Bibliographie MANGA

Mangas

Shonen



Letter Bee

ASADA Hiroyuki, Editions Kana, 2009.

Dans les territoires de l'Amberground vivent les Letter Bees qui sont responsables de l'acheminement du courrier et des colis à travers toute la planète. On confie à Gauche Suede la mission de transporter un colis inhabituel : un enfant nommé Lag Seeing. Accompagné de son chien Roda il veut l'amener à destination mais il fera de terribles rencontres. Il devra affronter les attaques des insectarmures, de féroces créatures qui attaquent les hommes, attirées par l'énergie du cœur humain.

1^{ère} publication en VO en 2006, série en cours (8 tomes disponibles actuellement)



Nabari

KAMATANI Yuuki, Kaze manga/Azuka, 2009.

Totalement indifférent à tout ce qui l'entoure, Miharu Rokujô est un collégien sans histoire. Mais un jour, les Kairosshû, ninjas issus du très ancien clan Iga, tentent de l'enlever. Sauvé de justesse par des membres de son école qui se révèlent être eux même des combattants hors pair, le jeune garçon apprend que son corps renferme les écrits du "Shinrabanshô", la plus puissante technique jamais mise au point par les ninjas du monde secret de Nabari. Devenu du jour au lendemain le garçon le plus convoité et potentiellement le plus puissant du monde, parviendra-t-il à retrouver la vie tranquille dont il rêvait ? Série en 14 tomes au Japon.



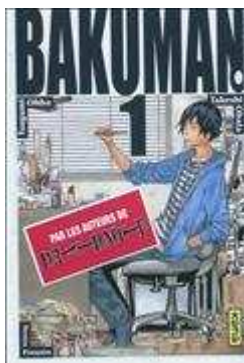
Blazer Drive

KISHIMOTO Seishi, Editions Kurokawa, 2010.

Les fans de Seishi Kishimoto ne seront pas déçus, on y retrouve les ingrédients qui ont fait le succès de *Satan 666* : amitié, action, humour, suspense et combats.

Dans un Tokyo envahi par la pollution une nouvelle forme d'énergie alternative a été trouvée sous la forme des Mystickers (autocollants recelant une puissance élémentaire telle que l'eau, le feu ou l'électricité). Certains sont capables de maîtriser ce pouvoir, on les appelle les Blazers. Daïchi en fait partie et mettra tout en œuvre pour retrouver son frère disparu.

1^{ère} publication au Japon en 2008, série VO en cours.

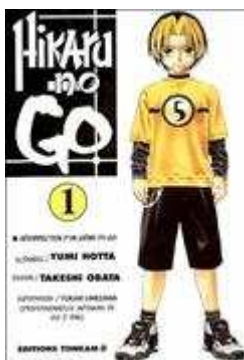


Bakuman

OBATA Takeshi / OHBA Tsugumi, Collection *Shonen*, Edition

Kana, 2010.

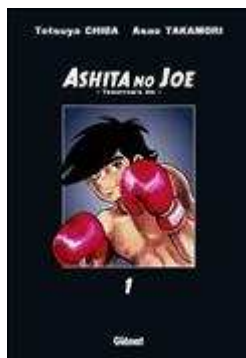
Bienvenue dans les coulisses du manga ! Mashiro possède un don évident pour le dessin. De son côté, Takagi, le meilleur élève de sa classe, écrit des scénarios. Ensemble, ils vont forcer le destin ! La lente ascension pour réaliser le meilleur manga jamais édité commence !



Hikaru no Go

OBATA Takeshi / HOTTA Yumi, Edition Tonkam, 2002.

Un jour, Hikaru, 11 ans, trouve dans une remise une vieille table de go. Soudain, de celle-ci surgit le fantôme de Sai Fujiwara, génie de jeu de go. Le fantôme transmettra sa passion à Hikaru. Il n'est pas nécessaire de connaître ce jeu pour apprécier ce titre. Série en 23 tomes.



Ashita no Joe

TAKAMORI Asao / CHIBA Tetsuya, Glénat, 2010.

Joe Yakubi est un enfant de la rue, orphelin et bagarreur. Quand il arrive dans un bidonville, il éveille la curiosité de Danpei, ancien boxeur devenu alcoolique. Danpei va devoir gagner la confiance de ce jeune sauvage pour en faire le plus grand boxeur de l'histoire.

Série en 13 tomes.



Artelier Collection

YEN Hioka, Edition Ki-oon, 2010.

Dans le monde d'Artelier une légende raconte que des artisans de génie, les Masterpiece, sont capables de fabriquer des objets dotés de pouvoirs.

Makumo, apprenti tailleur, découvre qu'il a la capacité exceptionnelle de plier le tissu à sa volonté. Accompagné de Kiriku, il se lance dans une quête destinée à explorer toutes les possibilités que leur offre ces talents. Mais une mystérieuse organisation qui multiplie les assassinats se met en travers de leur chemin.

Cette série pâlera aux amateurs d'aventure et de fantasy.

1^{ère} publication au Japon en 2005, série VO en cours

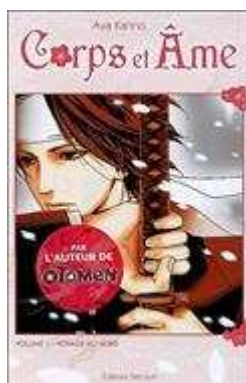
Shojo



Switch Girl !!

AIDA Natsumi, Delcourt, 2009.

Nika mène une double vie, entre son mode « ON » charismatique et populaire et son mode « OFF » vulgaire et débraillée qu'elle cache à ses copains du lycée. Mais un nouvel élève plein de mystères découvre son secret. Ils vont conclure un pacte...



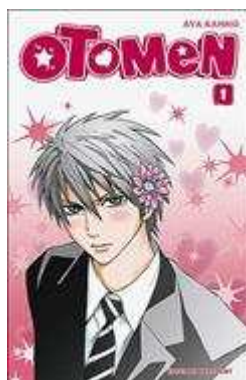
Corps et Âme

KANNO Aya, Collection *Sakura*, Delcourt, 2010.

Troisième année de l'ère Keiô, le dernier shogun Tokugawa rend le pouvoir à l'Empereur. Mais parmi les ultimes fidèles à l'ancien shogunat, certains font parti du Shinsengumi. Voici l'histoire de trois d'entre eux, qui se dévouèrent corps et âme pour défendre une cause qu'ils croyaient juste et cela jusque dans leurs derniers retranchements, jusqu'à la dissolution

finale du Shinsengumi...

Peux-t-on aller jusqu'à se sacrifier corps et âme pour défendre une cause que l'on croit juste ? La collectivité vaut-elle plus que l'individu ?



Otomen

KANNO Aya, Collection *Sakura Akata*, Delcourt, 2008.

Asuka est un lycéen presque comme les autres. Il est champion de la ligue nationale de Kendo lycéen, première dan de karaté et deuxième de judo. Il est considéré comme un homme parfait, viril et protecteur, aussi mystérieux que charmant. Mais il cache un terrible secret : au plus profond de lui-même, il ne peut s'empêcher d'avoir des goûts de filles tels que la

couture, la cuisine ou même lire des shôjo. Il a toujours réussi à refouler ses sentiments pour ne pas décevoir sa mère.

1^{ère} publication en 2007, série en cours en VO.



Parmi eux

NAKAJO Hisaya, Edition Tonkam, 2008.

Mizuki Ashiya, 16 ans, est folle amoureuse de Izumi Sano, un lycéen ex-champion de saut en hauteur. Elle décide d'intégrer le même lycée que lui. Mais c'est un internat de garçon. Elle quitte sa famille et son pays, les Etats-Unis, elle se déguise en garçon. Comble du bonheur elle se retrouve dans la même classe que son idole. Tout ira pour le mieux jusqu'à ce que le médecin de l'infirmerie découvre son secret.



Shugo Chara !

PEACH-PIT, Edition Pika, 2009.

Sous ses airs plutôt cool, Amu Hinamori cache sa fragilité, sa timidité et son manque d'assurance. Elle est pressentie pour intégrer le groupe des Gardiens qui assure la protection de l'ensemble des élèves. Un beau matin, Amu découvre trois œufs dans son lit. Chacun contient un shugo chara, petit être magique permettant de réaliser une des faces de sa propre personnalité. 1^{ère} publication en 2006, série terminée en 12 volumes en VO.



Bus for Spring

USAMI Maki, Edition Soleil, 2009.

Histoires d'amour ou d'amitiés qui ont pour point commun de se passer dans un bus. On perçoit l'évolution des rapports amoureux de ces jeunes, tiraillés par leurs sentiments. Les tourments de l'adolescence évoqués très gentiment. Série terminée.



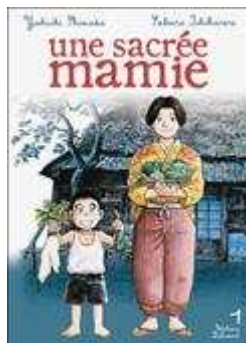
Je ne suis pas un ange

YAZAWA Ai, Delcourt, 2007.

Midori Saejima, une jeune fille pleine de vie et d'entrain, débute fièrement sa rentrée scolaire. Elle reconforte ses amis, les accompagne dans toutes sortes d'épreuve mais aussi se mêle un peu trop de leur vie ...

Série élue « meilleur shôjo 2008 » au Japan Expo Awards.

Seinen



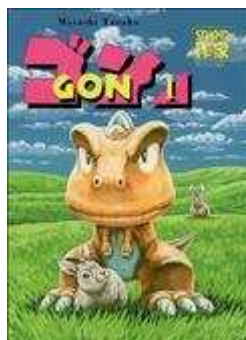
Une sacrée mamie

SHIMADA Yoshichi / ISHIKAWA Saburo, Delcourt, 2009.

Parce que sa mère ne peut plus élever ses deux fils seule à Hiroshima, elle envoie le plus jeune, Akihiro, vivre chez sa grand-mère à la campagne. Il va devoir s'habituer à sa nouvelle vie au grand air auprès de sa super mamie débrouillarde.

C'est une adaptation en manga d'un roman autobiographique.

1^{ère} publication au Japon en 2006, série en 11 tomes.

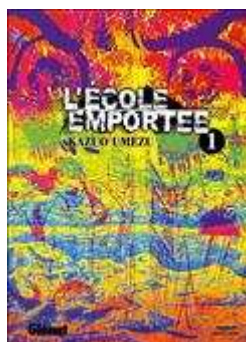


GON

TANAKA Masashi, Casterman, 2006.

Ne vous laissez pas prendre au piège des apparences : Gon est petit ... mais terrible, affectueux ... mais rusé, amusant mais ... sauvage ! N'en faites pas votre mascotte vous n'y survivriez pas !

Histoires sans paroles. Série en 7 tomes.



L'école emportée

UMEZU Kazuo, Edition Glénat, 2004.

L'école emportée raconte la disparition brutale d'une école primaire et de tous ses occupants mystérieusement transportée dans un monde désertique. Dans ce monde les enfants désemparés, à court de repères tant familiaux que géographiques ne pourront compter que sur leurs forces pour retrouver l'espoir.



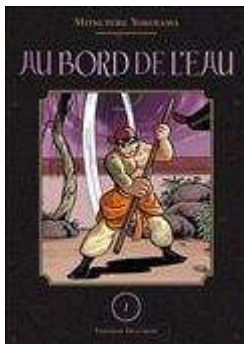
PLUTO

URAZAWA Naoki / NAGAZAKI Takashi, Edition Kana, 2010.

Dans une société futuriste les robots et les humains cohabitent. Mais une série de crimes mystérieux s'enchaîne dans des circonstances étranges liées à des phénomènes naturels : feu de forêt, tornade. Gesicht, inspecteur robot appartenant à Europol est chargé d'enquêter sur cette affaire.

L'auteur a choisi de travailler sur deux histoires issues du cycle d'*Astro Boy*, le robot le plus fort du monde.

1^{ère} publication en 2004, série terminée en 8 tomes en VO.



Au bord de l'eau

YOKOYAMA Mitsuteru, Delcourt, 2008.

Aventures, intrigues et combats se succèdent dans ces aventures des plus célèbres héros et guerriers de la Chine médiévale.

Série en 8 tomes

Romans

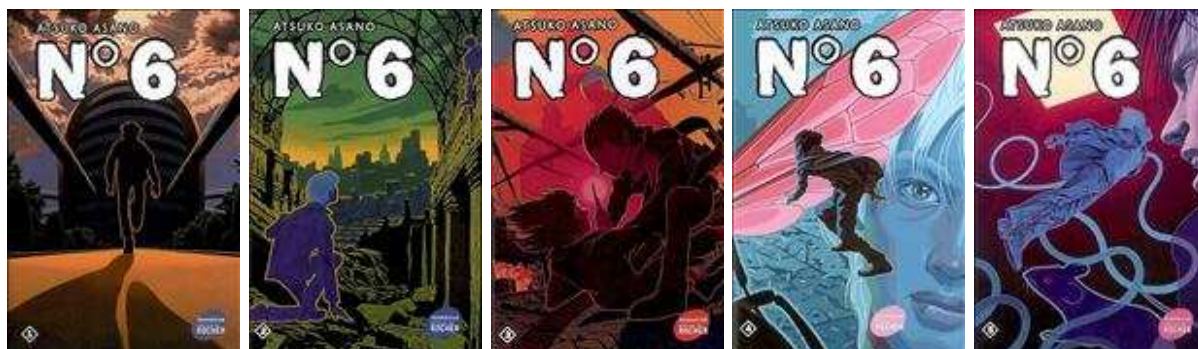


Sacré samouraï ! : Six histoires de samouraïs

Collection Z'azimut, n°37, Fleurus, 2006.

« Gagner le respect d'un village entier grâce à l'enseignement d'un vieux maître, repousser l'invasion mongole avec l'aide d'un shinobi, combattre dans un monde virtuel aux côtés d'une femme samouraï, traverser un labyrinthe peuplé de créatures mystérieuses sans verser le sang, choisir entre la voie de la vie et la voie de la mort tout en respectant le code de l'honneur

des samouraïs... »

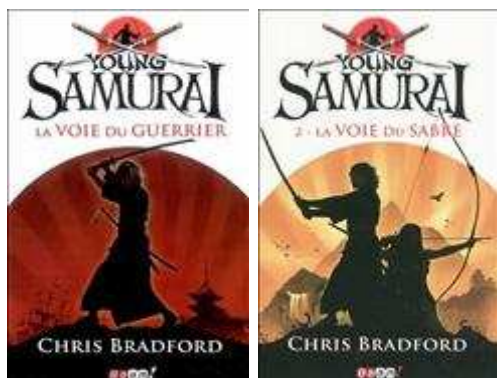


N° 6

Atsuko ASANO, Rocher Jeunesse.

En 2013, Aster vit à N° 6, une cité étroitement contrôlée et hiérarchisée. Il fait partie de ces enfants surdoués qui sont éduqués pour former la future Elite. Le jour de son douzième anniversaire, Aster aide un adolescent venu de l'extérieur, le Rat. Il est puni pour sa complicité et, exclu de son école, prend un travail subalterne. Plus tard, le Rat va aider Aster, témoin de morts suspectes...

Actuellement 5 tomes parus.

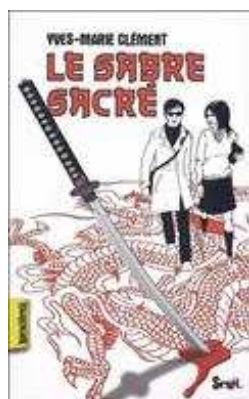


Young samurai : La voie du guerrier (Tome 1)

La voie du sabre (Tome 2)

Chris BRADFORD, Editions Baam !, 2009/2010.

1611. L'Alexandria, un navire marchand, fait naufrage au large des côtes du Japon. L'équipage est massacré par des pirates ninjas. Jack Fletcher, un jeune garçon, seul survivant, se retrouve orphelin. Il est secouru par Masamoto Takeshi, un guerrier légendaire, et son seul espoir de venger son père est de devenir un véritable samouraï...

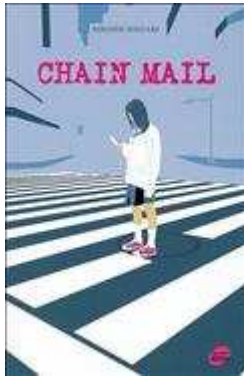


Le sabre sacré

Yves-Marie CLEMENT, Collection *Karactère(s)*, Seuil

Jeunesse, 2009.

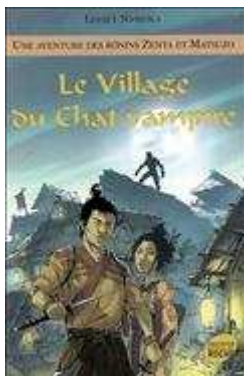
« Japon. Jigoro est un étudiant modèle, fan de judo. Sa particularité ? Il est aveugle. Un soir, en sortant de son entraînement de judo, il reçoit un coup de fil : son oncle a été agressé et conduit à l'hôpital. La police pense qu'il s'agit, une fois encore, du tueur en série d'Hara-Ga. Pourtant Jigoro a des doutes ; il est persuadé que quelqu'un en veut précisément à son oncle, propriétaire d'un dojo, sous lequel un sabre sacré serait caché. Il part sur les traces de l'agresseur dans le quartier obscur de Hara-Ga. Mais quelqu'un le surveille... »



Chain Mail

Hiroshi ISHIZAKI, Rocher Jeunesse, 2009.

« Sawako est une adolescente réservée et taciturne qui supporte mal la pression de son collègue huppé de Tôkyô. Aussi, lorsqu'elle reçoit un étrange e-mail d'une certaine Yukari lui demandant de participer à l'écriture d'une fiction virtuelle, intitulée *Chain Mail*, elle s'enthousiasme aussitôt pour cette expérience palpitante. Chacune des participantes devra faire vivre un personnage de l'histoire, racontant les mésaventures d'une jeune collégienne harcelée par un garçon déséquilibré, les autres protagonistes étant le petit ami de la victime et une femme inspecteur de police qui tentent de lui venir en aide. Ces deux derniers rôles seront tenus par Maï, une fan de J-pop gothique, et par Mayumi, une amatrice de romans policiers. Sans se connaître, les jeunes filles vont trouver dans *Chain Mail* un exutoire à l'ennui et aux difficultés de leur vie quotidienne. Jusqu'au jour où Sawako commence à se sentir surveillée et suivie, avant de disparaître. De virtuel, *Chain Mail* serait-il devenu réel ? Ce thriller original, riche en suspense et en rebondissements, nous plonge au cœur de la vie des adolescentes japonaises d'aujourd'hui. »



Une aventure des rôlins Zenta et Matsuzo : Le village du chat vampire (Vol. 4)

Lensey NAMIOKA, Rocher Jeunesse, 2009.

« Japon, XVI^e siècle. En plein hiver, Zenta et Matsuzo - deux samourais errants - arrivent dans un village de montagne pour rendre visite à un vieux maître de thé, qui fut jadis le mentor de Zenta. Dans la nuit, ils sont soudain attaqués par une étrange créature à laquelle ils échappent de justesse. Ils apprennent aussi qu'un mystérieux meurtrier terrorise les villageois depuis des mois et qu'une bande de brigands profite de leur vulnérabilité pour les rançonner. Le tueur, qui a déjà assassiné quatre jeunes filles dans des circonstances inexplicables, est surnommé le Chat vampire à cause de ses cris et de ses griffes acérées, et certains voient en lui une créature surnaturelle. D'où lui viennent ses pouvoirs hors du commun ? S'agit-il vraiment d'un esprit maléfique ? Les deux rôlins vont devoir résoudre ce mystère pour empêcher d'autres tragédies... »



Fleurs de dragon

Jérôme NOIREZ, Collection *Courants noirs*, Gulf Stream, 2008.

Au Japon, en 1489, l'officier de justice Ryôsaku se voit confier par le shôgun la mission de poursuivre de mystérieux criminels qui traversent une partie du pays en laissant derrière eux des cadavres de samourais. Il est aidé de jeunes samourais hantés par un passé douloureux : Kaoru, Keiji et Sôzô, dans un univers peuplé de moines aveugles, de ninjas et de monstres. Prix *les Mordus du polar* 2009.



Le Shogun de l'ombre

Jérôme NOIREZ, Collection *Courants noirs*, Gulf Stream, 2009.

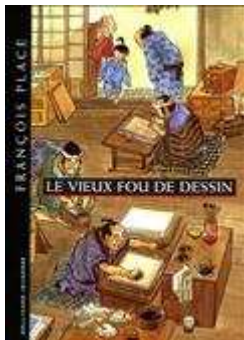
Kyoto, 1490. L'enquêteur Ryosakû, assisté de Kaoru, Keiji et Sozô, se lance aux trousses du plus terrifiant et mystérieux des criminels, le shogun de l'ombre. En pleine reconstruction après les guerres qui l'ont dévastée quinze ans auparavant, la cité impériale leur réserve des surprises et de terribles épreuves. Après *Fleurs de dragon*, une nouvelle enquête de Ryôsaku.



Le chemin des ombres

Jérôme NOIREZ, Collection *Royaumes perdus*, n°9, Mango Jeunesse, 2008.

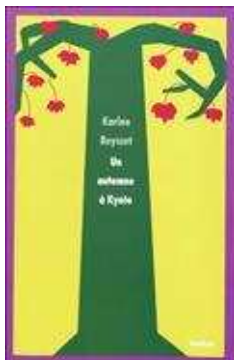
Au cœur du Japon des premiers âges, la jeune princesse Amaterasu dirige le clan Isanami frappé par la tragédie. Les parents de l'adolescente ont disparu et son frère Susanowo a été exilé dans la forêt. Depuis, il vit comme une bête rongée par la haine. Mais une double menace va les rapprocher. Leur mère, souveraine du royaume des morts, a lâché sur eux ses démons, et la toute puissante Himiko qui règne sur l'empire du Nord a rassemblé l'élite de ses soldats pour détruire le clan. L'intelligente princesse et le farouche guerrier devront unir leurs différences pour survivre sur le chemin des ombres.



Le vieux fou de dessin

François PLACE, Gallimard Jeunesse, 2001.

Dans le Japon du XIXe siècle, un petit vendeur des rues, Tojiro, rencontre un curieux vieil homme qui dessine toute la journée des lions-dragons, des ponts suspendus, des saules qui pleurent... C'est Hokusai, le plus grand artiste japonais, le maître des estampes, l'inventeur des mangas.



Un automne à Kyoto

Karine Reysset, Collection Medium, Ecole des Loisirs, 2010.

« Passer l'automne à Kyoto. Toute une saison, autant dire une éternité... Margaux en rêvait depuis toujours. Mais la veille de son départ pour le Japon, elle n'a plus envie. Entre-temps, elle a rencontré Mathias et ça change tout. Comment va-t-elle supporter ces trois longs mois de séparation, privée de Mathias, de ses caresses et ses baisers ? Pour ne rien arranger, elle vient d'apprendre que sa mère ne faisait plus partie du voyage et qu'elle-même allait jouer les jeunes filles au pair, coincée entre un père pas facile à vivre et une petite soeur énergique comme une pile électrique. Si elle savait ! Là-bas, Margaux va s'émerveiller devant ses premières feuilles d'érable rouges, les momiji, les fleurs de camélia et les temples illuminés. Elle va rencontrer Éric Dufay, jeune photographe au sourire carnassier et aux yeux pétillants qui a un don certain pour l'agacer. Là-bas, l'automne va passer plus vite que prévu... »



La traversée du temps

Yasutaka TSUTSUI, Collection Neuf, Ecole des Loisirs, 2007.

« La salle de sciences naturelles ressemblait à un débarras rempli de choses horribles. Et puis soudain, au milieu des ustensiles de cuisine, des squelettes, des collections d'insectes, et des animaux empaillés, Kasuko se sentit envahie par une odeur douce et nostalgique, comme de la lavande. Elle crut voir une ombre, un fantôme, ou un voleur, et s'évanouit. A partir de ce moment-là, plus rien ne fut normal. Kasuko avait l'impression d'avoir fait un saut dans le temps, de savoir à l'avance ce qui allait se passer. En outre, les catastrophes se succédaient sur son passage, tremblement de terre, incendie, camion fou... Kasuko décida de se confier à quelqu'un de sûr, le gentil Masaru, par exemple, ou le professeur de sciences naturelles. Des discussions qui lui réservent de bien étranges surprises... »

Documentaires



Collection ***Dessine les Mangas*** (Shônen, Personnages, Shôjo, Robots...)

Caroline et Van Thuy TA, Fleurus.

Voici une méthode simple et rapide pour réaliser des mangas en un clin d'oeil. Étape par étape, de la première esquisse à la touche de pinceau finale, apprenez à représenter quelques personnages caractéristiques des différents genres de cet art à part entière : science-fiction, policier, aventure, western... Choisissez l'aquarelle, le feutre ou la gouache : avec un peu de pratique, vous deviendrez très vite un véritable mangaka !

Cette collection propose 13 à 16 dessins à réaliser étape par étape d'après modèle, une présentation du matériel et des techniques de base pour dessiner et peindre les personnages au feutre, au crayon de couleur, à l'aquarelle ou à la gouache ainsi que des conseils pour créer ses propres héros, réaliser une bande dessinée.

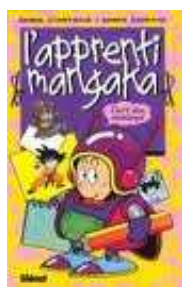


Dessine tes mangas : manga DVD art

Koneko SAI, Fleurus, 2009

« Que vous soyez simple amateur ou fan inconditionnel de Manga, que vous préfériez la BD ou le dessin animé, ce livre est fait pour vous ! Grâce à des explications simples et efficaces, découvrez pas à pas toutes les astuces des pros. »

Glissez le DVD dans votre lecteur et laissez-vous guider par le plus kawai des manga-profs. De l'esquisse de base à la colorisation sur ordinateur, suivez en temps réel la création de 9 personnages de styles variés et percez enfin le secret des Mangakas ! »



L'apprenti mangaka : l'art du manga

Akira TORIYAMA, Glénat, 1997

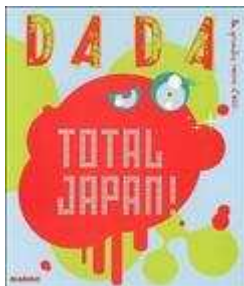
« L'auteur de *Dragon Ball* est certainement le mangaka le plus célèbre. Dans cet ouvrage de près de 200 pages, le maître lève un coin du voile sur les secrets de son art. Tout y est : le découpage, le cadrage, la personnification, les traits de vitesse, les phylactères, etc. Le seul aspect du talent d'Akira Toriyama qui reste sans explication est son humour incomparable. Chaque leçon est illustrée par un petit personnage drôle et impertinent qui se balade de pages en pages pour attirer l'attention du lecteur sur un point important. Véritable ouvrage de référence, L'Apprenti Mangaka s'adresse non seulement aux jeunes dessinateurs en herbe, mais aussi à tous ceux qui veulent découvrir les secrets de la création artistique. »



Kawaii le livre 100 % Japon

Carla CINO, Larousse, 2010.

La kawaii mania n'aura plus de secrets pour vous ! Le livre pour toutes les filles que le Japon fascine. Ce livre 100% Japon décrypte tout ce qui participe à cette tendance lourde en provenance du pays d'Hello Kitty et de Pikachu : Les recettes, la mode, la culture, l'Art de vivre ...



Total Japan !, DADA, n°124

Mango Jeunesse, 2006

« Le pays des mangas, des samourais, des jeunes femmes en kimono, des tremblements de terre et des grandes villes tentaculaires ? Peut-être... mais au Japon, certains artistes rompent avec ces clichés. Ils se déguisent en héros de dessin animé, inventent des robots géants et rêvent de villes de science-fiction bâties en carton... »

Un numéro consacré à l'art contemporain japonais !



Profession mangaka

réalisé par Benoît Peeters. - Production : ARTE France, Ina, 2004. - Vidéo numérisée, couleur, 27 min.

(Comix)

Pour un Occidental, les bandes dessinées japonaises apparaissent sommaires et synonymes de violence. Or, au Japon, elles sont lues par tous car il en existe une infinie variété, pour les enfants, pour les adultes ; pour les hommes, pour les femmes. Le réalisateur va à la rencontre de trois «mangakas» fort différents. Jamaru Furuya travaille sur un rythme accéléré, en équipe, et nous introduit dans le monde des «séries d'action» produites presque industriellement. A l'opposé, la démarche de Jiro Taniguchi est véritablement celle d'un auteur. Plutôt que d'illustrer un récit, Taniguchi le construit au fur et à mesure en dessinant. Enfin, la jeune dessinatrice Kiriko Nananan, «nouvelle génération», crée des mangas spécifiquement féminins.

Voir un extrait :

http://www.bpi.fr/fr/_modules/module_catalog/notice/view.html?titre=profession%20mangaka¬ice=0&page=1

À signaler :

L'exposition

« ***Le manga dans tous ses états*** »

proposée par la Bibliothèque
départementale de l'Essonne !