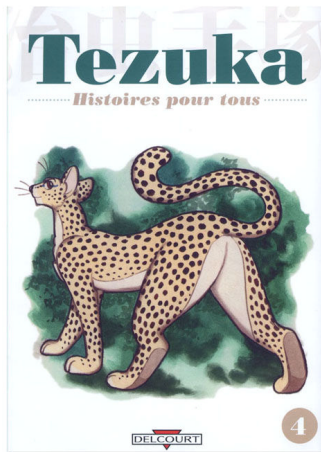


# BIBLIOGRAPHIE <sup>31</sup> TITRES

## Tezuka

TEZUKA Osamu - **Histoires pour tous** (série complète en 20 volumes, 16 volumes parus en France). – Akata (Fumetsu). Animalier / Conte / Fantastique. Attention, suivant les volumes, s'adresse aux enfants ou aux adolescents.

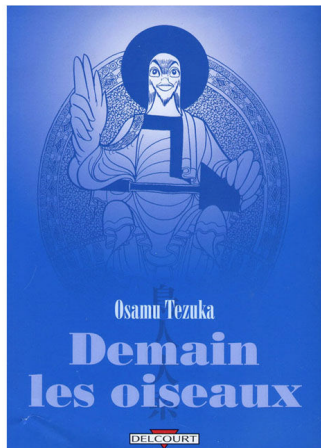


La série aux volumes indépendants propose des fables, des contes animaliers, des récits de SF... Composées pour la plupart dans les années 70 pour des magazines (à destination d'un jeune public), ces nouvelles aujourd'hui compilées ont été conçues par le maître comme autant de récréations légères au milieu de ses séries au long cours. Même si le dessin de Tezuka peut paraître daté, sa technique de mise en page reste indémodable et l'action toujours dynamique et bien enlevée

Le volume 1 regroupe six nouvelles, contes et souvenirs autobiographiques, centrées autour de la seconde guerre mondiale. Eclairant pour ceux qui veulent comprendre le parcours de Tezuka et son engagement pour la paix. Le volume 2 contient quatre récits inspirés de contes populaires. Riches en éléments issus du folklore japonais, mais emplies aussi des préoccupations chères à Tezuka (l'urbanisation du Japon), cette série est incontournable pour les amateurs de manga comme pour les amoureux du Japon au vu de toutes ses références culturelles et historiques. Le volume 3 met en scène des animaux pour mieux décrire les principes de vie en société et les comportements humains, pointant les méfaits de la discrimination, de la violence et de la bêtise, valorisant la fierté,

l'amitié et la volonté de vivre. Le quatrième volume présente trois récits de science-fiction ou d'anticipation Le volume 5 propose en une histoire complète une revisitation du mythe de Faust. Le volume 7 est consacré aux personnages surnaturels, yokaï et autres esprits qui vivent tout près de nous. Chassés de leurs forêts par l'urbanisation, ils prennent l'apparence d'humains et peuplent les tours des cités, bien décidés à se venger... De par leur simplicité narrative, les *Histoires pour tous* s'adressent prioritairement aux plus jeunes, même si on le voit, les thèmes sont abordés avec un niveau de réflexion et une maestria graphique qui séduira des lecteurs plus âgés. Pour les lecteurs les plus jeunes, préférer le volume 3.

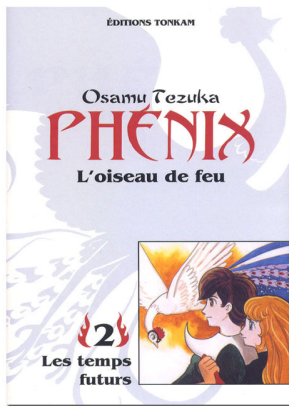
TEZUKA Osamu. - **Demain les oiseaux**. – Akata (Fumetsu). SF. A partir de 13 ans



Dans un monde futur, les oiseaux devenus intelligents (grâce à une intervention extra-terrestre) ne supportent plus d'être opprimés et lancent une guerre terrible contre les hommes dont ils sortiront victorieux, dominant le monde et reléguant les humains au statut d'esclaves. Le récit progresse sous forme de nouvelles, plus ou moins indépendantes, parfois cruelles (les oiseaux sont anthropophages). Après la chute de la civilisation humaine, nous assisterons aux déboires de la civilisation volatile, menacée elle aussi par les inégalités et la pauvreté, la lutte de castes pour le pouvoir... à laquelle assistent désormais les hommes impuissants. Entre Du Maurier (*Les oiseaux*) et *La planète des singes*, les références sont nombreuses (*Johnathan Livingstone le Goéland* de Richard Bach et même *Roméo et Juliette*) et les problématiques multiples et intéressantes. Très proche aussi du *Demain les chiens* de Clifford D. Simak (le clin d'œil du titre *Demain les oiseaux* est ici le fait du traducteur), Tezuka pousse encore plus loin la description de la décadence de la civilisation animale, calquée sur celle de l'homme. Abordant tous les aspects de cette nouvelle civilisation (religion, économie, rapports sociaux),

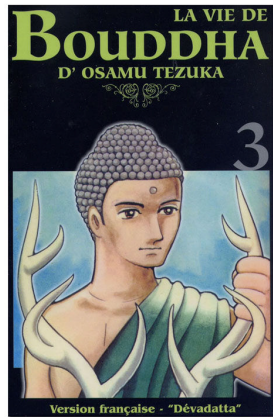
Tezuka montre l'incapacité des nouveaux maîtres du monde à vivre en harmonie et en paix, une guerre survenant entre les oiseaux végétariens, les insectivores, les carnassiers... A travers ce récit d'anticipation, qui revisite les époques et les mythologies humaines, Tezuka dénonce bien sûr les travers de la société humaine et ruine la notion d'utopie sociale. On y retrouve ici les thèmes qui lui sont chers : l'horreur de la guerre, le souci de l'écologie, la dénonciation des manœuvres politiques et de la société du profit. Malgré un style qui peut paraître désuet, l'expressivité et le découpage inventif sont toujours présents. Le livre est accessible, ne manque pas d'humour (la chute finale de l'album est assez réussie !) et séduira les amateurs de science-fiction. Pré publié de 71 à 75, *Demain les oiseaux* s'inscrit dans le courant des mangas de contestation liée aux bouleversements socioculturels que connut le Japon à la fin des années 60. Il a pour autant une dimension universelle dans sa dénonciation et dans la réflexion qu'il engage sur les travers et les ambitions humaines.

TEZUKA Osamu - **Phénix** (série complète en 11 volumes). – Tonkam (Tsuki). Fantastique. A partir de 11 ans



**Tonkam a entrepris en 2007** la réédition d'une des grandes séries cultes de Tezuka (déjà parue en 2000), dans le sens de lecture occidental. S'inspirant de la légende du phénix, oiseau mythologique dont le sang est censé conférer l'immortalité, la série raconte cette quête de la jeunesse éternelle par plusieurs héros issus de civilisations différentes, depuis l'antiquité japonaise jusqu'à un futur lointain. Tezuka y déploie son immense talent de conteur et de dessinateur, déclinant toute un éventail de techniques narratives et graphiques. Débutée en 1967, cette impressionnante saga (comprenant 11 volumes dans l'édition française), interrompue par la mort de l'auteur restera inachevée. Mais elle est une de ses créations les plus ambitieuses et abouties où il a tenté de proposer à ses lecteurs une véritable réflexion métaphysique et une conception de la vie. Loin de tout manichéisme, entre humour et tragédie, l'œuvre de Tezuka engage à réfléchir sur bien des sujets tels que l'amitié, les guerres de pouvoir, la folie, la quête du bonheur, l'intelligence artificielle, le clonage...

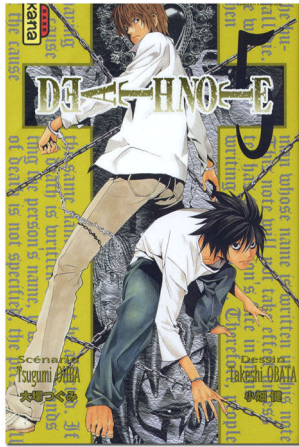
TEZUKA Osamu. – **Bouddha** (série complète en 8 volumes). – Tonkam (Découverte). Histoire/Philosophie. A partir de 13 ans



Un bonze averti de la naissance proche d'un être exceptionnel part à sa recherche sur les chemins de l'Inde. Il rencontrera deux personnages qu'il prendra tour à tour pour l'Elu : Chaprah, jeune esclave qui cherche à s'extraire de sa caste et Tatta, enfant doté de sagesse et de pouvoirs surnaturels... Cette biographie de Bouddha, à la forme très libre et au caractère ambitieux est merveilleusement servie par l'inventivité, la verve et l'humour de Tezuka, un des grands maîtres du manga. Dans ce récit, réalité et fiction, observations sociologiques (système des castes) et surnaturel mythologique se mêlent harmonieusement. Tezuka jongle avec l'action, l'humour et l'émotion. Son message humaniste révèle un homme soucieux de célébrer la vie et d'en respecter toutes les formes (animale, végétale...). Le style souple au trait précis et réaliste pour les décors naturels, caricatural ou grotesque dans les scènes d'action se prête au changement de ton (humoristique ou philosophique) du récit. La narration est fluide et énergique et l'ampleur du récit n'est en rien un frein à sa lecture.

## Le manga en France

OHBA Tsugumi et OBATA Takeshi. - **Death Note** (série complète en 12 volumes). – Kana (Dark Kana). Fantastique / Policier. A partir de 13 ans.



**Light Yagami, un brillant lycéen de 17 ans**, découvre « le livre des morts » qu'a habilement mis sur son chemin un dieu de la mort facétieux. Light va découvrir peu à peu les terribles pouvoirs de ce cahier dont le premier énoncé est : « ceux dont le nom est inscrit dans ce cahier meurent ». Décidé à éliminer tous les criminels de la terre, Light s'investit dans sa mission de purification et d'édification d'une société nouvelle. Pour cela, il lui suffit de consigner les noms et circonstances de la mort de sa victime dans le Death Note. Communiquant par Internet et utilisant les medias, Light qui s'est rebaptisé Kira (= killer) multiplie les décès de criminels emprisonnés, mais aussi de tous ceux qui vont se mettre en travers de son projet. Utilisant également la position et les informations de son père commissaire, Light se moque joyeusement de la police et agit en toute impunité. C'est alors qu'un mystérieux détective, habitué aux affaires les plus complexes et mandaté par Interpol, lance un défi à Kira... Ce récit policier et fantastique s'avère d'une grande maîtrise scénaristique. L'affrontement psychologique et intellectuel des deux personnages principaux se révèle passionnant. Leur cohabitation obligée –car Light va être recruté par l'équipe du fameux détective- permet de développer un suspense excitant. Malgré la complexité des raisonnements et la densité des dialogues, la mise en scène assurée par Obata (le dessinateur d'*Hikaru no go*) se révèle fluide et riche en cadrages variés. La touche fantastique et humoristique est assurée par le personnage de Riûk, le dieu de la mort, une espèce de géant punk, dégingandé et bavard, qui accompagne Light partout sans que nul ne puisse l'apercevoir. Ayant confié son Death Note à Light pour tromper son ennui de dieu, il s'avère ravi de la situation et ne cesse de jubiler face au machiavélisme du petit humain. L'évolution de ce jeune garçon qui, de lycéen modèle devient le plus grand criminel du monde, obnubilé par sa mission insensée n'est pas forcément très crédible. Mais elle permet de poser évidemment bien des questions sur le pouvoir et la légitimité de la violence : qui peut décider de ceux qui doivent mourir ? Prépubliée depuis 2005 dans le Weekly Jump (qui s'adresse aux collégiens), la série déjà culte au Japon est adaptée en épisodes animés et en film. Enfin, pour rajouter au mystère, on ne sait rien du scénariste qui s'abrite derrière le pseudonyme d'Ohba, les éditeurs maintenant adroitement le secret...

MATSUMOTO Taiyo. - **Amer béton**. – Delcourt. Fantastique. A partir de 16 ans.

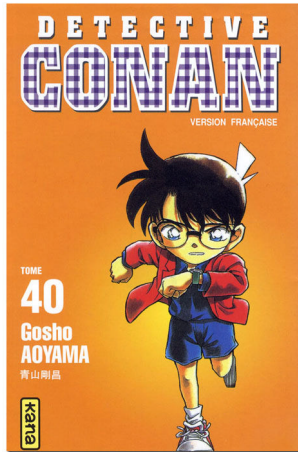


**On les appelle les Chats**. Furtifs, insaisissables, indépendants, Noiro et Blanko, orphelins et gamins des rues vivent d'expédients et sèment volontiers la terreur autour d'eux. Si une grande tendresse et une solidarité sans faille les unit, leurs rapports avec le reste du monde sont plus compliqués. A l'extrême violence de la rue, ils répondent par une violence extrême, sans états d'âme. Terrain de jeu et géographie mentale, la ville est à eux et en eux. Ils sont la ville. Pourtant, entre police, bandes locales et les Chats, une sorte de modus vivendi, d'« utopie acceptable ». Tous font partie de la ville. Tous sont la ville. Eux et la ville forment un tout irréductible, organique. Mais cet équilibre est fragile. Il peut être rompu. Et il ne peut l'être que par un *corps étranger*, en l'occurrence un clan venu d'ailleurs. Alors, la ville qui se bat si volontiers contre elle-même, comme pour se maintenir en bonne santé, va toute entière lutter contre ce qui la menace dans son essence même. Noiro, inquiet et responsable, Blanko, simple d'esprit sage et poète, Le Rat, yakusa philosophe et taciturne, Papillon, Tigre et Dragon, les tueurs géants, Fujimura, le flic, qui compte les points, mais veille au grain, son assistant frigidé, Amer béton est une dense galerie de personnages évoluant dans un décor réaliste que tel cadrage impossible fait basculer, littéralement, dans un onirisme dérangeant ou tel détail insidieusement détonant, vers un plan de réalité différent. Poétique et nerveux, au ras du sol et au dessus des toits, cohérent et sur le fil, familier et décalé, l'univers de cet objet artistique compact, s'il évoque celui d'un Pratt en apesanteur illustrant un Vautrin inspiré, est, à vrai dire unique. Matsumoto, en alliant ambition esthétique, vision littéraire et universalité produit ici en une seule œuvre, un roman graphique, une fable urbaine et un manga populaire. Une réussite absolue.



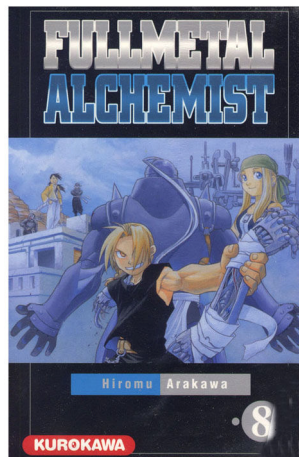
## Shônen

AOYAMA Goshô. - **Détective Conan** (série en cours au Japon, 60 volumes parus en France). - Kana. Policier / Humour. A partir de 9 ans.



Le jeune **Shinichi** est un détective surprenant, reconnu pour ses grandes qualités : sens de l'observation, perspicacité, déduction logique. Elevé par un père écrivain et entouré de livres, il a pour modèle le grand Sherlock Holmes. Au cours de ses premières aventures, des bandits lui font boire un poison rapetissant, lui donnant l'apparence d'un enfant de 6 ans. Shinichi se rebaptise alors Conan, et va tenter de retrouver les malfaiteurs. Placé sous la protection de Ran (fille d'un détective nullissime), dont il est secrètement amoureux, Conan qui trouve toujours avant la police la clé de l'énigme, se démène pour mettre sur la bonne piste le malheureux enquêteur. Et c'est loin d'être facile ! Sous le signe de l'humour et de l'hommage parodique, cette série qui évolue dans le Japon contemporain tout en se référant explicitement à Doyle dans le déroulement des intrigues policières, présente des personnages attachants et des situations rocambolesques et amusantes. Aoyama, avec un dessin expressif qui exagère avec humour les cadrages, a su créer une série policière à la fois originale et référencée au genre qui séduira de jeunes et moins jeunes lecteurs.

ARAKAWA Hiromu. - **Fullmetal Alchemist** (série en cours au Japon, 22 volumes parus en France). Kurokawa. Fantastique / Esotérisme. A partir de 12 ans.



L'un n'est plus qu'une armure vide où est nichée son âme, l'autre porte un bras et une jambe artificiels. Les deux frères Elric, jeunes alchimistes aux pouvoirs étendus ont perdu néanmoins une partie d'eux mêmes, pour avoir bravé l'interdit alchimique en tentant de ressusciter leur mère. Ils partent à la recherche de la pierre philosophale, espérant retrouver leur corps humains... Série très populaire au Japon ainsi qu'en France, relayée par la série télévisée et le film live, ce shônen manga mêle habilement le tragique et le comique à travers ce récit de quête initiatique. La magie, la guerre, la métamorphose, l'identité, l'intégrité physique en sont les principales thématiques. Les références mythologiques, ésotériques et historiques sont nombreuses (en particulier à Hitler et à l'Allemagne de l'entre deux guerres, au mysticisme nazi). Oeuvre d'une mangaka au graphisme sobre et à la mise en page dynamique, cette série pleine d'action et de réflexion présente une certaine originalité et une richesse thématique dans l'univers stéréotypé du shônen manga.

HASHIGUCHI Takashi. - **Yakitate !! Japan** (série complète en 26 volumes). - Akata. Société / Humour. A partir de 10 ans.



**Kazuma** s'est découvert tout petit une passion : le pain. Au contact d'un boulanger, il développe sa passion et son obsession : créer un pain original et typiquement japonais (le Ja-pan) qui pourrait rivaliser avec le riz sur la table de ses compatriotes. Il faut dire que Kazuma a un don rare : ses mains sont si chaudes qu'elles favorisent la fermentation du pain. Après des années d'essais et d'entraînement, Kazuma décrochera une place dans la plus grande boulangerie japonaise, organisatrice d'un concours de recrutement très difficile. Il y fera son apprentissage, participant à des tournois internationaux aux épreuves plus fantaisistes les unes que les autres. Ce shônen utilise avec succès tous les « ingrédients » du genre : un personnage anti-héros (naïf et inculte) mais possédant néanmoins un don quasi magique, une intrigue basée sur une phase d'apprentissage rude qui débouche sur une compétition avec les autres, des personnages stéréotypés mais drôles (de l'apprenti boulanger-samouraï au cheval testeur de pain), un sens du gag, des jeux de mots et des situations comiques avec une utilisation pléthorique des codes graphiques propres

au genre (détails foisonnants, disproportion entre les réactions des personnages et la réalité des scènes...), le tout servi avec une pointe d'orgueil et d'amour pour le Japon... Tout en conservant l'esprit de combat des arts martiaux et de l'effort, elle fait l'apologie de l'artisanat et de l'apprentissage. Mais la recette séduit et l'information didactique sur la fabrication des produits de boulangerie parvient à nous intéresser à travers la passion de Kazuma. Les recettes originales proposées par ailleurs dans ce manga ont été créées par un maître boulanger de Kyoto, conseiller technique de la série; préface et postface du manga sont rédigées par un grand artisan boulanger français. La série à l'humour revigorant, loin de s'essouffler se dynamise grâce à des incursions dans le récit d'aventure et dans le fantastique.

HOTTA Yumi et OBATA Takeshi. - **Hikaru no go** (série complète en 23 volumes). - Tonkam. Fantastique / Société / Jeu. A partir de 10 ans.

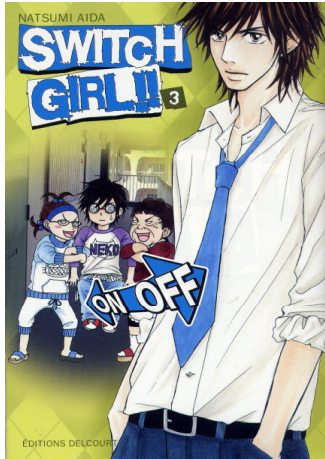


**Hikaru, un jeune garçon de 11 ans** libère par hasard le fantôme de Saï, un des joueurs de go les plus fameux des siècles passés, retenu prisonnier dans un plateau de jeu (goban) de son grand-père. Après mille ans d'emprisonnement, celui-ci n'a qu'une obsession : jouer de nouveau au go et découvrir le fameux « coup divin ». Plutôt réticent au départ, Hikaru se pique peu à peu à cet apprentissage sous la férule de ce maître particulier... Cette série qui va nous conduire dans l'univers des clubs de go, de ses tournois, écoles, championnats, de sa hiérarchie et de ses codes, présente bien des aspects du *shōnen manga* : un jeune garçon inexpérimenté dans un domaine doit y faire ses preuves malgré la taille des adversaires et la diversité des embûches rencontrées. La comparaison du jeu de go avec les arts martiaux, tant prisé par le *shōnen* est d'ailleurs évidente : la partie est un combat où s'affrontent dans un face à face les deux adversaires, les joueurs parlent de vie ou mort pour les groupes de pierre... Même si les valeurs de la compétition, de l'honneur et de l'entraînement sont toujours exagérément valorisées, l'enthousiasme du personnage d'Hikaru, pris de passion pour le jeu et le défi reste très attachant. Tout en utilisant également les codes formels du *shōnen* (traits de mouvement, gestes décomposés...), le dessinateur a su utiliser habilement changements

d'angles et de cadrages, contrastes violents entre ombre et lumière pour présenter et dramatiser les parties de jeu. Tout en décrivant de façon réaliste cet univers du jeu de go, supervisé d'ailleurs par une joueuse professionnelle, l'auteur -une femme découverte par le concours qu'organise le magazine japonais Jump- a su glisser humour et légèreté dans la série. Car Hikaru, spontané et naturel, débarque dans ce monde codé avec la fraîcheur de son enfance et l'innocence du néophyte, dérangeant par ses qualités étranges ce petit monde hiérarchisé. C'est aussi la touche onirique rajoutée par la présence de ce fantôme, maître-entraîneur et alter ego d'Hikaru, revenu d'un Japon médiéval révolu qui fait tout le piment de ce récit original. Hikaru entretient une relation particulière avec cet être qu'il est le seul à voir et avec lequel il développera une complicité croissante... A partir d'un jeu traditionnel et tout en intégrant quelques éléments typiques du *shōnen manga*, les auteurs ont réussi le pari de captiver le public adolescent actuel, déclenchant un véritable phénomène de société. Les clubs de go tant au Japon qu'en France bénéficient de cet engouement dû à la série, augmentant considérablement le nombre de leurs jeunes joueurs. Mais l'intérêt de ce manga est aussi d'avoir su axer le scénario sur les relations humaines et la psychologie des personnages principaux (malgré un nombre records de personnages : 200 au total !) qui évoluent et vieillissent au fur et à mesure des volumes. Centré sur le rapport conflictuel que nourrissent Hikaru et Akira, le récit met en scène ces deux enfants qui poussés par leurs mentors respectifs (le père pour Akira et Saï pour Hikaru, à la fois ami imaginaire, guide et double) vont devenir adultes en pratiquant un jeu qu'au départ ils n'ont pas choisi. La série a été récompensée en 2003 par le prix Tezuka. Sont parues en France 3 coffrets de 5 DVD comprenant chacun 5 épisodes en VO de la série télévisée qui a contribué au grand succès de ce manga au Japon.

## Shôjo manga

AIDA Natsumi. – **Switch Girl** (série en cours, 6 volumes parus) – Akata (Sakura). Société /Humour / Ecole. A partir de 14 ans.



Nika est une lycéenne modèle, sérieuse, toujours bien apprêtée, polie... Du moins en apparence. Car derrière ce mode On, celui de la bienséance et du bien paraître, si cher aux japonais, se cache une autre Nika, en mode Off, débraillée, paresseuse, radine, goinfre... Totalement épanouie dans sa famille extravagante, championne toute catégorie de la course aux promotions et des repas animés, Nika cache soigneusement à l'école sa véritable nature et est prête à tout pour protéger son secret afin de rester populaire et appréciée. Or, Arata, un nouvel élève, découvre rapidement le pot aux roses. Il ne reste plus qu'à passer un pacte avec ce garçon qui lui aussi, a des choses à cacher... Très drôle et totalement irrévérencieux, Switch Girl révèle une auteur qui pulvérise les canons de la féminité et qui joue avec les codes du shôjo manga avec une liberté de ton rare. Les notes qu'elle dissémine en marge du récit montrent combien elle est proche de son héroïne inconvenante et rajoute à la fantaisie et la franchise du récit. Avec ce personnage qui fonctionne sur deux modes opposés, apparaît le thème de la différence entre l'image que l'on veut donner de soi et ce que l'on est réellement, thème cher au manga (*Elle et Lui*, *Taro Yamada*) qui est souvent traité sur un mode humoristique et paroxystique. Il révèle probablement une volonté de changement de la femme japonaise, qui cherche à s'affranchir du lourd carcan des pressions sociales et à briser le mythe de la femme irréprochable. C'est aussi cela qu'on peut déceler en filigrane à travers ce récit déjanté et décomplexé qui a explosé les scores de ventes au Japon (1 million d'exemplaires vendus en un an) et qui a été adapté en vomic (Vox Comic), feuilleton radiophonique.

CLAMP. – **XXX Holic** (série en cours, 14 volumes parus). – Pika. Fantastique. A partir de 13 ans.



Le jeune Watanuki qui a la capacité de voir les esprits, aimerait se débarrasser de ce pouvoir bien encombrant. C'est ce que va lui proposer la mystérieuse medium Yûko, spécialisée dans le commerce de l'occulte. Mais tout a un prix. Watanuki va devoir travailler pour elle, jusqu'à ce que la belle et difficile sorcière juge la valeur du travail à la hauteur de son vœu. Voilà notre lycéen devenu homme à tout faire, enchaînant ménage, cuisine, et aide médiumnique, au service de l'exigeante Yûko et de ces deux facétieuses petites créatures domestiques Moro et Maru ! Les histoires rocambolesques et surnaturelles se succèdent, car nombreuses sont les personnes envoutées ou rongées par leurs névroses à avoir besoin des services de Yûko qui adapte à chacun ses tarifs extravagants... Beaucoup d'humour, surtout dans les relations de ce duo atypique, mais aussi bien sûr de fantastique, de paranormal, d'ésotérisme thèmes chers à ce collectif composé de quatre auteurs féminins. Ohkawa, Mokona, Nekoi, Igarashi qui travaillent ensemble depuis 18 ans ont développé une expérience originale de partage des tâches dans la composition de leurs mangas qui a donné naissance à des séries de très grands succès (*Card Captor Sakura*, *Chobits*, *Tokyo Babylon*). Les références et clins d'oeil aux autres séries de Clamp, en particulier *Tsubasa Reservoir Chronicle* dont la publication est parallèle à celle-ci, sont nombreux pour le plus grand plaisir de lecture des fans. Les Clamp sont adeptes en effet du cross over, judicieuse et ambitieuse astuce artistique (et aussi un peu commerciale), qui consiste à tisser des liens entre leurs séries. Elles s'amuse ainsi à faire rencontrer leurs divers personnages en dehors de leurs séries d'origine; les intrigues se poursuivent en parallèle dans des mondes différents, les scènes étant à chaque fois interprétables sous plusieurs angles de vues. Le graphisme épuré de cette série est très abouti, jouant sur de forts contrastes entre aplats noirs et blancs immaculés. Le trait stylisé et très maîtrisé, à l'aise dans les scènes humoristiques, atteint sa véritable esthétique dans les scènes étranges ou inquiétantes. Signalons le soin des auteurs apporté à l'édition de cette série : les couvertures sont de toute beauté et les bordures des pages sont colorées, apportant une touche d'originalité. Un long métrage d'animation et une série animée de 24 épisodes ont déjà été tirés de cette série très prometteuse.



MORINAGA Ai. - **Le fabuleux destin de Taro Yamada** (série complète en 14 volumes). – Tonkam (Shojo). Humour /Société. A partir de 13 ans.



Taro a paraît-il tout pour réussir : beau, intelligent, sérieux... ; « il n’y avait qu’une ombre à ce tableau parfait ... il était pauvre ! » Affublée de six frères et sœurs toujours affamés, d’une mère immature et dépensière, d’un père souvent absent, le jeune Taro n’a de cesse que de nourrir sa famille tout en cachant sa situation aux autres élèves. On suivra sa vie quotidienne de lycéen, pimentée de situations rocambolesques et de quiproquos farfelus, toujours motivée par la quête d’argent et de nourriture et la chasse au gaspillage... Drôle, enlevé, ce récit très référencé au shôjo manga et à ses innombrables aventures lycéennes s’en démarque par la personnalité décalée de ses personnages, son ton parodique et l’absurdité des situations. Taro ne voit rien des avances de la gent féminine, trop obnubilé qu’il est par l’échéance de la cantine de ses frères et sœurs et la course aux promotions de tous les supermarchés du quartier, entre deux petits boulots. Quant à ses camarades, ils sont persuadés qu’il est un riche excentrique... Tournant en en ridicule les attitudes stéréotypées des deux sexes et utilisant tous les codes graphiques du shôjo manga en s’en moquant gentiment, ce récit, au ton décalé et parodique, est d’une lecture très plaisante. Sous le couvert de la comédie et de l’exubérance, l’auteur dénonce discrètement les travers d’une société japonaise rigide et attachée aux apparences, qui aurait tendance à considérer la pauvreté comme une maladie honteuse.

YAZAWA Ai. - **Nana** (série en cours au Japon, 21 volumes parus en France). – Akata (Sakura). A partir de 15/16 ans.



Dans le Japon contemporain, deux jeunes filles d’environ 20 ans portant le même prénom vont se rencontrer dans le train qui les emmène à Tokyo et vont partager le même appartement 707 (7 se dit nana en japonais). Le récit va se construire autour de leurs personnalités et de leurs cultures opposées : Nana Komatsu, candide et nigaude, rêve de grand amour, Nana Osaki, indépendante et rebelle, monte à la capitale pour fonder un groupe de rock. Leurs univers musicaux et vestimentaires, l’un référencé à la culture punk rock pour Nana Osaki et l’autre pop kitsch pour Nana Komatsu qui paraissent incompatibles au début, vont finir par s’influencer mutuellement tout comme leurs caractères. Le thème de l’amour et en particulier de la dépendance affective est central dans le récit. A travers les différentes histoires de cœur des personnages, les mécanismes complexes de l’attachement, de la possessivité, de la jalousie, de la peur de la solitude se dévoilent. Le récit est ancré dans un univers réaliste qui met en scène le Tokyo « branché » et le milieu des musiciens rock. Très marquée par les spécificités du shôjo, la série qui est devenue culte au Japon comme en France réussit néanmoins à dépasser certaines limites et clichés du genre : les personnalités sont riches, les itinéraires des différents personnages multiples; la longueur de la série permettant de développer cette complexité. Avec l’adaptation en série télévisée, les deux films longs métrages (sortis en 2005 et 2006) ont connu un succès immense au Japon.



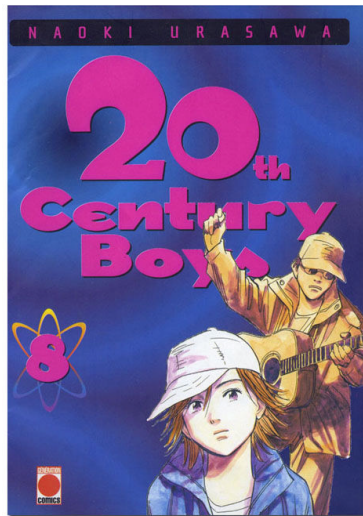
## Seinen

SATO Shuho. - **Say Hello to Black Jack** (série en cours au Japon, 13 volumes parus en France). – Glénat Seinen). Société /Médecine. A partir de 15/16 ans.



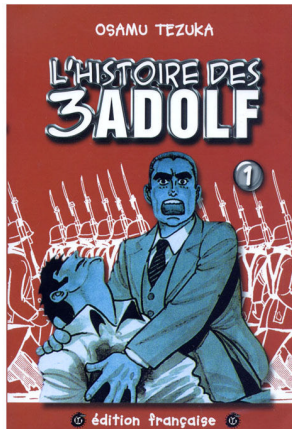
Le jeune Saïto, 25 ans, tout juste diplômé, encore naïf et inexpérimenté est en stage à l'hôpital universitaire pour terminer sa formation de médecin. Ne percevant que 280 euros mensuels pour des journées de 16 heures, Saïto enchaîne les gardes mieux rémunérées aux urgences d'un autre hôpital. Là, on n'accepte que les accidentés de la route car ce système permet de gonfler la facturation des soins... Ce récit explore via le parcours de ce jeune médecin et de ses conditions difficiles d'exercice l'univers impitoyable du système de santé japonais et l'attitude mercantile et carriériste des chirurgiens haut placés. Supervisé et contrôlé par des médecins qui valident le background scientifique de l'histoire, ce récit réaliste et dénonciateur –dont le titre fait référence au célèbre personnage de médecin hors norme d'une série de Tezuka- a provoqué un véritable phénomène de société au Japon. Vendu à plusieurs millions d'exemplaires, le manga a exercé une telle influence sur l'opinion publique qu'elle obligea le ministre à améliorer le statut des médecins urgentistes.

URASAWA Naoki. - **XXth Century Boys** (série complète en 22 volumes) – Panini Manga. Thriller /Politique –fiction. A partir de 15/16 ans.



Kenji, simple responsable d'une épicerie de quartier, vit paisiblement avec sa mère. Il s'occupe aussi du bébé de sa sœur qui a disparu mystérieusement. Mais le meurtre d'un de ses amis d'enfance où le seul indice est un énigmatique symbole inventé dans leur enfance le pousse à enquêter. Ses recherches vont l'amener à plonger dans son passé, à se remémorer les jeux imaginés autrefois avec sa bande de copains, en particulier celui où ils devenaient les maîtres du monde. Car le scénario catastrophe qu'ils s'étaient amusés à inventer semble aujourd'hui se réaliser. En parallèle, une organisation clandestine dirigée par un gourou invisible surnommé Ami exerce de plus en plus d'importance dans le pays et utilise comme symbole le fameux signe de ralliement de la bande de Kenji. Celui-ci tente de reformer la bande des anciens amis, 18 ans plus tard, pour lutter contre celui qui ne peut être que l'un de leurs anciens proches... Urasawa prend le parti de distiller les indices au compte goutte en revenant dans le passé des protagonistes, dispersant les pièces d'un puzzle que le lecteur peu à peu va pouvoir reconstituer. Le suspense de l'intrigue est basé sur des allers-retours permanents dans le temps : on voyage de 1967, l'époque où évoluent les principaux personnages alors enfants à 1997-2000, l'époque où Kenji s'inquiète des proportions que prend la secte d'Ami à 2014, époque où Ami a pris le pouvoir... Avant de savoir ce qui s'est passé réellement la veille du jour de l'an 2001, le lecteur est projeté dans le futur, évaluant les effets de cette prise de pouvoir sans savoir véritablement les causes et la façon dont les événements se sont déroulés. Urasawa joue avec le temps et avec le lecteur, lui dévoilant par petites touches brèves des scènes stimulant son imagination, entretenant mystère et suspens. Ce thriller captivant au dessin réaliste et clair est aussi une réflexion sur le rêve, les espoirs de jeunesse et leur devenir, associé à une vision critique et noire de la société où la justice ne semble plus avoir de place et où Ami pourrait bien incarner le pouvoir des multinationales... Prix de la série à Angoulême en 2004.

TEZUKA Osamu. - **L'histoire des 3 Adolf** (série complète en 4 volumes). - Tonkam. Histoire /Policier. A partir de 14 ans.



**Munich, 1936.** Un journaliste sportif japonais couvrant les Jeux Olympiques, découvre son frère assassiné. Il mène l'enquête mais il est dupé par une espionne (qui se fait passer pour la fiancée de son frère) puis torturé par la milice nazie. Il réalisera que son frère détenait d'importants papiers concernant le Führer. Ce sont autour de ces papiers compromettants qui prouveraient l'ascendance juive d'Hitler que vont se nouer les destins d'Adolf, fils d'un boulanger juif et du jeune Adolf Kaufmann dont le père est un membre éminent du parti nazi. Dans ce récit complexe où se mêlent avec fluidité et rythme intrigue policière, Histoire et récit d'amitiés enfantines se révèle encore une fois le talent incroyable de Tezuka, grand raconteur d'histoires conciliant avec art, action et humour, drame et émotion... Oeuvre phare de Tezuka, cette série a reçu de nombreux prix internationaux. Elle peut admirablement se prêter à un travail pédagogique avec les jeunes.

FUKUMOTO Nobuyuki et KAWAGUCHI Kaiji. - **Seizon life** (série complète en 3 volumes). – Panini Manga. Policier. A partir de 15/16 ans.



plus réfractaires au genre. On lira avec le même intérêt, dans un genre différent, la politique fiction, *Zipang* et *Spirit of the sun*.

**Condamné par un cancer** à n'avoir plus que six mois à vivre, Takeda, la quarantaine, veuf, est sur le point de se suicider. La police le contacte : on vient de retrouver le corps de sa fille disparue 14 ans auparavant. Mais il n'y aura pas d'enquête : le meurtre est trop ancien (au Japon, la prescription est fixée à 15 ans). Dans 6 mois, le meurtrier n'aura donc plus rien à craindre. Takeda, avec l'énergie du désespoir, décide de consacrer le peu de temps qu'il lui reste à vivre à retrouver le meurtrier de sa fille. S'accrochant à chaque indice, interrogeant les derniers témoins, découvrant l'histoire des derniers jours de la vie de sa fille qu'il connaissait finalement si peu, il parvient peu à peu à remonter une piste sérieuse. Cette enquête insensée va aussi l'amener à s'interroger sur lui-même en réalisant combien il fut un père et un époux absent. La dégradation physique du héros malade, ses sentiments, ses regrets, donnent une intensité particulière à ce récit policier, au suspense savamment entretenu. Le dessin de Kawaguchi, soigné et réaliste, épuré de tous les artifices traditionnels du manga, séduira les publics les

SAKUIISHI Harold. – **Beck** (série terminée au Japon en 34 volumes, 33 volumes parus en France). – Akata. Musique /Société. A partir de 15 ans.



guitaristes se font saigner les doigts sur les cordes et tous ont le trac avant de monter sur scène. De petites salles de concerts pour groupes débutants en répétitions, de festivals en studios d'enregistrement, le récit dévoile de manière

**Yukio, collégien timide et maladroit** de 14 ans, admire en secret la jolie Izumi, une amie d'enfance, passionnée de rock anglo-saxon et évoluant dans un milieu branché. Pour avoir sauvé Beck, un étrange chien rapiécé à l'humeur capricieuse, Yukio se lit d'amitié avec son maître Riūsuke, un mystérieux adolescent de 16 ans qui a vécu son enfance aux Etats-Unis et qui aurait été guitariste d'un groupe célèbre. Si Izumi partage la même passion que Riūsuke pour le rock, le malheureux Yukio est étranger à cet univers et ne connaît que quelques tubes acidulés à la mode. Ces nouvelles amitiés vont permettre à Yukio de découvrir un monde attirant qui va s'avérer être une véritable révélation pour lui. Avec un humour particulier, parfois débridé ou cru, l'auteur développe le parcours initiatique de Yukio, sa formation musicale (guitare et chant) comme ses premiers émois amoureux et évoque la passion et le rapport des personnages à la musique rock. Le récit s'articulera ainsi autour des tribulations de leur groupe de rock, appelé Beck. Loin de présenter un monde fantasmé ou idéalisé de la scène rock, l'auteur colle à la réalité : les héros parlent de groupes existants, galèrent pour s'acheter leurs instruments, les

réaliste le parcours d'un jeune groupe de musiciens et le milieu du rock japonais. L'auteur, en bon fan de rock a glissé de très nombreuses références à des chanteurs ou musiciens célèbres, en particulier du rock anglo-saxon. Toute la série fourmille d'icônes et de marques détournées, de clins d'œil incorporés dans un arrière plan, un décor ou un vêtement, sans parler du détournement de nombreuses pochettes d'albums de grandes stars du rock. « Le premier manga rock à lire et à écouter à fond ». Cette accroche de l'éditeur français souligne ce tour de force qu'est de réaliser un manga dont le thème central est la musique: comment retranscrire et faire passer des sensations musicales au travers d'une narration en images ? Au fil des pages, en créant une forte complicité entre le lecteur et les personnages, en lui donnant le sentiment d'appartenir au groupe, en rendant physiques et visibles les émotions vécues par les musiciens comme par les fans dans les concerts, l'auteur parvient à rendre réels les sons, stimulant le lecteur à imaginer les caractéristiques musicales des personnages et lui faisant partager l'exaltation et le bonheur de la musique jouée en groupe.

## Apocalypse

KAWAGUCHI Kaiji.- **Spirit of the sun** (série complète en 17 volumes). – Tonkam. SF. A partir de 15 ans.



Suite à une immense secousse sismique en 2002, le Japon s'est retrouvé divisé en deux territoires distincts, séparés par une faille énorme dans laquelle la mer s'est engouffrée, inondant à jamais Tokyo. Le gouvernement dépassé par ce terrible événement fait appel à l'aide internationale au risque de se faire dévorer par la Chine et les Etats-Unis qui convoitent de prendre le contrôle de ces territoires. Nous suivons dans les premiers volumes les efforts du jeune Genichiro, devenu amnésique pour tenter de retrouver sa famille, son adoption par une famille taiwanaise puis plus tard, son engagement politique pour les plus démunis, les exilés japonais, parqués dans des camps et dont le retour au Japon est interdit... 2017, il y a désormais un Japon du Nord et un Japon du Sud, l'avenir politique des ces territoires est en train de se jouer. Le jeune politicien Munakata engage des efforts considérables pour que le Sud Japon puisse rester une puissance souveraine, alors qu'un groupe de terroristes animé du même idéal préfère la force aux parlementations avec l'Onu. Genichiro, rentré clandestinement au Japon, va se trouver impliqué dans ce conflit d'intérêts mais sa capacité à convaincre et sa persévérance pourraient bien faire évoluer les situations.

Munakata possède, quant à lui, une carte secrète maîtresse pour l'avenir de son pays : au plus profond de la faille qui désormais sépare le Japon, repose une nouvelle énergie qui pourrait aider le pays à renaître de ses cendres et à rééquilibrer les rapports de force avec la Chine et les Etats-Unis. On retrouve avec cette fresque géopolitique tout le talent de Kawaguchi : sens de l'intrigue, complexité des situations, personnalités diverses qui s'opposent, et surtout ambition narrative autour de problèmes de politique contemporaine, et en particulier de la problématique de l'identité japonaise, qu'il revisite par le biais du fantastique. Tout comme dans *Zipang*, où il confronte japonais d'hier et d'aujourd'hui, kamikazes et pacifistes, pris dans la tourmente de la seconde guerre mondiale, il met ici en scène des japonais qui cherchent à reconstruire leur identité alors que leur pays est dévasté et envahi par les anciennes puissances rivales. L'intérêt des sujets abordés et la qualité de la narration font de Kawaguchi un auteur vraiment à suivre. Son graphisme très sobre et dépouillé, loin des codes du manga, séduira aussi les non lecteurs de manga.

MOCHIZUKI Minetaro. - **Dragon Head** (série complète en 10 volumes). - Pika. SF. A partir de 15 ans



Le train qui ramène Têru et sa classe d'une sortie scolaire déraile dans un tunnel. Tous les professeurs et les élèves meurent, seuls survivent Têru, Ako et Nobuo. Emprisonnés dans les ténèbres du tunnel, coupés du monde extérieur et environnés de cadavres, les trois survivants attendent dans l'angoisse des secours qui ne viennent pas. Nobuo, adolescent fragile et complexé, sombre dans la peur et la folie. Quant à Têru et Ako, parvenus à s'extirper du tunnel, ils découvrent avec horreur un monde extérieur dévasté et recouvert de cendres. Un cataclysme semble avoir ravagé tout le Japon. Dans ce paysage apocalyptique, les deux adolescents décident de regagner Tokyo à pied dans l'espoir de retrouver leur famille. Ils rencontreront sur leur chemin des survivants dont la plupart sont devenus fous et en particulier les dangereux « dragon heads », personnages trépanés qui pour survivre ont éradiqué de leur être toute sensation de peur. Nos deux héros ne pourront compter que sur eux mêmes et sur leurs propres ressources pour espérer évoluer dans ce monde détruit... Ce voyage halluciné et éprouvant traite des aspects pratiques



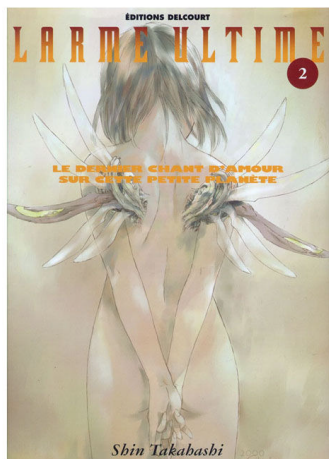
auxquels sont confrontés les deux adolescents : comment survivre, se nourrir, se chauffer, se protéger ? surtout lorsqu'on a toujours été confits dans le confort matériel d'une société aisée. Mais le récit accorde aussi une large place aux développements psychologiques : comment réagir, pris dans la panique engendrée par la disparition de la société et de ses structures ? Quels peuvent être les choix réalisés par des gens « normaux » au moment de la fin du monde ? Cette série qui fait la part belle au suspense et à l'enchaînement cauchemardesque de situations toujours aussi extrêmes, dénonce aussi la vanité de la société de consommation et souligne la fragilité de toute civilisation. Avec ses jaquettes aux couleurs étranges et flashy, son dessin cru qui ne nous épargne rien, cette série oppressante est une des plus réussies dans le genre horrifique.

OTOMO Katsuhiro. - **Akira** (série complète en 6 volumes). - Glénat. SF. A partir de 15 ans



Néo-Tokyo, 2030, après la troisième guerre mondiale. Tetsuo est gravement accidenté lors d'un rodéo à moto. Soigné et contrôlé par les militaires, Tetsuo va devenir dément et faire partie d'un groupe de mutants gardés secrets par l'armée. L'un d'eux, Akira, possède une force psychique titanesque impossible à contrôler... Réflexion critique sur le pouvoir et les manipulations génétiques, évocation de l'ultra violence urbaine avec en toile de fond le spectre de la bombe d'Hiroshima, telles sont les caractéristiques de cette saga démesurée qui dépeint aussi une adolescence mal dans sa peau, en rupture avec la société. Les monumentales scènes de destruction de Néo-Tokyo et les pouvoirs parapsychiques des personnages sont des thèmes qui ont su plaire aux lecteurs. Utilisant toutes les ressources narratives du manga –rapidité du jeu des cadrages et angles de vue, efficacité du découpage, caractère visuel des actions-, cette série au dessin réaliste dégage une énergie formidable. Ce succès international (transposé en dessin animé pour le grand écran) est la première œuvre à avoir popularisé massivement les mangas en France.

TAKAHASHI Shin. - **Larme ultime** (série complète en 7 volumes). - Akata. SF. A partir de 15 ans



Dans une petite ville tranquille de l'île d'Hokkaido, deux lycéens Chise et Shûji nouent une relation amoureuse : premiers pas, premiers contacts, tentatives pour s'approprier mutuellement malgré leur difficulté de communiquer et leur timidité. Cette délicate romance, décrite avec pudeur va brusquement basculer dans le récit d'anticipation et de science-fiction avec l'intrusion violente de la guerre et la terrible découverte : Chise, adolescente fragile, essoufflée par le moindre effort physique est en fait une arme de destruction massive, condamnée à obéir à l'armée. Le manga prend alors une tournure plus sombre, restant toujours concentré sur les réactions et les sentiments de ce couple adolescent. Chise réduite à l'état de machine humaine se retrouve impuissante et désespérée sans comprendre le pourquoi de sa nature et de sa mission ; Shûji partageant ce lourd secret ne sait plus comment protéger son amie devenue infiniment plus puissante que lui, mais rongée par sa culpabilité et sa nature incontrôlable. La force de ce manga réside dans ce subtil mélange de genres et de situations incompatibles d'ordinaire, alternant le réalisme cru de la guerre et l'onirisme des situations amoureuses des héros. Poétique et profond, Larme ultime (–notez le

jeu de mot du titre-) est une fable d'anticipation intimiste montrant que l'Amour est le seul remède contre la guerre, son absurdité, la souffrance qu'elle engendre... Le dessin oscille entre caricature pour les scènes légères (jusqu'aux personnages Super Deformed prisés en bande dessinée d'humour) à un trait plus fin et précis, utilisant même la photographie pour les décors. La mise en page s'avère réussie et originale.

## Samouraï

HIRATA Hiroshi. - **Satsuma** (série complète en 6 volumes). - Akata. A partir de 15 ans.



1753, région de Satsuma (sud de Kyushu), les « goshis » (guerriers de la campagne), samouraïs contraints d'avoir une profession alimentaire, faute de solde, sont las des humiliations incessantes que leur font subir les "jôkashi" (samouraïs sous le château), placés au-dessus d'eux. Blessés dans leur orgueil, ces samouraïs déclassés, brisés par leur misère permanente tentent de se rebeller. Pour les affaiblir, le shogun décide de leur imposer de grands travaux d'aménagement loin de leur fief... En relatant cette période qui met en scène la résistance des samouraïs de Satsuma attachés à leurs valeurs de fidélité, de dignité et d'héroïsme, l'auteur explicite avec un souci quasi historique et parfois didactique, les ressorts politiques en jeu, nés de la célèbre bataille de Sekigahara (en 1600) qui mit en conflit pendant des siècles la famille Tokigawa et Shimazu. A la fois témoignage politique et historique sur le Japon du XVIIIème siècle et récit d'action, cette saga permet de saisir une des périodes les plus importantes de l'unification du pays mais aussi d'approcher et de mieux comprendre l'importance et la notion d'honneur omniprésente dans le bushido (voie du guerrier) qui imprégna le Japon pendant des siècles. Hirata, spécialiste de

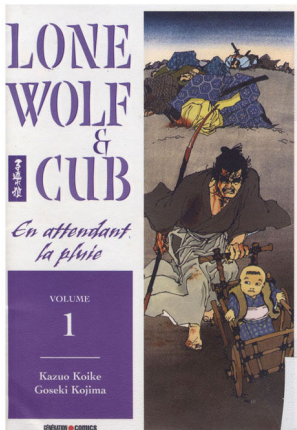
l'histoire du Japon et maître calligraphe fait courir par la maîtrise impressionnante de son dessin un souffle épique étonnant à ce récit historique, donnant vie, mouvement et énergie à ses personnages. Une œuvre complexe, pleine de fureur guerrière, qui prouve la maturité du manga issu du courant gekiga. Les annexes et "clés de compréhension" donnés par l'éditeur en fin de volume sont éclairantes et passionneront les amateurs de la culture et de l'histoire nipponne.

INOUE Takehiko. - **Vagabond** (série en cours, 30 volumes parus en France). - Tonkam. A partir de 15 /16 ans



Cette adaptation de la biographie romancée de Yoshikawa (*La Pierre et le Sabre*) est consacrée à une grande figure légendaire japonaise, le samouraï Miyamoto Musashi. Grande fresque épique et historique au cœur du Japon féodal, ce manga relate l'initiation spirituelle de ce personnage qui devra apprendre à canaliser sa violence pour atteindre l'étape supérieure dans l'art du sabre qui s'apparente à une philosophie de la vie. Le récit explore le côté sombre et désespéré de ce samouraï qui devra affronter les guerres et les trahisons mais aussi ses sentiments face aux événements et personnes rencontrées. Le trait d'Inoue, minutieux et fouillé, reflète une très grande maîtrise tant dans les scènes de combat que dans la complexité des expressions des visages et le consacre comme un des plus grands dessinateurs actuels. Prix Tezuka 2002

KOIKE Kazuo et KOJIMA Goseki. - **Lone Wolf and Cub** (série achevée au Japon en 28 volumes, 26 volumes parus en France). – Panini Manga. A partir de 15/16 ans.



Avant d'être un samouraï sans maître, Ogami Itto était l'exécuter du shogun, celui qui donne le coup de grâce aux seigneurs condamnés à se faire seppuku. Ce prestigieux poste fort convoité le plonge au cœur d'un complot fomenté par le puissant clan Yagu où il perdra son honneur, son rang social et sa femme. Refusant de se soumettre au rituel du suicide, il défie le shogun en s'enfuyant avec son tout jeune fils Daigoro. Sillonnant les routes du Japon, il devient tueur à gages, n'ayant cessé de se venger tout en acceptant des missions sanglantes et rémunératrices. Surnommé Lone Wolf and Cub – le loup solitaire et son petit – l'étrange duo composé de ce samouraï nihiliste et de son jeune enfant transporté dans un landau de bois, renouvelle ce genre de récit historique et guerrier. Les aventures d'Ogami déclinées sous forme de courts récits pas forcément chronologiques donnent vie et consistance au Japon du 17<sup>ème</sup> siècle où les préceptes du bushido et le fonctionnement féodal instauré par les Tokugawa régissent les castes sociales dans

un système rigide et cruel. Cette série des années 70 devenue culte a exercé une profonde influence sur le manga. Le souci du détail historique du scénariste, sa capacité à renouveler les aventures d'Ogami et à faire évoluer ce couple atypique de personnages allié au dessin expressif de Kojima y sont pour une grande part. Signalons de plus un appareil de textes intéressant (introduction historique et glossaire) qui accompagne cette série très réussie.

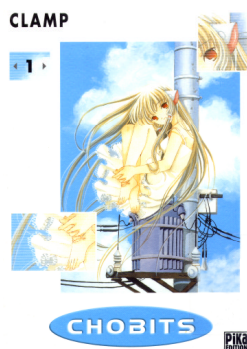
WATSUKI Nobuhiro. - **Kenshin le Vagabond** (série complète en 28 volumes). - Glénat. Samouraï/Histoire. A partir de 13 ans.



Au milieu du siècle dernier, le Japon qui passe sans transition du Moyen Age à l'industrialisation cherche à évincer de son projet de société moderne la caste des samouraïs. Kenshin grand maître de sabre est un de ces guerriers déclassés, à la réputation d'assassin, ruiné par son histoire familiale et dépassé par l'histoire de son pays. Devenu vagabond, il erre à travers le Japon, possesseur d'un sabre à lame inversé (il ne veut plus tuer) tentant d'expié ses crimes et d'échapper à ses anciens ennemis. Animé par un esprit chevaleresque et d'un grand sens du devoir, il cherche un sens à sa nouvelle vie... Exemple parfait du shōnen samouraï, cette série qui a séduit aussi un important lectorat féminin développe malgré un goût marqué pour l'action (et les combats sanglants) un certain romantisme lié au désir de rédemption de ce personnage tout en s'appuyant sur une grande précision historique. A signaler deux séries d'OAV et un long métrage d'une grande qualité d'animation.

## Cyborg et mecha

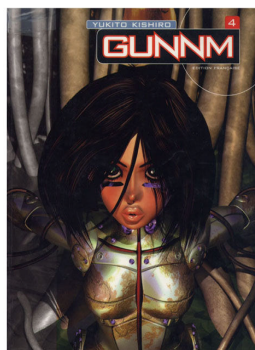
CLAMP. – **Chobits** (série complète en 8 volumes). – Pika. A partir de 15/16 ans



Hideki, jeune étudiant désargenté et marginal, aimerait bien posséder un « persocon », androïde domestique, de taille humaine ou de format poche, dont tout le monde raffole. Il va découvrir par hasard, abandonné dans une poubelle, un magnifique modèle à l'apparence féminine, inconnue des constructeurs informatiques. Rapidement surnommée Tchii (le seul son qu'elle émet à son activation), cette jolie machine dont mémoire et programme ont été effacés ne sait rien faire et s'étonne de tout. Paradoxalement, c'est Hideki, garçon maladroit et un peu niais, qui va devoir refaire son éducation et lui apprendre ce qui est bien ou mal, et surtout, découvrir la notion de bonheur en même temps qu'elle. Il va en effet s'attacher à cette androïde au comportement touchant qui s'avère être dotée de potentialités hors normes... Serait-elle un Chobit, un de ses fameux persocons dont la légende urbaine prétend qu'ils ressentent des émotions et sont capables de libre arbitre ? L'objet pourrait-il devenir sujet ? Ou ne serait-elle en définitive qu'un ingénieux programme dont le créateur reste inconnu ? A

travers cette histoire d'amour impossible, les auteurs explorent la limite entre humain et non-humain et évoquent avec les personnages du récit les divers rapports possibles entre l'homme et la machine (fascination, dénigrement, dépendance, affection...). Cette comédie sentimentale où parfois le tragique de certaines situations surgit, passe du quotidien au fantastique avec pour arrière plan constant cette quête du bonheur et d'un Autre parfait Si la série souffre de certains déséquilibres de rythme ou de ton (outrance de comique ou romantisme grandiloquent), de textes redondants ainsi que d'un *fan service* alourdissant (la série vise un public masculin), elle reste néanmoins intéressante pour les sujets abordés et le graphisme ici épuré des Clamp, studio exclusivement féminin. Certaines scènes à connotation érotique font recommander la série aux plus de 15 ans.

KISHIRO Yukito. - **Gunnm** (série complète en 6 volumes). - Glénat. A partir de 15/16 ans

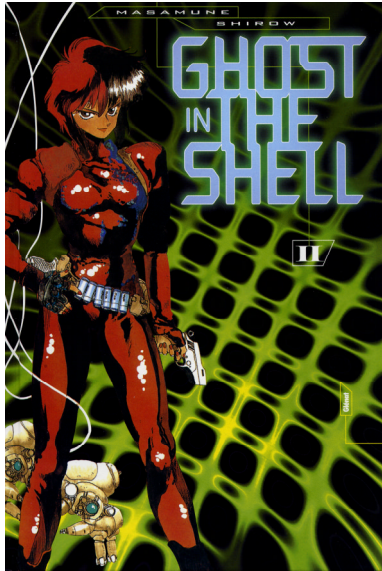


Sous la cité flottante de Zalem, réservée à l'élite, s'étend la Décharge, ville-poubelle rongée par la violence. C'est là, en fouillant dans des déchets, que le professeur Ido, cybernéticien et chasseur de primes, découvre les restes d'un androïde féminin au cerveau demeuré intact. Il lui donne un nouveau corps et la prénomme Gally. Celle-ci amnésique n'a aucun souvenir de son passé. Mais un combat lui révèle ses aptitudes guerrières et la puissance de sa technique de combat. Elle n'aura de cesse de redécouvrir qui elle est, devenant tour à tour chasseuse de primes, coureur d'un sport violent, le Motorball et mercenaire au service de Zalem sous le surnom de "l'ange de la mort". Un beau récit désabusé sur la volonté de sortir de son milieu et sur la souffrance de la double identité du cyborg, partagée entre son âme de jeune fille avide de découvrir la



vie et son corps artificiel, terrifiante machine de combat. L'intérêt de ce personnage évoluant psychologiquement et physiquement, la cohérence du monde inventé Kishiro, son talent de conteur allié à un trait acéré parfaitement maîtrisé font de ce récit qui se situe dans le mouvement cyberpunk une référence incontournable.

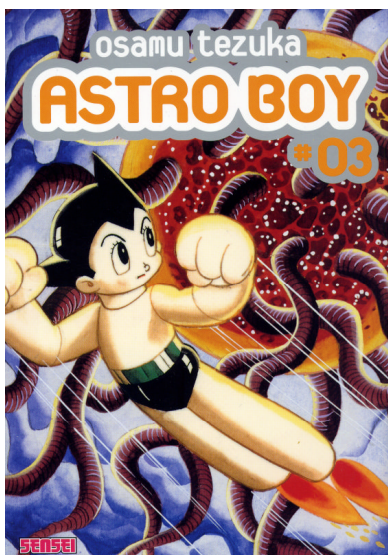
SHIROW Masamune. – **Ghost in the shell** (série complète en 4 volumes). – Glénat. A partir de 16 ans



Dans un monde futuriste où se côtoient humains, robots et cyborgs, la section 9, cellule anti-terroriste du gouvernement japonais est en charge de traquer un cybercriminel connu sous le nom de « Marionnettiste » (Puppet Master) qui pénètre les réseaux informatiques les mieux protégés et prend le contrôle de l'esprit d'un humain par l'intermédiaire du Réseau Numérique mondial, descendant de l'Internet. Le Major Kusanagi, un cyborg femme aidée de Batou, un cyborg homme mènent cette enquête. Ils découvrent que le « Marionnettiste » n'est pas une personne physique mais un programme d'intelligence artificielle ayant acquis une conscience. Le « Marionnettiste » qui ne souhaite pas se dupliquer comme un simple virus (toujours identique et donc vulnérable) a décidé de créer une nouvelle forme de vie. Il sollicite Kusanagi pour fusionner leurs ghosts (l'équivalent de l'âme et de l'esprit) et ainsi créer un être nouveau et unique... Ghost in the shell pourrait être traduit par « l'esprit dans la machine », Ghost faisant référence à l'esprit, à l'âme humaine, et shell (coquille, carcasse) à l'enveloppe humaine robotisée. Liée à l'importance croissante prise par le développement des réseaux informatiques, ce manga visionnaire explore l'idée d'une interface directe de l'homme avec l'ordinateur. Il pose des questions essentielles : qu'est ce qui fait de nous un être humain ? Où commence et où s'arrête l'humanité d'un

être animé ? L'esprit humain peut-il se transférer et habiter dans un corps virtuel ? Le manga de Shirow, œuvre majeure qui renouvelle complètement la notion de robot, a été adapté par Oshii en deux films qui ont marqué le cinéma d'animation et tout le courant cyberpunk de la SF contemporaine (dont les frères Wachowski, réalisateurs de *Matrix*) et en une série d'animations (2 saisons de 26 épisodes) ; un troisième film consécutif à cette série est sorti en 2007 en France.

TEZUKA Osamu. – **Astroboy** (série complète en 5 volumes). – Kana. A partir de 9 ans.



Très affecté par la mort de son fils, le professeur Tenma spécialisé dans la robotique tente de lui redonner vie en créant Astro un petit robot super puissant. Mais, se rendant compte qu'il ne grandira pas, il va l'abandonner. Vendu à un marchand puis à un cirque, Astro va être enfin adopté par le Dr Ochanomizu qui va se poser en nouveau père, l'équiper de gadgets indispensables lui permettant de se mettre au service des humains concrétisant ainsi sa vision idéale d'un monde futur où humains et robots cohabiteraient dans la paix et l'harmonie sociale... En créant ce personnage en 1952, puis en l'adaptant pour la télévision et le cinéma, Tezuka allait non seulement donner une impulsion importante aux récits de robot et au concept de cyborg, personnage mi-homme mi-machine (doté d'émotions humaines dans un corps ultra sophistiqué et souffrant de cette double identité) mais aussi donner au Japon un véritable héros national (qui tient à la fois de Superman et de Pinocchio), popularisant le manga auprès de toutes les tranches d'âge de lecteurs. Mêlant action et préoccupations plus graves -l'utilisation de l'énergie nucléaire, les potentialités de l'intelligence artificielle, la paix mondiale- cette série culte (où les références abondent, de Metropolis à Frankenstein) constitue un véritable plaidoyer contre toutes les formes d'intolérance et de racisme. Essentiel par sa fraîcheur à son

époque, le manga n'a rien perdu de son découpage dynamique, de ses qualités narratives et de son message humaniste.