



## Exposition MANGA

**Tout un art !**

**au Musée Guimet**

**(du 19-11-2025 au 09-03-2026)**

*(un rappel en photos personnelles de la totalité -sauf oubli- des œuvres présentées)*

Avec *Manga. Tout un art !*, le musée Guimet met à l'honneur l'époustouflante créativité de ce mode d'expression longtemps considéré, superficiellement, comme un objet de consommation plus commercial que culturel. L'exposition n'efface pas ce premier aspect, bien sûr très présent et qui a soutenu la diffusion à grande échelle de ces œuvres au Japon comme à l'international, mais elle s'attache également à réinscrire le manga dans une histoire complexe, non seulement sociale et économique, mais aussi culturelle et artistique.

Ce faisant, elle met en lumière le talent et la créativité que déploient les mangakas et donne à voir l'extraordinaire vitalité de leurs œuvres, marquées par de foisonnantes et puissantes évolutions graphiques et narratives.

En rapprochant les mangas les plus contemporains d'œuvres majeures de l'art japonais ancien, en mettant en regard des statues bouddhiques et des planches originales de manga, des estampes patrimoniales et des publications récentes, en montrant le lien des mangas avec le théâtre, les croyances populaires ou la littérature, l'exposition nous invite à revisiter notre perception de la « bande dessinée japonaise » et à poser sur elle un regard esthétique nouveau.

Dans ce contexte, pouvait-on imaginer plus bel écrin pour rendre hommage à ces récits en mots et en images, dans leur amplitude artistique et historique, que Guimet - musée national des arts asiatiques ? Ainsi, par exemple, la place majeure que le manga occupe désormais dans la bande dessinée, ce 9e art si précieux, nous replonge dans une histoire où l'ère Meiji joue un rôle charnière.

Pour rendre justice à la richesse de ce patrimoine, l'exposition a été conçue pour se déployer dans ses différents espaces : rez-de-jardin, premier étage (avec une bibliothèque pour s'adonner au plaisir de la lecture) et deuxième étage.

Le public jeune y trouvera ainsi de quoi nourrir sa fascination pour le manga. Au-delà, amateurs d'art japonais, ou plus globalement asiatique, et amateurs d'art tout court, pourront aussi comprendre pourquoi ce mode d'expression nous parle aujourd'hui si largement.

En contrepoint de *Manga. Tout un art !*, le musée donne aussi à voir, dans un espace distinct, comment en Europe des œuvres de bande dessinée contemporaine se sont inspirées de l'estampe de Hokusai, *Sous la Grande Vague au large de Kanagawa*, dont nous présentons nos magnifiques tirages. Parce que, autant le rappeler, faire comprendre les passions est au cœur même de la vie des musées. Les faire comprendre, partager et vivre.

**Yannick Lintz**  
Présidente du musée Guimet

Apprentis ninjas, sabreurs d'élite, démons grimaçants, collégiennes magiciennes, lycéens intrépides, robots géants ou créatures fantastiques, les personnages de manga ont fait irruption dans notre culture il y a près d'un demi-siècle et façonnent, depuis, notre imaginaire. Les millions d'exemplaires de ces livres vendus chaque année dans le monde et leurs multiples déclinaisons en anime, jeux vidéo et autres produits dérivés constituent le fer de lance de la *pop culture* japonaise.

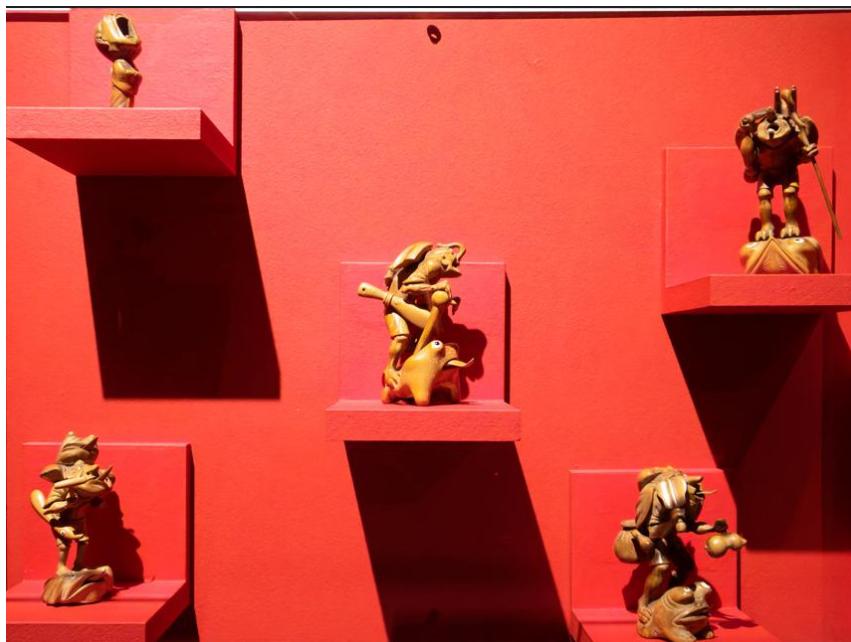
L'histoire des mangas est pourtant méconnue. Fruits des échanges entre le Japon et le monde occidental, ils se sont véritablement développés dans l'immédiat après-guerre avec Tezuka Osamu (1928-1989) et *Astro Boy*, son petit robot futuriste. Des premiers titres publiés dans sa longue histoire jusqu'à *L'Attaque des Titans* d'Isayama Hajime (né en 1986), les évolutions du manga résonnent avec celles de la société, dans une grande variété de thèmes et de styles graphiques.

La relation entre les mangas et la tradition artistique japonaise est souvent passée inaperçue. Pourtant, la créativité des mangakas puise volontiers dans les œuvres de l'époque d'Edo (1603-1868) pour inventer des histoires captivantes et donner vie à leurs personnages, parfois avec sérieux, souvent avec humour. En s'adressant à toutes et tous, profanes comme passionnés de mangas, l'exposition invite à s'émerveiller devant la richesse de la bande dessinée japonaise.

Loin d'être un simple produit culturel importé, elle est aussi une forme artistique diverse, complexe et dynamique.

## Une préhistoire du manga

Les mangas sont nés de la rencontre entre le Japon et l'Occident au cours de la période qui s'étend des années 1850 aux années 1920. Le pays s'ouvre aux échanges internationaux après deux siècles de fermeture relative et adopte volontairement la culture occidentale. Les premiers jalons sont posés avec l'introduction de la presse satirique qui se développe alors en Europe puis aux États-Unis depuis le milieu du 19e siècle. Charles Wrigman (1832-1891), un Anglais correspondant de *l'Illustrated London News*, lance à Yokohama *The Japan Punch*, destiné aux expatriés. Si la tradition de la satire existait déjà au Japon, sous des formes qui lui étaient propres, le *Japan Punch* est le premier périodique dans ce domaine sur l'archipel. Le Français Georges Bigot (1860-1927) lui succède en 1887, en créant à son tour le journal *Tôbaé* (titre en hommage à un genre d'images humoristiques en vogue aux 18<sup>e</sup> et 19<sup>e</sup> siècles) qui paraît pendant deux ans. Georges Ferdinand Bigot (1860-1927), *Tôbaé*, n°41, 1888, 34,1 x 25,7 cm, collection particulière. © Collection Pierre-Stéphane Prous

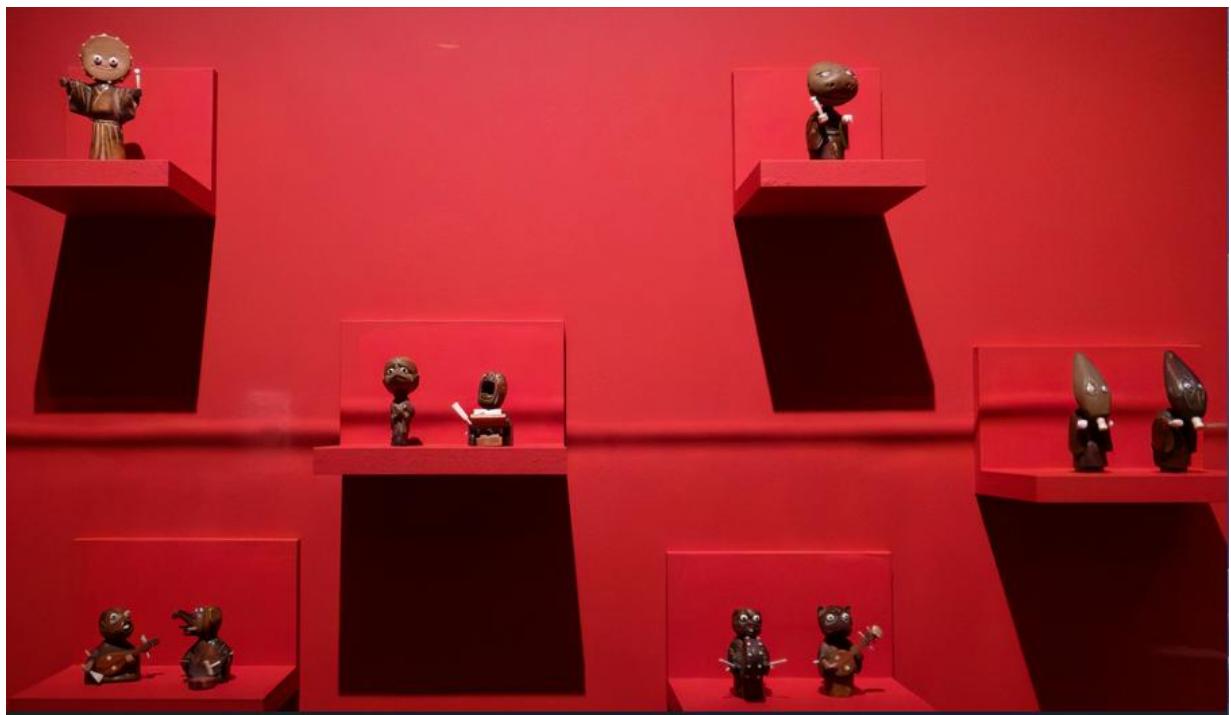


**Minsaku ou Ryuzan  
ENSEMBLE DE FIGURINES  
GROTESQUES  
TIRANT LA LANGUE**

Ère Meiji (1868-1912),  
avant 1897-1898, période d'acquisition  
par Clémence d'Ennery à Paris  
Bois et ivoire

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery, 1908,  
ME 5261 ; ME 5262 ; ME 5263 ; ME 5264 ; ME 5265 ; ME 5266

Chaque figurine est composée d'un personnage généralement ailé, au nez démesurément long, juché sur un animal et tenant dans ses mains ou portant sur son dos un être vivant ou des objets pourvus d'yeux qui semblent animés : poisson-chat et autres créatures, calebasse, panier à poissons, masque, instrument de musique.



BAKEMONO musiciens à tête d'oiseau, de singe, de renard, d'éléphant de chien de grelot ou de tambou

### Bakemono



Le mot *bakemono* est un terme familier désignant toutes sortes d'être vivants, de plantes ou d'objets dotés de pouvoirs surnaturels. On les connaît également sous le mot plus savant de *yokai*. Ces entités mystérieuses ont intrigué Européens et Américains, après l'ouverture du Japon à partir du milieu du 19<sup>e</sup> siècle. Les *bakemono* ici exposés ont été ainsi fabriqués sous l'ère Meiji (1868-1912) à destination du marché occidental ou ont été vendus sur place comme souvenir. Leur présence sur le marché parisien à la fin du 19<sup>e</sup> siècle témoigne d'une curiosité précoce de la part des Français pour des univers étranges dont certains mangas sont, en quelque sorte, les successeurs.





### COFFRE CONTENANT DES BAKEMONO

Ère Meiji (1868-1912),  
entre 1890 et 1894-1897  
Bois et os  
Objet avec mécanisme

Paris, musée d'Ennery,  
legs Clémence d'Ennery, 1908,  
ME 5241

De ce coffre usé par les ans, trois créatures énigmatiques émergent en alternance lorsque la tirette latérale est actionnée. Cet objet a été fabriqué à Kobe, un port ouvert aux Occidentaux à partir de 1868. Il fait partie d'un genre de petits objets décoratifs appelés figurines de Kobe (*Kobe ningyo*), fabriqués pour les étrangers à partir de 1890. Vendus sur place comme souvenirs, ils pouvaient aussi être exportés. Clémence d'Ennery (1823-1898) a acquis ce coffre à Paris entre 1894 et 1897.



### Shunshodo Tamakuni (?-?)

#### LA PÉRÉGRINATION VERS L'OUEST ILLUSTRÉE ET LE CORTÈGE DES 100 DÉMONS

Vers 1823-1834, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*) en triptyque

Collection Pierre-Stéphane Proust

Cette estampe combine deux thèmes. Sur la gauche, le singe Songoku est le héros d'un des best-sellers du 19<sup>e</sup> siècle, *La Pérégrination vers l'Ouest*, qui inspirera *Dragon Ball*. Le singe tient déjà un bâton télescopique comme son homologue dans le manga. La partie droite réunit des *yokai*: des êtres parfois effrayants, parfois bienveillants, à l'aspect étrange, aux agissements mystérieux. On reconnaît plusieurs créatures qui réapparaîtront dans les mangas (de droite à gauche): la tête de moine à la roue enflammée, des personnages au cou démesurément long, un tigre ninja faisant un geste des mains rappelant celui de Naruto, une femme renarde qui pourrait bien préfigurer Kyubi, le renard à neuf queues, scellé dans le corps de Naruto.



**Charles Wirgman (1832-1891)**  
**THE JAPAN PUNCH**  
**Yokohama**  
**1878**

Collection Pierre-Stéphane Proust

Charles Wirgman  
(1832-1891)

### THE JAPAN PUNCH

Yokohama  
1867

Paris, bibliothèque du musée Guimet,  
BG 6140

Arrivé à Yokohama en 1861 comme correspondant de l'*Illustrated London News*, Charles Wirgman fonde la feuille satirique *Japan Punch* (1862-1887), inspirée du *Punch* londonien, au croisement de l'humour victorien et de la culture d'estampe locale. Ses caricatures, moquant diplomates, marchands et fonctionnaires japonais, lui valent plaintes et saisies ponctuelles. Protégé par l'extraterritorialité, il échappe aux poursuites mais subit boycotts et pressions. Précurseur des *ponchi-e* (littéralement: « images Punch », qui sont les premières caricatures japonaises modernes), il introduit au Japon la satire graphique moderne. Fatigué et malade, il cesse ses publications, Georges Bigot prenant le relais.



**Georges Ferdinand Bigot**  
**(1860-1927)**  
**TÔBAÉ**  
**N° 41**  
**1888**

Collection Pierre-Stéphane Proust



Georges Ferdinand Bigot  
(1860-1927)

### TÔBAÉ

N° 5  
1887

Paris, bibliothèque du musée Guimet,  
BG 29003

Charles Wirgman et Georges Ferdinand Bigot se sont-ils rencontrés ? C'est plus que probable. Dans cet autoportrait, ce dernier qui se décrit en Pierrot, salue Wirgman dont la revue s'arrête en raison de l'instauration par le Japon d'une loi stricte sur la presse (1887) interdisant les journaux étrangers sans autorisation préalable.



Georges Ferdinand Bigot  
(1860-1927)

### TÔBAÉ

N° 41  
1888

Collection Pierre-Stéphane Proust

Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) est un dessinateur, peintre et caricaturiste français, installé au Japon de 1882 à 1899. Il s'éprend de

Précédent  
lors de l'Exposition universelle de 1878 et part s'y établir. Il se marie avec une Japonaise et ils ont un enfant. Il crée entre 1887 et 1889 le mensuel satirique *Tôbaé* du nom du moine caricaturiste Toba Sojo. Ses caricatures, d'une grande finesse graphique, dénoncent l'arrogance des colons, la naïveté moderniste des élites et les injustices sociales. Contrairement à Charles Wirgman, Bigot écrit et dessine pour un public japonais cultivé; il adopte une esthétique hybride mêlant gravure française, estampe japonaise *ukiyo-e* et calligraphie locale.



MARUMARU  
CHIBUN

N°62  
25 mai 1878

Collection Pierre-Stéphane Proust

Le *Marumaru chinbun* est un hebdomadaire satirique fondé en 1877 par Nomura Fumio (1836-1891), dans le sillage du *Japan Punch* de Charles Wirgman. Ardent soutien au mouvement progressiste des droits civiques, le journal critique avec humour la société et la politique. Il survit jusqu'en 1907 malgré les suspensions et atteint jusqu'à 260 000 exemplaires par an. Le journal est un vecteur des nouvelles techniques en provenance d'Occident: typographie à caractères métalliques, gravure sur cuivre comme sur la page de couverture, par Honda Kinkichiro (1851-1921).



Kitazawa Rakuten  
(1876-1955)

### TOKYO PUCK

N°33  
1907

Collection Pierre-Stéphane Proust

Créé en 1905 par Kitazawa Rakuten, *The Tokyo Puck* est le premier grand magazine satirique japonais moderne moquant militarisme et bureaucratie. Inspiré de *Japan Punch* de Charles Wirgman, il paraît en japonais, anglais et chinois, et est diffusé dans tout l'empire et les ports d'Asie. Kitazawa, fondateur et principal dessinateur, y introduit les codes visuels empruntés aux comics américains (strip, bulle, séquence), marquant la naissance du manga moderne de pres.



**Kitazawa Rakuten**  
(1876-1955)

## TOKYO PUCK

1908

Collection Pierre-Stéphane Proust



Okamoto Ippei  
(1886-1948)

## ASAHI SHIMBUN

1926

Collection Pierre-Stéphane Proust

Okamoto Ippei fut le disciple de Kitazawa Rakuten et le premier à faire du manga un art narratif et journalistique. Caricaturiste vedette de journal *Asahi Shimbun* dès 1915, il systématisé l'usage de la case, des bulles et de l'observation sociale. Marié à la romancière Okamoto Kanoko, père du peintre Taro, il publie en 1926 chez *Osaka Asahi Shimbunsha Manga man bun – Yama to Umi*, cet album de quarante pages mêlant textes et dessins humoristiques sur les loisirs modernes. Précurseur du manga d'auteur, il fonde en 1926 la Nihon Manga Kai (littéralement : Société japonaise du manga), la première association professionnelle de caricaturistes et d'auteurs de manga fondée au Japon.



Kitazawa Rakuten  
(1876-1955)

## JIJI MANGA

1924

Collection Pierre-Stéphane Proust

Lancé en 1902 comme supplément illustré du quotidien *Jiji Shimpō*, *Jiji Manga* est le premier périodique japonais à employer le mot *manga* dans son titre. Dirigé et dessiné par Kitazawa Rakuten, il mêle caricatures politiques, saynètes humoristiques et récits dessinés inspirés des *comics* occidentaux. Publié jusqu'au début des années 1930, il s'adresse à un large public urbain et reflète les bouleversements du Japon des ères Meiji (1868-1912) puis Taisho (1912-1926) : modernisation, militarisme, influence étrangère. Véritable laboratoire graphique, il fonde la presse satirique moderne et préfigure le manga narratif contemporain.



## VÉLO DE KAMISHIBAÏ ÉQUIPÉ DE SON BUTAI (PETIT THÉÂTRE EN BOIS)

1934

Collection Pierre-Stéphane Proust

Le conteur installe la scène de son mini « théâtre » qu'il transporte sur son vélo, puis il annonce sa présence à l'aide de claquoirs en bois (*hyoshigi*). Lors de la représentation, l'artiste retire les planches du petit théâtre une à une et donne vie au scénario en faisant parler les personnages et par des descriptions expressives de l'action, des chansons et des effets sonores. Le jeune public peut apprécier les illustrations, l'histoire et le talent du conteur. Celui-ci reste visible et fait partie intégrante du spectacle.

## LA TRADITION DES KAMISHIBAÏS

Né pendant la crise économique de la fin des années 1920, le kamishibai (littéralement « théâtre de papier ») utilisait des illustrations – un ensemble de 10 à 20 planches en papier cartonné, comportant une illustration au recto et des indications de scénario au verso – pour accompagner une performance d'histoire contée proposée aux enfants des quartiers populaires. Souvent conçues en feuilleton, ces histoires étaient réalisées par de petites entreprises

qui employaient au moins un auteur pour le texte et un artiste pour les illustrations. Une bonne histoire se devait d'être théâtrale, avec action et suspense, aussi les planches présentent des variations d'angles, de perspectives et des effets de zooms. Ce divertissement de rue subsista jusqu'aux années 1960. Plusieurs mangakas y ont fait leurs premières armes.



### Takita Yu

#### EXTRAIT DE « SUR L'AFFAIRE DE BANKOYA »

Tiré de la série : *Histoires singulières du quartier de Terajima (Terajima-cho kitan)*  
Garo, n° 64  
Août 1969

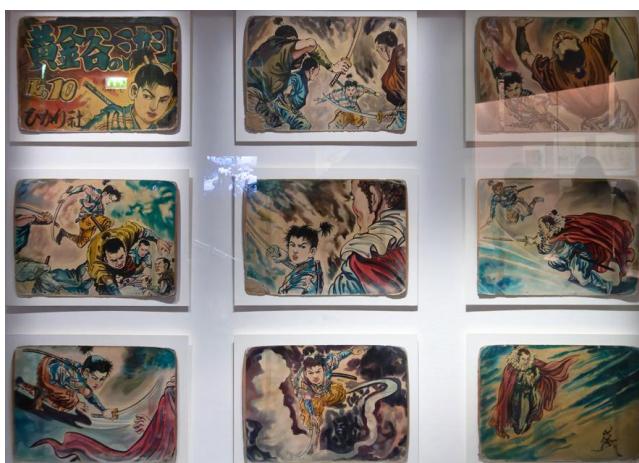
Collection Pierre-Stéphane Proust



### HACCHAN

5 planches d'une série de 10 planches de kamishibaï  
Vers 1960  
Encre et couleurs sur papier

Collection Pierre-Stéphane Proust



Uchida Susumu (?-?)

#### LE DUEL DE LA VALLÉE DE L'OR (OGON DANI NO KETTO)

9 planches de kamishibaï  
Fin des années 1950  
Éditeur : Hikarisha  
Encre et couleurs sur papier cartonné

Collection Pierre-Stéphane Proust

*Le Duel de la vallée de l'or* par Yoshida Yoshiro et Uchida Susumu est un kamishibaï édité par Hikarisha, une maison d'édition active à Tokyo dans les années 1940-1950, spécialisée dans les kamishibaïs dramatiques pour enfants et parfois dans les récits historiques ou d'aventures.



**Harold Lindner (1921-2012)**  
**SÉANCE DE KAMISHIBAÏ**  
**À TATEYAMA, JAPON**

1946  
Tirage argentique  
Collection Pierre-Stéphane Proust



### L'HISTOIRE DE MOMOTARO

Kamishibaï de poche  
(poketto kamishibai)  
Années 1930 ?  
Éditeur : Tamayama Sei  
Carton, encre de couleur  
sur papier

Collection Pierre-Stéphane Proust

À côté du kamishibaï de rue, les éditeurs de jeux ont créé des mini-kamishibaï en papier pour la maison. Celui-ci illustre l'un des contes japonais les plus célèbres. Momotaro, né dans une pêche, est élevé par un couple de vieillards. Un jour, il se rend sur l'île-aux-démons afin d'y soumettre ses habitants. En chemin, il rencontre un chien, un singe et un faisan qui l'aident dans son entreprise. Il fait un retour triomphal dans son village natal où il rapporte le trésor des démons. Chaque image est accompagnée d'un texte accessible à de jeunes enfants.





Tagawa Suiho  
(1899-1989)

### NORAKURO

Planches originales publiées en 1945  
Volume 7  
1931-1941  
Encre de Chine, encre de couleur et collage sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL-2020/2021-030 à 034

Créé en 1931 par Tagawa Suiho pour le magazine *Shonen Kurabu* (édité par Kodansha), *Norakuro* met en scène un chien-soldat noir, ancien vagabond devenu officier dans l'« armée des chiens ». Par son humour et son graphisme simple, il popularise la bande dessinée japonaise moderne. Héros comique et patriotique, *Norakuro* reflète la militarisation du Japon des années 1930. Adapté en kamishibaï et en films animés dès 1933, il reste une icône du manga d'avant-guerre.

## Osamu Tezuka, le « dieu du manga »

Osamu Tezuka (1928-1989), le « dieu du manga », est la figure majeure du manga moderne et un pionnier de l'animation japonaise. À la suite du succès de *La Nouvelle île au trésor* (1947), il se lance pleinement dans la production de mangas qu'il va révolutionner sur plusieurs plans. Avant lui, les cases étaient généralement conçues comme une scène de théâtre : les personnages semblaient y entrer ou en sortir latéralement. Tezuka, lui, s'inspire du langage cinématographique. Ayant observé la manière dont la caméra saisit les acteurs sous des angles variés, il introduit dans le manga des procédés tels que la plongée, le gros plan, le panoramique ou le zoom. Ces innovations, qui donnent à ses récits une intensité dramatique *La tradition du Kamishibaï* inédite, remportent un immense succès auprès du public et seront reprises par un grand nombre d'auteurs. Le manga *Astro Boy* démarre en 1952 et est adapté en anime à partir de 1963, devenant la première série télévisée d'animation japonaise et constituant également le premier succès d'une œuvre de ce type à l'international. Avec *Astro Boy*, Tezuka pose les bases de l'industrie de l'anime au Japon. Avec *Princesse Saphir* (1953), il crée le premier grand shōjo (littéralement « manga pour filles ») moderne, également adapté en animation.

Dans les années 1970-1980, Tezuka s'oriente vers un public moins enfantin et signe quelques grandes fresques : *Phénix* (1967), *Bouddha* (1972), *Ayako* (1972), *Black Jack* (1973) ou *L'Histoire des 3 Adolf* (1983). Son œuvre monumentale cumule environ 150 000 pages, plus de 700 titres, plus de 70 anime et un grand nombre d'épisodes de séries télévisées, dont il fut le scénariste, le réalisateur ou le producteur exécutif.



**Tezuka Osamu**  
(1928-1989)

**I.L.**

Planche originale  
10 mars 1970  
Encre sur papier

Tezuka Production



**Tezuka Osamu  
(1928-1989)**

## **ALABASTER**

Planches originales  
21 décembre 1970  
Encre et couleurs sur papier

Tezuka Production



**Tezuka Osamu  
(1928-1989)**

## **« LES NOCES DÉMONIAQUES »**

Planches originales  
de *Princesse Saphir*  
1965  
Encre sur papier

Tezuka Production





## Tezuka Osamu (1928-1989)

« IL ÉTAIT UNE FOIS »

Planches originales  
de Princesse Saphir  
1963  
Encre sur papier

Tezuka Production





### Princesse saphir

*Princesse Saphir (Ribon no kishi)*, créée en 1953, raconte l'histoire d'une princesse née avec deux coeurs, l'un féminin, l'autre masculin, contrainte de se travestir car seuls les hommes ont le droit de régner sur son royaume. Inspiré par les spectacles du théâtre Takarazuka dont la troupe est exclusivement féminine et que Tezuka fréquenta enfant, le récit reprend leur esthétique flamboyante et le jeu sur les identités de genre. Courageuse et chevaleresque, Saphir affronte

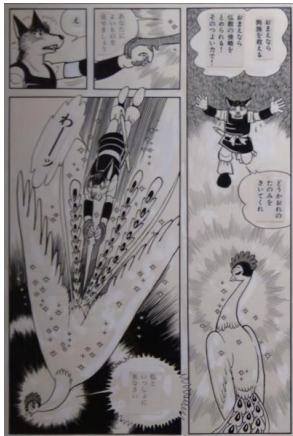
sorcières, complots et usurpateurs, tout en menant une double vie marquée par la romance et la fragilité. Avec ce manga, Tezuka joue un rôle important dans les transformations du *shojo manga* (littéralement « manga pour jeune fille ») en mettant en scène une héroïne qui aime, se bat et forge son propre destin.

Les planches originales présentées ici proviennent de la seconde version, entièrement redessinée par Tezuka en 1963 et enrichie sur les plans narratifs et émotionnels.



*Phénix (Hi no Tori)*, commencé en 1954, est considéré comme l'œuvre de la vie de Tezuka. Il y travaille jusqu'à sa mort en développant des cycles indépendants reliés par un même thème : la quête d'immortalité, incarnée par l'oiseau mythique dont le sang procure la vie éternelle. Chaque volume se situe à une époque différente – préhistoire, Japon médiéval, futur lointain – dessinant une fresque de l'humanité, de ses origines jusqu'à son destin cosmique. Œuvre d'une ambition rare, *Phénix* déploie une richesse graphique et une liberté narrative remarquables. Dans un récit faisant des allers-retours constants entre passé et futur, Tezuka transmet un message central : la valeur sacrée de la vie.

### PHENIX

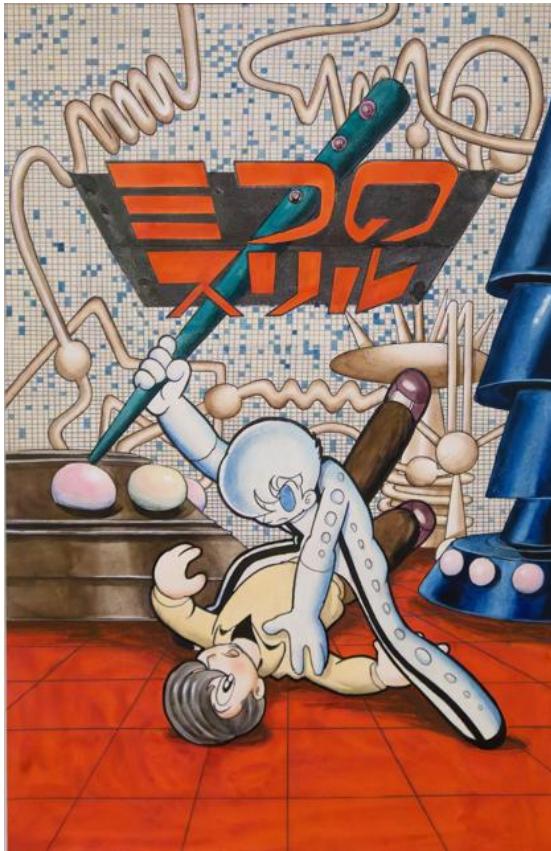


## Tezuka Osamu (1928-1989)

### « SOLEIL »

Planches originales  
de *Phénix, l'oiseau de feu*  
1986-1988  
Encre sur papier

Tezuka Production

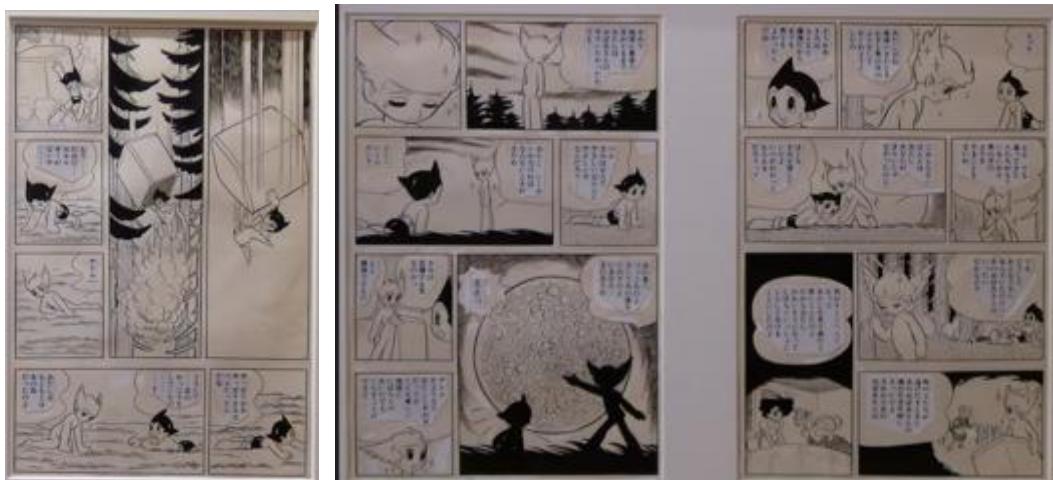


## Tezuka Osamu (1928-1989)

### TROIS HISTOIRES À DONNER DES FRISSONS (MITSU NO SURIRU)

Planche originale  
Janvier 1968  
Encre et couleurs  
sur papier

Tezuka Production



### ASTRO BOY

*Astro Boy (Tetsuwan Atomu)*, créé par Tezuka Osamu en 1952, met en scène un petit robot construit par le docteur Tenma pour remplacer son fils disparu. Doté d'un cœur humain, Astro Boy est un personnage caractéristique de l'œuvre de Tezuka qui lutte pour la concorde entre robots et humains. Il est doué d'une humanité et de pouvoirs hors normes. En créant ce personnage, Tezuka souhaitait que les enfants, ses principaux lecteurs, réfléchissent sur les raisons qui poussent des êtres différents à s'affronter.

Mêlant science-fiction, aventure, action et humour, l'œuvre développe une réflexion humaniste interrogeant le progrès technologique, la responsabilité des hommes envers leurs créations et la possibilité d'une coexistence pacifique entre espèces ou civilisations différentes.



**Tezuka Osamu  
(1928-1989)**

### « LE DERNIER JOUR DE LA TERRE »

Planches originales  
d'Astro Boy  
Autour de 1952  
Encre sur papier

Tezuka Production



Tezuka Osamu  
(1928-1989)

#### « LES BALLONS DIABOLIQUES »

Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*)

1966

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Le ciel du Japon est progressivement envahi par des ballons en forme d'Astro Boy. Il s'agit en fait de bombes provoquant des dégâts importants chez les humains, ce qui suscite chez eux une haine à l'égard du petit robot. Celui-ci finit par être détruit par Daifuku Anko, un candidat aux élections municipales de Tokyo, qui déteste les robots. Le docteur Ochanomizu répare Astro Boy et découvre la provenance des bombes volantes : une usine située au fond de la baie de la capitale.

Tezuka Osamu  
(1928-1989)

#### « LE CAVALIER BLEU (1) »

Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*)

1966

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Dans cette histoire, Astro Boy, pour la première fois, se rebelle contre les humains et se rallie à un robot monté à cheval, le cavalier bleu, lui-même opposé aux humains. Toutefois, lorsque le cavalier bleu s'apprête à tuer des humains, Astro Boy, cette fois-ci, prend leur parti et est détruit par le cavalier.

Tezuka Osamu  
(1928-1989)

#### « LE PAYS DES ROBOTS »

Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*)

1964

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Robot Land est un parc d'attractions destiné aux humains, où le divertissement est assuré par des robots. En dépit des apparences, ce parc est en réalité une prison pour ces derniers. L'homme qui le dirige a sous ses ordres Satan, un robot qui détruit impitoyablement ses congénères rebelles. Sur la couverture, princesse Odette, un robot à l'apparence d'un cygne, vient d'être rattrappée par Satan. Astro Boy se porte à son secours.



Tezuka Osamu  
(1928-1989)

#### « SON ALTESSE DEAD CROSS »

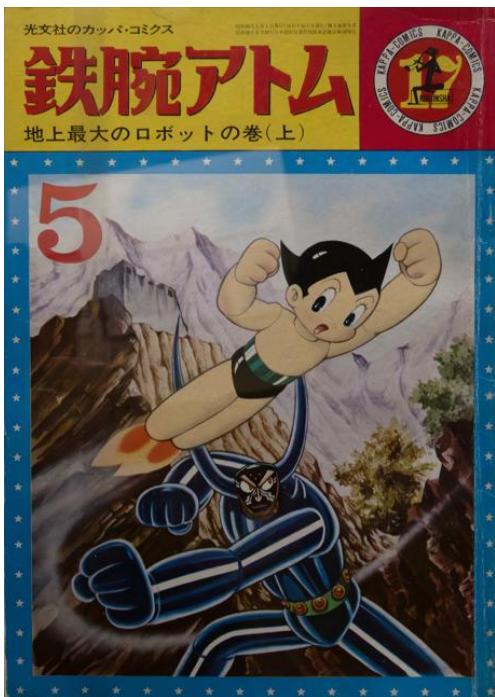
Astro Boy (*Tetsuwan Atomu*), n° 4

1965

Éditeur : Kodansha

Collection privée

L'histoire se déroule au pays de Gravia où, pour la première fois, un robot a été élu président. Une société secrète rassemblant des humains et appelée Dead Cross cherche à renverser ce gouvernement de robots. À la demande du président, Astro Boy est invité à se rendre sur place afin d'apporter son aide.



Tezuka Osamu  
(1928-1989)

### « LE PLUS GRAND ROBOT DU MONDE (1) »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu)

1965

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Cette histoire met en scène Pluto, un robot redoutable dont les facultés reflètent la fascination des années 1960 pour les avancées technologiques. Il dispose de la puissance d'un million de chevaux et, avec ses deux cornes, il lance des ondes électromagnétiques destructrices. Des rayons de même nature, qu'il projette depuis sa ceinture, le protège des attaques ennemis. Rival le plus connu d'Astro Boy, il est comme lui doué d'émotions : ce n'est pas un simple méchant, mais un être doté d'une grande intelligence et capable de ressentir la souffrance.



### ENCRE CONDITIONNÉE EN POT, PORTE-PLUME ET PLUME

2025

Collection privée

Comme la plupart des dessinateurs de manga, Tezuka Osamu employait pour dessiner une plume en acier fixé sur un porte-plume, qu'il tremplait dans un pot d'encre. Cet instrument d'écriture est connu sous le nom de G-pen.

## Du *gekiga* à *Garo* : un moment de la « contre-culture »

Le mouvement *gekiga* (mot japonais signifiant littéralement « dessins dramatiques »), naît à la fin des années 1950. Il fait entrer la bande dessinée japonaise dans l'âge adulte. Forcé par Tatsumi Yoshihiro en 1957, le terme désigne des œuvres exécutées dans un style réaliste et sombre. Tatsumi, lui, s'inscrit dans la continuité du roman noir américain et du néoréalisme italien. Ses récits courts décrivent la solitude, la misère et la banalité du crime dans un style sec et réaliste. Shirato Sanpei, au contraire, transpose la littérature prolétarienne japonaise et le cinéma engagé dans des fresques historiques comme *Kamui-Den*, où les luttes paysannes deviennent une métaphore des inégalités contemporaines. Tsuge Yoshiharu, figure du magazine *Garo*, s'inspire de la Nouvelle Vague du cinéma français : il expérimente avec le montage, la subjectivité et l'ellipse, comme dans *Neji-shiki* (1968), où l'introspection prime sur l'action. Enfin, Saito Takao, créateur de *Golgo 13*, puise dans le film noir hollywoodien et les thrillers d'espionnage à la James Bond : son héros impassible incarne l'efficacité froide du récit géopolitique, traité avec un réalisme quasi documentaire. Ainsi, le *gekiga* ne se réduit pas à un style homogène : il est un carrefour où se croisent le cinéma et la littérature modernes, chacun des auteurs en ayant fait un usage singulier, de l'intimisme désenchanté de Tatsumi à l'internationalisation de Saito, en passant par le militantisme de Shirato et l'expérimentation de Tsuge.



**Kazuo Kamimura**  
(1940-1986)

**LADY SNOWBLOOD,  
LES HABITS BLANCS  
DE LA JEUNESSE**

Planche originale  
1972

Encre de Chine, gouache  
blanche et trames  
de gris sur papier

Collection MEL Compagnie des arts

La série culte *Lady Snowblood*, scénarisée par Koike Kazuo (1936-2019), a été publiée dans *Weekly Playboy* (éditions Shueisha) entre 1972 et 1973. Surnommé le « peintre de l'ère Showa », Kamimura fut l'un des grands maîtres du *gekiga* des années 1970. Son trait, d'un grand classicisme, s'inspire notamment de motifs des estampes de l'époque d'Edo. *Lady Snowblood*, récit de vengeance et d'émancipation, allie violence stylisée et beauté glacée. Adapté au cinéma en 1973 par Fujita Toshiya, il inspirera le film *Kill Bill* de Quentin Tarantino.



**Kazuo Kamimura**  
(1940-1986)

**LADY SNOWBLOOD,  
SORTIE DE BAIN  
SUR LA SUMIDA**

Planche originale  
1972

Encre de Chine, gouache  
blanche et trames de gris  
sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL-2018/2019-014

Cette planche illustre une séquence de combat sous la neige, l'un des motifs récurrents du manga. Kamimura y déploie son art du mouvement et du silence : les contrastes de noir et de blanc suggèrent la morsure du froid et la fatalité du duel, dans un découpage très cinématographique.

	<p><b>Kojima Goseki</b> (1928-2000)</p> <p><b>LONE WOLF AND CUB</b></p> <p>Planche originale Vers 1970 Encre de Chine, encre et gouache de couleur sur papier Collection MEL Compagnie des arts, MEL-10661</p> <p>Chef-d'œuvre du <i>gekiga</i> scénarisé par Koike Kazuo (1936-2019), <i>Lone Wolf and Cub</i> est publié dans <i>Weekly Manga Action</i> des éditions Fubasho (1970-1976). Cette gouache, sans doute préparatoire à une couverture, montre Ogami Itto et son fils Daigoro. Œuvre majeure du manga adulte, cette série a inspiré six films (1972-1974) et une série télévisée. Son influence s'étend au dessinateur et cinéaste américain Frank Miller, au cinéaste Quentin Tarantino et au cinéma d'action contemporain : récit d'honneur et de vengeance, <i>Lone Wolf and Cub</i> relie la tradition du sabre à la modernité narrative du manga.</p>
	<p><b>Kojima Goseki</b> (1928-2000)</p> <p><b>SANS TITRE</b></p> <p>Planche originale 1960 Gouache, encre de Chine et mine de plomb sur papier Collection MEL Compagnie des arts, MEL-2018/2019-066</p> <p>Réalisée à la gouache, cette œuvre met en scène une héroïne en kimono au décor floral stylisé, typique du style pictural que Kojima développait avant <i>Lone Wolf and Cub</i>. Il s'agit d'une illustration pour la couverture du magazine de prêt <i>Bessatsu Sagami Arabesque : Ayane</i>, publié vers 1968 par Sagami Shobo, éditeur spécialisé dans les anthologies de <i>gekiga</i> érotiques ou de récits de vengeance féminine.</p>
	<p><b>Hirata Hiroshi</b> (1937-2021)</p> <p><b>SATSUMA, L'HONNEUR DE SES SAMOURAÏS</b></p> <p>Double planche originale 1977-1982 Encre de Chine et lavis bleu sur carton Collection MEL Compagnie des arts, MEL-10552</p>

Hirata Hiroshi, est un artiste issu du circuit des librairies de prêt. Dans *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* publié par les éditions Futabasha (1977-1983), il prolonge l'esprit du *gekiga* né à cette époque : réalisme cru, tragédie, héroïsme viril. Inspiré par le clan de Satsuma à la fin de l'époque d'Edo (1603-1868), le récit magnifie le code moral des guerriers japonais (*bushido*) fait de rigueur et de sacrifice. Sa violence et sa narration lyrique en font un acteur essentiel du manga pour adultes né dans les magazines de prêt (*kashihon*), avant leur standardisation dans les magazines grand public. Nous présentons plus loin un autre de ses chefs-d'œuvre : *La Chute du château*.



**Hirata Hiroshi (1937-2021)**

**PARTITION POUR LA CHUTE  
D'UN CHÂTEAU (RAKUJO NO FU)**

Planches originales

1965

Éditeur : Hinomaru bunko

Encre sur papier, phylactères imprimés et collés

Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL 10588-4 à 13



Dans ces planches de *La Chute du château*, publiées dans le magazine *Weekly Manga Action* des éditions Futabasha (1973), Hirata délaisse le réalisme de *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* (1977-1982) pour un style davantage expressionniste, au trait, sans trame, doté de contrastes noir et blanc violents, avec un découpage hérité du cinéma de samouraïs (notamment de réalisateurs comme Kobayashi ou Kurosawa). Dans cet extrait il met en scène la confrontation finale entre un samouraï errant et son ancien seigneur, dans un château dévoré par les flammes. C'est l'un de ses chefs-d'œuvre.



**Baron von Raimund  
Stillfried-Ratenicz (1839-1911),  
Studio Stillfried & Andersen**

**PORTRAIT DE DEUX  
SAMOURAÏS FONCTIONNAIRES  
DE L'ADMINISTRATION  
SHOGUNALE (YAKUNIN)  
EN TENUE DE CÉRÉMONIE**

*Views & Costumes of Japan  
by Stillfried & Andersen, Yokohama  
1877-1880, ère Meiji (1868-1912)*  
Reproduction d'une épreuve  
à l'albumine sur papier, colorisée

Paris, musée Guimet, AP 11331 © Musée Guimet,  
Paris, Dist. GrandPalaisRmn / image musée Guimet



La photographie est destinée aux visiteurs étrangers nostalgiques d'un Japon disparu avec l'occidentalisation. Les deux modèles réunissent les caractéristiques de la classe des samouraïs de l'époque d'Edo (1603-1868) : leur vêtement, leur coiffure avec tonsure et chignon, le port de deux sabres, un long et un court. Ils ont l'apparence de fonctionnaires shogunaux chargés, à la fin de l'époque Edo, de la sécurité des ports ouverts à l'Occident : Yokohama, Hakodate et Nagasaki. Le mont Fuji sur le décor de fond fait partie des thèmes déjà appréciés des Occidentaux.



#### POIGNÉE DE SABRE

Bois, métal et cuir  
17<sup>e</sup> siècle

Collection privée

Pour être utilisée, la lame du sabre doit être montée sur une poignée. Celle-ci est recouverte d'un tressage qui assure une bonne prise en main et a une fonction décorative. Dans les mangas, le tressage dessine une frise de losanges, comme on le voit sur la poignée présentée ici. Celle-ci a de plus la particularité de posséder une pointe en arche, adjonction rare destinée à frapper le plexus de l'adversaire en dégainant. Cette technique a été inventée par Miyamoto Musashi (1584-1645), l'un des plus grands sabreurs japonais, connu notamment pour avoir mis au point une technique de combat à deux sabres.

#### DE HAUT EN BAS

##### LAME DE SABRE KATANA

17<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)

Aacier

Signée Hizen (no) kuni Tadayoshi

Paris, musée Guimet, MG 20080

##### LAME DE SABRE KATANA

14<sup>e</sup> siècle, époque de Muromachi (1333-1573)

Aacier

Signée Soshuju Hirotsugu

Paris, musée Guimet, fonds Georges Marbeau, EO 2402

##### LAME DE SABRE WAKIZASHI

17<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)

Aacier

Signée Izumi no kami Fujiwara Kunisada

Paris, musée Guimet, MG 0083

Les lames japonaises excellent par leur équilibre parfait. Leur tranchant dur est adossé à un corps en acier plus souple. Pour cette raison, elles sont redoutablement efficaces : la lame coupe aisément même les matières résistantes, sans se briser.

Notez les lignes ondulées courant le long du fil de la lame. Chaque forgeron a sa forme propre. Ces lignes résultent de la teneur en carbone de l'acier et du travail de trempe sélective : alternance de chauffe à très haute température et de plongeon dans de l'eau froide, suivi d'un martelage. C'est ce processus qui donne à la lame sa dureté dont les lignes sont l'expression graphique et que les mangakas dessinent de façon stylisée.





**Shirato Sanpei  
(1932-2021)**

**KAMUI-DEN**

Planches originales  
Volume 1, chapitre 5  
1964-1967  
Encre sur papier  
Collection privée



*Kamui-Den* est une fresque majeure située pendant l'époque d'Edo (1603-1868). Elle suit Kamui, paria (*hinin*) devenu ninja puis déserteur traqué. Sa trajectoire croise celle de Shosuke, engagé dans l'émancipation paysanne, et celle de Ryunoshin, ronin animé par la vengeance. Publié dans *Garo*, le manga détourne les codes du *chanbara* (combat de sabres) pour dénoncer l'oppression sociale : les samouraïs y sont des instruments de domination, l'exploitation et la révolte structurent une critique du Japon des années 1960. Entre chaque chapitre de ce récit chorale, des pages naturalistes montrent des animaux qui eux aussi tuent, se battent pour leur survie, mais sans la cruauté propre aux humains.



**Shirato Sanpei  
(1932-2021)**

**KAMUI-DEN**

Dessin original réalisé  
pour la couverture de *Garo*, n° 31  
1967  
Encre et couleurs sur papier  
Collection privée



**Tatsumi Yoshihiro  
(1935-2015)**

**COUVERTURE  
DE GARO**

N° 105  
1972

Collection Pierre-Stéphane Proust

Tatsumi Yoshihiro (1935-2015) est originaire d'Osaka. Il débute très jeune dans les magazines de prêt (*kashihon*) avant de rompre avec le ton léger de Tezuka Osamu pour prôner un dessin sobre et une narration cinématographique. En 1957, il forge le terme « *gekiga* » afin de distinguer ce nouveau courant destiné aux adultes. Il décrit la vie urbaine contemporaine, la solitude et les tensions morales du Japon d'après-guerre. Ses héros anonymes – ouvriers, employés, prostituées – traduisent la désillusion sociale d'un pays modernisé à marche forcée. Son influence fut immense : il inspira les auteurs de *Garo* (Tsuge, Shirato, Hayashi, etc.) et, au-delà.



**Tatsumi Yoshihiro  
(1935-2015)**

**SANS TITRE**

Vers 1970  
Encre de Chine, gouache  
et aquarelle sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL-2022/2023-035



**Tsuge Tadao (né en 1941)**

## **SABU LE VOYOU (BURAIKAN SABU)**

**Planche originale**

**1974**

**Encre de Chine sur papier**

**Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL10784**

Tsuge Tadao, frère cadet de Tsuge Yoshiharu, dresse un portrait sans concession du Japon des marges. Dans ce récit, Sabu – un ancien boxeur marginal et violent mais profondément humain – erre entre combats, petits boulots et solitude, hanté par les séquelles physiques et morales de la guerre. Tsuge en fait le symbole d'une génération sacrifiée, rejetée par la prospérité montante du Japon des années 1960.



**Furuya Usamaru  
(né en 1968)**

## **LES AMBITIONS DE SUKEZO SUKEGAWA**

**Planche originale  
Publiée dans Garo n° 11  
1995**

**Éditeur : Seirindo  
Encre de Chine, gouache blanche et trames de gris sur papier**

**Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL10345**

Furuya Usamaru est un auteur issu de la scène alternative japonaise, formé aux arts plastiques à la Tama Art University. En 1995, il publie dans *Garo Les Ambitions de Sukezo Sukegawa*, une relecture explicite et assumée d'un récit de Tsuge Yoshiharu, l'auteur culte de *L'Homme sans talent*, qui met en scène un ancien dessinateur de manga ruiné, obsédé par la création d'une œuvre d'art ultime à partir d'objets recyclés. Ce récit cristallise la filiation entre le *gekiga* des années 1960 et le manga d'auteur des années 1990, faisant de Furuya un maillon essentiel de cette continuité critique.

## Hirata Hiroshi

Hirata Hiroshi, est un artiste issu du circuit des librairies de prêt. Dans ses planches de *La Chute du château*, publiées dans le magazine *Weekly Manga Action* des éditions Futabasha (1973), Hirata délaisse le réalisme de *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* (1977-1982) pour un style davantage expressionniste, au trait, sans trame, doté de contrastes noir et blanc violents, avec un découpage hérité du cinéma de samouraïs (notamment de réalisateurs comme Kobayashi ou Kurosawa). Dans cet extrait il met en scène la confrontation finale entre un samouraï errant et son ancien seigneur, dans un château dévoré par les flammes

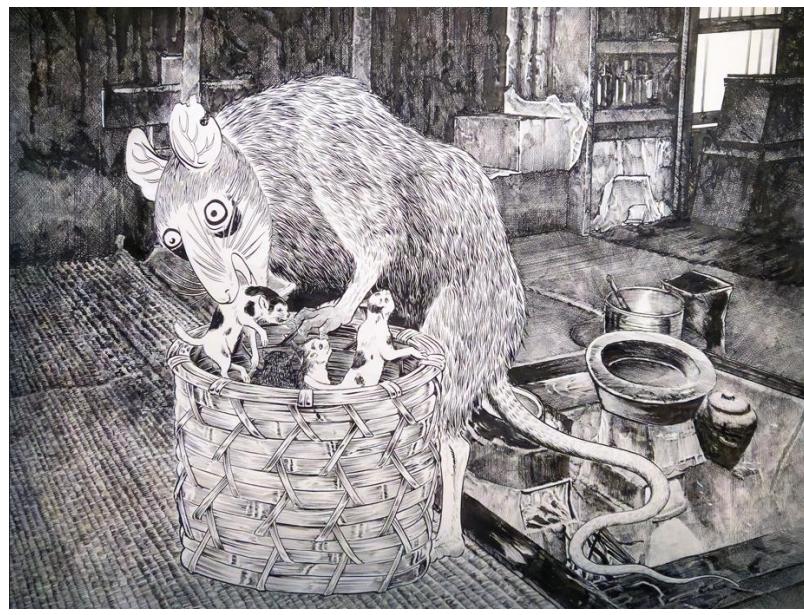


Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

**PETIT-BLAIREAU  
(MAMEDANUKI)**

Planche originale  
Dictionnaire des Yokai  
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)  
1994  
Dessin à l'encre sur papier  
Mizuki Production

Petit-blaireau est un yokai propre au département de Miyazaki, situé sur l'île de Kyushu. On raconte que ses testicules peuvent s'étendre sur une surface équivalente à celle de huit tatamis et qu'il peut les transformer en maison dans laquelle il invite les gens à entrer. Il aime aussi s'en servir pour se protéger de la pluie lorsqu'il va acheter des accompagnements pour le saké, boisson dont il raffole.



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

**LA VIEILLE SOURIS  
(KYUSO)**

Planche originale  
du Dictionnaire des Yokai  
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)  
1994  
Dessin à l'encre sur papier  
Mizuki Production

Il y a fort longtemps, dans le département de Nara, une souris vivait depuis des générations dans le grenier d'une maison. Elle s'était liée d'amitié avec la chatte de la famille. Un jour, celle-ci eut cinq petits, mais elle fut empoisonnée et mourut peu après. La vieille souris décida de prendre soins des chatons et vint les allaiter chaque nuit. Mizuki a minutieusement figuré l'intérieur d'une maison traditionnelle à la campagne.



**Mizuki Shigeru  
(1922-2015)**

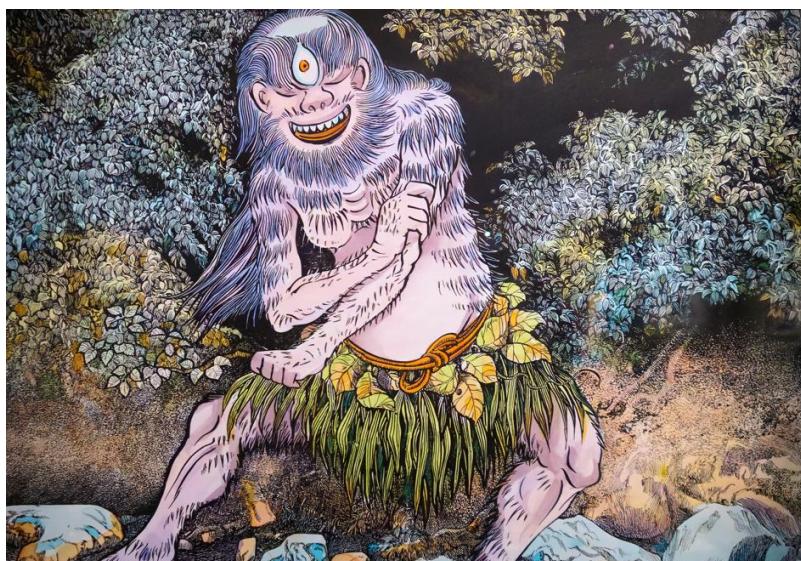
### LÈCHE-CRASSE (AKANAME)

Planche originale  
du Dictionnaire des Yokai  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions

Akaname apparaît dans les salles de bains qui sont mal tenues. Il lèche la saleté et la crasse qui s'y sont accumulées avec sa longue langue. Les histoires mettant en scène ce yokai véhiculent la leçon suivante : « Il faut bien nettoyer la salle de bains ». Dans *NonNonBa*, la vieille femme met en scène ce yokai dans une histoire effrayante afin d'inciter les enfants à bien faire leur toilette. Faute de quoi, dit-elle, Akaname viendra les posséder.



**Mizuki Shigeru (1922-2015)**

### LE CYCLOPE DES MONTAGNES (YAMAWARO)

Planche originale  
du Dictionnaire des Yokai  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Photocopie d'un dessin autographe avec couleurs posées à la main par l'auteur

Mizuki Productions

Yamawaro apparaît généralement entre la fin de l'automne et le début de l'hiver dans les régions montagneuses. Il pourrait s'agir d'un kappa, un yokai vivant dans l'eau, qui se transforme en hiver ; il lui arrive d'apporter son aide aux habitants.

Au printemps, il reprendrait sa forme initiale. Mizuki a remplacé le décor de la gravure de Sekien, inspirée de la peinture chinoise de paysage, par de la végétation traitée dans un style réaliste et minutieux.



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### LE MOINE-RENARD (HAKUZOSU)

Planche originale  
du *Dictionnaire des Yokai*  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Photocopie d'un dessin  
autographe avec couleurs  
posées à la main par l'auteur

Mizuki Productions

Dans le département de Yamanashi vivait un homme, Yasaku, qui gagnait sa vie en chassant les renards pour vendre leur peau. Un jour, un renard prit l'apparence d'un moine répondant au nom de Hakusozu, afin de tromper Yasaku et lui intima de lui donner ses pièges car le bouddhisme interdit que l'on tue des êtres vivants. Par la suite, le renard continua de vivre dans un temple sous cet aspect humain, mais il fut finalement tué à son tour par deux chiens qui avaient deviné sa véritable nature.



Toriyama Sekien  
(1712-1788)

### « LE CYCLOPE DES MONTAGNES (YAMAWARO) »

La parade nocturne des cent démons (*Hyakki yagyo gazu*)  
1776, époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique  
en trois fascicules, fascicule 1

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18470



To Sanjin (?-?), auteur  
Takehara Shunsensai  
(actif entre 1797 et 1847), illustrateur

### « LE MOINE-RENARD (HAKUZOSU) »

Cent contes illustrés  
(*Ehon hyaku monogatari*)  
1841, époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique rehaussé  
de couleurs, en cinq fascicules,  
fascicule 1

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18324



**To Sanjin (?-?), auteur  
Takehara Shunsensai**  
(actif entre 1797 et 1847), illustrateur

### « LA VIEILLE SOURIS (KYUSO) »

Cent contes illustrés  
(*Ehon hyaku monogatari*)  
1841, époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique rehaussé de couleurs, en cinq fascicules,  
fascicule 2

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 1882.23

## Mizuki Shigeru, le maître des *yokai*

Élevé dans une ville portuaire du sud-ouest du Japon, Mizuki Shigeru (1922-2015) manifeste très tôt des dispositions pour le dessin. Après des débuts comme auteur de planches de kamishibaïs dans l'immédiat après-guerre, il vit de la création de petits livres destinés aux librairies de prêt de mangas. Au milieu des années 1960, il se lance dans les histoires destinées à des magazines de mangas et fonde sa maison de production afin de répondre aux commandes. C'est le début d'un succès qui ira croissant grâce, en particulier, à son personnage fétiche de Kitaro.

Mizuki a élaboré un style personnel et immédiatement reconnaissable. Il mêle dans une même case (ou sur une même feuille) deux partis esthétiques : d'une part, des personnages stylisés mais expressifs, dessinés avec un trait souple, qui penchent du côté des cartoons ; d'autre part, un décor réaliste et détaillé, nourri par la tradition occidentale des beaux-arts dans laquelle il a été formé.

Mizuki est un auteur prolifique qui s'est illustré notamment par des récits de guerre et des biographies. Mais c'est avec les *yokai*, ces créatures fabuleuses du folklore japonais, qu'il acquiert une véritable notoriété. Il en a dessiné près de mille. Dans ce domaine, Mizuki est un pionnier : les *yokai* deviendront par la suite des personnages centraux de l'univers des mangas



### Représenter les *yokai*, de Toriyama Sekien à Mizuki Shigeru

Mizuki Shigeru a dessiné de nombreux *yokai* issus du folklore japonais. Dans ses œuvres, il ne se contente pas de leur donner une forme. Il décrit également leur contexte d'apparition ainsi que les réactions de surprise à leur vue, afin de mieux faire ressentir leur présence.

À leur propos, Mizuki a écrit que « les *yokai* font partie du patrimoine hérité des générations précédentes, il est donc important de ne pas les déformer et de transmettre correctement leur apparence aux générations futures ». C'est ainsi qu'il s'est attaché à reproduire les *yokai* figurant dans des ouvrages anciens. Pour cela, il s'est

largement inspiré des livres illustrés de Toriyama Sekien et de Takehara Shunsensai, publiés entre le milieu du 18<sup>e</sup> siècle et le début du 19<sup>e</sup> siècle. Il a également consulté des ouvrages d'ethnologie, en particulier *Discussions sur les yokai (Yokai Dangî)* du folkloriste Yanagita Kunio (1875-1962) afin de donner une apparence à nombre de *yokai* qui n'en avaient pas.



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### LA VOITURE-FANTÔME (OBOROGURUMA)

Planche originale  
de *Kitaro le repoussant*  
(*GeGeGe no Kitaro*)  
1959-1969

Dessin à l'encre sur papier  
Mizuki Productions

La voiture-fantôme est un *yokai* ennemi de Kitaro. Dans le livre de Toriyama Sekien, elle a la forme d'une voiture de la noblesse de cour, de laquelle émerge une tête monstrueuse. À Kyoto, lors des nuits brumeuses éclairées par la seule lune, cette voiture habituellement tirée par un bovin circule dans les rues en produisant un bruit strident et surprend les passants par son apparence insolite.

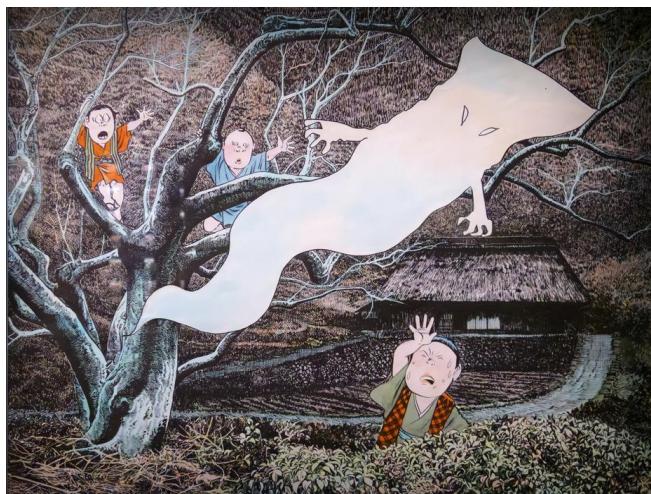


Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### LA VOITURE-FANTÔME (OBOROGURUMA)

Planche originale  
du *Dictionnaire des Yokai*  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Dessin à l'encre sur papier  
Mizuki Productions



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### COTON VOLANT (ITTANMOMEN)

Planche originale  
du *Dictionnaire des Yokai*  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Dessin à l'encre  
et en couleurs sur papier  
Mizuki Productions

	<p>Ce tissu blanc long de 10 mètres apparaît dans le département de Kagoshima, sur l'île de Kyushu au sud du Japon. On raconte qu'il s'approche des gens en volant, puis s'enroule autour de leur cou, recouvre leur visage et les empêche de respirer.</p>
	<p><b>Mizuki Shigeru</b> (1922-2015)</p> <p><b>LA MAISON AUX YOKAI</b></p> <p>Planche originale de <i>Kitaro le repoussant</i> (<i>GeGeGe no Kitaro</i>) 1959-1969</p> <p>Dessin à l'encre et en couleurs sur papier</p> <p>Mizuki Productions</p> <p>La maison aux yokai est une pension de famille tenue par Sunakake Baba, la vieille lanceuse de sable. Ses habitants sont des amis et alliés de Kitaro. Ainsi, Feu suspendu (<i>Tsurubebi</i>), qu'on aperçoit en haut à droite, éclaire sa route la nuit venue. Coton volant (<i>Ittanmomen</i>), au centre, est une pièce de tissu blanc longue de 10 mètres qui transporte Kitaro et à ses amis comme un tapis volant. Le moine à la roue (<i>Wa-nyudo</i>), à gauche, est un ennemi de Kitaro. Il est capable de transformer en diamant ceux qui le regardent.</p>
	<p><b>Mizuki Shigeru</b> (1922-2015)</p> <p><b>TOUFFE DE POILS (KEUKEGEN)</b></p> <p>Planche originale du <i>Dictionnaire des Yokai</i> (<i>Zusetsu Nihon Yokai Taizen</i>) 1994</p> <p>Photocopie d'un dessin autographe avec couleurs posées à la main par l'auteur</p> <p>Mizuki Productions</p>



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### KEUKEGEN DIT TOUFFE DE POILS

Planches originales  
de *Kitaro le repoussant*  
(*GeGeGe no Kitaro*)  
Publié pour la première fois  
dans *Weekly Shonen  
Magazine*, n°46, 1967  
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Production

Touffe de Poils est un *yokai* qui apporte des maladies dans les maisons habitées. Toutefois, dans *Kitaro le repoussant*, il enlève les enfants et leur vole leur esprit.

### Kitaro le repoussant

*Kitaro le repoussant* (*GeGeGe no Kitaro*) est certainement le manga le plus connu de Mizuki. Publié dans le *Weekly Shonen Magazine* entre 1965 et 1969, puis adapté plusieurs fois en animé, il a permis de populariser les *yokai* auprès du grand public. Dans ce manga, Mizuki relate les aventures de Kitaro, un enfant né borgne dans un cimetière. Dernier descendant de la Tribu Fantôme, il utilise ses pouvoirs pour lutter contre

le mal et les *yokai*. Les *yokai* qui apparaissent dans ce manga ont parfois la même apparence que ceux figurant dans le *Dictionnaire des Yokai* ou ceux provenant des livres de l'époque d'Edo, mais leur caractère ou leur façon d'agir est différente. Si Mizuki suit avec fidélité les enseignements de la tradition pour décrire les *yokai* dans son dictionnaire, il prend une grande liberté lorsqu'il les met en scène dans l'univers de fiction qu'il a créé avec *Kitaro le repoussant*.

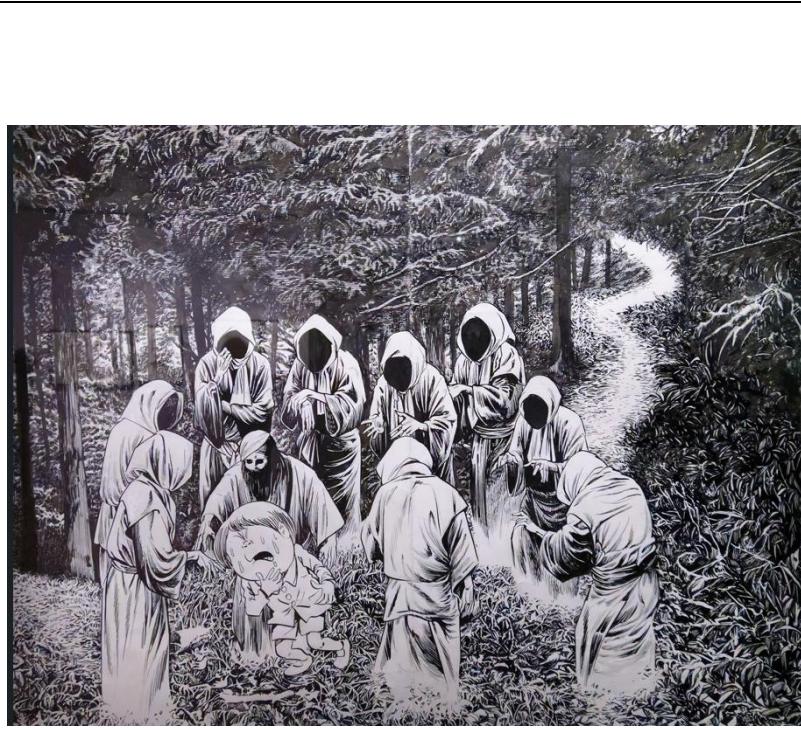


Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### « NONNONBA PARLE DU MONDE APRÈS LA MORT PUIS SUIT LE CORTÈGE FUNÉRAIRE DE SON ÉPOUX AVEC LE JEUNE SHIGERU »

Planches originales  
de *NonNonBa*  
1992  
Dessins à l'encre sur papier  
Mizuki Productions

Le manga *NonNonBa* est consacré à l'enfance de Mizuki et à la naissance de son intérêt pour les *yokai*. Mélant souvenirs personnels et éléments fantastiques, il y décrit avec tendresse et humour la vie d'avant-guerre. *NonNonBa*, une vieille dame très pieuse qui s'occupe occasionnellement du jeune Shigeru, lui apprend à déchiffrer l'invisible. Son quotidien d'enfant se peuple ainsi de *yokai* qu'il découvre avec crainte et fascination. *NonNonBa* a remporté en 2007 le Prix du meilleur album au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême.



Mizuki Shigeru  
(1922-2015)

### LES DIEUX DE LA FAIM (HIDARUGAMI)

Planche originale  
du *Dictionnaire des Yokai*  
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)  
1994

Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions

Le dieu de la faim prend possession des marcheurs qui traversent les forêts de montagne. Il les affame affreusement si bien qu'ils n'arrivent plus à avancer. On raconte que ce yokai est en fait l'esprit d'une personne morte dans la nature et dont la dépouille n'a pas bénéficié des cérémonies d'usage. Le dieu de la faim est décrit dans *Discussions sur les yokai* de Yanagita Kunio. Son apparence est une création de Mizuki Shigeru.



Mizuki Shigeru (1922-2015)

### « POSSÉDÉ PAR LES DIEUX DE LA FAIM (HIDARUGAMI), LE JEUNE SHIGERU TOMBE PARALYSÉ. IL SE RAPPELLE ALORS LES CONSEILS DE NONNONBA POUR CONJURER LE SORT »

Planches originales de *NonNonBa*  
1992

Dessins à l'encre sur papier

Mizuki Productions

\*

## Les mangas pour jeunes filles

Le Japon s'est affirmé très tôt comme un producteur important de bandes dessinées destinées à un lectorat féminin. Ces œuvres communément appelées *shojo manga* (littéralement « manga pour jeunes filles ») sont réalisées principalement par des autrices et abordent des sujets d'une grande variété, sans se limiter aux histoires d'amour : drames familiaux, récits sportifs (en particulier de volley-ball) ou de danse classique, science-fiction, *fantasy* ou encore horreur dont les *shojo manga* sont à l'origine. Deux magazines hebdomadaires lancés au début des années 1960 ont joué un rôle important dans leur développement :

Margaret, de la maison d'édition Shueisha, et *Shojo Friend* (« L'ami des filles »), parfois accompagné d'un supplément, *Bessatsu Friend*, publié par l'éditeur Kodansha. Les *shojo manga* ont développé une esthétique qui leur est propre : des mises en pages libres et affranchies des cases, des personnages vus en pied qui se déplient sur toute la hauteur de la planche, de grands yeux scintillants. Ces procédés formels sont mis au service d'un rendu subtile de la psychologie des personnages



**Naoko Takeuchi**  
(née en 1967)

### **SAILOR MOON**

1994

Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée Camille Coste (Minouche)



**Igarashi Yumiko** (née en 1950)

### **CANDY CANDY**

Dessin original

1998

Gouache et aquarelle sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,  
MEL-2018/2019-067



**SHUEISHA WEEKLY  
MARGARET**

1968

Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust



## SHUEISHA WEEKLY MARGARET

1969

Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust



Kaze Kaoru (née en 1949)

## LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)

Planche originale

Publiée dans un numéro spécial du magazine  
*L'amie des filles*  
1974

Éditeur : Kodansha  
Encre sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

## **LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)**

## Planche originale

Publiée dans un numéro spécial  
du magazine *L'amie des filles*  
1974

Éditeur : Kodansha

## Encre sur papier

Collection privée

L'héroïne est une adolescente complexée physiquement par un nombril proéminent. Elle arrive à surmonter ce qu'elle ressent comme un handicap grâce à la bienveillance d'un garçon dont elle est tombée amoureuse et qui, à son grand étonnement, lui témoignera un sentiment similaire.



## Kaze Kaoru (née en 1949)

# **LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)**

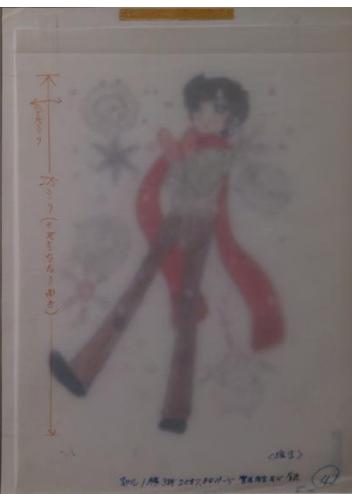
## Planche originale

Publiée dans un numéro spécial  
du magazine *L'amie des filles*  
1974

Éditeur : Kodansha

## Encre sur papier

Collection privée



**Kaze Kaoru (née en 1949)**

## « ENFILE DONC UNE ROBE ! (LE GARÇON MANQUÉ) »

Planche originale

Publiée dans un numéro spécial du magazine

*L'amie des filles*

Janvier 1975

Éditeur : Kodansha

Encre et couleurs sur papier

Collection privée



**Kaze Kaoru (née en 1949)**

## « À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Planche originale

de la première page du magazine  
1979

Encre et couleurs sur papier

Collection privée



**Kaze Kaoru (née en 1949)**

## « À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Planche originale

de la dernière page du manga  
1979

Encre et couleurs sur papier

Collection privée



**Kaze Kaoru (née en 1949)**

### « À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Première page du magazine

Publiée dans le magazine

*L'amie des filles*

Mars 1979

Éditeur : Kodansha

Collection privée



### ENSEMBLE DE BOÎTES EN LAQUE AYANT APPARTENU À LA REINE MARIE-ANTOINETTE

18<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo  
(1603-1868)

Laque maki-e, bois

Paris, musée Guimet, ancienne collection de la reine Marie-Antoinette,  
MR 380 (01 ; 12 ; 13 ; 27 ; 29 ; 46)





**Ikeda Riyoko (née en 1947)**

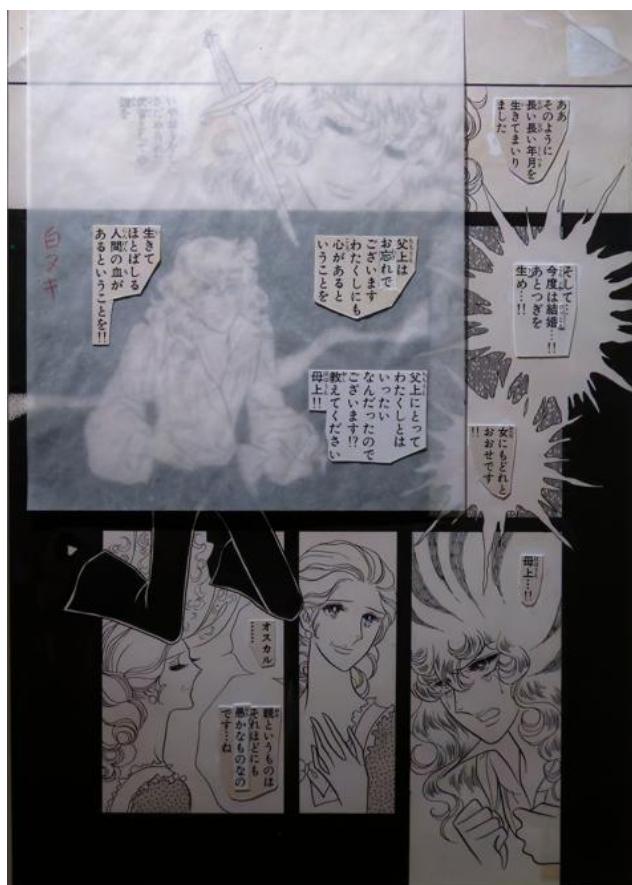
## **LA ROSE DE VERSAILLES**

1972-1973

Reproduction photographique,  
application de papier cartonné

Ikeda Productions

**À la fin du manga, Oscar choisit le camp du peuple et des révolutionnaires, et prend les armes.**



**Ikeda Riyoko  
(née en 1947)**

## **LA ROSE DE VERSAILLES**

1972-1973

Reproduction  
photographique, papier  
calque et application  
de papier cartonné

Ikeda Productions

Oscar est un personnage complexe, questionnant son environnement social et politique. Femme par sa naissance, homme par son métier, elle s'interroge à plusieurs reprises sur son identité. Ici, elle en veut à ses parents dont les attentes contradictoires ont fait d'elle un garçon et qui la souhaitent à présent mariée et faisant des enfants. Elle refuse de leur obéir.

Ses pensées sont inscrites sur le papier-calque. La note manuscrite de l'éditeur, en rose, indique que le texte du monologue intérieur devra être imprimé en blanc pour ressortir sur le fond noir.



## LA ROSE DE VERSAILLES

Publié dans *Shueisha Weekly Margaret*  
1973, n° 36  
Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust

### La Rose de Versailles

*La Rose de Versailles*, également connue sous le titre de *Lady Oscar*, croise les destins de Marie-Antoinette, future reine de France, et d'Oscar, une fillette élevée comme un garçon afin de succéder à son père en tant que capitaine de la garde royale.

Animé d'une grande puissance romanesque, le manga décrit en détail les sentiments des personnages sur fond d'intrigues à la cour. La Révolution, qui advient dans la dernière partie, engendre une réflexion sur l'injustice, l'amour transclasse ou les identités de genre.

Premier manga à sujet historique publié dans un magazine pour filles, l'œuvre est typique des *shojo manga* par son esthétique.



Ikeda Riyoko  
(née en 1947)

## LA ROSE DE VERSAILLES

1972-1973  
Reproduction photographique,  
application de papier cartonné

Ikeda Productions

Oscar, qui servait jusqu'alors dans la garde rapprochée de Marie-Antoinette, n'avait jamais été confrontée au machisme. Dans cet épisode, elle vient d'être nommée à la tête d'une autre garde composée essentiellement d'hommes de condition plus basse qui se moquent d'elle et refusent de lui obéir car elle est une femme. Elle impose son autorité à coup de pied et de poing. On retrouve ici un procédé caractéristique des *shojo manga* : le personnage principal vu en pied et agrandi, se déploie à travers les cases.



**Ikeda Riyoko** (née en 1947)  
**LA ROSE DE VERSAILLES**  
 1972-1973  
 Reproductions photographiques,  
 application de papier cartonné  
 Ikeda Productions

De droite à gauche et de haut en bas :  
 Marie-Antoinette (à gauche sur la case du haut) apprend par Oscar (à droite), le départ du comte de Fersen, ce qui la bouleverse car elle en est secrètement éprise.

La page combine deux modes de narration. La succession de quatre cases décrit les interactions entre les personnages tandis que la partie inférieure est ordonnée autour de la reine au visage répété. Les textes qui semblent flotter autour d'elle, sans bulle pour les cerner, constituent le monologue intérieur de la reine plongée dans ses pensées. Il s'agit d'un procédé typique des *shojo manga*.

Lady Oscar a accepté une promotion, mais elle refuse l'augmentation de ses gages, car elle ne veut pas peser davantage sur les finances du royaume. Sa droiture et son sens de l'intérêt général soulignent, par contraste, l'insouciance de Marie-Antoinette. Oscar, elle, est consciente que l'argent dépensé provient des impôts levés sur le peuple. Les fleurs sont une convention des *shojo manga* aux significations variées. Ici, les lys rappellent la condition royale de Marie-Antoinette tout en signalant sa candeur.

Fersen a enfin compris que Lady Oscar l'aimait quand lui n'éprouve que de l'amitié pour elle. Les quatre visages de Fersen résument l'évolution de leur relation, telle qu'Oscar l'a vécue : Fersen l'observe d'un regard séducteur, il se détourne d'elle et, en dernier, il s'éloigne ne laissant visibles que ses longs cils sensuels. Oscar, elle, s'abandonne à ses émotions, les bras grands ouverts et les yeux humides. Le thème de la perte est également porté par la guirlande de violettes (*sumire*) dont les pétales se détachent.

## LES MAGASINES DE MANGA

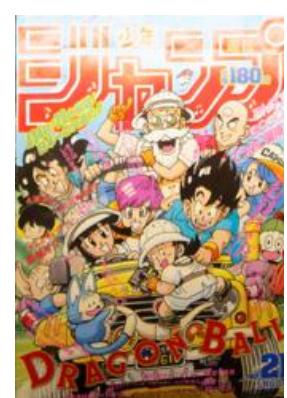
En France, les mangas sont généralement vendus en volumes souples, proches du livre de poche. Ce format, appelé *tankobon* en japonais, est conçu pour contenir plusieurs chapitres d'un même titre dont il constitue la seconde vie. Avant cela, chaque chapitre paraît d'abord dans un magazine hebdomadaire qui rassemble une dizaine de titres d'auteurs différents publiés en feuilleton. Ces magazines dit de « prépublication » ont l'épaisseur d'un boutein, sont fabriqués dans du papier recyclé de qualité médiocre, imprimés à bas coût et vendus

bon marché : sitôt lus, ils sont sitôt jetés. Les titres les plus demandés par les lecteurs occupent généralement la page de couverture, l'un des rares lieux où la couleur se déploie.

Depuis les années 1970, le marché est dominé par le *Weekly Shonen Jump*, publié par Shueisha, dont le tirage a culminé à 6,5 millions d'exemplaires par semaine en 1994.



Quelques uns au hasard



## Le triomphe du *shonen*

Le *shonen manga* (littéralement « bande dessinée pour jeune garçon ») est aujourd’hui le genre le plus représenté dans l’édition de mangas. À partir des années 1970-1980, le manga devient un phénomène mondial, d’abord télévisuel : *Goldorak* (1978), puis *Dragon Ball*, *City Hunter* ou *Saint Seiya* dans les années 1980. Ils popularisent l’animation japonaise en Europe. Aux États-Unis comme en France, le film *Akira* (1988) convertit au manga un public adulte et devient une série culte. Cette diffusion coïncide avec l’essor de la micro-informatique et des premiers jeux vidéo japonais (Nintendo, Sega), qui, comme les mangas, proposent des univers narratifs puissants et exportables.

Dans les années 1990-2000, l’intégration transmédia devient totale : *One Piece* (1997), *Naruto* (1999) ou *Fairy Tail* (2006) ne sont pas seulement des mangas et des anime, mais aussi des franchises de jeux vidéo, de cartes à collectionner et de produits dérivés. Leur succès s’explique notamment par la complémentarité des supports : lecture, visionnage, pratique ludique. Dans les années 2010, *Demon Slayer* (2016-2020) illustre ce modèle global. Son manga, son anime et son premier film (plus grand succès du box-office japonais en 2020) circulent dans un écosystème numérique où streaming, consoles et micro-informatique prolongent l’expérience. La série a aussi fait l’objet au Japon de spectacles de théâtre nô. Ainsi, du choc télévisuel des années 1970 à l’ère numérique, le manga est devenu un incontournable de la pop culture mondiale.

### *Fairy Tail*

Mashima Hiro, déjà créateur de *Rave* (1999-2005), s’impose avec *Fairy Tail* (2006-2017), publiée dans le *Weekly Shonen Magazine* de Kodansha. Décrivant une guilde de mages où l’amitié compte autant que les pouvoirs, cette série est l’héritière de la vogue des *magical manga* (*Sally* en 1966, *Slayers* en 1989...) et des *shonen* collectifs comme *One Piece* (1997). Elle aborde la *Fantasy* moderne, un genre narratif né en

Occident où la magie, les mondes imaginaires et le merveilleux sont admis comme réels : tournois, progression et affrontements. La série paraît alors que *Harry Potter* (1997-2007) triompe dans le monde, partageant avec lui un univers magique structuré et une communauté soudée. Succès international, *Fairy Tail* consacre Mashima comme une figure majeure du *shonen* fantastique des années 2000



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

### « VOILÀ LE MAÎTRE »

Deux planches originales de *Fairy Tail*, chapitre 2  
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

La composition en cases verticales occupant toute la hauteur des pages présente cinq magiciens de la guilde de *Fairy Tail*. Les quatre premiers sont figurés dans un style réaliste mettant en valeur leur détermination et leur assurance. Le cinquième est Natsu, le personnage principal du manga. Natsu est un jeune garçon fondamentalement bon, mais dont l’énergie confine parfois à l’impulsivité comme l’indique ici le style graphique emprunté au genre du manga comique (*gag manga*). Mashima Hiro aime mêler ces deux styles, ce qui introduit de l’humour dans les moments de tension.



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

## « VOILÀ LE MAÎTRE »

Planche originale  
de *Fairy Tail*, chapitre 2  
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Fairy Tail est dirigée par Makarov, un drôle de petit bonhomme qui tient du lutin sympathique et inoffensif. Il est toutefois capable de changer de taille à volonté, comme on le voit sur les cases du haut, où il retrouve son apparence normale après avoir pris l'aspect d'un géant aux pages précédentes. Il bondit ensuite sur la rambarde d'une haute galerie pour mieux haranguer les membres de la guilde.

La composition de cette dernière case est caractéristique de Mashima avec sa vue en plongée accentuée qui donne le vertige au lecteur.



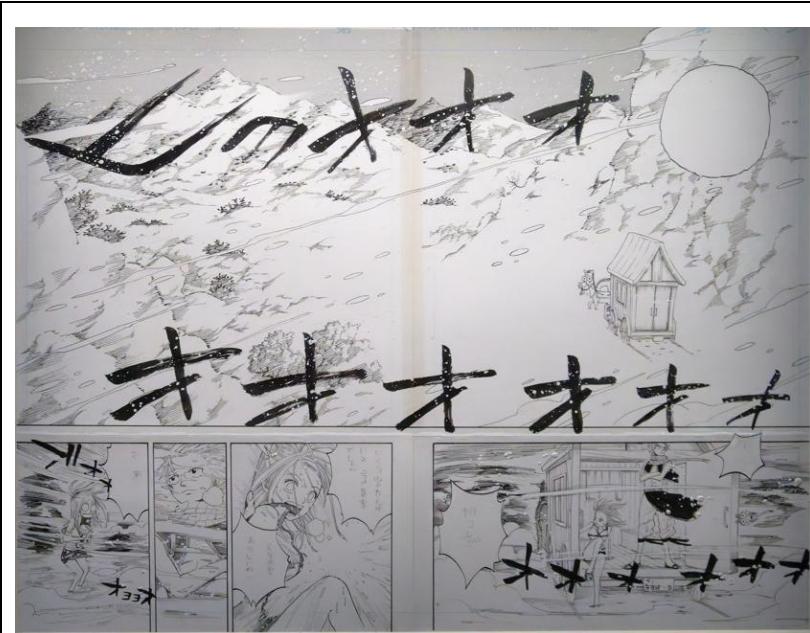
**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

## « VOILÀ LE MAÎTRE »

Planche originale  
de *Fairy Tail*, chapitre 2  
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Natsu, le personnage principal de Fairy Tail, dévore à pleines dents un repas de pâtes et de poulet enflammés, car il est capable d'ingérer du feu. C'est d'ailleurs ainsi qu'il reconstitue ses forces. Il est surnommé pour cela la Salamandre, suivant une croyance en cours autrefois dans le monde occidental, selon laquelle cet animal résisterait au feu.



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

### « VOILÀ LE MAÎTRE »

Planches originales  
de *Fairy Tail*, chapitre 2  
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Natsu et Lucy, l'autre personnage central du manga, sont partis à la recherche d'un magicien disparu. Montés dans un chariot, ils traversent une vallée balayée par une tempête de neige. Les onomatopées sont intégrées au paysage. Ces caractères qui suggèrent l'agitation des éléments, semblent déformés par le souffle du vent et sont même recouverts de flocons de neige. Au milieu de cette nature grandiose traitée de façon réaliste, le cheval qui tire le chariot, avec ses yeux ronds et sa bouche grande ouverte, introduit une note humoristique.



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

### « LE DRAGON DE FEU, LE SINGE ET LA VACHE »

Planche originale  
de *Fairy Tail*, chapitre 3  
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Dans cette séquence, Lucy utilise la magie pour faire apparaître un taureau géant, dans l'espoir qu'il la débarrasse d'un gorille lubrique. Natsu, lui, n'a pas compris la manœuvre : il s'attaque au taureau et lui décoche un puissant coup de pied. Les visages sont traités dans un style comique tandis que les corps des combattants sont rendus avec des raccourcis accentués, ce qui renforce l'effet spectaculaire de la scène et montre combien Mashima Hiro maîtrise l'art du dessin classique.

Le chaton volant, dénommé Happy, est le fidèle compagnon de Natsu.



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

### « ESQUISSES POUR NATSU »

Planche originale  
de *Fairy Tail* avec calque

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Lors de la republication des épisodes d'un titre en un volume (dans un *tankobon*, une sorte de livre de poche), l'auteur ajoute généralement quelques pages dans lesquelles il s'adresse directement au lecteur et qu'il accompagne parfois de dessins inédits. Il lui arrive ainsi de confier ses hésitations ou des informations sur le processus de fabrication de son manga. La feuille exposée ici présente les premiers essais pour le personnage de Natsu, qui est alors doté de cornes. Ce dessin figure à la fin du premier volume de la série dans la version japonaise comme française.



**Mashima Hiro**  
(né en 1977)

### « CROCUS, LA CAPITALE FLEURIE »

*Fairy Tail*, volume 31  
Impression digitale  
2012

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Cette double page déploie en un vaste panorama la ville de Crocus, la capitale du royaume de Fiore. Dans un style à la fois épuré et détaillé, Mashima la décrit entourée de collines majestueuses et ceinte d'une muraille. Au centre s'élève un château et elle est dotée d'une arène dans laquelle se déroule un Grand Tournoi de la Magie, au cours duquel les membres de la guilde de Fairy Tail vont défendre leurs couleurs.

### Du Roi Singe à Dragon Ball

*Dragon Ball* (de Toriyama Akira, 1984-1995) puise son inspiration dans *La Pérégrination vers l'Ouest*, un roman chinois dont le personnage principal est un Roi Singe. Portant le même nom que ce dernier, Son Goku, le héros de *Dragon Ball*, est un enfant à queue de singe doté d'une force extraordinaire. Il voyage avec ses compagnons dans l'objectif de réunir sept boules de cristal. Son nuage magique et son bâton extensible proviennent de la légende chinoise. Rebelle, naïf et espiègle comme son modèle, il dispose de la même énergie vitale. Dans ses premiers chapitres, une part de l'humour du manga repose sur le décalage entre l'univers des *shonen* et les références au texte littéraire.



### ROCHER AUX VAGUES ET DRAGON CHASSANT LA PERLE DE SAGESSE

1864 (?), fin de l'époque d'Edo (1603-1868)  
Bois, métal argenté,  
cristal de roche poli

Fontainebleau, Château  
de Fontainebleau, F1442c

Selon des légendes, le dragon porte en lui un joyau magique apte à exaucer les vœux et symbolisant la sagesse. Il se peut que l'auteur de *Dragon Ball* se soit inspiré de ces croyances. Au 19<sup>e</sup> siècle, il était d'usage au Japon

de décorer la pièce de réception des habitations avec un objet garni d'une boule de cristal. La statuette ici exposée a été conçue à cette fin. Elle a probablement été offerte par l'avant-dernier shogun à Napoléon III, ce qui expliquerait la qualité de son exécution et la remarquable expressivité du mouvement des flots.



## JIZO AUX VÊTEMENTS ROUGES

18<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)  
Bois polychrome, laqué rouge, décor doré

Paris, musée Guimet, MG 577

Jizo est un *bodhisattva*, c'est-à-dire une divinité bouddhique se consacrant au salut des autres. Il est particulièrement vénéré car porteur d'espoir : il tient dans sa main un joyau-exauçant-les-vœux et il inspire confiance avec son apparence de jeune moine au visage poupin. Jizo protège en particulier les enfants et les voyageurs, et sauve les malheureux tombés en enfer.

Katsushika Hokusai  
(1760-1849)

## DRAGON PARMI LES NUAGES

Daté de 1849 par inscription,  
époque d'Edo (1603-1868)  
Encre et lavis sur papier  
Rouleau vertical provenant d'un diptyque

Paris, musée Guimet, donation  
Norbert Lagane, 2001, MA 12176

Le dragon est une créature imaginaire, omniprésente en Asie orientale et fondamentalement positive, car associée à la pluie bénéfique. Les peintres aiment à le représenter comme s'il jouait dans les nuages, son corps reptilien, souple et sinuieux disparaissant et réapparaissant entre les étendues vaporeuses du lavis d'encre. Il arbore un sourire tantôt joyeux, tantôt triste, surmonté d'yeux expressifs. Initialement, ce dragon formait une paire avec un tigre, animal associé au vent. Celui-ci est conservé au musée Ota à Tokyo.



### IMMORTEL ASSIS SUR UNE TORTUE

19<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)  
Grès de Bizen

Paris, musée d'Ennery,  
legs Clémence d'Ennery, 1908,  
ME 2529

Tortue Géniale (Kamé Sennin) est l'un des personnages préférés des lecteurs de *Dragon Ball*. Pour le créer, Toriyama Akira s'est inspiré de la figure de l'Immortel (*sennin*). Dans la tradition taoïste, les Immortels sont des êtres purs, vivant à l'écart du monde. Leur alimentation, leur sagesse et leur vertu leur valent une longévité exceptionnelle. À l'opposé de ses modèles, Tortue-géniale est un vieillard libidineux. L'humour du manga repose sur une interprétation irrévérencieuse de la tradition.

### RELIQUAIRE (SHARITO)

Époque d'Edo (1603-1868)  
Cuivre doré, pierres semi-précieuses, verre

Paris, musée Guimet, MG 26294

Le joyau-qui-exauce-les-vœux est un équivalent de la boule de cristal de *Dragon Ball*, dans le monde spirituel. Il fait partie des motifs bouddhiques les plus répandus. Surmonté ici de flammes stylisées, il est posé sur une fleur de lotus, comme s'il était un Bouddha. Il contient en effet de minuscules pierres qui figurent les grains sacrés provenant de la crémation du corps du Bouddha historique, d'où sa fonction de reliquaire.



### CASQUE SUJI-BACHI KABUTO AUX ARMOIRIES DU CLAN WAKIZAKA ET MASQUE MENPO

École Myochin, Kyoto

18<sup>e</sup> ou 19<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)

Fer laqué noir, fer naturel,  
bois laqué, soie, poils d'ours, crins de cheval

Paris, musée Guimet, don de la Société des Amis  
du Musée Guimet, 2014, MA 12884

L'ornement frontal (*maedate*) de ce casque de samouraï est formé d'un joyau-exauçant-les-vœux serti dans les trois griffes d'une patte de dragon. Ce « proto-dragon-ball » est conçu pour protéger le porteur du casque.



### Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892)

### « SONGOKU, LE SINGE AUX POUVOIRS MAGIQUES DU PÈLERINAGE VERS L'OUEST »

*Cent aspects de la Lune*

1885, ère Meiji (1868-1912)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*) montée en album

Paris, musée Guimet,  
donation Norbert Lagane, 2001, MA 8096



### DRAGON DANS LES NUÉES

Début du 17<sup>e</sup> siècle,  
époque d'Edo (1603-1868)

Lavis d'encre sur papier  
Paravent à six feuilles

Paris, musée Guimet,  
don Hayashi Tadamasu, 1894, EO 289

Dans la tradition de l'Asie orientale, les dragons ont souvent un regard malicieux, parfois naïf quand ils louchent. Ce sont des créatures protectrices à la différence du dragon crachant du feu de la tradition occidentale. D'ailleurs, lorsqu'un dragon orne le plafond d'un temple bouddhique au Japon, il a pour rôle de le protéger des incendies, car il est associé à l'eau. Les mangakas puisent à la double tradition asiatique et occidentale, les dragons des mangas ayant souvent une apparence plus redoutable que ceux des peintures japonaises anciennes.



**Ohara Donshu**  
(1792-1857)

### **LA PÉRÉGRINATION VERS L'OUEST**

1815-1857, époque d'Edo (1603-1868)  
Encre et couleurs sur soie

Londres, British Museum, 1210,0.713

Parmi ses nombreuses sources d'inspiration, Toriyama Akira a puisé dans *La Pérégrination vers l'Ouest*, une épopee humoristique racontant le voyage vers l'Inde d'un moine chinois en quête d'écritures bouddhiques. Les quatre créatures qui escortent le moine trouvent un équivalent dans *Dragon Ball*. Le cheval blanc est le futur dragon Shenron. L'homme à la peau verte, un collier de tête de mort autour du cou et brandissant une arme en forme de lance à deux lames préfigure Yamcha. Le singe est naturellement Songoku équipé d'un bâton magique qui s'allonge et se rétracte à volonté. Le cochon avec son râteau, rappelle le personnage de Oolong du manga.

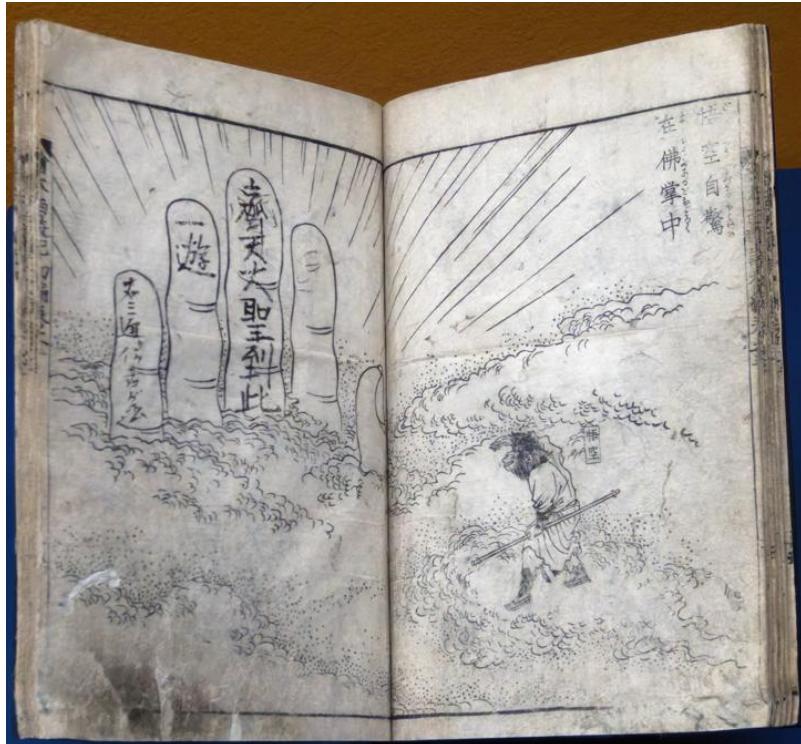


**Utagawa Toyohiro**  
(1773-1828)

### **« SONGOKU ET UN PRINCE SE BATTENT CONTRE UN DÉMON »**

*Le Roi Singe (Ehon Saiyu zenden)*  
Époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 17412



Utagawa Toyohiro (1773-1828)

**« UNE LEÇON D'HUMILITÉ : LE ROI SINGE SONGOKU SE REND COMpte QUE QUOI QU'IL FASSE, IL SERA TOUJOURS SUR LA PAUME DE LA MAIN DU BOUDDHA »**

Double page provenant de *La Pérégrination vers l'Ouest illustrée* (*Ehon Saiyuki*)  
Époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18362



Takizawa Bakin (1767-1848), auteur

**« NAISSANCE DES HUIT CHIENS GUERRIERS AU MOMENT DU SUICIDE DE LEUR MÈRE, LA PRINCESSE FUSHIHIME »**

*La Vie des huit chiens guerriers de Satomi* (*Nanso Satomi Hakkenden*)  
Illustration d'après une esquisse de l'auteur  
Première moitié du 19<sup>e</sup> siècle,  
époque d'Edo (1603-1868)  
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 24247

Ce best-seller et roman-fleuve du 19<sup>e</sup> siècle, publié en 106 fascicules entre 1814 et 1842, constitue l'une des sources d'inspiration de Toriyama Akira. Dans une interview de 1987, celui-ci explique qu'il a repris de ce roman d'aventure l'idée de la quête de huit perles, tout en réduisant leur nombre à sept.

Cette double page illustrée est le seul épisode du roman où les perles sont figurées. Elles sont contenues dans le corps des embryons des futurs héros. Le roman narre la vie de combats de ces huit samouraïs, mi-hommes, mi-chiens.



Toei Animation / Bird studio,  
d'après Toriyama Akira  
(1955-2024)

### « LA RENCONTRE AVEC GYUMAO »

*Dragon Ball*, Saga du 23<sup>e</sup> Tenka Ichi Budokai 1988-1989  
Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée

Son Goku, Kamé Sennin (Tortue Géniale) au centre, et Gyumao (le Roi Gyumao) à l'arrière-plan, forment le trio emblématique du premier arc narratif. À la fin de l'épisode du Mont Frypan, Tortue Géniale utilise le Kaméhaméha (« Vague destructrice de la tortue ») pour éteindre les flammes du château de Gyumao.



Toriyama Akira  
(1955-2024)

### DRAGON BALL

Fac-similé

Collection privée

Son Goku chevauche pour la première fois le nuage supersonique offert par Kamé Sennin (Tortue Géniale). Réalisée originellement à l'encre de Chine et au crayon bleu sur papier, la planche témoigne de la précision du trait de Toriyama, alliant un découpage fluide, des effets de vitesse en lignes convergentes et une onomatopée dynamique typique de sa mise en scène. Les trames adhésives sont à l'époque ajoutées manuellement. Ce fac-similé conserve les repères marginaux d'impression et le numéro de page manuscrit, éléments fidèlement reproduits à partir du matériel original de l'artiste.



Toei Animation / Bird studio,  
d'après Toriyama Akira  
(1955-2024)

### « SONGOKU AVEC LA BOULE À QUATRE ÉTOILES »

*Dragon Ball*, premier épisode, Saga des 7 Dragon Balls 1986-1989  
Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée Camille Coste (Minouche)



**Toei Animation /  
Bird studio,  
d'après Toriyama Akira  
(1955-2024)**

### « SON GOKU SE TRANSFORME EN SINGE GÉANT »

*Dragon Ball, Saga du Château du démon Gyumao ou de Pilaf*  
1986-1989  
Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée

Son Goku est représenté transformé en singe géant, ou Ozaru, une forme simiesque colossale qu'il prend lorsqu'il regarde la pleine lune. Cette transformation, liée à la queue de singe héritée de son peuple, les Saiyans, est l'un des grands mystères révélés plus tard dans la saga. Ce type

de plan apparaît dès le premier *Dragon Ball*, notamment dans les épisodes 12 à 13, lors du combat contre Pilaf, quand Son Goku, en voyant la lune, détruit le château sous cette forme. Cette scène évoque la part sauvage et incontrôlable du héros, contrepoint de son innocence enfantine.



**DIX PREMIERES  
PUBLICATIONS  
DE DRAGON BALL DANS  
WEEKLY SHONEN JUMP**

**1984 à 1986**  
Éditeur : Shueisha  
Collection privée



## Produire un anime

Le dessin animé japonais (anime) repose sur un travail d'équipe hiérarchisé. Après validation du story-board, le layout fixe le cadrage des différentes scènes du film. Les animateurs (*gengaman*) dessinent les poses-clés essentielles d'une action – début, fin, expression... : les *genga*. Les intervalistes (*dogaman*) sont les « petites mains » qui complètent le mouvement en traçant les images intermédiaires, assurant

la fluidité : les *doga*. Ces dessins sont ensuite repassés et peints sur celluloïd (*seruga*), superposés sur un décor gouaché à l'arrière du celluloïd (*haikei*) et filmés image par image. Le tout est monté, doublé par un acteur qui donne une voix au personnage, sonorisé pour le bruitage. Ce système artisanal, structuré et collectif, demeure au cœur de l'animation japonaise, même s'il est aujourd'hui entièrement informatisé.

### *Les mudra de Naruto*

*Naruto* (Kishimoto Masashi, 1999-2014) raconte les aventures d'un garçon espiègle et différent qui, à force de persévérance, accomplit son rêve : devenir un grand ninja. Le lecteur suit ses progrès et vit avec lui ses expériences éprouvantes et exaltantes : entraînements physiques et mentaux, combats incessants. Ses amis et ses maîtres lui apprennent l'importance de l'esprit d'équipe et de l'effort. Lors des combats, *Naruto* mobilise son énergie à l'aide de *mudra*, des gestes rituels à l'origine bouddhique. *Naruto*, de plus, porte scellé dans son corps un renard à neuf queues : un être surnaturel aux instincts destructeurs, qui fait de lui un enfant maudit, mais qu'à force de persévérance, il va transformer en allié.



### **RENARD MYTHIQUE À NEUF QUEUES**

Époque d'Edo (1603-1868)

**Bois sculpté**

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence  
d'Ennery, 1908, ME 4792





## AMIDA-NYORAI

18<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo  
(1603-1868)  
Bois laqué, or et couleurs

Paris, musée Guimet, MG 3068

Les personnages du manga *Naruto* ont l'habitude d'enlacer les doigts de leurs mains avant les combats, afin d'augmenter leur puissance. Ces gestes proviennent de la tradition bouddhique. Appelés *mudra*, ils constituent une sorte de langage signalant l'action que le bouddha ou d'autres êtres sont en train d'accomplir. Ici, le bouddha Amida fait le geste de « la mise en mouvement de la roue de la Loi », c'est-à-dire de la diffusion du bouddhisme.



Utagawa Toyokuni I  
(1769-1825)

**NIKKI DANJO FAIT  
UNE MUDRA ET TIENS  
DANS SA BOUCHE  
UN ROULEAU (SCÈNE  
D'UNE PIÈCE DE KABUKI)**

1813, époque d'Edo (1603-1868)  
Diptyque d'estampes,  
impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum,  
don des Amis américains du British Museum  
(Prof. Arthur R. Miller Collection),  
1915,0823,0.381.1-2

Le personnage faisant une *mudra* avec ses mains et tenant un rouleau dans sa bouche pourrait avoir inspiré Kishimoto, l'auteur de *Naruto*. En effet, l'apprenti ninja est parfois figuré ainsi. Toutefois, à l'opposé de Naruto, Nikki Danjo est l'archétype du méchant au *kabuki* (théâtre populaire à grand spectacle qui s'est développé à partir du 17<sup>e</sup> siècle). Ici, il vient de reprendre sa forme humaine après s'être transitoirement métamorphosé en rat. Cette transformation résulte d'un coup donné avec un éventail métallique par l'homme sur la droite.



**Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)**

**« TSUNETANE ET HIOTSUNE  
À CHEVAL TUENT LE RENARD  
DÉMONIAQUE À NEUF QUEUES  
DANS LA LANDE DE NASU »**

1834, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains  
du British Museum (Prof. Arthur R. Miller Collection),  
2008, 2008,3037.20202

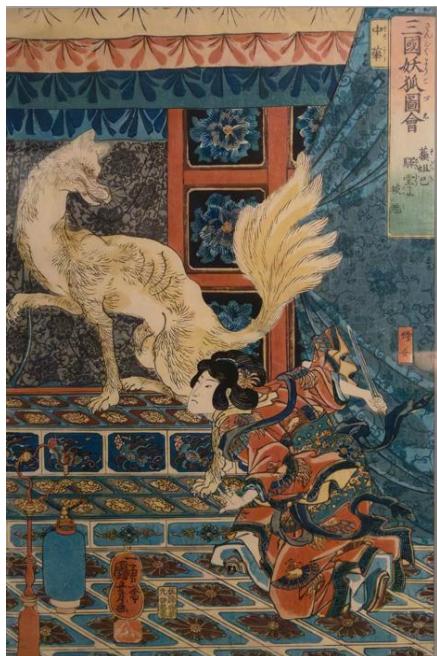


**Utagawa Kuniyoshi  
(1797-1861)**

**« LE GUERRIER CHINOIS ZHU GUI  
AU TORSE TATOUÉ D'UN RENARD  
À NEUF QUEUES »**

Série *Les Cent-huit héros d'Au bord de l'eau traduit en langue vulgaire*  
1827-1830, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains  
du British Museum (Prof. Arthur R. Miller Collection),  
2008, 2008,3037.10025

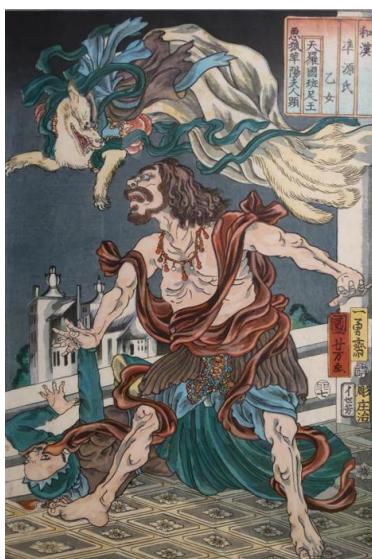


**Utagawa Kuniyoshi  
(1797-1861)**

**« DANS LE PALAIS DE L'EMPEREUR  
DE CHINE, UNE DAME CHERCHE À FAIRE  
FUIR UN RENARD À NEUF QUEUES »**

Série *L'esprit-renard en Inde, en Chine et au Japon*  
1849-1850, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains  
du British Museum (Prof. Arthur R. Miller Collection),  
2008, 2008,3037.07001



**Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)**

**« LE PRINCE INDIEN HANSOKU,  
REGARDE VOLER AU-DESSUS DE LUI  
LA RENARDE À NEUF QUEUES,  
LA VÉRITABLE FORME DE SON ÉPOUSE »**

Série *Comparaison entre la Chine et le Japon en suivant les chapitres du Dit du Genji*  
1855, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains  
du British Museum (Prof. Arthur R. Miller Collection),  
2008, 2008,3037,08303



**Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)**

**« EN INDE, DAME KAYO RETROUVE  
SA VÉRITABLE FORME DE RENARDE  
À NEUF QUEUES À LA SURPRISE  
DE SON ÉPOUX LE ROI HANSOKU »**

Série *L'esprit-renard en Inde, en Chine et au Japon*  
1849-1850, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains du British Museum  
(Prof. Arthur R. Miller Collection), 2008, 2008,3037,07004



**Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892)**

**VALEUREUX GUERRIERS JAPONAIS  
À LA MANIÈRE D'AU BORD DE L'EAU**

Époque d'Edo (1603-1868)  
Estampes montées en livre en accordéon,  
impression polychrome (*nishiki-e*)

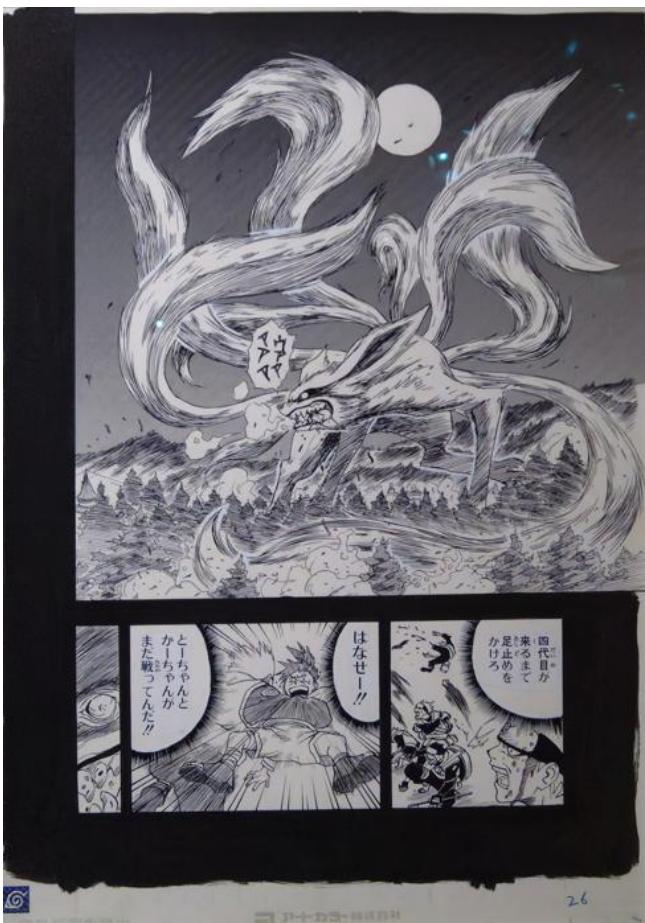
Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 19017



Cette série d'estampes présente 50 héros de romans illustrés à succès du 19<sup>e</sup> siècle, certains étant des figures historiques, d'autres des personnages légendaires.

Parmi eux, plusieurs peuvent être reliés à Naruto. L'homme assis sur un crapaud est Jiraiya, un bandit au grand cœur, volant les biens mal acquis pour les donner aux nécessiteux. Il pratique la magie des crapauds comme le *ninja* de Naruto. Le jeune homme à la mise élégante assis sur un tigre (en dernier à gauche) est Toraomaru. Il esquisse une *mudra* (un geste rituel) en préparation d'un affrontement.

\*



**Kishimoto Masashi**  
(né en 1974)

### FACSIMILÉ D'UNE PLANCHE ORIGINALE PRODUIT À L'OCCASION D'UN ANNIVERSAIRE

Collection privée

Ce dessin représente une scène-clé du début de *Naruto*, où le héros découvre la vérité sur le démon enfermé en lui : le *kyubi* (renard à neuf queues). Cette scène scelle le destin tragique et héroïque de Naruto : orphelin rejeté par les siens, il découvre qu'il est le réceptacle d'un monstre qui a ravagé son village. Elle annonce le motif central qui fera le succès du manga : transformer la malédiction en force. Cette révélation deviendra le moteur émotionnel de toute la série, liant Naruto au *kyubi* jusqu'à leur fusion finale, symbole de réconciliation entre humanité et pouvoir intérieur.



### COUVERTURE CRÉÉE POUR LA PARUTION DU PREMIER ÉPISODE DE NARUTO DANS WEEKLY SHONEN JUMP

1999, n° 43  
Éditeur : Shueisha

Collection privée

C'est un numéro historique : il marque la première apparition de *Naruto* de Kishimoto Masashi, encore sous la forme d'un *one-shot* pilote, alors que *Dragon Ball* vient de finir (1995). Personne ne sait que cette série, qui sera lancée quelques mois plus tard (septembre 1999), deviendra un géant du manga, pilier du trio-star du *Jump* avec *One Piece* et *Bleach*. Le jeune Naruto a déjà un air espiègle et fait, avec ses mains, un geste caractéristique de *ninja*.



E. Dale Saunders

# MUDRĀ: A STUDY OF SYMBOLIC GESTURES IN JAPANESE BUDDHIST SCULPTURE

New York,  
Pantheon Books  
1960

Paris, bibliothèque du musée Guimet,  
BG : 47553.45/V



# «BORUTO UTILISE LA TECHNIQUE DE L'ORBE TOURBILLONNANTE»

# Weekly Shonen Jump

## 2017, n°18

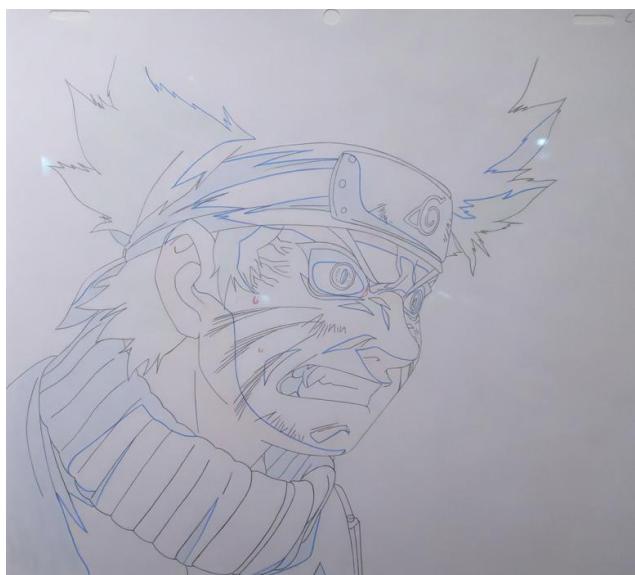
Collection privée



## **COUVERTURE AVEC, DE DROITE À GAUCHE : NARUTO, BORUTO (LE FILS DE NARUTO) ET LUFFY DE ONE PIECE**

# *Weekly Shonen Jump* 2015, n° 22-23

Collection privée



D'après Kishimoto Masashi  
(né en 1974)

### PREMIÈRE PHASE DE TRANSFORMATION DE NARUTO EN KYUBI (RENARD À NEUF QUEUES)

Model sheet  
pour l'anime *Naruto*

Collection privée Camille Coste (Minouche)



### NARUTO AU MILIEU DES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE NARUTO, À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM ROAD TO NINJA

Weekly Shonen Jump  
2012, n° 34 et 35  
Pages de couverture  
assemblées

Collection privée

Cette double couverture met en avant Naruto dans une composition frontale et triomphante, entouré de ses compagnons – Sasuke, Sakura, Kakashi – et d'un flot de titres colorés et surchargés typiques du style graphique du *Jump*. Elle célèbre à la fois le succès durable de la série (plus de dix ans de publication ininterrompue). En 2012, *Naruto* est à son sommet d'influence mondiale : l'anime bat des records d'audience, les films se multiplient, et Kishimoto s'impose comme l'héritier direct du modèle narratif instauré par Toriyama avec *Dragon Ball*. Cette couverture synthétise ainsi dix ans d'histoire éditoriale.

### Demon Slayer et le théâtre *nô*

*Demon Slayer* (Gotoge Koyoharu, 2016-2020) est une histoire de pourfendeurs de démons. Le héros, Tanjiro, mène une longue quête dans l'espoir de sauver sa sœur qui a été contaminée par ces êtres infâmes. Le manga se distingue par son univers inspiré par le Japon des années 1910. Il aborde de plus des thèmes en résonance avec le théâtre traditionnel : la mémoire, la filiation, la capacité à éprouver de la compassion pour ceux que la douleur a rendu monstrueux. Les liens avec le théâtre se lisent également dans la présence de masques, élément central du théâtre *nô* et de son pendant comique, *le kyogen*. *Demon Slayer* est le seul manga à avoir été adapté à la scène du *nô*, de surcroît par des artistes de renom dont un Trésor national vivant.







Ishikawa Toyonobu (1711-1785)

**ACTEURS THÉÂTRE KABUKI :  
L'ONNAGATA NAKAMURA  
KUMETARO I ET L'ONNAGATA  
SANOGAWA ICHIMATSU**

18<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression à deux couleurs  
(benizuri-e)

Paris, musée Guimet,  
legs Isaac de Camondo, 1911, EO 1710

Les acteurs sont représentés  
dans un rôle de chanteurs ambulants  
allant de maison en maison  
au moment du Nouvel an.



**TAMBOUR  
EN SABLIER  
« KOTSUZUMI »**

19<sup>e</sup> siècle  
Bois, laque, cordes, peau

Paris, musée de la Musique,  
ancienne collection Julien Fau,  
E.569

Un épisode de *Demon Slayer* met en scène un démon dans le corps duquel sont incrustés des tambours en sablier *kotsuzumi*. Il annonce son arrivée en frappant les membranes de ces instruments. Le *kotsuzumi* est employé au théâtre *nô*.



Tsurusawa Tansaku  
(1729-1797)

**PARAVENT AUX LIONS  
FABULEUX (KARASHISHI)**

Paravent d'une paire à 6 feuilles  
18<sup>e</sup> siècle, époque d'Edo (1603-1868)  
Peinture et feuille d'or sur papier

Paris, musée Guimet, donation Jacques Polain,  
Bruxelles, 2004, MA 12166



Oda Eiichiro (né en 1975)

### ONE PIECE

Signé par l'artiste

2021

Encre couleur sur papier

Prêt Présidence de la République,  
AQ-0085

En juillet 2021, lors de son déplacement à Tokyo pour les Jeux olympiques, Emmanuel Macron reçoit de Oda Eiichiro, créateur de *One Piece*, un facsimilé dédicacé : « Pour M. le Président de la République... et vous toutes et tous, fans de *One Piece* en France ». Le président le partage sur X, saluant l'auteur japonais. Symbole de l'amitié franco-japonaise, ce cadeau incarne le rayonnement mondial du manga et son rôle de « soft power ». Exposé à la Maison Élysée en juillet 2025, le dessin marque aussi la reconnaissance officielle du manga comme art majeur en France.

### *One Piece et la quintessence du shonen*

*One Piece* (Oda Eiichiro, 1997-), série au succès mondial, raconte les aventures d'un équipage de pirates.

Incarnant la quintessence du *shonen*, le manga déroule une quête initiatique marquée par l'amitié et le dépassement de soi, valeurs assurant la victoire. L'arc narratif du *Pays des Wa* est truffé de références au Japon. Le territoire fermé aux étrangers rappelle l'époque d'Edo (1603-1868), marquée par l'isolement. Les samouraïs y incarnent l'honneur, la résistance et le sacrifice, tandis que les membres de l'équipage de pirates deviennent les alliés d'une lutte de libération. Pour créer ses personnages et leur environnement, Oda s'est inspiré de la culture de l'époque d'Edo : estampe, théâtre de *kabuki*, récits de sabre.



### LION FABULEUX (KARASHISHI)

Date indéterminée  
Bois, laque rouge

Paris, musée d'Ennery,  
legs Clémence d'Ennery, 1908, ME 330



Toei Animation Studio,  
d'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)

### KOMACHIYO, LE LION GÉANT

Copies des fiches  
techniques (*settei*)  
pour la série télévisée  
*One Piece*

Collection privée

Les fiches techniques s'apparentent à des études de formes, couleurs et expressions. Elles détaillent la façon de figurer les personnages dans les animés. Leurs copies étaient des documents de travail utilisés au cours de la production.

Komachiyo est un lion géant servant de monture aux héros dans l'arc narratif « Le pays des Wa ». Il est inspiré d'un animal imaginaire montant la garde à l'entrée des édifices religieux en compagnie d'un autre congénère. Cet animal en impose avec son corps musculeux, sa mâchoire puissante, sa crinière fournie et sa queue en panache.



Genryosai

### KAPPA SUR UN COUILLAGE

Époque d'Edo (1603-1868)  
Bois  
Netsuke

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,  
1908, ME 2599



Kyogusai

### KAPPA SUR UN COUILLAGE

Époque d'Edo (1603-1868)  
Bois, ivoire  
Netsuke

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,  
1908, ME 2597



**KAPPA DEBOUT,  
TENANT UNE COUPE  
À SAKÉ (SAKAZUKI)  
ET UNE GOURDE**

Époque d'Edo (1603-1868)  
Bois, corne  
Netsuke

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,  
1908, ME 2584



Oda Eiichiro  
(né en 1975)

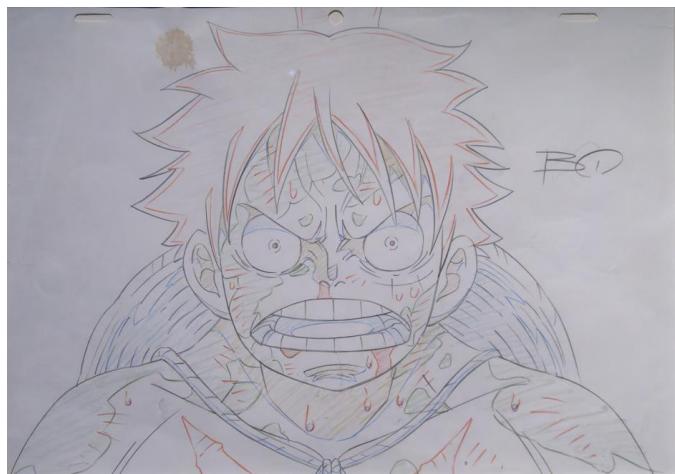
**« PREMIÈRE  
APPARITION DU  
DRAGON KAIDO »**

Facsimilé d'une planche  
originale de One Piece  
2019

Éditeur : Shueisha

Collection privée

Ce facsimilé fait partie d'un ensemble de quatre, produit à 1000 exemplaires et gagnable par tirage au sort en 2019. Ce type d'événement permet de renforcer les liens entre la maison d'édition, l'auteur et les lecteurs.



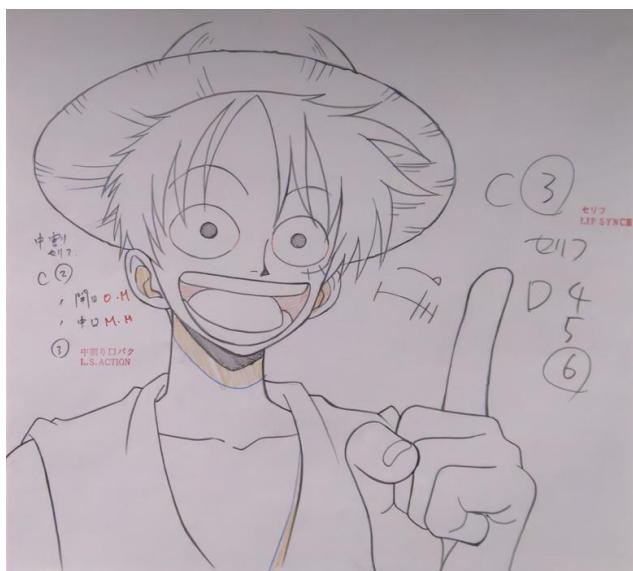
Toei Animation Studio,  
d'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)

**LUFFY**

One Piece  
2021

Crayonné pour un film  
d'animation

Collection privée Camille Coste (Minouche)



D'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)

## LUFFY

*One Piece*

Avant 2002

Crayonné

Collection privée

Ce dessin a servi au cours de la production du jeu vidéo *One Piece Treasure Battle!* sur GameCube sorti au Japon en 2002.



Hisada Kazuya  
d'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)

## LUFFY ET ZORO

*One Piece*

2011

Crayonné (*rafu genga*)

Collection privée

Les crayonnés (*rough*) sont des dessins préparatoires : ils constituent la toute première étape de la réalisation d'un anime. C'est là que sont fixées les caractéristiques des personnages, qui détermineront toute la suite du travail de création, bien avant la création du celluloïd.

Hisada Kazuya est un animateur reconnu ayant travaillé pour la production de l'animation de *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* et *One Piece*. Pour ce dernier, il a été notamment « character designer », c'est-à-dire concepteur de personnages, comme ces deux esquisses en témoignent.



**D'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)**

## LUFFY

*One Piece*

1999

Celluloïd et crayonnés

Collection privée

Le celluloïd, au centre, et les deux dessins ont été réalisés au cours de la production du film *One Piece* (1999), premier et seul long-métrage de la saga réalisé selon la méthode traditionnelle du celluloïd.

Luffy, le héros de *One Piece*, est figuré au premier plan et l'homme à terre est El Drago (Eldoraggo), contre lequel il se bat.



**Utagawa Hiroshige (1797-1860)**

### LE COMBAT DE USHIWAKAMARU ET BENKEI SUR LE PONT GOJO, À KYOTO

Série : *Épisodes de la vie de Yoshitsune*  
Années 1830, époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Paris, musée Guimet,  
donation Norbert Lagane, 2001, MA 8071



**Utagawa Kunisada dit Toyokuni III  
(1786-1864)**

### MURASHIBO BENKEI, LE MOINE GUERRIER

Première moitié du 19<sup>e</sup> siècle,  
époque d'Edo (1603-1868)  
Estampe, impression  
polychrome (*nishiki-e*)

Paris, musée Guimet,  
don de Letamendi, 1964, MA 2599 (12)



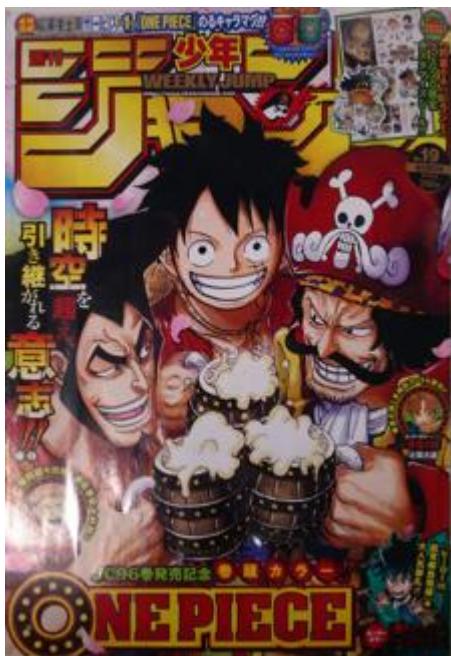
Oda Eiichiro  
(né en 1975)

### « KAWAMATSU LE KAPPA S'ENGAGE DANS LA BATAILLE »

One Piece dans  
Weekly Shonen Jump  
2020, n° 33-34  
Éditeur : Shueisha

Collection privée

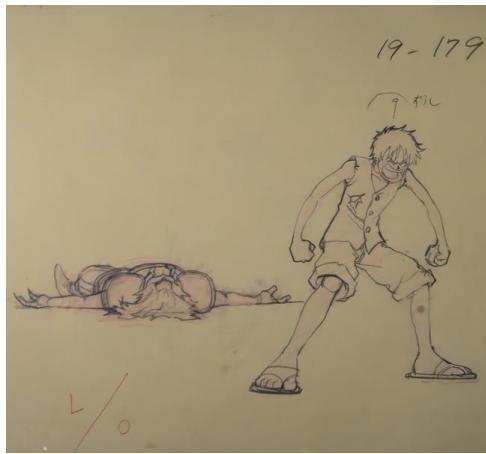
Le personnage dans la case en haut à droite s'appelle Kawamatsu. Doté d'yeux perçants et d'un bec, il réunit les caractéristiques d'un kappa : une créature surnaturelle vivant dans l'eau. Avec les démons et les tengus, le kappa fait partie des yokai les mieux connus ce qui explique qu'Oda Eiichiro en ait fait l'un des personnages de son manga.



## WEEKLY SHONEN JUMP

Couverture  
2020, n° 19  
Éditeur : Shueisha

Collection privée



D'après Oda Eiichiro  
(né en 1975)

### LUFFY

*One Piece*

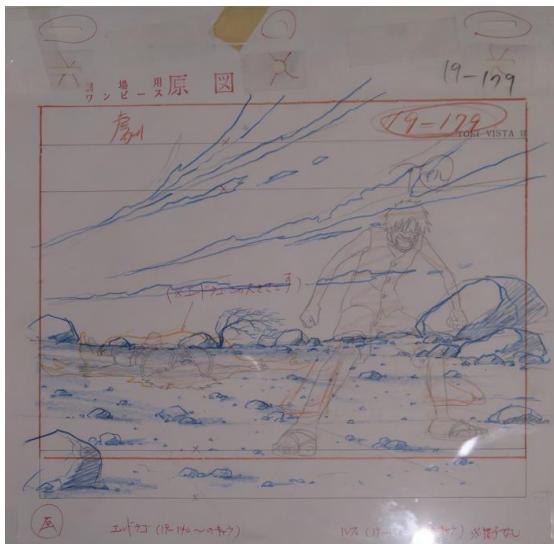
1999

Celluloïd et crayonnés

Collection privée

Le celluloïd, au centre, et les deux dessins ont été réalisés au cours de la production du film *One Piece* (1999), premier et seul long-métrage de la saga réalisé selon la méthode traditionnelle du celluloïd.

Luffy, le héros de *One Piece*, est figuré au premier plan et l'homme à terre est El Drago (Eldorrago), contre lequel il se bat.



Oda Eiichiro (né en 1975)

### « DUEL SUR LE PONT DES DÉTROUSSEURS »

*One Piece* dans  
*Weekly Shonen Jump*  
2019, n° 16

Éditeur : Shueisha

Collection privée

Gyukimaru, l'homme au visage grimé, arrête les voyageurs tentant de traverser le pont et s'empare de leurs armes. Cette situation et son apparence singulière sont inspirées de la vie de Benkei, un grand moine guerrier. La scène de duel entre Gyukimaru et le bretteur Zoro est une citation de la rencontre sur un pont à Kyoto de Benkei et de l'illustre Yoshitsune (Ushiwakamaru), qui a été largement diffusée, notamment sous la forme d'estampes au 19<sup>e</sup> siècle. Le décalage entre la référence et le nouveau contexte narratif produit un effet comique.

## Figures d'apocalypse

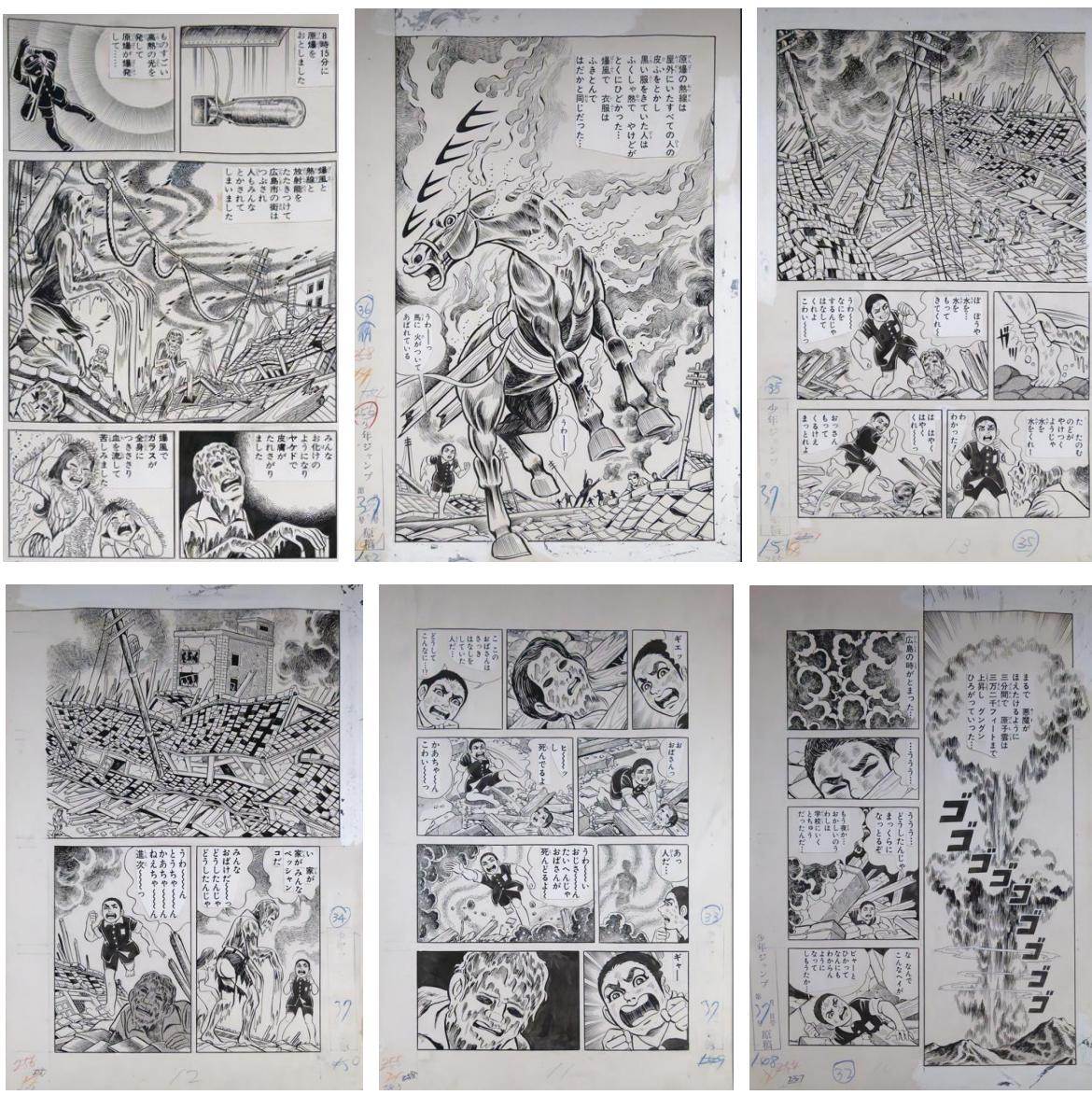
Depuis 1945, l'imaginaire japonais est marqué par des figures d'apocalypse. *Godzilla*, le film de Honda Ichiro – sorti en 1954 et adapté d'un roman de Kayama Shigeru (1904-1975) – est une métaphore fondatrice : Godzilla est un monstre réveillé par des essais nucléaires dans l'océan Pacifique. Avec *Gen aux pieds nus* (également connu sous le titre de *Gen d'Hiroshima*), publié entre 1973 et 1985, Nakazawa Keiji propose le témoignage direct d'une victime de la Bombe, pour qui l'explosion est vécue dans les corps et dans la mémoire. Dans *Akira*, publié entre 1982 et 1990, Otomo Katsuhiro dépeint un Neo-Tokyo détruit par une explosion qui rappelle la Bombe, et transpose la catastrophe dans un futur cyberpunk où science et politique menacent de tout anéantir. Enfin, *L'Attaque des Titans* d'Isayama Hajime, publié entre 2009 et 2021, reformule la hantise de la catastrophe à travers l'image d'une humanité menacée d'extermination par des forces colossales.

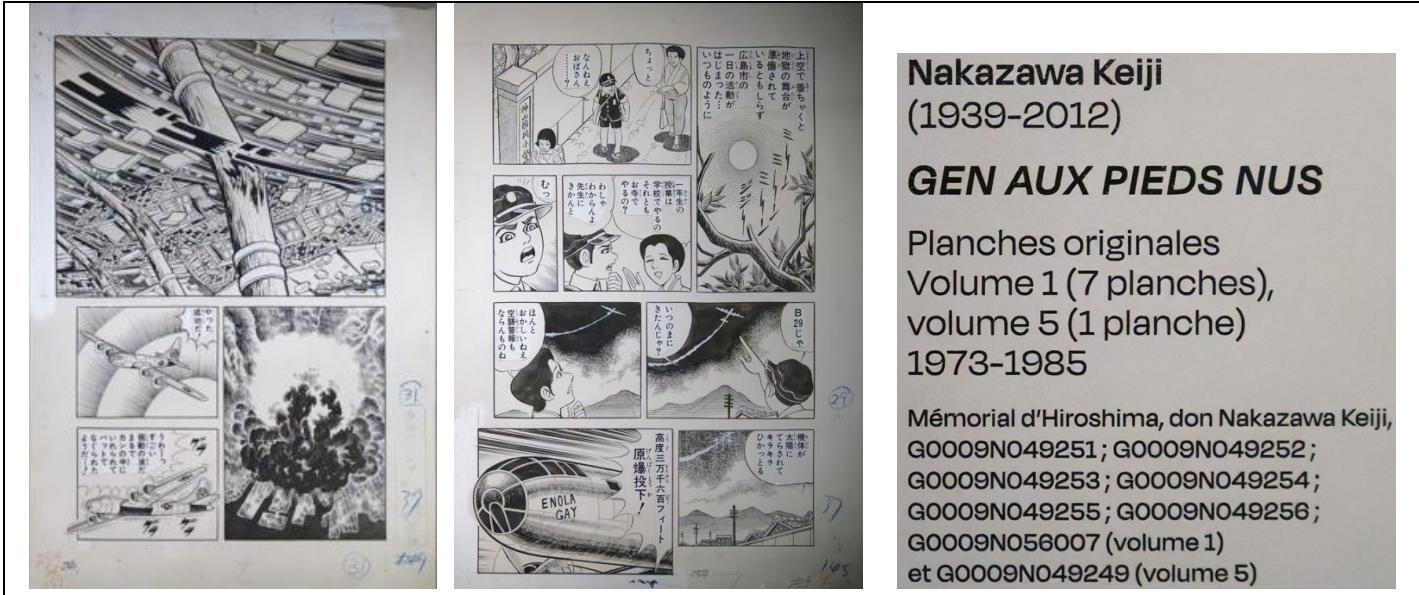
De *Godzilla* à *L'Attaque des Titans*, ces œuvres partagent la vision d'une apocalypse cyclique. Dans le monde réel, l'accident nucléaire de Fukushima en 2011 a tragiquement rappelé que ces événements ne sont pas le seul fait du passé. À leur manière, ces artistes offrent à leurs lecteurs un image critique de la modernité et proposent une réflexion universelle sur la survie de l'humanité.

	<p><b>Otomo Katsuhiro</b> (né en 1954)</p> <p><b>KANEDA SHOTARO ET SA MOTO</b></p> <p>Dessin original 2016 Technique mixte</p> <p>Grenoble, collection Fondation Glénat</p> <p><b>Akira</b></p> <p>Publié entre 1982 et 1990 dans le <i>Weekly Young Magazine</i> de Kodansha, <i>Akira</i> de Otomo Katsuhiro bouleverse le manga par son dessin réaliste, son découpage cinématographique et sa vision futuriste. En France, la publication par Glénat dès 1990 consacre l'arrivée du manga adulte sur le marché européen. L'auteur impose un style cyberpunk visionnaire dans un Tokyo reconstruit après l'apocalypse. Otomo, premier Asiatique à recevoir le Grand Prix d'Angoulême en 2015, a été influencé notamment par Moebius et Enki Bilal et illustre bien le dialogue permanent entre les auteurs japonais et leurs homologues occidentaux.</p>
	<p><b>GODZILLA, FIGURINE DU FILM GODZILLA VS. HEDORAH (1971)</b></p> <p>Édition limitée à 100 exemplaires, Medicom's <i>Godzilla vinyl wars series</i> 2018 Vinyle Sofubi peint</p> <p>Marmit Japan / TM &amp; © 1971, 2008 – TOHO CO. LTD. Collection Claude Estèbe</p> <hr/> <p>Godzilla (<i>Gojira</i>), réalisé par Honda Ishiro en 1954 d'après un récit de Kayama Shigeru, inaugure le genre des <i>kaiju</i> (monstre né du nucléaire). Il incarne la peur d'Hiroshima, de Nagasaki et des essais atomiques. Le film fait du désastre une métaphore visuelle qui rencontre un grand succès. Là où Godzilla reste ancré dans ce traumatisme, les <i>kaiju</i> des mangas et animés ultérieurs – ennemis de <i>Goldorak</i> (1975), créatures d'<i>Ultraman</i> (1967) ou <i>Titans</i> de <i>L'Attaque des Titans</i> (2009-2021) – élargissent la métaphore à d'autres peurs collectives : oppression, chaos social, menace existentielle.</p>

## *Gen aux pieds nus*

*Gen aux pieds nus (Hadashi no Gen)*, manga autobiographique de Nakazawa Keiji publié de 1973 à 1985, raconte l'enfance d'un survivant au bombardement d'Hiroshima. Inspiré par sa propre expérience, Nakazawa décrit l'explosion, la mort de sa famille et les souffrances des irradiés. Par son réalisme cru et son refus d'éduquer l'horreur, l'œuvre tranche avec la production de l'époque et devient un témoignage historique unique en bande dessinée. Diffusé dans les écoles japonaises, adapté en films et traduit dans le monde entier, *Gen* a contribué à inscrire le manga dans une dimension mémorielle qui annonce un courant du roman graphique international, de *Maus* d'Art Spiegelman (1980) à *Persepolis* de Marjane Satrapi (2000). C'est une œuvre qui milite pour la concorde entre les peuples et qui est exposée à ce titre au Mémorial pour la paix d'Hiroshima





### L'Attaque des Titans

*L'Attaque des Titans* (*Shingeki no Kyojin*), manga de Isayama Hajime publié de 2009 à 2021 dans *Bessatsu Shonen Magazine* de Kodansha, décrit une humanité recluse derrière des murs pour se protéger de Titans géants dévoreurs d'hommes. Suivant Eren, Mikasa et Armin, l'histoire mêle action, secrets politiques et méditation sur la peur et l'oppression. Œuvre hybride, héritière du *shonen* mais proche du *gekiga* par sa noirceur, elle dialogue avec l'imaginaire apocalyptique d'*Akira* ou de *Gen aux pieds nus*. Avec plus de 140 millions d'exemplaires vendus et une adaptation animée culte (2013-2023), elle s'impose comme un jalon majeur du manga mondial, où s'expriment les angoisses collectives face à la guerre et aux régimes autoritaires.





### Manga fashion

Né au Japon dans les années 1970-1980 autour des conventions de science-fiction et de manga, le cosplay – pratique qui consiste à incarner par le costume un personnage de fiction – est devenu un phénomène mondial. Longtemps considéré comme un loisir marginal, le cosplay a fini par influencer la mode de luxe, séduite par son esthétique hybride et sa théâtralité.

Chez Louis Vuitton, Nicolas Ghesquière a collaboré avec Naoko Takeuchi, créatrice de *Sailor Moon*, pour une série de vêtements où l'héroïne du manga devient ambassadrice d'un univers à la fois pop et sophistiqué. Gucci, de son côté, a demandé à Araki Hirohiko, l'auteur de *Jojo's Bizarre Adventure*, de participer à la création d'une collection. Cette collaboration est en phase avec l'esprit du manga où le dessin des vêtements et les noms des personnages rappellent l'univers de la mode.

Avec le Français Julien David, l'approche diffère : les vêtements se couvrent d'impressions issues directement de l'anime *Goldorak*. La collection transpose ainsi l'icône des années 1970 dans l'univers du prêt-à-porter haut de gamme. La créatrice japonaise Junko Koshino, elle, ne s'inspire par de titres particuliers, mais de l'univers pop et humoristique des mangas et des animes, comme on peut le voir dans la robe *Spike Dress* qui évoque les personnages puissants des animes de robots. Yuima Nakazato, lui, crée des silhouettes futuristes puisant dans la tradition japonaise et qui, par certains aspects, semblent sorties tout droit d'un manga, par exemple de *yokai*.



Julien David

**COLLECTION  
AUTOMNE-HIVER 2016**  
MANTEAU POUR HOMME  
INCORPORANT DES  
IMAGES DE GOLGORAK

Impression sur tissus

Collection Julien David

Julien David

**COLLECTION  
AUTOMNE-HIVER 2016**  
MANTEAU POUR FEMME  
INCORPORANT DES  
IMAGES DE GOLGORAK

Impression sur tissus

Collection Julien David



Louis Vuitton par Nicolas Ghesquière

**COLLECTION  
PRINTEMPS-ÉTÉ 2016**  
LOOK 01

Blouson perfecto en cuir, jupe-culotte en toile ornée, sandales à plateforme Samouraï en cuir glacé, tiare Heroic en métal argenté, mitaines courtes en cuir, sac GO-14 Malletage Resin en cuir

Collection Louis Vuitton, 2016.004.008789 ;  
2016.004.008790 ; 2016.004.008791 ; 2016.004.008792 ;  
2016.004.008779 ; 2017.004.008766



Junko Koshino

**POROPORO**

2016

Ensemble robe,  
écharpe et bonnet  
Polyester, polyuréthane,  
fils métalliques

Collection Junko Koshino Inc.

Type  
Prise  
Taille



Junko Koshino  
**SPIKE DRESS**  
2010  
Néoprène, colle  
Collection Junko Koshino Inc.



**Yuima Nakazato**  
**COLLECTION UNVEIL**  
**AUTOMNE-HIVER 2024**  
**LOOK 7**  
  
Harnais artisanal en corde, haut en  
crochet, veste réversible avec doublure  
imprimée dégradée, pantalon en laine,  
chaussures avec disques en céramique,  
ceinture artisanale en céramique  
et bracelet artisanal en céramique  
  
Collection Yuima Nakazato



**Yuima Nakazato**  
**COLLECTION LIMINAL**  
**PRINTEMPS-ÉTÉ 2022**  
**LOOK 25**

Robe en soie, perruque,  
oreilles pointues, chaussures

Collection Yuima Nakazato

