

Bibliographie

Une sélection proposée par la **Médiathèque départementale du Var**
(avec son aimable autorisation pour cette mise en ligne sur notre site).

Des MANGAS...

- p. 1 ... Jusqu'à 12 ans
- p. 4 ... Adolescents et Adultes
- p. 13 ... Ouvrages de référence

Jusqu'à 12 ans

- **ADACHI, Mitsuru**

Niji-Iro Togarashi (6 vol.) ; Glénat, 2003.

A la mort de sa mère, le jeune Shichimi découvre qu'il a six demi-frères et demi-soeurs. Il décide de partir à leur recherche mais tous sont la cible d'un mystérieux assassin répondant aux ordres du frère du Shôgun. Quel secret cachent donc ces sept frères et soeurs ?

- **DONBO, Koge**

Digi charat ; Soleil, 2003.

Des drôles d'Extraterrestres arrivées depuis peu sur Terre n'ont d'autre moyen pour gagner leur vie que de travailler au magasin Gamers. Elles y rencontrent une jeune fille aux oreilles de lapin qui rêve d'être une star de la chanson.

- **FUJII, Mihona**

Gals (5 vol.) ; Glénat, 2003.

Ran Kotobuki, lycéenne de 16 ans, et ses amies Aya et Miyu sont passionnées par la mode et le shopping. Elles cherchent sans cesse des moyens de gagner de l'argent pour s'acheter des vêtements à la mode.

- **GAINAX**

Fuli Culi (2 vol.) ; Pika, 2003.

Noata a été renversé dans la rue par un scooter conduit par Haruko, une jeune fille qui l'a ensuite frappé à la tête à coup de guitare. En se réveillant, il s'aperçoit qu'Haruko et un robot se sont installés chez lui et qu'il vit pour la deuxième fois la même journée.

- **HIWATARI, Saki**

Magie intérieure (4 vol.) ; Delcourt, 2003.

Haruko, une jeune collégienne, a hérité de sa mère disparue des pouvoirs de sorcière qui produisent des miracles dans l'esprit des autres. Après avoir gagné un concours de Janken-Pon, elle reçoit des lettres humiliantes annonçant une chasse au sorcière. Heureusement, Silk le chat messenger et le mystérieux Kinosaki Kô lui viennent en aide.

- **KIKUCHI, Kumiko**

Ange, mode d'emploi (4 vol.) ; Soleil , 2004.

Nanary et Tenko achètent un dinosaure en peluche. Ils décident de le rendre vivant et les voilà avec une créature espiègle et volante...

- **KIKUCHI, Kumiko**

Complex (4 vol.) ; Soleil, 2004.

Rin connaît une vie chaotique, prise entre son nouveau métier de modèle, ses amours, une mère un peu instable et les nécessités de la vie...

- **KUBO, Tite**

Bleach (6 vol.) ; Glénat, 2003.

Ichigo Kurosaki, un adolescent de quinze ans, possède le don de voir les esprits. Il croise un jour la route d'un être spirituel, une belle Shinigami, chassant un esprit maléfique. Mise en difficulté, la jeune fille prête une partie de ses pouvoirs à Ichigo. Celui-ci hérite bientôt de toute la puissance du Shinigami...

- **MASHIMA, Hiro**

Rave (11 vol.) ; Glénat, 2002.

Dark Bring est une pierre sacrée magique et maléfique qui se réveille après un sommeil de 50 ans et tombe entre les mains d'une organisation qui cherche à dominer le monde : Demon Card. Une seule personne était autrefois en mesure de contrôler le pouvoir de Rave, une autre pierre magique capable de contrer les effets de Dark Bring. Et si le nouveau Rave Master était ce jeune garçon, Haru ?

- **MIYAZAKI, Hayao**

Le château dans le ciel (4 vol.) ; Glénat, 2003.

La jeune Sheeta possède une étrange pierre bleue, vestige de l'ancienne civilisation de Laputa et donnant le pouvoir de voler. Elle est poursuivie par l'armée et par une bande de pirates qui veulent s'approprier cette pierre, mais elle va trouver de l'aide auprès d'un jeune garçon, Pazu, pour retrouver l'origine de cette pierre et la mystérieuse cité de Laputa. Tiré du film sorti en janvier 2003

- **MIYAZAKI, Hayao**

Princesse Mononoké (4 vol.) ; Glénat, 2000.

Blessé par un monstre, le jeune guerrier Ashitaka est condamné à une mort aussi lente que certaine, Obligé de quitter son village, il part à la recherche d'un remède. Il arrive bientôt aux abords d'une forêt dans laquelle des

animaux géants livrent une guerre sans merci aux humains des environs. C'est là qu'il rencontre San, Princesse Mononoké, une jeune fille élevée par des loups.

- **MIYAZAKI, Hayao**

Le voyage de Chihiro (5 vol.) ; Glénat, 2002.

Les aventures d'une fillette de 10 ans qui veut sauver ses parents d'un monde peuplé de créatures de la mythologie japonaise.

- **TAKAHASHI, Rumiko**

Inu-Yasha (14 vol.) ; Kana, 2002.

Kagome, jeune Japonaise tombe dans un puits et se retrouve dans le Japon de l'époque féodale. Autrefois vivait une prêtresse nommée Kikyô. Celle-ci empêcha Inuyasha, l'esprit-chien, de s'approprier le shinkon no tama et de devenir un véritable démon. Kagome se révèle être la réincarnation de Kikyô et la détentrice actuelle du fameux shinkon no tama.

- **TAKAYA, Natsuki**

Fruits basket (10 vol.) ; Delcourt, 2002.

Tohru, une orpheline de 16 ans, souhaite vivre de façon indépendante et plante sa tente au beau milieu d'un terrain en friche. Mais ce terrain appartient aux Sôma, une famille maudite qui l'accueille et dont les membres ont la particularité de se transformer en animal d'un des signes du Zodiaque. Tohru décide de percer leur secret...

- **TANAKA, Massashi**

Gon (7 vol.) ; Casterman, 1995.

Gon est un bébé tyrannosaure qui n'en fait qu'à sa tête. Sans scrupule, il nargue, défie et terrifie ses congénères...

Adolescents et Adultes

- **AKAMATSU, Ken**

Love Hina (14 vol.) ; Pika, 2002.

A 20 ans, Urashima Keitaro rate pour la troisième fois son examen d'entrée à l'université de Todai. Sa grand-mère lui confie le poste de responsable dans une pension de famille occupée uniquement par des jeunes filles excentriques et qui vont lui en faire voir de toutes les couleurs. Comment va-t-il réussir à concilier son travail et sa vie d'étudiant ?

- **BAKU, Yumemakura**

Le sommet des dieux (2 vol.) ; Kana, 2004.

Au Népal, Fukamachi trouve un appareil photo qui pourrait être celui de George Mallory, le premier alpiniste qui essaya de vaincre l'Everest mais disparut pendant l'ascension en 1924. Il pense que l'alpiniste a été victime d'un tragique accident sur le chemin du retour. Fukamachi décide de partir sur ses traces afin de découvrir la vérité, s'engageant dans une singulière aventure.

- **CLAMP**

Chobits (8 vol.) ; Pika, 2002.

Hideki travaille dans un bar de Tokyo et découvre la nouvelle mode de la capitale : posséder un ordinateur à visage humain qui effectue diverses tâches pour son propriétaire. Il trouve un de ces androïdes gisant près des poubelles, ne contenant aucun logiciel mais qui apprend très vite en imitant son entourage...

- **HASHIMOTO, Izo**

Coq de combat (8 vol.) ; Delcourt, 2003.

Ryô, un adolescent de bonne famille, a tué ses parents. Il passe deux ans dans une maison de correction où il subit la violence de ses codétenus et des

gardiens. Mais il rencontre M. Kurokawa, un étrange professeur de karaté qui va changer sa vie et va faire de lui un combattant impitoyable, un coq de combat. Un manga graphiquement réaliste dans sa représentation des combats et dont le scénario dénonce certains aspects de la société japonaise actuelle. Public averti.

- **HIRANO, Toshiki**

Lin 3, les trois soeurs intrépides (5 vol.) ; Pika, 2003.

Maître Yô avant de mourir sous les coups de l'armée du lotus blanc, a révélé à Julin, son élève, qu'elle a deux soeurs et qu'elles trois possèdent des grelots permettant d'obtenir un secret pour dominer le monde. Julin et sa soeur Kalin ont retrouvé Seilin, leur soeur aînée, chef d'un groupe de pirates. Seilin qui est la seule à avoir connu leur père refuse de leur en parler et affronte Julin.

- **HOJO, Tsukasa**

Angel heart (2 vol.) ; Génération comics, 2004.

A Shinjuku, la tueuse à gages Glass Heart, prise de remords, se jette du haut d'un immeuble. Pour la sauver, ses employeurs veulent lui transplanter un coeur, celui de Kaori morte dans un accident le jour de son mariage avec Ryo Saeba...

- **HOKAZONO, Masaya**

Inugami, le réveil du Dieu chien (10 vol.) ; Delcourt, 2003.

23 et Fumiki doivent empêcher Zéro, mi-loup mi-chien, de continuer son carnage meurtrier dans les rues de Tokyo. Mais la créature excite aussi les ambitions douteuses des représentants des forces occultes... Une histoire qui mêle science, mythologie shinto et pouvoirs magiques.

- **IN-WAN, Youn**

Le nouvel Angyo-Onshi (7 vol.) ; Pika, 2003

Bien que le royaume de Jushin n'existe plus, Mun-Su continue d'accomplir sa tâche d'Angyo-Onshi, c'est-à-dire d'envoyé secret du roi. Il doit châtier les gouverneurs et autres fonctionnaires tyranniques et porter secours aux démunis. Mission difficile quand ces despotes se sentent libres de toute contrainte royale. Héros désabusé, il leur apprend à ne pas nourrir de faux espoirs. Toujours accompagné de Sando, il se trouve cette fois confronté à des pillards surarmés, des esprits maléfiques et à un faux sauveur.

- **KOIKE, Kazuo**

Lone wolf and cub (5 vol.) ; Génération comics, 2003.

Un ancien samouraï voyage à travers le sombre Japon médiéval en compagnie de son jeune fils. Ogami Itto était un homme important mais un complot lui a fait perdre pouvoir et prestige. Il choisi de devenir assassin pour se venger... Un manga historique qui reflète la brutalité des luttes politiques de l'époque.

- **MATSUMOTO, Taiyou**

Number 5 (3 vol.) ; Kana, 2004.

Dans un monde futuriste et onirique, Number Five, ex-tireur d'élite pour le conseil Rainbow, organisation armée pour la protection de la paix, est en fuite avec la jeune Matriochka.

- **MINAGAWA, Ryouji**

Arms (9 vol.) ; Kana, 2003.

Ryo Takatsuki, lycéen japonais découvre par Hayato, un nouvel élève qui a subi la même opération que lui, qu'il possède un bras télescopique, une arme meurtrière. Contient 10 épisodes : la rencontre, la disparition, les vibrations communes, le déclenchement, la fuite, le passé, l'agitation, le contact, le choix, l'attaque.

- **MIYAZAKI, Hayao**

Nausicaä de la vallée des vents (7 vol.) ; Glénat, 2001.

Une grande fresque d'heroic fantasy où une princesse qui a le pouvoir de communiquer avec tous les êtres vivants, Nausicaä, décide de s'engager pour sauver le monde. La première véritable bande dessinée du réalisateur de « Mon voisin Totoro » et de « Princesse Mononoke ».

- **MIYOSHI, Yûki**

Devil devil (8 vol.) ; Pika, 2003.

A l'issue d'un duel, les deux adversaires, Sword le démon et Ios l'ange, tombent dans le monde des hommes et doivent emprunter un corps humain pour survivre. Sword est devenu surpuissant après avoir fusionné avec l'oeuf démoniaque. Mais son dernier combat a épuisé son énergie et il va devoir aspirer des âmes de démons pour retrouver son apparence originelle. Peu après son retour à la maison, le batcat révèle sa véritable apparence et tente de lui dérober le fameux oeuf.

- **MÖRI, Jimpachi**

Tajikarao, l'esprit de mon village (4 vol.) ; Delcourt, 2003.

A Yamagami, petit hameau de Kyûshû, région montagneuse du sud du Japon, ne restent que les vieillards, qui vivent encore au rythme de la tradition et pratiquent toujours le Kagura, musique et danse shinto pour communier avec la nature. Yusuké, l'un des jeunes du village, de retour au pays, traqué par les yakuzas, va bouleverser la vie de ce petit monde.

- **NANTEN, Yutaka**

Cowboy bebop (3 vol.) ; Pika, 2003.

Spike, Jet, Faye, Ed et Ein sont chasseurs de prime. A bord du bebop ils voyagent dans le temps. Leur nouvelle mission amène Spike à s'infiltrer en prison.

- **NATSUME, Yoshinori**

Togari, l'épée de justice (8 vol.) ; Delcourt, 2002.

Tôbé a erré aux enfers pendant 3 siècles pour avoir été un criminel à l'époque des samourais. Seigneur Emma, une des intendantes des mondes souterrains lui propose de quitter les enfers s'il arrive à anéantir 108 péchés en moins de 108 jours. Il est aidé pour cela par une épée magique, Togari...

- **NIHEI, Tsutomu**

Blame (10 vol.) ; Glénat, 2000.

Peut-être sur Terre, peut-être dans le futur... Killy est un cyborg taciturne qui erre dans une gigantesque cité labyrinthique s'étendant sur des milliers de niveaux. Armé d'un revolver amplificateur de radiations et accompagné de Shibo, un scientifique, il part en quête du net-gene, un programme qui aurait échappé au virus informatique et qui serait capable de gérer le monde.

- **SEKIKAWA, Natsuo**

Au temps de Botchan (3 vol.) ; Seuil, 2002.

L'histoire de Natsume Soseki, l'auteur de « Botchan ». Cet album est le premier d'une série offrant un gigantesque panorama de la littérature japonaise de l'ère Meiji au début du XXe siècle.

- **TACHIHARA, Ayumi**

Tsubasa, les ailes d'argent ; Génération comics, 2003.

Les derniers jours d'un pilote kamikaze japonais engagé volontaire, vers la fin de la Seconde Guerre mondiale.

- **TAKADA, Yuzo**

Genzo le marionnettiste (4 vol.) ; Pika, 2001.

Genzo a vu sa jeune épouse mourir dans des conditions horribles. Depuis, il ne ressent plus aucune émotion et n'arrive plus à insuffler le moindre sentiment humain aux pantins et autres figurines qu'il crée. Pourtant des gens quémangent son aide. Et c'est en résolvant les problèmes des autres qu'il va progressivement retrouver goût à la vie...

- **TAKAHASHI, Shin**

Larme ultime (7 vol.) ; Delcourt, 2003.

En pleine guerre hyper technologique, deux jeunes lycéens amoureux s'échangent leur journal intime pour mieux apprendre à s'aimer. C'est ainsi que Shûji, le garçon macho, découvre le terrible secret de son amie Chise, fragile et introvertie, elle est devenue l'arme ultime et reçoit des missions qui la conduisent sur des champs de bataille...

- **TAKAMI, Koushun**

Battle royale (7 vol.) ; Soleil, 2003.

Inspiré de l'univers du film japonais Battle royale. Dans un futur proche les autorités japonaises ont élaboré un projet pour réduire l'échec scolaire et la violence à l'école : une classe est envoyée sur une île et pour survivre les élèves doivent éliminer leurs camarades. Un seul mot d'ordre : tuer ou être tué

- **TANIGUCHI, Jiro**

L'homme qui marche ; Casterman, 2003.

Les balades de l'homme qui marche, qui prend le temps d'observer le monde autour de lui, de profiter du plaisir simple de grimper aux arbres ou de jouer dans les flaques d'eau après la pluie, qui rencontre parfois un autre promeneur, avec qui partager le bonheur de déambuler silencieusement au hasard.

- **TASHIRO, Takuya**

Najica (3 vol.) ; Génération comics, 2003.

Un nouveau manga adapté de la série télévisée du Studio Fantasia, qui entraîne le lecteur dans l'univers dangereux de Najica Hiragi, espionne de choc et de charme déjouant, avec sa partenaire Lyra, complots, coups d'état et autres attentats.

- **URASAWA, Naoki**

20th century boys (12 vol.) ; Génération comics, 2002.

La vie de Kenji va être totalement bouleversée lorsque son ami Donkey est sur le point de se suicider. Ce suicide qui aurait un rapport avec un symbole lié à leur passé va aider Kenji à mener son enquête. Prix de la série 2004 (Festival international de la bande dessinée d'Angoulême)

- **URASAWA, Naoki**

Monster (15 vol.) ; Kana, 2001.

Par une nuit de 1986, une décision d'ordre éthique va conduire le docteur Kenzo Tenma à sauver la vie d'un enfant aux dépens de celle du maire de la ville. Comment pouvait-il savoir que son acte aurait de telles conséquences ? Car l'enfant qu'il a sauvé, a grandi, et semble être le dénommé Monster.

- **UTSUMI, Ryuichiro**

L'orme du Caucase ; Casterman, 2004.

Cet album de la bande dessinée japonaise présente des chapitres correspondant à des tranches de vie et des portraits d'enfants et d'adultes à un moment difficile de leur existence.

- **YAZAWA, Ai**

Nana (9 vol.) ; Delcourt, 2002.

Deux jeunes filles japonaises ont un prénom commun, synonyme de chance et de bonheur, mais aussi leur attirance pour Tokyo et leur âge. L'une est

déterminée et solitaire, l'autre rêveuse et tête en l'air. Représentant la jeunesse branchée de Tokyo, ces deux jeunes filles révèlent les nouvelles mœurs et coutumes des adolescentes de la capitale.

OUVRAGES DE REFERENCES

*** GROESTEEN, Thierry**

L'Univers des mangas ; Casterman, 1996 (2^{ième} éd.)

Un des rares livres de référence sur la bande dessinée japonaise.

***DEYZIEUX, Agnès et MARCEL, Philippe**

Biblio manga ; Bulle en tête, 2000.

Une sélection commentée de trente titres de bande dessinée japonaise en version française.

***Manga** : une plongée dans un choix d'histoires courtes ; Maison de la culture du Japon, 1999.

Catalogue de l'exposition organisée par la Maison du Japon à Paris (12 octobre - 18 décembre 1999). Approche historique et thématique des mangas, bien illustré.

***SCHMIDT, Jérôme**

Génération manga : le monde du manga et de l'animation japonaise ; Flammarion, 2004.

Un tour d'horizon complet du monde du manga : historique et identité, marché, influence mondiale, public des adolescents, thèmes...

