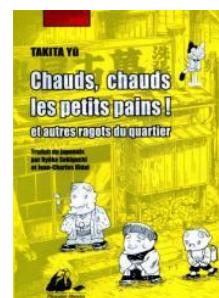
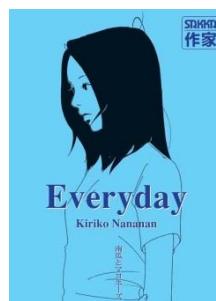
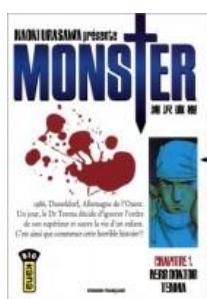
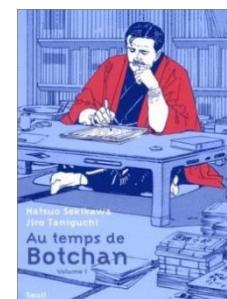
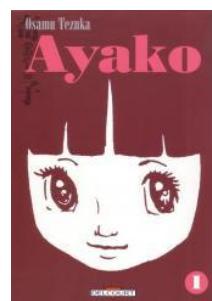
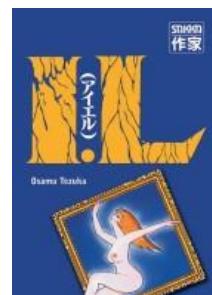
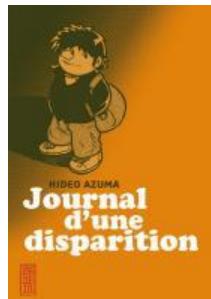
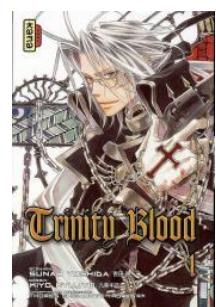
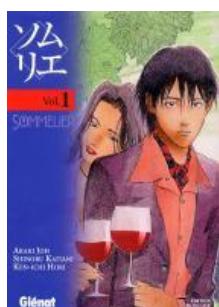
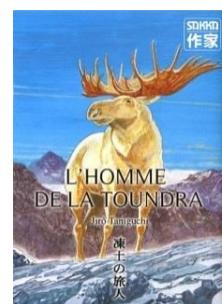
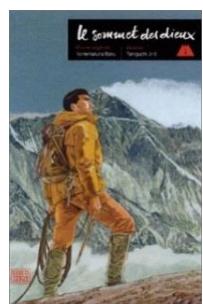
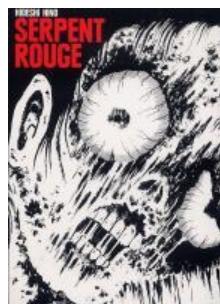
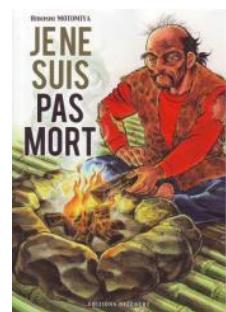
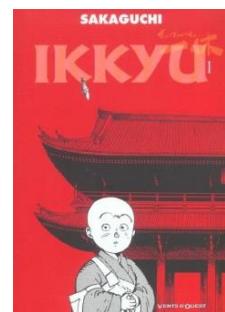
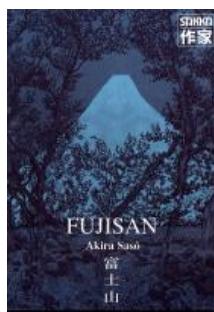
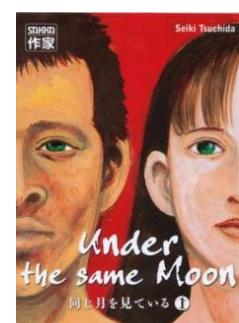
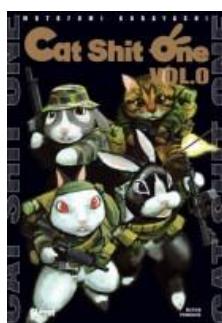
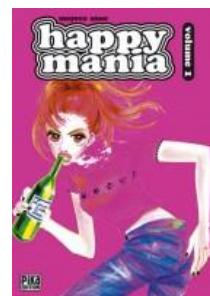
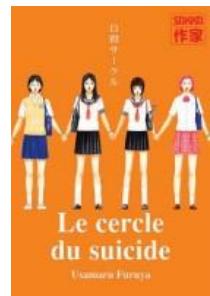


MANGAS ADULTES

Seinen (masculin) – Redikomi (feminin)





JOURNAL D'UNE DISPARITION – Hideo Azuma

Journal d'une disparition (失踪日記, Shisso nikki?) est un manga d'Hideo Azuma sorti au Japon en 2005 aux éditions East Press et en français en 2007 chez Kana. Il est suivi du Journal d'une dépression.

Synopsis

Journal d'une disparition raconte l'histoire du mangaka Hideo Azuma, qui du jour au lendemain quitte son travail pour vivre comme un sans-abri.

Le manga est composé de 3 parties :

- **Marcher dans la nuit** raconte la première fuite d'Hideo Azuma en 1989. Ne pouvant plus supporter la pression imposée par son métier, il quitte tout du jour au lendemain. Après une tentative de suicide ratée, il décide de s'installer dans une forêt, se nourrissant de restes trouvés dans les poubelles de la ville.
- **Marcher dans la ville** se situe en 1992. Hideo Azuma, qui avait repris sa carrière de mangaka, quitte à nouveau son travail. Il est alors embauché par une entreprise qui se charge de travaux de tuyauterie. À la fin du chapitre, il revient sur ses débuts de mangaka et ce qui l'a amené à sa première fuite.
- **Le pavillon des alcooliques** commence à la fin de l'année 1997. L'auteur raconte sa période d'alcoolisme et son internement dans un centre hospitalier.

Autour du manga

Journal d'une disparition est un récit qui se veut autobiographique et dans lequel Hideo Azuma y « aborde la vie de façon positive ».

Le manga se termine par un entretien entre l'auteur et Tori Miki, auteur d'Intermezzo (遠くへいきたゝ, Tōku he ikitai) et scénariste de l'adaptation animée de Patlabor.

TOKKO, L'EVEIL DU DIABLE – Tōru Fujisawa

Tokkō (特公) est un seinen manga écrit et dessiné Tōru Fujisawa. Il a été prépublié dans le magazine Afternoon, et a été compilé en un total de trois volumes. Le troisième volume, nommée Phantom Hunter est une histoire parallèle. La version française est licenciée par Pika Édition. L'histoire est plutôt sombre, tendant vers l'horreur, et graphiquement assez violente et sanglante.

Il a fait l'objet d'une adaptation en anime entre le 15 avril et le 29 juillet 2006 sur la chaîne japonaise WOWOW. Il existe alors trois versions différentes de l'histoire : celle de la prépublication, celle de la publication en volumes (principalement un ré-ordonnancement des chapitres de la précédente) et celle de l'anime.

Une série dérivée nommée *Tokkō Zero*, écrite par Tōru Fujisawa et dessinée par Yukai Asada, est actuellement prépubliée dans le magazine Monthly Heros depuis le 1er juillet 2013.

Synopsis

Un jeune inspecteur de police de la section mobile d'investigation mobile (Tokki), Shindō, et sa sœur doivent faire face à leur passé. Victimes d'une catastrophe inexpliquée ayant emporté leurs parents, les deux jeunes adultes voient apparaître des monstres appelés Phantom surgissant des profondeurs et qui s'en prennent aux êtres humains. Ces cas sont secrets et gérés par la section Tokkō (Section spéciale de sécurité publique), composée d'inspecteurs d'âge semblable à nos 2 protagonistes et notamment d'une jeune femme qui hantait les rêves de Shindō. Celui-ci décide de venger ses parents morts dans le mystérieux accident de Machida et entre dans la Tokkō, après une épreuve d'intronisation particulière.

Le troisième tome, *Phantom Hunter*, se déroule parallèlement à *Tokkō* et raconte l'histoire d'Araragi Itsuto et de sa sœur, Mayu, que l'on peut découvrir à la fin du manga original, au moment où Shindō deviendra un sword cutter. Également survivants de l'incident de Machida, les Araragi diffèrent du reste de l'unité Tokkō, car ils se comportent en prédateurs de monstres. L'ingestion de ceux-ci leur permet en effet d'acquérir des capacités spéciales, indispensables pour se venger de l'assassinat de leurs parents par cette horde.

Inspiration historique

La Tokkō est une unité qui a vraiment existé. Créé au début du XXe siècle sous l'ère Meiji, elle traquait les dissidents, à mi-chemin entre la police politique, les services secrets et une police de la pensée qui aurait pu inspirer George Orwell. Devenue l'un des rouages essentiels du régime shōwa, elle fut démantelée par le Commandant supérieur des forces alliées après la Seconde Guerre mondiale.

Si l'on peut voir un lien dans le goût du secret et pour une petite part dans le fait de contrôler ce que sait le public, la Tokkō de l'anime n'a heureusement que peu de rapport avec la police historique.

JE NE SUIS PAS UN HOMME – Usamaru Furuya

Type :Manga

Année :2009

Catégories :Seinen

Genres :Historique, Social, Tranche de vie, Drame

Public :+ de 14 ans

Dessinateur : Usamaru FURUYA

Scénariste : Osamu DAZAI

Edition terminée en 2 tomes - Casterman Manga

Synopsis

Comment Yôzô Ôba, si séduisant et conquérant alors qu'il entrait dans l'âge adulte, a-t-il pu devenir moins de dix ans plus tard cet homme décharné, malade et totalement passif que l'on sent osciller au bord du gouffre, à deux doigts d'y basculer ? Telle est l'étrange histoire qu'entreprend de raconter Usamaru Furuya dans Je ne suis pas un homme. L'histoire d'un jeune homme riche et beau à qui tout semblait sourire, mais qui en vérité ne savait rien faire d'autre qu'interpréter les rôles que les autres attendaient de lui, comme une marionnette, pour mieux masquer le vide abyssal tapi à l'intérieur de lui-même...

SOMMELIER – Araki Joh, Shinobu Kaitani et Kenichi Hori

Type : Manga

Catégories : Seinen

Genres : Aventure, Gastronomie

Public : + de 14 ans

Site
Dessinateur : Shinobu KAITANI

Dessinateur : Kenichi Hori

Scénariste : Araki JOH

Edition terminée en 6 tomes - Glénat Manga

Synopsis

Joe Satake est un sommelier japonais résidant en France, dont les talents font nombre d'envieux, y compris dans son pays natal, qui aimeraient bien jouir de ses talents. Capable de deviner la provenance et l'année de n'importe quel cru, ce héros flegmatique et élégant trouve aussi le temps de déjouer les complots, de résoudre les affaires de meurtres, et de faire chavirer le cœur des belles qui passent à sa portée...

HELTER SKELTER – Kyôko Okazaki

Genre : Tranche-de-vie, Social

Synopsis

Splendeur et misère d'une top-modèle... Ririko a un visage et un corps "parfaits". Son incroyable physique entraîne des spéculations sur ses origines, et la jeune femme fait tout pour maintenir le mystère. Mais la réalité est plus simple, et sordide, sa beauté n'étant que le fruit de la chirurgie esthétique. Au fait de sa gloire, la star peine cependant de plus en plus à camoufler ses imperfections. Un jour, l'inévitable se produit : son agence engage une beauté de 15 ans. Ririko, menacée, se transforme alors en criminelle...

Portrait au vitriol d'une star sur le déclin, réalisé par l'une des auteurs phares de la bande dessinée nippone, Helter-Skelter est une charge subtile contre une société conformiste et soumise au diktat de la "Beauté". Effrayant de vérité.

UNDER THE SAME MOON – Seiki Tsuchida

Genres : Action, Fantastique

Public : + de 14 ans

Synopsis

Une nuit, le jeune Gen Minashiro s'évade d'une maison de redressement. Avec pour seul témoin, la lune. Des années plus tôt, Gen, surnommé Don-chan, passe ses journées en compagnie de Tetsuya. Inséparables, les deux enfants s'amusent de la faculté de Don-chan à deviner les pensées des gens, et à les représenter en dessins. Et puis vient le jour où ils rencontrent M. Coldman, leur mystérieux voisin étranger, et sa fille, Emi. Cette dernière, malade, devient très vite l'amie des deux garçons...

GEN D'HIROSHIMA – Keiji Nakazawa

Genre : Drame – antimilitarisme

Thèmes :

Gen d'Hiroshima est une œuvre de large ampleur qui aborde beaucoup de thèmes différents :

- la bombe atomique,
- la discrimination contre les Coréens, par l'intermédiaire du personnage du voisin M. Pak et de sa famille,
- la responsabilité de l'empereur et du système impérial,
- la frontière trouble entre le Bien et le Mal,
- le pacifisme,
- la discrimination contre les hibakusha,
- le rapport entre histoire et mémoire.

Gen d'Hiroshima (はだしのゲン, Hadashi no Gen, littéralement Gen le va-nu-pieds) est un manga de Keiji Nakazawa publié entre 1973 et 1985 dans plusieurs périodiques japonais.

Synopsis

L'histoire retrace le parcours de la famille Nakaoka à Hiroshima, du printemps 1945 au printemps 1953 en se centrant sur le bombardement atomique du 6 août 1945. L'histoire est basée sur la propre expérience de l'auteur, survivant du bombardement où il perdit son père, sa sœur et son frère cadet.

Développement

Nakazawa commence son histoire en montrant comment la famille de Gen est discriminée par ses voisins à cause du pacifisme de son père et de son opposition à la politique impériale.

Nakazawa couvre plusieurs années après Hiroshima afin de montrer les conséquences sur le long terme comme les maladies mortelles dues aux rayonnements radioactifs. Il insiste également sur les traumatismes de la société japonaise : rejet social des victimes de la bombe qui symbolise la défaite pour les japonais, famines et pauvreté entraînant marché noir, criminalité organisée des yakuzas et orphelins délinquants.

Il critique vivement l'impérialisme et l'aveuglement des militaires, des entreprises et de l'empereur qui ont conduit à la guerre. Il s'attaque également à l'occupation américaine : étudiant comme des cobayes les victimes de la bombe, censurant les informations au sujet des conséquences de l'explosion...

Cette œuvre est souvent comparée à la bande dessinée américaine des années 1980 *Maus*, consacrée au génocide juif. L'auteur de celle-ci, Art Spiegelman, préfacier de l'édition américaine, a ainsi affirmé avoir été extrêmement marqué par *Gen d'Hiroshima*.

Mais **Gen d'Hiroshima** traite surtout du courage et de la nécessité de se reconstruire et de grandir après un drame. Nakazawa utilise la métaphore du blé tout au long de l'ouvrage : « Soyez comme ce blé, fort, même si vous vous faites piétiner... ».

L'ETINCELLE – Dessinateur : Ho Cheol CHOI ; Scénariste : Tae-Ok PARK

Genre : Drame, Tranche de vie

2 tomes :

1 - L'enfance

Synopsis

Au milieu des années 1960, la Corée connut une période d'industrialisation rapide basée sur une politique de salaires bas et de suppression d'emplois. À cette époque, Jeon Tae-il, jeune ouvrier d'une usine textile, s'immola par le feu, brûlant avec lui le livre du droit du travail, pour protester contre l'absence d'une telle législation dans son pays. Ce suicide a été à l'origine de l'essor du mouvement ouvrier et a forcé les intellectuels à réfléchir sur la valeur de la vie. L'Etincelle retrace, en quatre volumes, l'enfance, la jeunesse et le parcours d'un garçon dont le destin et la fin tragique ont marqué à jamais l'Histoire de son pays.

2- L'ange de la rue

Synopsis

Daegu - Séoul, 1963. La Corée du Sud vit désormais sous la férule d'une dictature militaire. L'atmosphère y est devenue pesante. La situation de la famille Jeon s'améliore un peu car le père a repris son activité de tailleur. Tae-il, le fils aîné, peut même retourner à l'école, tout en travaillant dans le petit atelier de confection familial. Mais ce répit ne dure guère et le malheur vient à nouveau frapper la famille, encore plus durement qu'auparavant. Les parents comme les enfants finissent par se retrouver à la rue, séparés les uns des autres. Comme Gen d'Hiroshima pour le Japon, L'Étincelle est une approche précieuse de la société coréenne grâce à un scénario aux multiples références historiques et à une mise en scène aérée, qui offre plusieurs niveaux de lecture.

LE SOMMET DES DIEUX – Jirô Taniguchi

Genre : tranche de vie, suspens

Le Sommet des dieux (神々の山嶺, *Kamigami no Itadaki*) est une adaptation de l'œuvre originale de Baku Yumemakura, dessinée sous forme de manga en noir et blanc par Jirô Taniguchi, tous deux auteurs japonais. Prépublié dans le magazine Business Jump de l'éditeur Shūeisha entre 2000 et 2003, il a été rassemblé en 5 tomes.

Il a reçu en 2001 le prix de la meilleure œuvre dans la catégorie manga lors de la 5e édition du festival des arts et médias du ministère de la culture du Japon et le Prix du dessin lors du Festival d'Angoulême 2005.

En France, le manga a été édité par Kana entre mars 2004 et mai 2005. Une édition cartonnée a ensuite vu le jour entre septembre 2010 et septembre 2011. Enfin, un coffret regroupant l'intégrale de la version cartonnée est sorti le 11 novembre 2011.

Le personnage de Hase Tsunéo, a été fortement inspiré de Tsuneo Hasegawa, un célèbre alpiniste japonais.

Histoire

Un photographe alpiniste, Fukamachi, pense avoir retrouvé l'appareil photo de George Mallory mais se le fait voler. Sur son chemin pour retrouver l'appareil et savoir si George Mallory et Andrew Irvine ont été les premiers hommes à avoir atteint le sommet du mont Everest, Fukamachi va rencontrer Habu Jôji, grand alpiniste, et par la même occasion enquêter sur l'histoire entre lui et son rival Hase Tsuneo, qui pourrait l'aider dans sa recherche.

L'HOMME DE LA TOUNDRA – Jiro Taniguchi

L'Homme de la toundra (凍土の旅人, *Tōdo no tabibito*²) est un manga one shot de type recueil de nouvelles dessinées créé par Jirō Taniguchi.

Initialement paru au Japon le 30 novembre 2004 chez Shōgakukan¹, paru en France le 24 février 2006 aux éditions Casterman dans la collection Sakka, il regroupe six nouvelles pour un total de 248 pages. Trois d'entre elles se situent dans le Nord canadien.

Nouvelles

- *L'Homme de la toundra* (凍土の旅人, *Tōdo no tabibito*) : perdus dans le grand nord, deux hommes ne doivent leur survie qu'à un vieux chasseur, qui leur confie une étrange légende à propos d'un grand élan blanc qui parcourrait les forêts. L'un des deux personnages est Jack London.
- *Le Grand Ouest blanc* (白い荒野) : deux hommes transportent un cercueil afin de l'enterrer, mais une meute de loups les cerne et se rapproche de plus en plus, les chiens de traîneaux disparaissent peu à peu...
- *Nos montagnes* (山へ, *Yama e*) : un vieux chasseur apprend que l'ours qui a tué son fils des années auparavant est revenu dans la région, il décide de reprendre les armes.
- *Kaiyosé-Jima, l'île où accostent les coquillages* (貝寄風島) : alors qu'il était enfant et que ses parents venaient de divorcer, Takashi trouve refuge au bord de la mer chez ses grands-parents. Là, il découvre la vie au grand air en compagnie de Yae-Chan, une fille plus âgée que lui, orpheline accueillie par ses aïeuls. Lors d'une virée interdite en mer, ils découvrent l'île aux coquillages...
- *Les Appartements Shōkarō* (松花樓, *Shōkarō*) : un assistant mangaka vit dans une ancienne maison de passe transformée en appartements. De son lit, il regarde le ciel par la fenêtre qui le surplombe, il travaille sur son premier manga : *Chloroforme*.
- *Retour à la mer* (海に還る, *Umi ni kaeru*) : un spécialiste des cétacés s'aperçoit que Dick, une baleine à bosse qu'il suit depuis huit ans, ne repart pas vers le sud à l'arrivée de l'hiver. Se dirigerait-elle vers le mystérieux « cimetière des baleines » ? Il entreprend de la suivre afin de découvrir le secret du fond des océans...

UNE VIE DANS LES MARGES – Yoshihiro Tatsumi

Genres :Tranche de vie, Romance, Historique, Drame, Social

Public :+ de 14 ans

2 tomes

Synopsis

Acteur incontournable d'une époque fondatrice du manga, Yoshihiro Tatsumi offre, avec Une vie dans les marges, un témoignage exceptionnel sur les milieux éditoriaux et le Japon de l'immédiate après-guerre. Fresque autobiographique,

roman social et document historique, ce livre-somme est un chef-d'œuvre capable de toucher le passionné comme le néophyte.

Pour l'amateur de bande dessinée, il donne à voir de l'intérieur la manière dont le manga s'est construit dans ces années-là, passant en peu de temps de l'âge d'or à l'âge industriel. Il invite dans cette évocation les figures mythiques de ce domaine et nous les montre telles qu'elles étaient avant que l'histoire ne les statufie.

Pour le profane, Une vie dans les marges dresse un tableau unique du Japon des années d'après-guerre et de ses classes populaires luttant pour la survie quotidienne. De l'essor économique des années 1950 jusqu'aux crises des années 1960, Tatsumi dépeint avec force un pays et une société en pleine mutation.

Oeuvre de longue haleine dont la réalisation s'est étalée sur plus de dix ans, Une vie dans les marges est d'ores et déjà un ouvrage de référence récompensé au Japon et aux États-Unis par les prix les plus prestigieux.

LE SERPENT ROUGE – Hideshi Hino

Genre : Horreur – fantastique

Si votre grand-mère se prend pour une poule et essaie tous les jours de pondre un œuf, il y a de fortes chances pour que vous partagiez le même destin du petit dernier de la famille. Et face aux mœurs si étranges de ses congénères, le jeune garçon n'a qu'une seule envie : s'enfuir de cette gigantesque demeure. Seul problème, la maison est perdue au milieu d'une forêt sans fin. Pire encore, une inquiétante étrangeté entoure un mystérieux miroir lié par le sang à la malédiction du Serpent Rouge...

I.L. – Osamu Tezuka

*Dans le monde du manga, on ne présente plus **Osamu Tezuka**. Pour faire simple, ce mangaka est l'équivalent de notre Hergé au Japon : un monstre sacré, une référence, un modèle, un précurseur. Pour beaucoup, il est le père fondateur du manga ; c'est lui, notamment, qui a introduit les grands yeux <i>toon</i> dans la BD japonaise.*

Genres : Action, Fantastique

Thème : la trahison, le meurtre, la corruption, l'euthanasie... et l'amour

Public : + de 16 ans

Synopsis

'I. L.' : derrière ces curieuses initiales se cache peut-être une déesse, une chimère ou une simple poupée... Qui peut savoir ? I. L est une femme caméléon, qui prend le visage des absents, des morts, ou de l'être aimé. Le jeune cinéaste Daisaku fait sa connaissance au château du comte Alucard où elle repose dans un cercueil. Ange de beauté, I. L devient, par son don de métamorphose, l'actrice dont Daisaku a toujours rêvé pour mettre en scène... le réel. Elle accomplit ainsi, à la demande, la dernière requête d'un condamné à mort, revêt pour une malade l'apparence de l'amant d'autrefois ou devient le pire cauchemar d'un ancien soldat du Vietnam...

MONSTER – Naoki Urasawa

Genres : Policier, Suspense, Thriller

Public : + de 14 ans

18 tomes

Synopsis

1986, Düsseldorf, Allemagne de l'Ouest. Le Dr Tenma est confronté à un choix difficile : sauver la vie de Johann, un petit garçon, ou celle du maire de la ville. Contre l'ordre de ces supérieurs, il sauve l'enfant. 1995, Düsseldorf, Allemagne de l'Ouest. Le Dr Tenma savait que son choix serait lourd de conséquences mais, jamais il n'aurait imaginé à quel point. L'enfant a grandi et se fait désormais appelé par le doux nom de "Monster" : un tueur en série diabolique. Ainsi commence la course désespérée du Dr Tenma sur le long chemin de sa rédemption.

REAL – Takehiko Inoue

Genre Drame

Thèmes Basketball, handisport

Real (リアル, Riaru) est un manga de Takehiko Inoue. Il est prépublié depuis 1999 dans le magazine Young Jump de l'éditeur Shūeisha et a été compilé en treize tomes en novembre 2013. La version française est éditée par Kana.

En 2001, la série a gagné le prix de l'excellence lors du Japan Media Arts Festival. En novembre 2013, le tirage total a dépassé les 14 millions d'exemplaires.

Synopsis

Tomomi Nomiya vient d'être renvoyé de son lycée. Passionné de basket-ball, il ne joue plus depuis l'accident de moto dans lequel Natsumi Yamashita, sa passagère, a perdu l'usage des jambes. Son exclusion fait le jeu de Hisanobu Takahashi, lui laissant le champ libre pour s'imposer comme leader de l'équipe de basket du lycée. En visitant Natsumi, Tomomi fait la connaissance de Kiyoharu Togawa, amputé d'une jambe suite à une maladie des os et qui s'est exclu de sa propre équipe d'handi-basket, qu'il juge médiocre.

C'est alors que Hisanobu est victime d'un grave accident de la circulation, renversé par un camion en roulant sur un vélo volé. Il va alors à l'hôpital pour la rééducation, mais ne veut pas croire qu'il devra se déplacer en fauteuil roulant pendant le restant de sa vie.

LE QUARTIER DE LA LUMIERE – Inio Asano

Genre Tranche-de-vie

Le Quartier de la lumière (ひかりのまち, Hikari no Machi) est un manga d'Inio Asano. Il a été prépublié entre 2004 et 2005 dans le magazine Monthly Sunday Gene-X et compilé en un volume par Shogakukan. La version française est publiée par Kana, qui a aussi publié Solanin et Un monde formidable.

"Le quartier de la lumière" nous conte en deux histoires, liées par un personnage commun, la vie des habitants d'un quartier de Tokyo.

La première histoire met en scène un jeune homme, Tasuku, "accompagnateur". Autrement dit quelqu'un dont l'activité consiste à donner des conseils aux suicidaires; il les aide non pas à renoncer à leur projet mais bien à franchir le dernier pas. Son amie, Haruko, autrefois agressée, ne rêve que de vengeance.

Dans la seconde histoire, nous suivons deux hommes, Hōichi et Satoshi, vaguement liés à la mafia, et qui se retrouvent un beau jour avec un bébé sur les bras dont ils pourraient chacun être le père. Pour sortir de leur misère, ils prévoient de kidnapper un directeur de société, mais tout ne se déroulera pas comme prévu...

LE CERCLE DU SUICIDE – Usamaru Furuya

Genre : tranche de vie – suspens – action

"Le cercle du suicide" (自殺サークル, Jisatsu Circle) est une œuvre réalisée par le mangaka **Usamaru Furuya** et publiée en France en 2005 aux éditions *Casterman*, dans la collection *Sakka*.

Le 31 mai 2001, en pleine gare du quartier de Shinjuku à Tokyo, pas moins de cinquante-quatre lycéennes, mains dans la main, se jettent délibérément sous le train, afin de mettre fin à leur vie. Parmi elles, une seule survivante : **Saya**. Quelques semaines après le dur incident, qui aura choqué bon nombre de citoyens, la jeune fille se sent comme coupable. Elle se plaint alors à Kyoko, son amie d'enfance, de ne pas avoir péri comme toutes les autres...

Bien que le manga ne soit pas officiellement catégorisé comme "violent" et "pouvant heurter la sensibilité des plus fragiles", il faut tout de même savoir que, touchant à un phénomène délicat, l'œuvre n'est pas destinée à mettre entre toutes les mains.

HAPPY MANIA – Moyoco Anno

Genre: Tranche-de-vie, Humour, romantique

À 24 ans, Shigeta n'a pas de petit ami. Elle a déjà eu des flirts et des aventures, mais rien de sérieux. Ce qu'elle veut, c'est trouver le grand amour : c'est devenu pour elle une obsession. Drôle, obstinée, débordante d'énergie, Shigeta virevolte à travers Tokyo à l'affût du moindre jeune homme. Elle comprend vite (mais toujours après être passée à l'acte) que ce n'est pas si facile de trouver le petit ami idéal. Shigeta arrivera-t-elle à trouver le bonheur ? Remarquera-t-elle la présence de Takahashi son collègue de travail, fou amoureux d'elle ?

À mi-chemin entre *Le journal de Bridget Jones* et *Sex and the City*, complètement délirant et criant de réalisme, *Happy Mania* nous entraîne dans une quête échevelée et hilarante à la poursuite du sexe fort.

GUNNM – Yukito Kishiro

Genre : action – science-fiction

Gunnm (銃夢, ganmu, litt. « rêve d'une arme ») est une bande dessinée japonaise de Yukito Kishiro pré-publiée entre 1990 et 1995 dans le magazine Business Jump publié par Shueisha et publié en neuf volumes. En France, la série est éditée en neuf volumes par Glénat entre 1995 et 1998.

L'histoire de Gunnm est une uchronie dystopique basée sur une catastrophe écologique due à la collision d'une météorite avec la Terre, amenant l'humanité au bord de l'extinction. Zalem est une ville suspendue qui déverse ses ordures sur Kuzutetsu – la décharge – où la lie de l'humanité survit dans la violence. Cette histoire raconte la renaissance d'une cyborg amnésique qui va chercher un sens à sa vie.

Plusieurs œuvres dérivées du manga seront publiées : deux OAV intitulés Battle Angel en 1993, un manga d'histoires courtes Gunnm Other Stories en 1995, un roman Gunnm et un manga Ashman en 1997, puis un jeu vidéo de rôle Gunnm - mémoire de Mars en 1998. Après que l'auteur a modifié la fin de Gunnm, il la réédite dans une « édition complète » entre 1998 et 2000. En France, cette édition « grand format » est publiée entre juillet 2000 et avril 2002. La suite de la série, Gunnm Last Order, est publiée au Japon à partir de 2001.

Synopsis

En parcourant la décharge, Ido découvre une tête de cyborg encore intacte parmi les débris et décide de la sauver. Ido Daisuke est un « docteur en cybernétique », il répare les cyborgs endommagés dans son atelier de Kuzutetsu, ville poubelle au-dessus de laquelle flotte Zalem, la mystérieuse cité volante. À son réveil, le cyborg n'a aucun souvenir. Ido l'appelle Gally et l'adopte, lui offre un nouveau corps mécanique et la traite comme sa propre fille. Afin de lui donner le meilleur, Ido a besoin d'argent. Il reprend alors discrètement son travail de « Hunter Warrior » car dans la décharge, ce sont les chasseurs de primes qui traquent les criminels, sous l'autorité des usines qui ravitaillent Zalem.

Gally, innocente aux yeux d'Ido, sera confrontée à la violence et retrouvera certaines sensations de son passé, redécouvrant son talent pour le combat. En affrontant de nombreux adversaires et en se lançant dans l'aventure, Gally combat avant tout pour son humanité.

GUNNM LAST ORDER – Yukito Kishiro

Genre : action – science-fiction

Gunnm Last Order (銃夢Last Order, Ganmu Rasuto Ōdā?) est une série de seinen manga de Yukito Kishiro. Prépublié dans le magazine Ultra Jump de Shūeisha à partir de 2000, le manga change d'éditeur en 2010 pour la maison d'édition Kōdansha ; la prépublication du manga est transférée dans le magazine Evening (numéro 8 de l'année 2011) à un rythme mensuel. Dix-huit tomes sont sortis au 23 avril 2013. La version française est publiée par Glénat.

Cette nouvelle série de manga constitue une sorte de « continuité alternative » à la série du même auteur, Gunnm, qui avait dû être arrêtée brutalement par l'auteur. Il offre ainsi à Gally, héroïne du manga originelle, la suite qu'il lui avait réservée. Ainsi, l'intrigue prend une toute autre tournure. Gally quitte la dualité de Kuzutetsu et Zalem pour un nouveau décor : L'espace. Ainsi Gunnm Last Order prend des allures de space opera. Mais son but premier est avant tout de revenir sur le passé de Gally, et de mieux comprendre l'univers dépeint dans Gunnm.

Trame

Introduction

Bien que l'histoire commence à Zalem, l'univers de Gunnm Last Order se situe bien au-delà de celui de Gunnm. Ainsi Gally quitte rapidement la Terre pour le système solaire. Dans ce futur, le système solaire a été colonisé par les humains à la suite de la chute d'un météore sur Terre qui mena les humains au bord de l'extinction.

Si sur Terre les humains cherchent à défier leur fragilité en alliant leur corps à des machines (cyborg), les habitants du système solaire ont eu recours à la mathusalyze, une technique permettant, grâce à des nanomachines, de dépasser la vieillesse. Mais cette technique remet en cause le cycle de la vie : les naissances sont maintenant inutiles donc interdites.

Synopsis

L'histoire de Gunnm Last Order reprend la saga originelle (tome 9) au moment où Gally est prise dans un piège tendu par le professeur Desty Nova. Malgré ses talents guerriers, elle ne peut échapper à l'explosion et son corps est littéralement pulvérisé. Cependant, Nova avait d'autres plans que de la faire disparaître : il est conscient du potentiel hors du commun de Gally et ne veut pas gaspiller cette puissance. Pour autant il ne souhaite pas la contrôler non plus. En fait, c'est la curiosité qui le motive : il veut observer comment elle va changer le monde autour d'elle.

Il la recrée alors de toute pièce dans son laboratoire sur Zalem avec l'aide de son jeune assistant, Jim Roscoe. Pour lui donner les moyens de réaliser son destin, il la dote d'un nouveau corps ultra-performant, l'Imaginos, réalisé à partir de sa lame de Damas.

Mais tout ne se passe pas comme prévu. En sortant du laboratoire, Gally découvre un véritable carnage : le cadavre de Nova déchiqueté et bientôt des dizaines d'autres corps de citoyens de Zalem qui gisent là et là. Dans ce chaos général, Gally se met à la recherche de Lou, une quête qui prendra des proportions inattendues...

Histoire

À la suite de la chute du météore sur la Terre, l'espèce humaine est au bord de l'extinction ; une épaisse couche nuageuse bloque les rayons du soleil, beaucoup d'humains régressent au stade animal ou subissent des mutations génétiques. Quelques-uns, cependant, réfugiés dans des refuges, tentent tant bien que mal de conserver le savoir humain. Un de ces groupes parvient à retrouver et mettre en route un ordinateur quantique, baptisé Merlin, qui annonce que les nuages se dissiperont et que l'espèce humaine atteindra les étoiles. Les humains, galvanisés par cet oracle, l'accomplissent. Merlin sert de base à Melchizedech, l'intelligence artificielle, laquelle lance alors un plan pour rétablir l'espèce humaine. Soixante-dix années plus tard, la menace est écartée : le super ordinateur lance un projet de colonisation du système solaire avec la construction de l'échelle de Jacob, l'anneau orbital.

Ainsi après avoir établi une colonie en orbite et une sur la surface lunaire, l'humanité se propage vers Mars, Vénus et Jupiter. En même temps, l'anneau orbital est finalisé avec la construction de la station spatiale Jéru et de la station terrestre Zalem.

Mais les colonies proclament leur indépendance, faiblissant l'influence de la Terre. Une attaque terroriste martienne rend Melchizedech fou et stoppe les opérations de terraformation. Plus tard, les peuples en orbite autour de la Terre et les colonies lunaires se rassemblent pour créer la Fédération orbitale terrienne.

CAT SHIT ONE – Motofumi Kobayashi

Genre : Action – historique - militaire

Cat Shit One est un manga japonais en quatre volumes écrit et illustré par Motofumi Kobayashi.

Il a été publié au Japon en 1998 par Softbank Publishing. En France et en Belgique il a été publié par Glénat en 2006. Aux États-Unis il est sorti sous le titre *Apocalypse Meow* en référence au film *Apocalypse Now*, qui comme le manga se déroule pendant la Guerre du Viêt Nam.

Synopsis

Cat Shit One est un manga se déroulant pendant la guerre du Viêt Nam et où les différentes nationalités ayant participé au conflit sont identifiées par des espèces animales. Ainsi, les Américains sont des lapins, les Japonais des singes, les Français des cochons, les Chinois des pandas, etc.

L'histoire raconte les aventures d'une unité du SOG (Special Operations Group) constituée de Perky, un chef d'équipe expérimenté, de Rats, un étudiant issue des quartiers pauvres de Boston, de Botaski, un afro-américain originaire d'Harlem, et de Chico, un Yard se battant contre le Viêt-Cong. Au cours de leurs missions au Viêt nam, les membres de l'équipe devront vivre au quotidien entre les patrouilles dans la jungle, les permissions et les opérations secrètes du gouvernement.

Nationalités des animaux

La principale particularité de Cat Shit One est d'utiliser le zoomorphisme : chaque nationalité est représentée par une espèce animale.

Américains : lapins

Vietnamiens : chats. L'ethnie des Montagnards ou « Yards » est représentée par des chats tigrés.

Français : porcs

Chinois : pandas

Japonais : gorilles et chimpanzés

Russes : ours

Sud-coréens : chiens

Britanniques : souris

Australiens : kangourous

Il y a également des koalas, sans que la nationalité correspondante ne soit précisée (possiblement des néo-zélandais).

Le choix des lapins est un jeu de mots japonais. Le mot japonais pour lapin est transcrit dans l'alphabet romain par « usagi », qui peut être interprété comme « USA GI ».

LA FILLE DU BUREAU DE TABAC – Masahiko Matsumoto

Genre : tranche de vie – social

+ de 16 ans

Publiées dans les années 70, ces onze nouvelles ont pour cadre le Tokyo des années 60, dont Matsumoto excelle à dessiner les petites rues, les commerces, les restaurants. Des scènes de chantier, de travaux, de destructions, ponctuent le livre, symboles d'une ville en pleine mutation, urbaine et sociale. « Avez-vous mis votre coeur en alarme ? » Cette recommandation, symboliquement placée tout au début du livre, est comme une mise en garde adressée aux personnages, qui tous doivent négocier des transitions, faire des choix, dans un environnement incertain, où le mode de vie traditionnel se voit bousculé par la modernité.

Matsumoto s'attache à faire comprendre le désarroi d'individus déchirés entre leur désir de liberté et d'indépendance, des contraintes matérielles pesantes – le souci de l'argent est très présent – et une tradition encore prégnante, avec le mariage, souvent arrangé, comme rite de passage obligé. L'approche est sensible et fine, le ton, doux-amer : Matsumoto manie l'ellipse avec élégance, mais sait aussi se montrer cru et explicite, notamment lorsqu'il parle de sexualité. Une des nouvelles évoque ainsi très directement l'avortement d'une jeune femme abandonnée par son fiancé.

Parmi ses personnages, les femmes apparaissent souvent comme dégourdis, débrouillardes, décidées et lucides, par rapport à des hommes qui se montrent timides, velléitaires et immatures. Couples atypiques, amours bancales, désirs inavoués, inassouvis : ces histoires s'entrecroisent et forment un tableau à la fois nostalgique et plein de charme, un témoignage passionnant sur la sensibilité d'une époque.

Les points forts de la série

Les rapports intergénérationnels, mais surtout les difficultés des relations hommes / femmes, souvent traitées avec beaucoup d'humour, sont au coeur de ces histoires courtes.

STIGMA – Kazuya Minekura

Stigma est un manga de Kazuya Minekura, paru en 2000 au Japon.

Genre : aventure – drame

+ de 14 ans

Résumé

Ce one-shot de Kazuya Minekura est exceptionnel pour un manga puisqu'il est entièrement colorisé. Les couleurs font d'ailleurs partie intégrante de l'histoire.

Avertissement : ce manga est un shonen-ai (relation homme-/homme mais platonique) — ce n'est pas vraiment explicite, mais un peu quand même.

Un homme qui n'a pas de nom, à la recherche de son passé qui, visiblement, est assez louche, promène sa tristesse dans un monde gris, où le ciel bleu n'existe plus.

Il rencontre un gamin qui est aussi seul au monde et qui recherche les oiseaux, qui ont disparu en même temps que le ciel bleu. Ils apprennent un peu à se connaître, et Tit (le gosse) baptise le gars Stork (« cigogne » en anglais)...

Ils décident de chercher un monde meilleur ensemble. Mais le passé de Stork refait surface — il fait des cauchemars affreux (il y a là quelques allusions yaoi : homosexualité masculine -).

JE NE SUIS PAS MORT – Hiroshi Motomiya

Genre : Social – tranche de vie – philosophie

Synopsis

Kenzô Okada mène une vie sédentaire avec sa femme et ses deux enfants. Il est loin de s'accommoder aux technologies modernes, préférant le boulier. Proche de la retraite, il se voit en même temps licencié et abandonné par sa femme et ses enfants, ne lui laissant aucun sou sur son compte bancaire.

Il décide alors de retourner dans sa ville natale pour mettre un terme à sa vie. Mais lorsqu'il essaye de se pendre à la branche d'un arbre, celle-ci cède sous le poids. Il choisit alors de rester dans la forêt pour y vivre laissant tout derrière lui.

EVERYDAY – Kiriko Nananan

Genres :Drame, Romance

Public :+ de 16 ans

Synopsis

Miho travaille comme vendeuse dans un magasin, pendant que son compagnon Seiichi se consacre à la musique. Même si elle repense souvent à son ex-petit ami, Hagio, elle est heureuse auprès de Seiichi. Le jeune ménage, pourtant, peine à joindre les deux bouts, et Miho doit prendre un second emploi. Devenue hôtesse de bar, elle finit par céder, par besoin d'argent, aux avances d'un client...

IKKYU –Hisashi Sakaguchi

Genres :Aventure, Historique

Public :+ de 14 ans

Ikkyu (あつかんべー一休, Akkan bē Ikkyū), « Un repos » en japonais, est un manga de Hisashi Sakaguchi. Publié en français aux éditions Glénat, collection Kaméha en quatre tomes puis réédité par les éditions Vents d'Ouest en six tomes.

L'histoire est inspirée de la vie d'un moine zen non conformiste, Ikkyū, prétendument fils de l'empereur Gokomatsu. Ikkyū vécut au XVe siècle. Dans ce manga l'auteur combine de manière habile ce que nous savons de la vie d'Ikkyū (1394-1481) en optant pour certaines thèses (comme l'origine impériale d'Ikkyū, remise en question par certains chercheurs, ou encore la diabolisation du condisciple Yōsō (養叟?)), les contes nés à l'époque d'Edo, Ikkyūbanashi (一休咄?), et une interprétation de la pensée d'Ikkyū toute personnelle, voire une invention pour ce que nous ignorons (les théories prêtées à ses maîtres en sont un exemple). À noter qu'une série TV animée existait avant ce manga, Ikkyū-san (一休さん?), qui ne concerne que l'enfance d'Ikkyū, et dont certains épisodes très connus par ailleurs au Japon se retrouvent dans le manga de Sakaguchi.

Synopsis

Il y a 600 ans, un bonze à l'esprit pur naquit. Fils illégitime d'un prince, sa mère le cacha dans un monastère où il reçut l'éducation bouddhiste. Plus tard, il s'opposa à l'autorité et aux bonzes d'origine noble. Franc, unique, il s'appelait Sojun Ikkyu.

LE TERRAIN VAGUE – Hideji Oda

Genres :Action, Fantastique

Public :+ de 16 ans

Synopsis

Nerei est une femme qui étudie les Beaux-Arts à Tokyo. Elle est en 4ème année et essaie de se trouver un style propre. Par ailleurs, elle entretient une relation avec Koga, son prof de fac, qui est marié, mais vit séparé de sa femme, avec sa petite fille. Devant l'appartement de Nerei, il y a, chose rare en plein centre-ville, un mystérieux terrain vague, qui éveille d'étranges souvenirs en elle...

CHAUDS, CHAUDS LES PETITS PAINS ! et autres ragots du quartier – Yû Takita

Genres :Philosophie, Tranche de vie

Public :+ de 16 ans

Synopsis

Nous sommes dans un quartier populaire de Tokyo, dans les années 1930. Les putes appellent les employés en goguette par la fenêtre. Le labyrinthe des ruelles avec leurs égouts à ciel ouvert offre toujours une issue discrète à ceux qui n'auraient pas envie de tomber sur un agent de la police des moeurs. Bien entendu, l'issue en question conduit directement au bar qui les délestera de leur menue monnaie. Kiyoshi est le fils du tenancier d'un de ces troquets. A travers ses yeux, c'est toute la gouaille, l'ingéniosité, l'âpreté au gain et au travail, la liberté et l'humanité du petit peuple de Tokyo qui viennent à notre rencontre...

FUJISAN – Akira Sasô

Genre : philosophie – tranche de vie

Public : + de 16 ans

Scénario

Ce manga se divise en 7 histoires d'une quinzaine de pages chacune. Ces 7 histoires ont pour point commun : le Mont Fuji. Les histoires ne sont pas joyeuses, elles penchent plutôt vers le noir (désespoir, dettes,...). Dans chacune, il est question de mort et très souvent de suicide

"La ligne chûô" raconte la vie d'une jeune femme tentée par le suicide suite à la mort de son mari dans un accident de la route.

"La mer de verdure" raconte la vie d'une jeune femme qui a l'impression que tous les gens qui l'approchent finissent par mourir. Elle se laisse alors entraîner dans le suicide par une collègue de travail.

Dans "zone de turbulence", c'est l'histoire d'un père dont le fils a une maladie grave qui nécessite des soins très chers et qui va devoir faire face à son passé pour trouver l'argent nécessaire. Une histoire qui finira par un suicide.

Les 4ème et 5ème chapitres racontent une seule et même histoire : Il bouge. Rieko est la maîtresse de Tomo qui lui promet qu'il va quitter sa femme pour elle. Rieko est déjà tombée enceinte deux fois et a eu recours à l'avortement. Lorsqu'elle tombe enceinte une troisième fois, elle hésite et finit par avorter au dernier moment. Elle vit très mal cette troisième épreuve et va finir par se créer un enfant imaginaire.

"Eau de source" est l'histoire d'une jeune fille et de sa mère qui font l'ascension du Mont Fuji pour fuir leurs créanciers.

Enfin, dans "La grotte", l'auteur raconte l'histoire d'un criminel en phase terminale du cancer du poumon qui va être rattrapé par ses crimes.

AU TEMPS DE BOTCHAN – Natsuo Sekikawa

Genres :Tranche de vie, Historique

Public :+ de 16 ans

Au temps de Botchan (「坊っちゃん」の時代, *Botchan no jidai*) est un manga en 5 volumes de Jirō Taniguchi (dessin) et Natsuo Sekikawa (scénario). Il est paru au Japon pour la première fois de 1987 à 1996 chez Futabasha, et comporte un total de cinq tomes. Une réédition a vu le jour ensuite entre novembre 2002 et février 2003.

En France, il a d'abord été publié aux Éditions du Seuil de 2002 à 2006, puis il est actuellement publié par Casterman depuis 2011.

Considéré comme le premier vrai manga littéraire, il offre un large panorama de ce que fut le Japon de l'ère Meiji, au travers d'écrivains, de poètes, mais aussi de figures de la politique et du syndicalisme d'un Japon en pleine mutation. On y voit toute la difficulté qu'a ce pays à faire face à la fin de l'autarcie et de la féodalité qui ont structuré sa société durant des siècles. Cette vie intellectuelle tiraillée entre le passé et l'avenir est vue comme représentative de la pensée d'une époque.

L'ambiguïté profonde de ses rapports avec l'Occident, aussi bien entre les gouvernements qu'entre les individus, est également un thème central. Les auteurs montrent un Japon souffrant d'un complexe d'infériorité et désireux de se moderniser à la façon occidentale, mais où quelques voix s'élèvent pour souligner la spécificité de l'âme et du passé japonais et appeler à une modernité qui soit également japonaise.

OREILLERS DE LAQUE : promis c'est promis – Hinako Sugiura

Genres :Historique

Public :+ de 16 ans

Synopsis

Oreillers de laque nous fait pénétrer dans le quartier des plaisirs de Yoshiwara, où se rencontrent les courtisanes et leurs clients dans l'ancienne ville d'Edo. Des maisons de thé les plus cotées jusqu'aux plus mal famées, dans chaque chambre, une femme et un homme se parlent, avant de passer aux choses sérieuses qui n'ont plus besoin de mots...

BAPTISM – Kazuo Umez

Genres :Horreur, Fantastique

Public :+ de 16 ans

Baptism (洗礼, Senrei) est un Shōjo manga de Kazuo Umez en 4 volumes, publié aux éditions Glénat, écrit et paru au Japon de 1974 à 1976 dans l'hebdomadaire Shōjo Comic (Shōgakukan).

Synopsis

Izumi Wakakusa est une actrice de renom qui a voué toute sa vie à la beauté. Aussi, lorsqu'une horrible tâche commence à lui ronger le visage, la jeune femme disparaît brutalement et donne naissance à une petite fille : Sakura.

Celle-ci est constamment choyée et surprotégée par sa mère, jusqu'au jour où elle découvre avec effroi les véritables raisons de sa venue au monde.

TRINITY BLOOD – Sunao Yoshida

Thèmes : Vampires, Post-apocalyptique

Genres : Comédie, Science-fiction, Drame, Action, Mystère, Horreur / Épouvante, Surnaturel

Public : + de 14 ans

L'histoire se déroule dans un futur lointain après que la terre fut ravagée par un évènement appelé Armageddon. Les humains sont en guerre contre les vampires, et afin de se protéger des vampires, le Vatican a fait appel à des alliés. Abel Nightroad, un homme à première vue sans défense parcourt le pays en tant que représentant du Vatican. Il fait également partir de "Ax" (prêtres et de religieuses puissants et initiés aux techniques de combat), un groupe d'opération spécial dirigé par Catherina. Durant une bataille, Abel rencontrera une jeune fille du nom d'Esther, rencontre qui changera beaucoup de choses quant à l'avenir de la guerre...

AYAKO – Osamu Tezuka

Genre : Drame

Thèmes : Après-guerre, espionnage, famille

Public : + de 16 ans

Ayako (奇子) est une série de seinen manga d'Osamu Tezuka. Elle est prépubliée dans le magazine Big Comic de Shogakukan du 25 janvier 1972 au 25 juin 1973 puis compilée en trois tomes.

Le manga est aussi disponible en anglais chez Vertical, en français aux éditions Delcourt, et en italien chez Hazard.

Synopsis

Jirô Tenge est agent secret pour les forces américaines. Il a été prisonnier lors de la Seconde Guerre Mondiale. Il revient aujourd'hui au Japon, son pays natal, pour retrouver sa famille. Et il découvre que durant son absence, la petite Ayako, sa nouvelle petite "sœur" âgée de quatre ans, est venue au monde. Durant son séjour chez lui, Jirô est sollicité pour une mission délicate qui requiert beaucoup de sang-froid. L'étonnement sera d'autant plus grand chez lui lorsqu'il découvrira le degré d'implication de certaines personnes dans cette affaire...

Liens avec l'histoire du Japon.

Même s'il y a une grande partie inventée, le contexte historique correspond bien à ce qui s'est passé dans l'après-guerre japonais, où la reconstruction est dirigée par les États-Unis et notamment Douglas MacArthur. La société japonaise en fut profondément transformée, comme par exemple avec la réforme agraire évoquée dans cette histoire.

Dans le livre on retrouve un personnage nommé Shimokawa, qui dirige la Compagnie Nationale des Chemins de fer Japonais. Il est retrouvé mort sur une voie ferrée, écrasé par un train, après avoir refusé d'appliquer un plan de licenciement gigantesque. Cet événement trouve son écho dans la réalité : Sadanori Shimoyama a été en 1949 le premier président des chemins de fer japonais, et sa mort s'est déroulée dans les mêmes circonstances, sans que celles-ci soient jamais élucidées.

NANA – Ai Yazawa

Genre : tranche de vie – drame – romance

Public : + de 14 ans

Synopsis

Dans le Japon contemporain, deux jeunes femmes se rencontrent dans le train les conduisant à Tōkyō. L'une va rejoindre son petit ami, l'autre veut devenir chanteuse professionnelle, mais quelque part, elle est également à la poursuite de son petit ami parti pour faire carrière dans la musique deux ans plus tôt. Leur destination n'est pas leur seul point commun, ce qu'elles découvrent en discutant de tout et de rien pendant un arrêt inopiné du train (bloqué par la neige). Elles ont le même âge (20 ans), mais aussi le même prénom : Nana. Elles se séparent finalement à la descente du train sans s'échanger leurs coordonnées... pour se retrouver par hasard, alors qu'elles cherchent toutes les deux un appartement. Trouvant avantageux de partager les frais de loyer, elles décident d'en louer un ensemble, l'appartement 707 (c'est une autre coïncidence, car leur prénom, Nana, signifie aussi le chiffre 7). Aussi différentes d'apparence que de caractère, Nana Ōsaki et Nana Komatsu se complètent pourtant, se soutenant mutuellement à travers les différentes épreuves qu'elles vont vivre.

L'histoire se construit autour de l'opposition des caractères des deux jeunes femmes, autour de l'étrange mélange entre la culture punk rock de Nana Ōsaki et celle pop kitsch de Nana Komatsu. Les deux univers, qui paraissent incompatibles au début, s'articulent finalement l'un autour de l'autre, au fur et à mesure que l'histoire des deux Nana se crée. La trame narrative permet d'approfondir les mécanismes psychologiques à l'origine des deux cultures, leurs ressemblances et leurs différences.