

## Transcr(é)ation



# Entre fan service, machinerie commerciale et vision d'auteur Les adaptations des grands succès du manga en long métrage animé

Samuel Lévêque

Volume 2, numéro 1, 2023

L'adaptation – De la bande-dessinée (et comics) aux films et/ou vice versa

Adaptation – From Graphic Novels (and Comics) to Films and/or vice versa

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1110901ar>

DOI : <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15644>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Western Libraries, University of Western Ontario

ISSN

2816-8895 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Lévêque, S. (2023). Entre fan service, machinerie commerciale et vision d'auteur : les adaptations des grands succès du manga en long métrage animé. *Transcr(é)ation*, 2(1), 1–16. <https://doi.org/10.5206/tc.v2i1.15644>

Résumé de l'article

Si la longue histoire des mangas et de l'animation japonaise débutent au début du XXe siècle, l'industrie du manga en tant que telle n'émerge qu'après la Seconde Guerre Mondiale, dans le cadre de la reconstruction du pays. La renaissance du cinéma nippon dans les années 50, l'arrivée du téléviseur dans les foyers dans les années 60 et la naissance progressive d'une industrie de haute technologie vont conduire les éditeurs de mangas à investir le domaine de l'image via des adaptations télévisées, puis via des films d'animation produits localement. Événement initialement rare et prestigieux, l'adaptation d'un manga en film d'animation tiens désormais du fait routinier pleinement intégré dans la stratégie transmédia des grandes sociétés de divertissement japonaises. Une stratégie qui, si elle est la plupart du temps réduite à la production d'oeuvres mineures voire à de simples remontages de séries télévisées animées, a pu conduire de nombreux cinéastes de talents (Mamoru Oshii, Mamoru Osoda...) à faire leurs preuves. De plus, de nouvelles méthodes d'adaptations de mangas, alternant séries télévisées et films, se multiplient à mesure que se brouille la frontière entre petit et grand écran.

© Samuel Lévêque, 2023



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

**é**rudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

# Entre fan service, machinerie commerciale et vision d'auteur – Les adaptations des grands succès du manga en long métrage animé

**SAMUEL LÉVÊQUE**

*Laboratoire INTP*

## **RÉSUMÉ**

*Si la longue histoire des mangas et de l'animation japonaise débutent au début du XX<sup>e</sup> siècle, l'industrie du manga en tant que tel n'émerge qu'après la Seconde Guerre Mondiale, dans le cadre de la reconstruction du pays. La renaissance du cinéma nippon dans les années 50, l'arrivée du téléviseur dans les foyers dans les années 60 et la naissance progressive d'une industrie de haute technologie conduisent les éditeurs de mangas à investir le domaine de l'image via des adaptations télévisées, puis via des films d'animation produits localement. Événement initialement rare et prestigieux, l'adaptation d'un manga en film d'animation tient désormais du fait routinier pleinement intégré dans la stratégie transmédia des grandes sociétés de divertissement japonaises. Une stratégie qui, si elle est la plupart du temps réduite à la production d'œuvres mineures voire à de simples remontages de séries télévisées animées, a conduit de nombreux cinéastes de talent (Mamoru Oshii, Mamoru Osoda, etc.) à faire leurs preuves. De plus, de nouvelles méthodes d'adaptations de mangas, alternant séries télévisées et films, se multiplient à mesure que se brouille la frontière entre petit et grand écran.*

**Mots clés :** *animation · manga · adaptation · animé · stratégies transmédia*

## Introduction

Lors de la réouverture des cinémas en France, à la suite du second confinement lié à l'épidémie de Covid, en mai 2021, la fréquentation des salles est morose. Un des rares succès populaire s'avéra être l'adaptation en long métrage d'animation du manga *Demon Slayers*. Pourtant, *Demon Slayers : Le train de l'infini* (Haruo Sotozaki, 2021) n'est « rien d'autre » qu'une longue séquence faisant suite à une série animée diffusée deux ans plus tôt. Film de qualité honorable réalisé par un réalisateur relativement méconnu, il n'a rien d'un moment marquant de l'histoire du cinéma au point qu'il semble n'être parfois qu'un pur produit pour fans, une transposition case à case d'un manga pour adolescents à fort succès<sup>1</sup>. Et pourtant, le succès est majeur et planétaire, devenant un des plus gros jamais enregistré par un film d'animation japonais<sup>2</sup>. Cette réouverture des cinémas en Europe comme en Amérique du Nord s'est accompagnée de la diffusion d'autres films tirés de célèbres mangas tels que *Detective Conan : La balle écarlate* (Chika Nagaoka, 2021), *Jujutsu Kaisen 0* (Park Seong-Hu, 2021), *One Piece Red* (Goro Taniguchi, 2022). Longtemps absentes des cinémas occidentaux et cantonnés au marché de la VHS puis du DVD, ces adaptations à succès rythment néanmoins depuis des décennies l'agenda des sorties cinéma au Japon.

Dans cet article, nous aborderons la mécanique ayant lentement conduit à une situation paradoxale et frustrante pour certains : jadis rares, ces adaptations se sont multipliées et ont été progressivement intégrées à des stratégies transmédia qui proposent chaque année des films esthétiquement ambitieux, thématiquement aboutis. Mais ils peinent à faire émerger de nouveaux noms et de nouveaux réalisateurs, éléments d'une surproduction laissant moins de place à l'aventure individuelle que certaines adaptations produites dans les années 80 et 90. D'œuvres purement promotionnelles, les adaptations de manga sur grand écran deviennent ainsi plus créatives et plus formelles, et se trouvent finalement propulsées au rang de chaînon indispensable des grandes franchises – au risque de diluer leur intérêt intrinsèque.

---

<sup>1</sup> Voir Ehrlich, David, « Demon Slayer Review: The Anime Hit Arrives in American Theaters, but There's a Major Catch », *Indie Wire*, 23 avril 2021, <https://www.indiewire.com/2021/04/demon-slayer-movie-review-1234632567/>, consulté le 29 novembre 2022.

<sup>2</sup> Voir Harding, Daryl, « Demon Slayer: Mugen Train Topples Spirited Away to Become the Highest-Grossing Anime Film Worldwide », *Crunchyroll*, 26 avril 2021, <https://www.crunchyroll.com/fr/anime-news/2021/04/26-1/demon-slayer-mugen-train-topples-spirited-away-to-become-the-highest-grossing-anime-film-worldwide>, consulté le 29 novembre 2022.

## ***Tetsuwan Atom* (1963) et les premiers portages sur grand écran**

Si des séries télévisées animées sont produites au Japon dès le tout début des années 60<sup>3</sup>, la première adaptation d'un manga populaire revient à *Tetsuwan Atom* (plus connu à l'international sous le nom d'*Astro Boy*), adapté du manga de science-fiction éponyme d'Ozamu Tezuka (1952-1968). La série, diffusée du 1<sup>er</sup> janvier 1963 au 31 décembre 1966 narre en 193 épisodes les aventures d'un jeune robot tentant de préserver la paix et l'équilibre dans les relations entre humains et machines. Diffusée tous les samedi soir à 19h00, *Tetsuwan Atom* devient rapidement un rendez-vous familial et contribue grandement à la popularité du manga dont elle est tirée<sup>4</sup>. C'est le lancement à proprement parler d'une industrie transmédia dans laquelle les adaptations audiovisuelles vont servir de produit d'appel à la vente de *tankobon* (les volumes reliés de mangas). *Tetsuwan Atom* est une série à petit budget, multipliant les artifices d'économie de moyens. Les différents réalisateurs, parfois anonymes, y réutilisent des plans, favorisent l'action hors champ ou les personnages parlant de dos, etc. Fuji Tv, producteur et responsable de la diffusion du programme, décide cependant d'investir dans une stratégie qui deviendra une véritable industrie pour faire passer *Tetsuwan Atom* du petit au grand écran : la réalisation d'un long-métrage compilant divers épisodes de la série télévisée. Un test pour un nouveau médium, le cinéma d'animation japonais d'après-guerre n'ayant pour l'essentiel produit que des adaptations de contes populaires.

*Tetsuwan Atom : Uchuu no yuusha* (Takagi Atsushi et Eiichi Yamamoto, 1964) sort ainsi en juillet 1964 et se compose d'un remontage de trois épisodes de *Tetsuwan Atom* partiellement colorisés pour constituer une histoire complète. La tentative est maladroite mais va initier une série d'autres adaptations de manga sur grand écran et diviser ces adaptations en plusieurs archétypes différents. *Jungle Taitei (Jungle Emperor Leo : The Movie* de Yamamoto), sorti le 31 juillet 1966 et lui aussi adapté d'un fameux manga de Tezuka, mélange des séquences de la série télévisée diffusée l'année précédente et des scènes d'animation ainsi qu'un scénario entièrement inédits, en faisant un des premiers films adapté d'un manga

---

<sup>3</sup> La première série animée diffusée à la télévision japonaise est *Otogi Manga Calendar* (1961), basée sur des travaux originaux de l'illustrateur et animateur Ryūichi Yokoyama (voir Clements, Jonathan ; McCarthy, Helen, *The Anime Encyclopedia*, Berkeley : Stone Bridge Press, 2015, p. 88).

<sup>4</sup> Voir Schodt, Frederick L., *The Astro Boy Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom, and the Manga/Anime Revolution*, Berkeley : Stone Bridge press, 2007, pp. 55-59.

au contenu véritablement original et inédit par rapport au matériau adapté<sup>5</sup>. Le résultat a mieux survécu au passage du temps que *Tetsuwan Atom : Uchuu no Yuusha* et ressemble davantage à un objet cinématographique que ce premier remontage maladroit. *Cyborg 009*<sup>6</sup> (Yugo Serikawa, 1966), adapté d'un manga de science-fiction extrêmement populaire de Shotaro Ichinomori qui paraît quelques jours avant lui. Il constitue le premier cas de manga grand public faisant directement le saut de la version papier à la version long-métrage sans passer par la case télévision. Il s'agit également du premier film tiré d'un manga doté d'une suite, *Cyborg 009 : Kaijuu sensou* (Serikawa, 1967), qui paraîtra quelques mois plus tard, en mars 1967. Là encore, si ces deux films ont une faible valeur ajoutée, ils vont contribuer à créer le précédent économique actant que la production et la diffusion de longs métrages d'animation tirées de célèbres licences de manga est une stratégie viable.

## Film récapitulatif, fillers et émergence des œuvres d'auteur

Le phénomène d'adaptation de mangas en film d'animation se systématisait et s'intensifiait dans les années 70 et va progressivement se diviser en catégories informelles, plus ou moins ambitieuses, dans lesquelles vont assez clairement se distinguer les simples produits d'appel et les films dotés d'une réelle ambition esthétique ou formelle. À cet égard, l'exercice le plus simple demeure celui du « film récapitulatif », qui demeure encore à ce jour populaire dans les cinémas japonais. À l'image de ce que faisaient déjà les premiers films tirés de mangas, il s'agit de produire un simple remontage d'épisodes de série télévisée pour en produire un film d'animation d'une à deux heures. C'est par exemple le cas des quatre films tirés du manga de baseball *Kyojin no Hoshi*, paraissant en 1969 et en 1970<sup>7</sup>, et consistant en un simple assemblage malhabile de séquences « vues à la télévision ». Si ces films d'animation sont d'assez faible qualité, ils n'étaient cependant sans utilité sociale : en l'absence de multiples rediffusions télévisées et avant l'accès simple et populaire au magnétoscope, qui se répandra dans les années 80, les films récapitulatifs demeuraient un moyen commode pour les jeunes

---

<sup>5</sup> Sur les différentes adaptations du manga *Jungle Taitei / Le Roi Leo* d'Osamu Tezuka, voir Coleman, Lindsay ; Miyao, Daisuke ; Schaefer, Roberto, *Transnational Cinematography Studies*, Lanham : Lexington Books, 2016, pp. 58-69.

<sup>6</sup> Il s'agit d'un manga fondateur en ce qu'il est l'un des premiers à établir la vision de l'archétype du Cyborg dans la fiction japonaise, voir Hoquet, Thierry, « Les figures du 'presque-humain' au prisme du manga japonais », *Captures : Figures, théories et pratiques de l'imaginaire*, (Haz, Marion (dir.)), Québec : Figura, vol. 4, n°2, novembre 2019.

<sup>7</sup> Sur l'importance des œuvres sportives à cette époque, voir Bounthavy, Suvilay, « Le manga de sport comme récit de formation pour la jeunesse au Japon », *Agora débats/jeunesses* (Amsellem-Mainguy, Yaëlle (dir.)), Paris : Presses de Sciences Po, n°78, 2018, pp. 125-141.

spectateurs de rattraper l'histoire en cours de diffusion hebdomadaire. Une part importante des mangas populaires adaptés en série TV reçoivent le même traitement : le manga de volleyball féminin *Attack N°1* (Fumio Kurokawa, 1970), le manga de catch *Tiger Mask*<sup>8</sup> (Keiichiro Kimura, 1970), et ainsi de suite. L'essentiel de ces films récapitulatifs est tombé dans un oubli relatif. S'ils ont parfois été édités sous forme de cassette vidéo, dans la décennie suivante, ils se réduisent à un moyen de diffuser simplement et massivement ces licences à travers le monde via des réseaux de vidéo-clubs. Leur impact au moment de leur sortie n'était donc ni négligeable ni anecdotique, permettant de maintenir un rendez-vous régulier et l'existence sur divers supports de licences populaires de la bande-dessinée.

Des tentatives un peu plus ambitieuses vont néanmoins se multiplier dans la décennie suivante, en proposant plus systématiquement des aventures inédites, comme avait pu le faire *Jungle Emperor Leo : The Movie*. Les premières tentatives de systématiser la production de long métrages tirés de mangas, particulièrement l'été<sup>9</sup>, se cantonnent cependant à de simples moyens métrages composés d'épisodes inédits légèrement plus longs et mieux produits que ce que l'on pouvait découvrir à la télévision. C'est par exemple le cas des films adaptés des œuvres d'horreur et de science-fiction du mangaka intitulé *Go Nagai*. Dans *Mazinger Z tai Devilman* (Tomoharu Katsumata, 1973), sorti en juillet 1973, les pilotes de robot des mangas *Mazinger Z* et le démon protagoniste de *Devilman* (Ryouichi Tanaka, 1972) s'allient pour lutter contre un antagoniste commun, concept qui sera décliné sous forme de rendez-vous annuel : *Mazinger Z vs. Ankoku Daishogun* (Nobotaka Nishizawa, 1974), *Great Mazinger tai Getter Robo* (Masayuki Akehi, 1975)<sup>10</sup>, et ainsi

---

<sup>8</sup> Dans le cas de *Tiger Mask*, il s'agit d'un parcours plus complexe encore : un véritable catcheur dont la vie tragique est adaptée en manga, puis en série et en films d'animation, avant d'être de nouveau incarné sur le ring par des catcheurs. Cet exemple constitue l'un des premiers cas d'œuvre transmédia mêlant manga, sport, cinéma et industrie du spectacle vivant. Voir Rupa, Stéphane, « Vers une réappropriation du récit par ses acteurs dans le catch contemporain », *Revue de recherche en civilisation américaine* (Diallo, David ; Labarre, Nicolas (dir.)), Pessac : OpenEdition, vol. 4, automne 2013, p. 9.

<sup>9</sup> Trois périodes sont particulièrement propices à la sortie de longs-métrages pour enfants ou familiaux au Japon : les vacances scolaires du 20 juillet au 31 août, les vacances de fin d'année du 25 mars au 5 avril et la « golden week », série de jours fériés concentrés entre les 29 avril et 5 mai.

<sup>10</sup> L'œuvre de Go Nagai est immense et a eu un impact majeur sur le manga, la télévision et le cinéma au Japon via ses œuvres mettant en scène des combats de robots géants. Son œuvre a été séminale dans la diffusion de l'animation japonaise à l'étranger, comme le rappelle Philippe Fournelle dans *Les « Anime » japonais diffusés à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1999*, Montréal : Université du Québec, 2022. Il faut néanmoins nuancer son implication personnelle dans ce processus, d'une part parce que la paternité des œuvres lui étant attribuées est parfois litigieuse, d'autre part parce que ses œuvres passées à la postérité au Japon sont les plus violentes et/ou érotiques. Les versions animées de ces œuvres n'avaient souvent qu'un rapport très

de suite. Ces films, s'ils dépassent conceptuellement le simple exercice de remontage, demeurent peu ambitieux. Leur scénario est souvent simple prétexte à montrer des personnages connus dans des séquences plus longues et à la production plus aboutie qu'à la télévision. Ils sont souvent qualifiés de « fillers » : des séquences de remplissage entre la diffusion de deux saisons<sup>11</sup> de séries télévisées ajoutant elles-mêmes déjà beaucoup de contenu au manga d'origine. Ce paradigme va néanmoins évoluer avec l'émergence d'une nouvelle génération de réalisateurs de films d'animation à la fin des années 70. À travers les productions de Mamoru Oshii, de Rintaro ou encore de Hayao Miyazaki, on examine une génération ayant elle-même grandi en regardant des adaptations de mangas populaires se multiplier sur les écrans, et rompue à de nouvelles formes de narrations audiovisuelles. Un tournant s'opère donc dans la production d'adaptations vidéoludiques en 1978, année où l'on commence à voir se multiplier des œuvres plus ambitieuses que de simples séquences de remplissage. Après quinze années de production de films techniquement et scénaristiquement assez médiocres, les adaptations de mangas sur grand écran montent progressivement en gamme. C'est aussi à cette époque que vont apparaître des films pariant sur le fait que les spectateurs et spectatrices pouvaient très facilement et très naturellement osciller entre télévision et cinéma – d'où la production de films faisant directement suite à des séries télévisées ayant achevé leur diffusion.

*Candy Candy : Candy no Natsu Yasumi* (Shindo Mitsuo, 1978) est ainsi le premier film d'animation à faire directement suite à l'adaptation d'une série télévisée tirée d'un manga. Ici, ni remontage ni volonté de remplir un vide entre deux parutions, puisque qu'il s'agit de la suite en bonne et due forme du dessin animé diffusé entre 1975 et 1978, et s'intercalant avant une ultime saison télévisée diffusée en 1979. Dans le même ordre d'idée, *Saraba Uchuu Senkan Yamato : Ai no Senshi-tachi*<sup>12</sup> (Leiji Matsumoto, 1978) est réalisé par un célèbre auteur adaptant sa propre bande-dessinée à l'écran. Diffusé en août 1978, le film est une réécriture et une réinvention complète, différent en de nombreux points tant du manga d'origine que de son adaptation en série TV. Pour la première fois, et a contrario

---

lointain avec leur matériau d'origine, voir Bouvard, Julien, « Gô Nagai, père de Goldorak ? », *Goldorak, l'aventure continue* (Pruvost-Delaspre ; Hatchuel, Sarah (dir.)), Tours : Presses Universitaires François-Rabelais, 2018, pp. 91-105. Voir aussi Bouissou, Jean-Marie, « Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global ? », *Esprit* (Dujin, Anne (dir.)), Paris : Editions Esprit, juillet 2008, pp. 15-18.

<sup>11</sup> L'industrie de l'animation japonaise a plutôt tendance à dire « cour » que « saison » pour désigner un lot de 11 à 13 épisodes diffusés lors d'un trimestre. Nous utiliserons, par commodité, le terme « saison » qui en est une proche traduction.

<sup>12</sup> Mieux connu en Occident sous le titre *Farewell to Space Battleship Yamato : In the Name of Love*.

de toutes les œuvres citées précédemment, un créateur s'émancipe de son matériau d'origine pour livrer une interprétation plus personnelle et artistique d'un manga. Le film *Ginga Tetsudou 999* (Rintaro, 1979), adaptant de nouveau un manga de Matsumoto<sup>13</sup>, prend la même direction en livrant une adaptation moins contemplative et plus orientée vers l'action que le manga et la série TV, afin d'apporter à l'œuvre du *mangaka* une perspective et une problématisation différente. Enfin, *Lupin III : Cagliostro no Shiro* (Miyazaki, 1979) ferme la marche de ces films des années 70, et s'accapare pleinement les personnages du manga de *Lupin III* de Monkeypunch pour livrer une œuvre très personnelle, prenant de grandes libertés avec le matériau d'origine comme avec la série télévisée diffusée depuis 1971. Pour la première fois, un film de ce genre va rencontrer un grand succès auprès des critiques au Japon. Il sera également remarqué hors des frontières nippones, où il sortira en salles quelques années plus tard<sup>14</sup>. Chacun à leur manière, ces quatre longs métrages font entrer l'adaptation animée de manga au cinéma dans une forme d'âge d'or. Comparativement aux œuvres produites les quinze années précédentes, elles dépassent leur simple statut d'adaptation pour fournir des lectures différentes et inédites d'univers connus. Le film adapté de manga n'est donc plus systématiquement synonyme de simple argument marketing, voire de simple rediffusion déguisée. Cette hausse de la qualité va se confirmer dans la décennie suivante. Les années 80 seront particulièrement riches en films remarquables adaptant des mangas à succès. Il faut néanmoins noter que ces longs métrages prestigieux vont coïncider avec une accélération de la production d'œuvres produites à la chaîne servant de matériau promotionnel à des licences extrêmement populaires.

## À l'ère de l'annualisation des adaptations

Dans les années 80 puis 90, alors que le manga et l'animation japonaise se muent progressivement en courant culturel global soutenu officiellement par le

---

<sup>13</sup> Sur l'importance des œuvres de Matsumoto et leurs adaptations réalisées par l'auteur lui-même ou par Rintaro, voir : Gambin, Bastien, « Des cosmo-pirates dans l'animation japonaise : l'ouverture d'un nouveau champ de la piraterie », *Pop en Stock*, 27 février 2020, <http://popenstock.ca/dossier/article/des-cosmo-pirates-dans-l%E2%80%99animation-japonaise-l%E2%80%99ouverture-d%E2%80%99un-nouveau-champ-de-la-0>, consulté le 4 décembre 2022.

<sup>14</sup> Voir Maslin, Janet, « *A Wolf, A Princess, A Castle In the Alps* », *The New York Times*, 3 juillet 1992, <https://www.nytimes.com/1992/07/03/movies/review-film-a-wolf-a-princess-a-castle-in-the-alps.html>, (consulté le 4 décembre 2022). Sur l'histoire houleuse de l'arrivée de ce film sur les marchés occidentaux, notamment en France, voir Kahlone, « *Lupin III : Film 2 - Le Château de Cagliostro ou Vidocq contre Cagliostro* », *Planète jeunesse*, 4 août 2011, <http://www.planete-jeunesse.com/fiche-1720-le-chateau-de-cagliostro.html>, consulté le 4 décembre 2022.

gouvernement<sup>15</sup>, les œuvres les plus populaires vont se voir décliner de plus en plus rapidement et fréquemment sous forme de longs métrages d'animation, comme l'avaient été les mangas de Go Nagai. A la différence de ces derniers, cependant, cette nouvelle vague de films entend proposer de manière annuelle ou quasi annuelle des œuvres plus travaillées, mieux animées et parfois confiées à des réalisateurs à la patte plus personnelle. Il en résulte des séries de films mélangeant, d'épisode en épisode, différents types d'adaptation au gré des besoins de production : film récapitulatif, réinterprétation personnelle, adaptation de chapitres jamais portés à l'écran à la télévision ou simples bonus. L'industrie de l'animation cinématographique ne pouvant faire croître indéfiniment les équipes de production, la multiplication de ces adaptations va parfois se faire au détriment de la qualité.

Certaines œuvres se distinguent cependant assez nettement de la masse des œuvres produites, et font appel à la génération de jeunes animateurs que nous mentionnions précédemment. C'est par exemple le cas des films tirés du manga *Urusei Yatsura* de la mangaka Rumiko Takahashi : *Only You* (Oshii, 1983) et *Beautiful Dreamer* (Oshii, 1984), réalisés en 1983 et 1984. Plus encore que *Lupin III : Cagliostro no Shiro*, ces œuvres sont des expérimentations visuelles et conceptuelles bien plus proches de l'univers de leur réalisateur que de celui de la mangaka, dont elles se contentent d'emprunter les personnages le temps de deux films sans grand rapport avec l'œuvre adaptée<sup>16</sup>. Devant la réponse assez tiède des lecteurs des mangas face à ces expérimentations formelles, les films suivants sont d'une autre facture et entendent s'adapter à la demande de manière fluide : *Remember my Love* (Kazuo Yamazaki, 1985) et *Lum the Forever* (Yamazaki, 1986) sont de simples épisodes comiques bonus. *The Final Chapter* (Satoshi Dezaki, 1986) adapte les derniers chapitres du manga de Takahashi qui ne l'avaient pas été dans les versions télévisées<sup>17</sup>. Seul *Beautiful Dreamer* aura passé l'épreuve du temps : avec

---

<sup>15</sup> Sur la « culture Otaku » et le mouvement « Cool Japan » ayant dessiné un terrain favorable à l'essor de l'animation japonaise, voir Sabre, Clothilde, « Marketing touristique, pop culture et conflit d'appropriation : le quartier d'Akihabara à Tokyo comme vitrine du Cool Japan », *Téoros*, (Drouin, Martin ; Roullet, Romain ; Khomsi, Reda (dir.)), Montréal : ESG UQAM, vol. 38, n°2, 2019.

<sup>16</sup> Nous avons consacré un dossier thématique audio lié aux différentes adaptations télévisées et cinématographiques de la mangaka Rumiko Takahashi dans le podcast spécialisé dans la culture Japonaise LolJapon diffusé en juillet 2017 (« Moitié soleil et moitié pluie », Bandrac, Damien ; Léveque, Samuel ; Benoit, Benjamin (dir.), n°43, 21 juillet 2017, <https://www.radiokawa.com/episode/loljapon-43/>, consulté le 4 décembre 2022).

<sup>17</sup> Signe évident de l'impact de la série *Urusei Yatsura* et de ses différentes adaptations sur la culture pop japonaise : une ré-adaptation sous forme de série télévisée en 48 épisodes a été entamée sous l'égide du prestigieux studio David Production, spécialisé dans ce genre d'exercices, en 2022.

son approche très personnelle et sa manière d'aborder des thématiques absentes du manga de Takahashi (boucles temporelles, survie en milieu post-apocalyptique, etc.), le film d'Oshii est sans doute l'un des premiers du genre à s'émanciper pleinement de son œuvre d'origine pour livrer un film d'animation intemporel ne nécessitant aucune connaissance préalable. Si *Lupin III* et *Urusei Yatsura* se voient donc sublimés à l'écran par des réalisateurs de talent apportant une vision dont manquaient les adaptations précédentes, ils demeurent néanmoins des approches rares, la surproduction de films à faible valeur artistique ajoutée demeurant la norme pour de nombreux autres mangas populaires.

Certaines des licences les plus populaires des années 80 se voient ainsi déclinées selon la même méthode, parfois à un rythme particulièrement élevé<sup>18</sup>. *Dragon Ball* (Akira Toriyama, 1984-1995), le manga le plus populaire des années 80 à 2000, reçoit dix-sept adaptations en long métrage animé entre 1986 et 1996. Moins que de laisser le champ d'expression à de jeunes réalisateurs talentueux, leur objectif est avant tout de fidéliser le public en introduisant des personnages inédits au manga comme à son adaptation télévisée<sup>19</sup>. Ce phénomène de surproduction, qui éclipse les œuvres les plus ambitieuses, ne se résume pas aux mangas populaires pour jeunes garçons : le manga d'enquête *Detective Conan* reçoit 27 adaptations en long métrage entre 1997 et 2022, le manga pour enfants *Doraemon* reçoit, sans discontinuer, une adaptation au mois de mars depuis 1980<sup>20</sup>. Ces dizaines de films constituent pour la plupart de grands succès commerciaux mais ils peinent à convaincre l'œil critique. Une production rapide, systématisées et appliquée à la plupart des mangas à succès ne permet que rarement aux auteurs à forte individualité d'émerger.

Si la qualité des films est généralement plus affirmée que dans les années 70, ces derniers prennent de plus en plus souvent la tournure de longs épisodes sans conséquences particulières sur l'intrigue ou l'univers des œuvres adaptées.

---

<sup>18</sup> Sur les logiques économiques liées à la transposition de mangas à l'écran, voir Kaczorowski, Samuel, « Le marché de l'animation télévisée au Japon : Une omniprésence du licensing et quelques exceptions culturelles », *Entrelacs*, (Laurichesse, Hélène (dir.)), Toulouse : TERAEDRE, n°14, 2018.

<sup>19</sup> *Dragon Ball* reste à ce jour une des bandes-dessinées les plus vendues de l'histoire de la bande-dessinée, bien que sa parution ait cessé en 1994. Dès 1996, des films et des séries télévisées poursuivent la continuité de l'histoire sous diverses itérations (*Dragon Ball GT*, *Dragon Ball Super*), phénomène qui se poursuit actuellement au cinéma (*Dragon Ball Super : Super Hero*, Tetsuro Kodama, 2022) comme en manga (*Dragon Ball Super*, Toyotaro, 2012-). Le tout avec l'accord de l'auteur d'origine Akira Toriyama, mais sans sa participation effective.

<sup>20</sup> Sur l'importance de *Doraemon* sur la culture japonaise dans son ensemble, voir notamment : Fontaine Rousseau, Alexandre, « Beyond the Infinite Two Minutes de Junta Yamaguchi », *24 images* (Dequen, Bruno (dir.)), Montréal : 24/30 I/S, n°201, décembre 2021, pp. 90-91.

Les qualités techniques (direction de la photographie, composition des plans ou séquences de *sakuga*<sup>21</sup>) sont souvent des parties plus remarquables que la somme composée par l'archétype du « film adapté d'un manga ». Les films égalant en ambition *Remember my Love* et *Lupin III : Cagliostro no Shiro* existent néanmoins, et ont la particularité d'avoir la même démarche de réinterprétation assez profonde d'un univers pourtant très contraint. *Tonari no Yamada-kun* (Isao Takahata, 2005) adapte ainsi le manga éponyme dans un film expérimental de près de 2 heures en 1999, en ne s'appuyant sur aucun format télévisé préalable et en choisissant un style d'animation caricatural et crayonné évoquant le dessin de presse qui le distingue esthétiquement des films susmentionnés. En 2005, Mamoru Hosoda, futur réalisateur de longs métrages d'animation plébiscités comme *Mirai, ma petite soeur* et *Belle*, écrit et réalise un long métrage lié à la série d'aventure et de piraterie *One Piece : Le baron Omatsuri et l'île secrète*. Le résultat se démarque nettement de la production de ce type de films<sup>22</sup>, et ne ressemble ni tout à fait au manga d'Eiichiro Oda, ni à la série télévisée de Toei Animation, diffusée depuis 1999. Citons enfin les cas de *mangakas* adaptant ou supervisant les adaptations de leurs propres mangas : Katsuhito Otomo livre ainsi une réinterprétation de son manga *Akira* en 1989 et propose une lecture purement cinématographique d'une œuvre marquante de la science-fiction des années 80. Oshii, quant à lui, travaillera en étroite collaboration avec le *mangaka* Masamune Shirow pour porter *Ghost in the Shell* à l'écran en 1995<sup>23</sup> puis, en 2004, *Ghost in the Shell 2 : Innocence* (2004). Une collaboration assez rare dans un contexte où les *mangakas* ont généralement peu de droit de regard sur l'adaptation de leurs œuvres, et dont le succès (au box-office et dans la critique) sera tout aussi rare pour un film d'animation adapté de manga. Les œuvres remarquables existent donc malgré l'intensification et la standardisation de la production, mais elles se heurtent rapidement à des modes de production tendant à diluer la place du réalisateur dans le processus de production.

---

<sup>21</sup> Séquence d'animation plus travaillée, plus détaillée et plus impressionnante que la moyenne généralement confiée à une animatrice spécifique dans le but de lui donner un côté mémorable.

<sup>22</sup> Signe de la relative indifférence du marché du cinéma français à ces adaptations en série en 2005 alors que la version manga de *One Piece* était déjà un succès éditorial, le film ne sera distribué en France qu'à partir de 2012 par l'éditeur spécialisé Kazé. À partir de 2013, les films *One Piece* connaîtront systématiquement une sortie cinéma en France quelques mois après leur diffusion au Japon.

<sup>23</sup> Voir Demnati, Alia, *L'industrie de l'animation japonaise aux prises avec l'image numérique : la réponse d'Oshii Mamoru (1995-2004)*, Paris : CRCAO, 2020, pp. 95-99.

## Une industrie structurée pour produire des hybridations transmédia

Lors des deux dernières décennies, l'industrie de l'animation japonaise s'est trouvée confrontée à des problèmes récurrents de financement et de recrutement. En conséquence, elle s'est largement ouverte aux capitaux étrangers, accueillant des investissements massifs des compagnies Netflix, Disney ou Amazon dans les comités de productions d'animation. Un phénomène qui s'est couplé avec la mise à disposition de gigantesques catalogues de vidéo à la demande d'animation japonaise en Occident, permettant de suivre les séries adaptées de manga quasiment en temps réel<sup>24</sup>. Les sociétés Crunchyroll, ADN, Hidive ou encore Netflix cumulent ainsi des dizaines de millions d'abonnés, élargissant à un rythme jamais vu le public de l'animation japonaise<sup>25</sup>. Une stratégie de diffusion qui a eu un profond impact sur la production cinématographique, le tout dans un contexte où les mangas à succès sont adaptés et traduits de plus en plus rapidement en librairie. Ainsi, chaque long métrage adapté d'un manga, d'un roman ou d'une série télévisée peut désormais atteindre un public beaucoup plus large et de manière beaucoup plus rapide que dans les décennies précédentes. Ce phénomène accompagne une augmentation de la production et correspond à la massification du nombre de spectateurs. À titre d'exemple : en 2002, 15 films d'animation japonais sont directement tirés d'un manga contre 21 en 2012 et 34 en 2022. Une part importante de ces films continue par ailleurs d'être de simples remontages de séries télévisées à vocation promotionnelle<sup>26</sup>, le phénomène ne s'étant jamais tari.

Tous ces longs métrages ne peuvent pas trouver sur tous les écrans internationaux un débouché naturel ou un distributeur, surtout dans un contexte de morosité de la fréquentation des salles. Aussi, un nombre croissant d'entre eux

---

<sup>24</sup> Une tendance qui ne cesse de s'amplifier dans l'économie numérique post-COVID. Voir Brzeski, Patrick, « How Japanese Anime Became the World's Most Bankable Genre », *Hollywood Reporter*, 16 mai 2022, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/japanese-anime-worlds-most-bankable-genre-1235146810/>, consulté le 4 décembre 2022.

<sup>25</sup> Sony Group Corporation, « Q2 FY2022 Consolidated Financial Results », 1<sup>er</sup> novembre 2022, [https://www.sony.com/en/SonyInfo/IR/library/presen/er/pdf/22q2\\_sonyspeech.pdf](https://www.sony.com/en/SonyInfo/IR/library/presen/er/pdf/22q2_sonyspeech.pdf), consulté le 4 décembre 2022.

<sup>26</sup> Citons l'exemple récent des séries *SSSS.Gridman* et *SSSS.Dynazenon*, compilées en deux films destinés à assurer la promotion d'un troisième, une histoire originale mélangeant les deux univers. S'il ne s'agit pas de séries adaptées de mangas, elles soulignent néanmoins que cette tendance perdure dans l'animation japonaise. Voir Cayanan, Joanna, « Les anime *SSSS.Gridman* et *SSSS.Dynazenon* compilés en film d'animation », 13 décembre 2022, <https://www.animenewsnetwork.com/fr/news/2022-12-13/les-anime-ssss.gridman-et-ssss.dynazenon-compiles-en-film-danimation/.192881>, consulté le 14 décembre 2022.

sont désormais directement diffusés sur des plateformes spécialisées : le manga *Made in Abyss* voit ses trois films directement diffusés sur la plateforme Wakanim en 2019, de même pour le long métrage tiré du manga *Osomatsu San, Osomatsu-san - The Movie* (Fujita Yoichi, 2019), directement diffusé sur Crunchyroll à l'international peu après sa sortie dans les cinémas japonais<sup>27</sup>. La frontière entre les séries télévisées et les longs métrages se brouille donc, du moins pour un public international désormais indispensable à l'écosystème de ces productions japonaises.

Le modèle, progressivement imposé dans les années 1970 à 2000, consistant à avoir des films majoritairement composés d'aventures sans rapport avec le manga d'origine tend donc à s'estomper depuis 2010 et la généralisation progressive du streaming légal d'animations japonaises, avec la multiplication des films constituant des suites directes de séries ou de mangas à succès. Dans les années 70, un film comme *Candy Candy : Candy no Natsu Yasumi* s'intercalant entre des épisodes diffusés à la télévision demeurerait une rareté – il s'agit désormais d'une habitude. À titre d'exemple, impossible d'essayer de comprendre l'intrigue de la série télévisée *Made in Abyss, saison 2* (2022) sans avoir visionné le film *Made in Abyss : Dawn of the Deep Soul* (Masayuki Kojima, 2022). Même remarque pour le très populaire *Demon Slayers : Le train de l'infini*, s'intercalant scénaristiquement entre les deux premières saisons télévisées adaptant le manga de Koyoharu Gotoge. Il s'agit d'un phénomène assez distinct des films « faisant suite » à des séries télévisées terminées, comme c'est le cas de *Urusei Yatsura : The Final Chapter* qui concluait une série au lieu de la poursuivre en attendant l'arrivée d'une nouvelle saison prenant elle-même la continuité du film.

La stratégie peut sembler singulière, tant elle tend à transformer la nature des adaptations. Jusque-là, ces longs métrages étaient essentiellement envisagés soit comme un simple produit d'appel soit comme un événement cinématographique prestigieux destiné à entretenir la popularité d'une licence. Plusieurs continuent de l'être : généralement réalisés par des auteurs méconnus, les films *One Piece*, *Detective Conan*, *Crayon Shin-Shan* ou *Doraemon*, produits chaque année, continuent de ne pas adapter directement les mangas dont ils sont tirés pour livrer des aventures alternatives et sans conséquences. Mais les films comme *Jujutsu Kaizen 0, Karakai Jouzu no Takagi-san Movie* (Hiroaki Akagi, 2022) ou

---

<sup>27</sup> Une stratégie qui permet la diffusion à bas-coût de films plus confidentiels que les adaptations de *Dragon Ball* ou *One Piece*. Si *Osomatsu-San*, adaptation du manga des années 60 *Osomatsu-kun* est extrêmement populaire au Japon comme le souligne le *mangaka* Naoki Urasawa (Urasawa, Naoki. *Mujirushi : The Sign of Dreams* [2018], San Francisco : Viz Media, 2020), il s'agit d'une licence confidentielle en Europe et en Amérique du Nord.

*Kaguya-sama wa Kokurasetai : First Kiss wa Owaranai* (Shinichi Omata, 2022) sont envisagés comme des suites directes produites en continuité avec une série télévisée, souvent scénaristiquement intercalées entre deux saisons. Cependant, cette stratégie de diffusion complexe s'avère néanmoins (pour le moment) couronnée d'un succès spectaculaire. *Demon Slayers : Le train de l'infini* et *Jujutsu Kaizen 0* ont successivement été les plus gros succès enregistrés par le cinéma nippon depuis des décennies, tous formats confondus<sup>28</sup>. Au prix, cependant, du relatif anonymat de leurs réalisateurs et réalisatrices. Il semble désormais impossible que le réalisateur d'un film d'animation japonais tombe dans l'oubli comme ce fut le cas pour ceux chargés du remontage des séries *Tetsuwan Atom* ou *Cyborg 009*. Mais la situation semble tout autant empêcher l'émergence d'un nouveau Oshii ou d'un nouveau Miyazaki. Cet état de fait explique probablement que les cinéastes qui le peuvent quittent désormais rapidement le monde de l'adaptation de manga pour livrer des œuvres plus personnelles. Pensons à la talentueuse réalisatrice Naoko Yamada, qui passe ainsi, en dix ans, de l'adaptation des mangas comiques *K-On !* avec *K-On : Le film* (2011) à une adaptation du récit médiéval classique *Heike Monogatari* (2021) ; à Hosoda qui passe des films *One Piece* à *Mirai, ma petite sœur* (2018), etc. D'autres réalisateurs se tiennent désormais sciemment éloignés de l'écosystème des adaptations de mangas en long métrage dans lesquels l'expression personnelle se trouve trop souvent contrainte par des cahiers des charges rigides, alors qu'il s'agissait d'un tremplin, jusqu'au milieu des années 2000, vers une carrière dirigée vers des œuvres plus intimes. C'est par exemple le cas de cinéastes comme Makoto Shinkai, réalisateur de *Your Name* (2016) ou encore de Hiromasa Yonebayashi quand il réalise *Mary et la fleur de la sorcière* (2017), un dessin animé adaptant librement le roman *Le Balai magique : Mary et la Fleur de la sorcière* (Mary Stewart, 1971).

## Conclusion

Simple épiphénomène cinématographique destiné à entretenir la popularité d'un manga via de simples remontages d'épisodes, l'adaptation de manga en film d'animation a progressivement gagné en complexité, pour livrer quatre grands types d'œuvres (auxquels il faudrait ajouter les adaptations en prise de vue réelles). Le simple film récapitulatif remontant des séquences déjà diffusées dans des adaptations télévisées, qui continue à livrer des itérations régulières y

---

<sup>28</sup> Voir Tartaglione, Nancy, « 'Godzilla Vs Kong' Thrashes Past \$400M Global ; 'Demon Slayer' Reaches New WW Milestone – International Box-Office », *Deadline*, 27 avril 2021, <https://deadline.com/2021/04/godzilla-vs-kong-demon-slayer-milestones-mortal-kombat-global-international-box-office-1234743062/>, consulté le 4 décembre 2022.

compris sur les plateformes de SVOD comme Netflix<sup>29</sup>, demeure l'exercice cinématographique le moins poussé, servant surtout de piqûre de rappel pour fan distrait ou de manière de condenser une série dont la diffusion est d'ores-et-déjà achevée. L'œuvre « filler », parfois annualisée et destinée à livrer une aventure annexe sans rapport avec le manga adapté, reste dominante dans les adaptations ; sa qualité dépend intimement du contexte et des circonstances de production<sup>30</sup>. Quelques rares œuvres plus ambitieuses font quant à elles travailler en intrication étroite réalisateur et *mangaka* originel, mais elles se font de plus en plus rares en raison de contraintes toujours plus fortes liées à l'internationalisation du marché. Nous relevons enfin le cas de ces films-suite qui prennent le relai d'une adaptation télévisée et brouillent encore un peu plus la frontière entre petit et grand-écran, y compris par leur mode de diffusion. Un phénomène que l'on retrouve par ailleurs dans d'autres domaines de la culture populaire cinématographique, mais qui demeurait jusqu'à ces dernières années rarissime dans l'animation japonaise. Tous ces longs métrages d'animation sont diffusés dans un contexte plutôt favorable, que ce soit sur grand-écran ou directement proposés sur des services de vidéo à la demande<sup>31</sup>. On note cependant un effacement relatif de la figure du réalisateur au profit de la puissance de la licence adaptée, dans un mouvement de balancier entamé dès les années 60, époque où l'identité du *mangaka* dessinant une œuvre primait très largement sur celle du cinéaste qui en réalisait l'adaptation cinématographique.

---

<sup>29</sup> Netflix proposant fin 2022 le film *Violet Evergarden Recollections*, assemblage maladroit des séquences des animés et longs métrages d'animation *Violet Evergarden* alors que lesdites séries et films demeurent entièrement disponibles sur la plateforme.

<sup>30</sup> Le film *One Piece Red* met par exemple un fort accent sur la musique, élément absent du manga, et axe une partie de son marketing promotionnel sur l'identité de l'actrice interprétant la chanteuse créée pour le film. Voir Dempsey, Liam., « Uta Finds Her Voice for ONE PIECE FILM RED, New Trailer and Visual Revealed », Crunchyroll, 8 juin 2022, <https://www.crunchyroll.com/fr/anime-news/2022/06/08-1/uta-finds-her-voice-for-one-piece-film-red-new-trailer-and-visual-revealed>, consulté le 10 décembre 2022.

<sup>31</sup> Voir Grand-Masson, Tristan, *La distribution des films d'animation japonais en France : État des lieux d'une niche cinématographique en plein essor*, Paris : Femis, 2022.

## Bibliographie

Bandrac, Damien ; Léveque Samuel ; Benoit, Benjamin, « Moitié soleil et moitié pluie », n°43, 21 juillet 2017, <https://www.radiokawa.com/episode/loljapon-43/>, consulté le 4 décembre 2022.

Bouvard, Julien, « Gô Nagai, père de Goldorak ? », *Goldorak, l'aventure continue* (Pruvost-Delaspre ; Hatchuel, Sarah (dir.)), Tours : Presses Universitaires François-Rabelais, 2018, pp. 91-105.

Brzeski, Patrick, « How Japanese Anime Became the World's Most Bankable Genre », *Hollywood Reporter*, 16 mai 2022, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/japanese-anime-worlds-most-bankable-genre-1235146810/>, consulté le 4 décembre 2022.

Clements, Jonathan; McCarthy, Helen ; *The Anime Encyclopedia, Revised 3rd edition*, Berkeley : Stone Bridge Press, 2015, p. 88.

Ehrlich, David, « Demon Slayer Review: The Anime Hit Arrives in American Theaters, but There's a Major Catch », *Indie Wire*, 23 avril 2021, <https://www.indiewire.com/2021/04/demon-slayer-movie-review-1234632567/>, consulté le 29 novembre 2022.

Fontaine Rousseau, Alexandre, « Beyond the Infinite Two Minutes de Junta Yamaguchi », *24 images* (Dequen, Bruno (dir.)), Montréal : 24/30 I/S, n°201, décembre 2021, p. 90-91.

Fournelle, Philippe, *Les « Anime » japonais diffusés à la télévision québécoise de langue française entre 1980 et 1999*, Montréal : Université du Québec, 2022.

Harding, Daryl, « Demon Slayer: Mugen Train Topples Spirited Away to Become the Highest-Grossing Anime Film Worldwide », *Crunchyroll*, 26 avril 2021, <https://www.crunchyroll.com/fr/anime-news/2021/04/26-1/demon-slayer-mugen-train-topples-spirited-away-to-become-the-highest-grossing-anime-film-worldwide>, consulté le 29 novembre 2022.

Hoquet, Thierry, « Les figures du 'presque-humain' au prisme du manga japonais », *Captures : figures, théories et pratiques de l'imaginaire* (Haz, Marion (dir.)), Québec : Figura, vol. 4, n°2, novembre 2019.

Rupa, Stéphane, « Vers une réappropriation du récit par ses acteurs dans le catch contemporain », *Revue de recherche en civilisation américaine* (Diallo, David ; Labarre, Nicolas (dir.)), Pessac : OpenEdition, vol. 4, automne 2013, p. 9.

## **Biobibliographie de l'auteur**

Samuel Lévêque est chercheur indépendant en histoire de la bande-dessinée, de l'animation japonaise et des jeux vidéo. Il est actuellement administrateur du laboratoire INTP de Surba et a précédemment travaillé comme directeur de bibliothèque. Il a notamment été directeur de la Bibliothèque de la CIBDI à Angoulême, contexte dans lequel il a été amené à contribuer à la revue scientifique *9ème Art 2.0* et à l'écriture d'ouvrages autour de l'histoire de la bande-dessinée et de ses liens avec d'autres médias. Il anime également le réseau de podcasts Calvinball Consortium et exerce une activité de conférences de vulgarisation scientifique sur l'histoire du livre et des jeux vidéo.