

During the 1970s Mitsuru Adachi mostly focused on comics designed for young girls. But in the 1980s he switched his activities to comics for young boys, and since then has continued to create a number of runaway comic hits. His pivotal success came from revolutionizing Boys Comics by being the first to truly incorporate the elements of love and romance, which were being monopolized by Girls Comics at the time. Before he heralded these changes, Boys Comics consisted exclusively of naive main characters. Adachi cut out the long explanatory dialogues and became skilled at more subtly portraying characters in love. He was a main player in the start of the Boys Comics love comedy boom. His best known

work, "Touch," is a story revolving around the delicate relationships between a high school student named Kazuya Uesugi, whose goal it is to play in the Koushien national high school baseball championship), his older twin brother Tatsuya, and their childhood friend/girl next door Minami Asakura. During the series publication, Kazuya unexpectedly died in a traffic accident before he could fulfill his ultimate dream. This shocking turn of events met with an enormous response from fans everywhere. However, Tatsuya ends up taking over for Kazuya in his dream of taking Minami to the Koushien. The series also became a huge TV animation hit. Mitsuru Adachi's works have become synonymous with youth.

M A I D T A S C U H R I U

Born

1951 in Iseaki, Japan

Debut

with publication of "kieta bakuon," which appeared in *Deluxe Shōnen Sunday* in 1970

Best known works

"Miyuki"
"Touch"
"H2"

TV/Anime adaptation

"Touch"
"Nine"
"Miyuki"

Prizes

• 28th Shōgakukan Manga Award (1983)



Hauptfigur in Aoyamas Krimi-Manga „Privatdetektiv Conan“, von dem immer noch Fortsetzungen veröffentlicht werden, ist der krimisüchtige Oberschüler Shinichi Kudô, der sich durch das Serum einer verbrecherischen Organisation im Körper eines Grundschülers wiederfindet. Um sein ursprüngliches Äußeres zurückzubekommen, muss er in der Gestalt des kleinen Jungen Conan Edogawa unzählige Kriminalfälle lösen. Die jedes Mal in sich abgeschlossenen Geschichten zeigen Conan im Wettstreit mit dem Privatdetektiv Kogorô Mouri und seinem Rivalen Heiji Hattori beim Aufdecken verwickelter Mordfälle aller Art. Das Ganze ist auch für Grundschüler leicht verständlich geschrieben und wurde zu einem Riesenerfolg mit mehreren Anime-Verfilmungen. Mit „Yaiba“ gelang Aoyama ein weiterer Bestseller: Hier steht der junge, zum Samurai erzogene Yaiba Tetsu im Mittelpunkt. Die für shônen-Mangas typische Action zusammen mit einem edelmütigen Hauptdarsteller und liebenswerten Nebenfiguren sorgten für rasche Popularität sowie die Umsetzung als Anime. Beide Serien bieten beste shônen-Manga-Unterhaltung für alle Altersstufen.



La série populaire « Meitantei Conan » [Le détective Conan] d'Aoyama est toujours publiée. Cette série dépeint un jeune lycéen de 17 ans, Shinichi Kudô, qui est obsédé par la résolution de crimes grâce à la raison et la logique. Le corps de Kudô a été réduit à la taille d'un élève de l'école élémentaire, par une drogue administrée par une mystérieuse organisation criminelle. Il prend alors le nom de Conan Edogawa et se mesure à une série de mystères et de crimes durant sa quête pour retrouver son apparence normale. Il se retrouve systématiquement mêlé à des combats de logique avec l'inspecteur de police Kogorô Mouri et un détective rival Heiji Hattori. Chaque affaire est résolue au bout de plusieurs chapitres, et les astuces impliquées dans les différents crimes sont ingénieuses. Heureusement, les mystères sont toujours expliqués d'une manière que même des enfants peuvent comprendre. La série a également donné lieu à une fameuse série animée. Une autre bande dessinée populaire créée par Aoyama constitue une série sur le thème du samouraï intitulée « YAIBA », une aventure sur la vie de Yaiba Tetsu, un jeune homme éduqué pour devenir samouraï. Le rythme rapide de cette série est typique des mangas shounen, ce qui explique pourquoi son héros large d'esprit et ses acolytes ont rencontré un grand succès. Ce manga a également donné lieu à une série animée pour la télévision. Ces deux séries sont si divertissantes qu'elles sont appréciées des enfants et des adultes.





ボードレールよ…

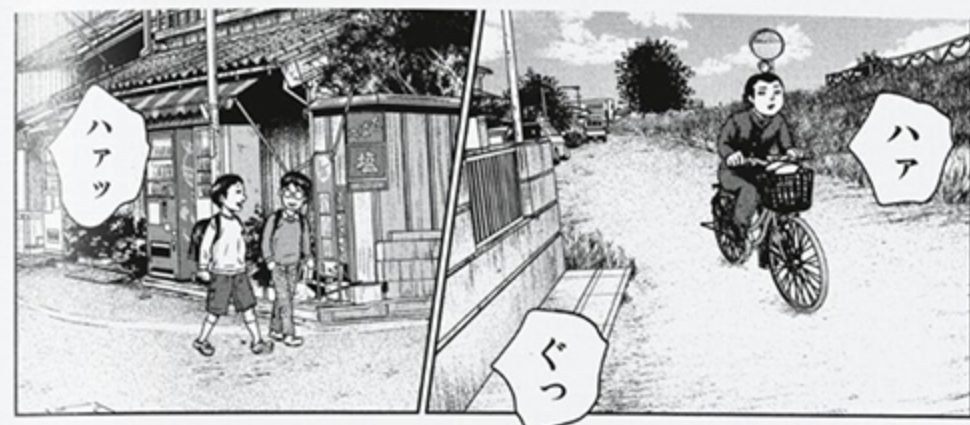


ばらされたく
なかったら

早く
走って



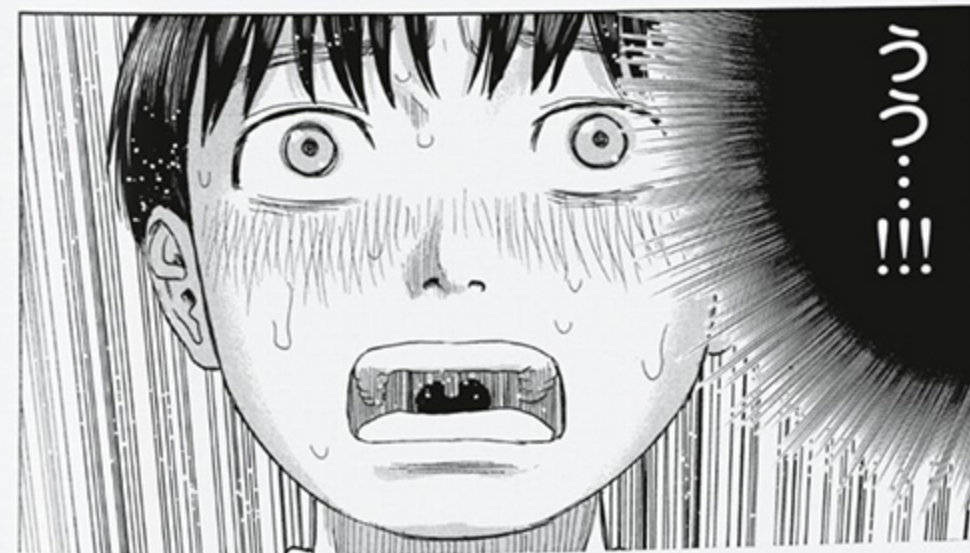
春日くんが
佐伯さんの体操着
盗んだところ



ハアッ

ハア

ぐっ



うっ…!!!

While still a high school student, Takeshi Obata won an award sponsored by the popular manga magazine *Weekly Shōnen Jump*. He then went on to create several manga series for the same magazine. His most recent work, "Hikaru no go," tells the story of a boy who takes up the challenge of the ancient Japanese game of "go." This popular manga started the "go mania" among elementary school students. Apart from winning manga awards for this series, Obata has also received a number of awards from the go world for his contributions. Besides his go series, he created other series with a distinctly Japanese flavor, such as a story based upon the Japanese national sport of sumo wrestling in "Rikijin densetsu," and a story

set in the world of Japanese classical puppetry in "Karakurizōshi Ayatsuri Sakon." The latter not only depicts the world of ancient Japanese puppetry, it is also a unique mystery story in which the puppeteer must solve the numerous crimes and mysteries he encounters. In addition, Obata has a reputation for creating delicate, high quality images. As an artist, he frequently leaves the story up to a scriptwriter. Indeed, following his debut of "Cyborg Jiichan G," he has always worked together with a *gensoku-sha*, an author who doesn't draw. His color illustrations also have considerable appeal and his reputation as a painter is high.

TAKESHIO BATA KATA EST ASHI H I

Born

1969 in Niigata Prefecture, Japan

Debut

with "Cyborg Jiichan G" [Cyborg Grandpa G], which was published in *Weekly Shōnen Jump* in 1986

Best known works

"Arabian Lamp Lamp"
"Karakurizōshi Ayatsuri Sakon"
"Hikaru no go" [Hikaru's Go]

Anime adaption

"Karakurizōshi Ayatsuri Sakon"
"Hikaru no go" [Hikaru's Go]

Prizes

- 45th Shōgakukan Manga Award for the Shōnen Category (2000)
- 7th Tezuka Osamu Cultural Prize New Life Award (2003)

