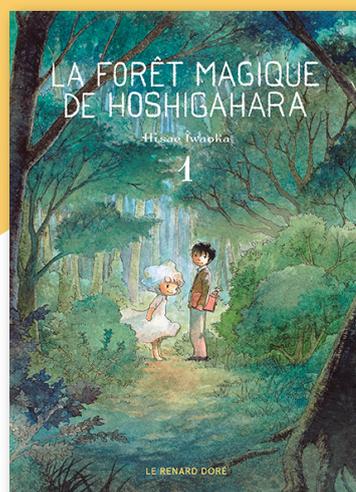
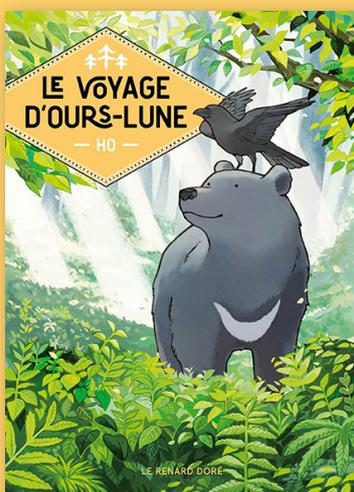
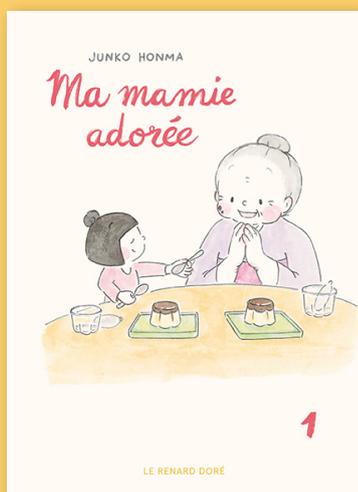




LE RENARD DORÉ

INTRODUCTION GÉNÉRALE AU MANGA



Ce dossier a été rédigé par **Rémi INGHILTERRA**,
enseignant du 1^{er} degré et directeur de la collection « **Le Renard Doré** »

- 1 Comment lire un manga ?
- 2 Les spécificités du manga
- 3 À faire en classe
- 4 Lexique
- 5 Contexte historique
- 6 Bibliographie

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

✉ Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com

RUE DE SÈVRES

1 COMMENT LIRE UN MANGA ?

Avant d'entrer dans les détails, démontons immédiatement les idées reçues : le manga n'est en rien plus subversif, violent, inapproprié à la lecture et aux enfants que l'est la bande dessinée. La raison est toute simple : **le manga est de la bande dessinée**. Une forme peut-être différente de celle à laquelle la bande dessinée franco-belge nous a habitués, mais il s'agit bien d'**histoires racontées sous forme de narration séquentielle picturale**. Il n'y a donc aucun préjugé, doute ou crainte à avoir quant à la mise à disposition, présentation, étude ou lecture de mangas avec vos élèves. Le mode d'emploi de lecture développé ci-dessous ne vous étonnera donc guère si vous êtes déjà bédéphile.

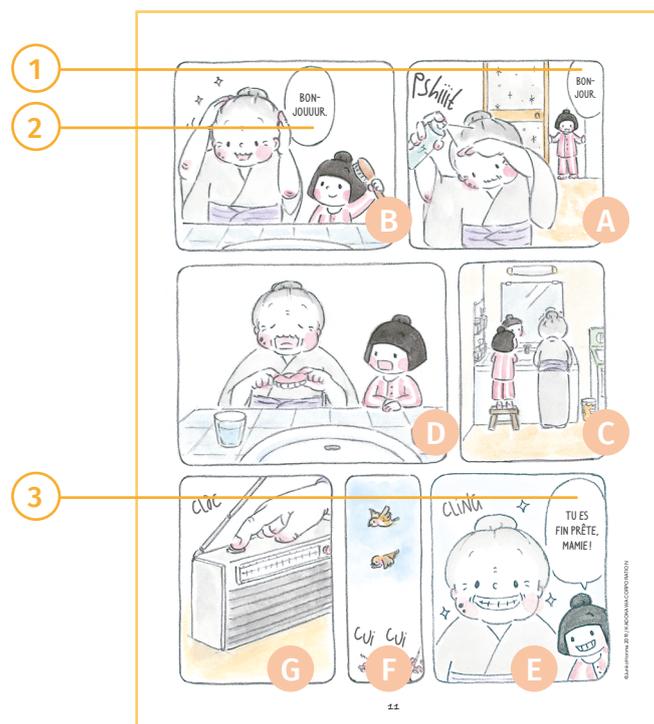
Un manga est tout d'abord **composé de planches (ou pages) de bandes dessinées**.

Chaque planche comprend un ou plusieurs dessins qui sont généralement compris dans une ou plusieurs cases (ou « vignettes »).

Ces cases sont ordinairement séparées par des espaces intericoniques blancs que l'on nomme « **gouttières** ». Il est aussi parfois possible de voir des mangas ou des passages qui s'abstiennent de cadrer leur narration dans des cases, mais il s'agit tout de même de la structuration spatiale de la planche la plus répandue.

À l'intérieur des cases sont disposés les images et les textes. Les images sont composées de personnages, de décors, d'onomatopées. Les textes regroupent les dialogues, les pensées et les récitatifs.

La spécificité majeure du manga est son sens de lecture. Une bande dessinée japonaise se lit dans le sens de lecture japonais : **de haut en bas, puis de droite à gauche**, comme indiqué dans le schéma ci-dessous. On passe d'une case à l'autre en respectant l'ordre des lettres, et d'un texte à l'autre en respectant l'ordre des chiffres. Ce n'est finalement qu'une bande dessinée lue « en miroir » par rapport au sens de lecture occidental !



Sont listées ci-dessous les principales spécificités du manga. Cette liste n'est évidemment pas exhaustive, mais donnera une vision globale de ce médium par rapport à son pendant franco-belge ou américain, le comics.

PUBLICATIONS SÉRIELLES

Par essence, **la bande dessinée japonaise est sérielle**. Des auteurs, surtout en début de carrière, publient des histoires courtes, principalement pour se faire la main et pour tester leurs histoires auprès du public. Toutefois, il ne s'agit pas de la forme la plus classique du manga. Pour cette raison, les mangas sont presque tout le temps rythmés par un chapitrage resserré. Il y a donc dans la narration, dans le découpage de l'intrigue et dans le rythme, **une mécanique propre à la sérialisation**, comme cela s'est par exemple démocratisé à la télévision avec les séries télévisées américaines.

PRÉPUBLICATION POUR NORME

Comme cela a été le cas pour la bande dessinée franco-belge pendant longtemps, la grande majorité des bandes dessinées japonaises est encore prépubliée dans des magazines et/ou sur des sites internet dédiés, avant d'avoir l'opportunité de se retrouver publiée en **tankôbon**. L'avantage de **la prépublication** est de faire paraître plus rapidement que si l'on devait attendre l'intégralité des chapitres d'un volume. Elle permet également d'avoir un retour rapide du lectorat, d'éventuellement adapter les histoires, mais aussi de pouvoir arrêter la série à tout moment ! Il n'est donc pas rare que des séries commencées en magazines ne sortent pas en ouvrages papier, ou que leur publication soit arrêtée au bout d'une poignée de tomes.



© IWAOKA Hisae 2012 / Asahi Shimbun Publications Inc.

PAGINATION IMPORTANTE

Chaque chapitre comprend généralement un nombre de pages normé en fonction de son rythme de parution dans les magazines ou sur les sites de prépublication (même si l'arrivée massive des sites de prépublication en ligne tend à rendre ces normes plus désuètes). En moyenne, on compte 18 pages par semaine pour une série hebdomadaire et 45 pour une série mensuelle. De ce fait, **chaque tome relié intègre généralement 4 à 10 chapitres pour une pagination comprise entre 192 à 224 pages**. On est donc très loin des classiques franco-belges publiés pendant longtemps dans un format figé de 48 pages (norme qui n'est plus beaucoup utilisée de nos jours, notamment à cause l'influence du manga, de l'édition indépendante et du roman graphique).

RYTHME DE PUBLICATION EFFRÉNÉ

Autrefois réputés comme un pur divertissement au Japon, les mangas grand public ont longtemps été considérés comme des produits de consommation avant d'être des produits culturels. Si c'est moins le cas aujourd'hui, de nombreux auteurs restent contraints à **produire du contenu à un rythme extrêmement soutenu**. Ainsi, les séries les plus plébiscitées paraissent à un rythme effréné d'environ 1 000 pages, soit environ 5 à 6 tomes par an !

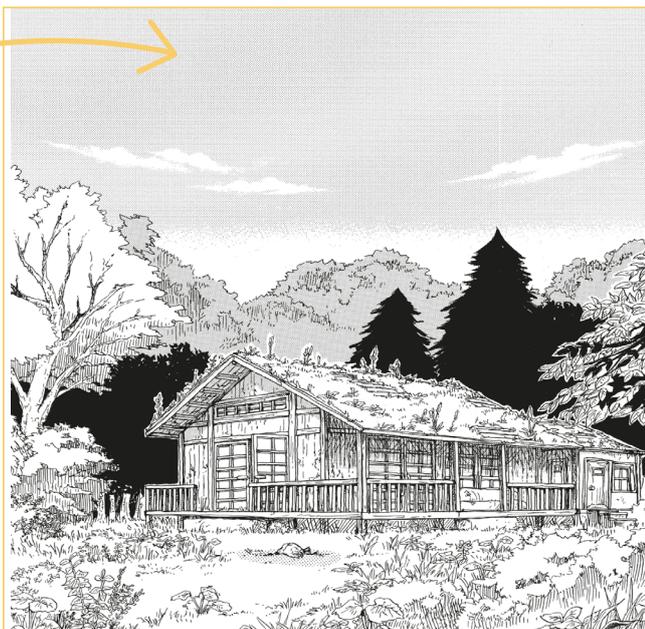
MANGAKA ET ASSISTANT

Pour produire un tel nombre de planches, il faut soit travailler de manière acharnée des mois durant, soit être bien entouré. C'est généralement le cas des auteurs de série hebdomadaires. Ainsi, les **mangakas** embauchent et forment un à **plusieurs assistants** pour leur déléguer les tâches les plus fastidieuses, comme les remplissages de noirs, les décors ou les trames.



TRAME

Les trames sont des **feuilles transparentes avec des points ou des motifs** que l'on peut découper et coller sur la planche pour réaliser des effets et textures particuliers. Le manga n'ayant que peu recours à la couleur, les trames sont très utilisées pour **travailler la lumière, les textures ou les différents niveaux de gris**. Traditionnellement découpées et posées à la main sur les planches, elles ont de plus en plus tendance à être appliquées en numérique, les auteurs ayant pris l'habitude de travailler leur dessin sur tablette.



© IWAOKA Hisae 2009 / Asahi Shimbun Publications Inc.

NOIR ET BLANC

D'abord pour des raisons économiques et de production rapide, puis à présent par habitude, **les mangas sont publiés en noir et blanc**. Il arrive tout de même parfois qu'une à quatre pages d'un chapitre soient en couleur, pour marquer un événement important, mais il est encore aujourd'hui extrêmement **rare de voir un manga totalement en couleur**.

PETIT FORMAT

Le **format usuel du manga est particulièrement petit**, de la taille d'un livre de poche français. La grande majorité paraît sous ce format après une prépublication plébiscitée, mais il existe des formats plus grands, et des éditions plus petites (condensant généralement plusieurs tomes), mais



LE RENARD DORÉ

DÉCOUPAGE DYNAMIQUE

Contrairement à la bande dessinée franco-belge, les planches des mangas sont beaucoup plus dynamiques et éclatées. Alors que la BD a longtemps utilisé un découpage de ses planches assez classique, sous forme de carrés et rectangles assez similaires, voire un format « gaufrier » (qui compose une planche de BD d'un nombre de cases identique et équivalent durant la grande majorité de l'ouvrage), les mangas ont un découpage beaucoup plus osé. C'est en partie de là que vient le dynamisme propre à leur narration.



LIGNES DE VITESSE ET DE MOUVEMENT

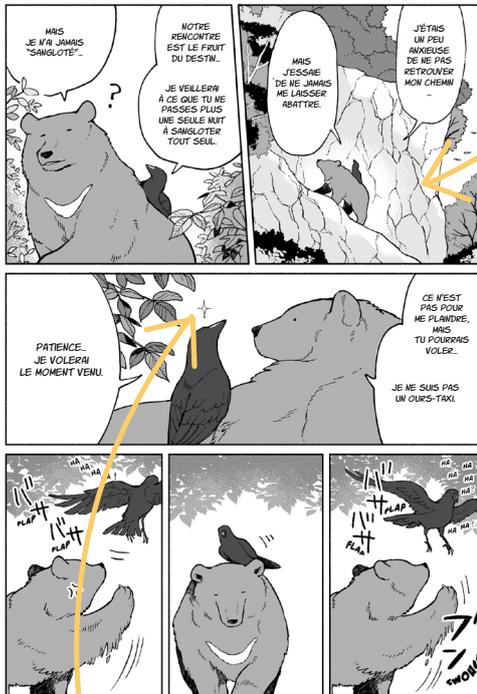
Difficile de ne pas évoquer les lignes en parlant de dynamisme. En effet, la représentation du mouvement en dessin a depuis longtemps utilisé des traits simulant le mouvement, mais le manga s'est approprié ce système de symbolisation à l'extrême. Ainsi, nombre de scènes particulièrement mouvementées sont accompagnées par des lignes de vitesse et de déplacement qui guident à la fois l'action, mais aussi le regard du lecteur dans la planche.

DILATATION DU TEMPS

Autre particularité du manga : la gestion du temps. De manière générale, le temps est beaucoup plus dilaté. Ainsi, il peut se passer beaucoup de choses dans une planche de bande dessinée, alors qu'une page de manga peut tout simplement montrer la chute d'un flocon de neige étape par étape jusqu'au sol, ou qu'une double planche pourrait s'arrêter sur un instant précis afin d'accentuer l'importance de celui-ci. Ce procédé typiquement japonais, inspiré de l'audiovisuel, a depuis été exploité par les auteurs internationaux.

DÉCORS

Alors qu'ils ont longtemps été particulièrement normés dans la production de bande dessinée franco-belge, les décors des mangas peuvent varier de l'hyper précision à l'épure la plus totale. Les mangakas ont généralement tendance à les utiliser comme un élément moteur du récit à part entière. Ainsi, ils peuvent être très présents dans certaines scènes, mais aussi se réduire voire s'effacer pendant les scènes intimes pour se centrer sur les personnages et leurs sentiments. Le principe est finalement assez proche de ce que l'on voit au cinéma, les décors étant présents en plans larges, et devenant peu visibles et flous lors des gros plans et scènes plus émotionnelles.



ONOMATOPÉES

Omniprésentes, les onomatopées servent non seulement à accompagner le mouvement, les sons et les ambiances, mais elles sont bien plus subtiles que celles auxquelles la bande dessinée classique avait recours jusqu'alors. Loin de ne retranscrire que des sons, elles permettent aussi d'exprimer des émotions, des états, des actions, des représentations... Et relèvent d'ailleurs parfois du plus grand défi pour les traducteurs et traductrices.

SYMBOLES GRAPHIQUES D'EXPRESSIVITÉ

En plus des onomatopées, le langage visuel des mangas se pare souvent de symboles graphiques marquant l'expressivité d'un personnage et/ou d'une situation. Ainsi, un personnage en colère pourra avoir une grosse veine dessinée sur son front, la peur ou la tension pourra être symbolisée grâce à une série de traits ou une goutte de sueur exagérée, un silence gênant pourra être représenté par des points de suspension. Si ces différents signes peuvent paraître nombreux et complexes au premier abord, leur compréhension particulièrement intuitive les rend facile d'accès.

MONOLOGUES INTÉRIEURS VS NARRATIFS

Les bandes dessinées franco-belges ont toujours eu tendance à utiliser beaucoup de récitatifs, souvent placés dans des cadres au sein des bulles. Cette technique de narration externe est assez peu utilisée en manga, le médium privilégiant les monologues intérieurs des personnages. Souvent écrits à même la page sur les blancs des cases ou même sur les dessins, ceux-ci permettent au lecteur d'**entrer en empathie avec les personnages et de suivre leurs évolutions psychologiques**. Essentiellement utilisé dans le *shôjo* manga (cf. le lexique), ce principe de narration interne a depuis été largement repris par tous types de mangas, puis par les auteurs de bande dessinée internationaux.

REPRÉSENTATION CHIBI

Dans les mangas, il n'est pas rare de voir des personnages tout à coup changer de visage, voire de carrure, pour être **représentés en petit format ou avec des faciès exagérés**. On appelle cela la **représentation Chibi**. Ce procédé qui a pour but d'**accentuer l'effet comique d'une situation**, de la rendre plus mignonne ou de marquer l'exagération grossière d'une réaction à un événement, par exemple.

DIVERSITÉ DE SUJET ET D'APPROCHE

La bande dessinée japonaise est très certainement l'une des formes littéraires qui **aborde le plus de sujets, et ce, de manière inventive**. Il est possible de trouver et lire un manga sur à peu près n'importe quel sujet, dont la forme peut varier du tout au tout, et proposer ainsi des lectures sur un même thème avec une approche totalement différente.

Par exemple, tout en restant dans les limites de l'entendable, il est possible de trouver un manga dans lequel le héros est inspiré de la figurée fantasmagorique d'un Vladimir Poutine surpuissant dans un univers d'heroic fantasy (*The Ride-on King*), une série dans laquelle le héros est l'héritier du Hanagé Shinken, l'art martial ancestral des poils de nez, permettant à son héros de communiquer, mais aussi de se battre grâce à sa pilosité (*Bobobo-bo Bo-bobo*, oui, rien que le titre est incongru), une ballade onirique futuriste dans laquelle il ne se passe presque rien, si ce n'est le quotidien d'un robot humanoïde tenant un café (*Escale à Yokohama*), une tranche de vie comique dans laquelle Jésus et Bouddha vivent en collocation et suivent un quotidien tout ce qu'il y a de plus normal sur Terre (*Les Vacances de Jésus et Bouddha*)...

PLACE DES FEMMES

Les femmes mangakas, ayant depuis les années 1970 une place de choix dans la création de manga, ne sont pas étrangères à cette diversité. Ainsi, explorant nombre de possibilités narratives novatrices dans un premier temps dans le *shôjo* manga (cf. le lexique), **elles appliquent leurs expérimentations et autres innovations narratives dans toutes les strates du manga.**



PUBLIC CIBLE/CATÉGORISATION KODOMO, SHÔNEN, SHÔJO, SEINEN, JOSEI

Si vous vous êtes déjà rendus en librairie spécialisée, vous avez certainement dû vous rendre compte que les rayons s'organisent non pas en fonction des genres (romance, action, polar, SF...), mais en fonction de **leurs catégories éditoriales japonaises.**

En effet, pendant des décennies, le marché s'est construit avec l'utilisation de ces catégories pour segmenter l'offre vers un lectorat encore non aguerri. Le marché français s'est peu à peu approprié ces termes, en les réduisant même parfois à leur représentation la plus clichée, oubliant toute la diversité que chaque catégorisation a à offrir.

CROSS MEDIA

À l'image de tout divertissement de masse, le manga a pris le tournant de **l'exploitation maximale des licences à fort potentiel**, comme Disney par exemple. Ainsi, tout gros succès se verra rapidement **adapté en anime, au cinéma, en séries télé avec de vrais acteurs, au théâtre... et aura le droit à nombre de produits dérivés.**



LE RENARD DORÉ



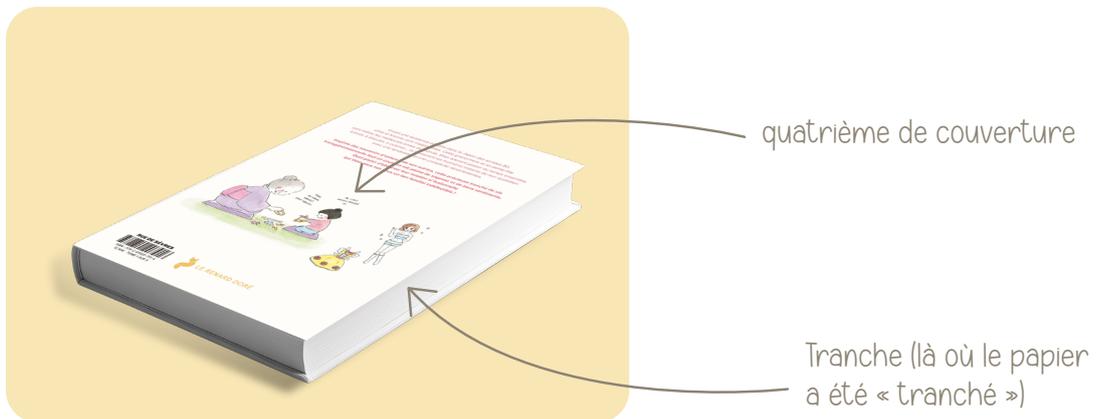
3 À FAIRE EN CLASSE

À partir du cycle 2 (pour une première approche).

1. ANALYSE DE L'OBJET LIVRE

L'objectif de cette séance est de prendre en main les livres, de les manipuler et de les décortiquer pour en comprendre leur structure et utiliser le vocabulaire adéquat.

L'ordre le plus logique d'exploration de l'ouvrage est l'ordre dans lequel on le découvre :



page de titre



nom de l'auteur

titre

traducteur

regroupe
les mentions
obligatoires et
les personnes
ayant travaillé
sur le livre

Colophon (ours)



chapitre



sommaire

SOMMAIRE	
PRINTEMPS	7
Les rituels du matin	9
Le poids des années	25
ÉTÉ	45
On ne se moque pas	57
AUTOMNE	75
Les gâteaux morokoshi	83
HIVER	105
Les mouflés	107
Le 31 décembre	127
La capsule temporelle	147
POSTFACE	156
LEXIQUE	158

2. COMPRÉHENSION DU SENS DE LECTURE

Tout d'abord, expliquer le sens de lecture japonais aux élèves et leur faire comprendre qu'il s'agit en réalité d'une simple lecture en miroir de ce qu'ils font d'habitude. On lit prioritairement de haut en bas puis de droite à gauche.

Donner deux planches de mangas aux élèves, et les faire numéroter les cases dans le bon sens de lecture :

- Utiliser des lettres pour les cases.
- Utiliser des numéros pour les textes.
- Faire tracer le chemin du regard sur la planche, pour voir comment celui-ci se déplace sur la planche entre dessins et textes.

Faire l'exercice en collectif avec la première planche, puis laisser les élèves en autonomie sur la deuxième.

En fin de cycle 2.

3. ANALYSE DE PLANCHE

L'idée de cette séance est de (ré)expliquer le sens de lecture, de nommer et utiliser le vocabulaire des différents éléments que l'on trouve dans la planche.

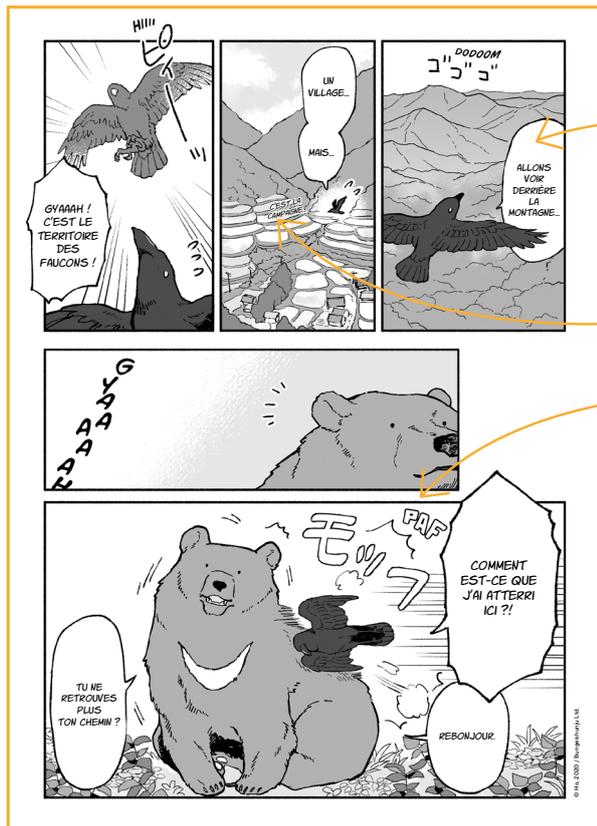
The image shows a 3x2 grid of manga panels. The top row has two panels. The middle row has two panels. The bottom row has three panels. Orange arrows point from labels to specific elements in the panels:

- décor**: Points to the background of the top-right panel.
- personnages**: Points to the bear in the top-left panel and the crow in the middle-right panel.
- onomatopées**: Points to the sound effects 'PLAP' in the bottom-left panel.
- symboles graphiques**: Points to the star symbol in the middle-right panel.
- ligne de vitesse (pour simuler le mouvement)**: Points to the motion lines in the bottom-right panel.

Dialogue bubbles in the panels:

- Top-left: "MAIS JE N'AI JAMAIS 'SANGLOTE'..."
- Top-left: "NOTRE RENCONTRE EST LE FRUIT DU DESTIN..."
- Top-left: "JE VEILLERAI À CE QUE TU NE PASSES PLUS UNE SEULE NUIT À 'SANGLOTER' TOUT SEUL."
- Top-right: "MAIS J'ESSAIE DE NE JAMAIS ME LAISSER ABATTRE."
- Top-right: "J'ÉTAIS UN PEU ANXIEUSE DE NE PAS RETROUVER MON CHEMIN..."
- Middle-left: "PATIENCE... JE VOLERAI LE MOMENT VENU."
- Middle-right: "CE N'EST PAS POUR ME PLAINDRE, MAIS TU POURRAIS VOLER..."
- Middle-right: "JE NE SUIS PAS UN OURS-TAXI."

Sound effects in the bottom panels: "PLAP", "PLAP", "PLAP", "SWOON".

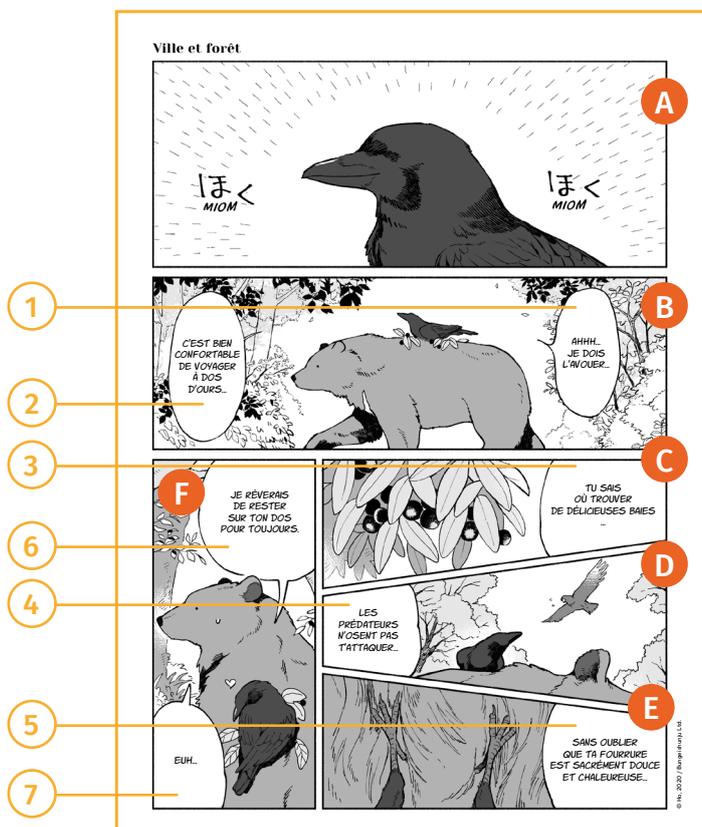


bulle/phylactère

pensées/monologues intérieurs

espaces intericoniques :
rappeler/expliciter/faire expliciter le principe
d'ellipse qu'ils impliquent.

Une fois tout ceci repéré, numéroté les cases avec des lettres et les textes avec des chiffres en respectant le sens de lecture. Enfin, tracer le chemin du regard sur la planche.



4. RÉALISATION D'UNE PLANCHE

Les trois premières activités gagneraient à être menées de manière préliminaire, afin de permettre à chacun de partir avec les mêmes bases. Les élèves pourront ensuite envisager plus facilement le médium et la réalisation plus autonome de leur production.

Après une séance sur le fonctionnement d'une planche et sa constitution, les élèves peuvent s'aventurer dans **la réalisation de leur propre planche avec plus de sérénité.**

Afin de les mettre en confiance, il peut être d'ailleurs intéressant de reproduire une planche qui les interpelle. En bande dessinée, il ne faut pas craindre la copie : c'est tout simplement l'un des moyens les plus évidents pour s'approprier un environnement / une patte graphique. Comme nous l'avons vu plus haut, les mangakas eux-mêmes fonctionnent par compagnonnage, en devenant assistant, avant de devenir autonome. De nombreux auteurs de bandes dessinées franco-belges sont également passés par cette étape de la copie avant d'arriver à leurs propres découpages et styles. **Cette première copie intrinsèque deviendra une inspiration pour la suite.**

Il est maintenant temps de lancer les élèves sur le travail autour de la planche. Pour celui-ci, il est nécessaire de respecter plusieurs étapes essentielles, qui permettront à chacun d'avancer pas à pas :

A. ÉCRIRE UN SCÉNARIO

A minima **l'idée** que l'on souhaite développer dans la planche. Une idée peut suffire en manga. On peut représenter des événements furtifs en jouant sur la dilatation du temps, les angles de vue, la narration...

B. STORYBOARD

Sur une feuille A4 et au crayon à papier, sans trop appuyer. Commencer un *nemu* (storyboard). Essayer de trouver **le meilleur découpage de la planche pour la représentation de cette scène ou action.** À cette étape-là, le dessin est très sommaire, inutile d'y ajouter des décors.

C. TEXTES

Écrire les textes au crayon à papier, sans trop appuyer.
Si la scène comprend **des dialogues, pensées ou narratifs**, il faut maintenant arriver à les placer judicieusement dans le *nemu* pour qu'ils puissent être lus dans le bon ordre et qu'ils rythment la planche correctement.



D. CRAYONNÉ

Quand le découpage et les textes sont en place, on va pouvoir se pencher plus sérieusement sur le **crayonné**. C'est-à-dire tracer plus précisément les scènes que l'on souhaite développer à l'intérieur des cases. Le but de cette étape est d'**avoir tous les éléments finaux crayonnés**. Certains détails pourront être ajoutés ensuite, mais pas d'éléments majeurs, car cela impliquerait des changements importants qui pourraient demander de revoir plusieurs cases.

Attention : si le *nemu* n'est pas trop brouillon, on peut directement le faire par-dessus, sinon, l'élève gagnerait à se servir de son *nemu* comme modèle pour faire une nouvelle version crayonnée sur une autre feuille A4 (cela peut même en partie être réalisé par décalquage sur une vitre par exemple).



E. L'ENCRAGE

Une fois que tout est en place, il reste l'étape cruciale de la finalisation : **l'encrage**. La planche définitive sera encrée et non au crayon à papier. Pour cette étape, le plus efficace, le plus pratique et le plus propre est d'**utiliser des liners** (des feutres noirs de différentes tailles qui permettent de belles lignes noires, et/ou de remplir des noirs importants). Pour un meilleur rendu, il est préférable de commencer par encrer les cases, puis les bulles, les éléments importants de la case, puis de s'attaquer aux détails.

F. FINALISATION

Il ne reste plus qu'à **effacer tous les crayonnés à l'arrière-plan** à l'aide d'une gomme. Cette étape est à réaliser après séchage total de l'encrage.

Variante

Utiliser un scénario pour un nombre de pages égal à votre nombre d'élèves de votre classe. **Chaque élève aura alors pour charge de réaliser une page du manga collectif que créera la classe.** Cela vous permettra d'avoir un chapitre/une histoire complète qui développe de nombreuses idées et représentations. Vu l'ampleur de la tâche, il est évidemment préférable de s'y attaquer avec des élèves aguerris de fin d'école élémentaire, de partir d'une histoire déjà construite/étudiée/connue de tous, puis de la scinder collectivement en différents temps, puis en différentes planches.



LE RENARD DORÉ

4 LEXIQUE

Comme le manga utilise de nombreux termes tirés de la langue japonaise, nous vous proposons un lexique regroupant ceux qui vous seront le plus utile pour comprendre et parler du médium :

ANIME Dessin animé japonais.

ASSISTANT Dessinateur qui aide le mangaka à la réalisation graphique de son manga.

JOSEI Manga destiné à un public de jeunes femmes.

KODOMO Manga destiné à un public de jeunes enfants.

MANGA Bande dessinée japonaise.

MANGAKA Auteur ou autrice de manga.

NEMU Étape préliminaire qui permet de structurer visuellement l'album.
On peut aussi parler de « storyboard ».

ONE-SHOT Album qui n'appelle pas de suite directe.

PLANCHE Page de bande dessinée.

PRÉPUBLICATION Parution d'une histoire en tout ou partie avant sa publication en livre. Elle peut être présentée dans un magazine ou un journal papier, mais aussi sous format numérique.

SEINEN Manga destiné à un public de jeunes hommes.

SÉRIE Œuvre qui se déroule sur plusieurs volumes.

SHÔJO Manga destiné à un public de jeunes filles.

SHÔNEN Manga destiné à un public de jeunes garçons.

TANKÔBON Le manga sous forme de livre qui comprend plusieurs chapitres généralement prépubliés.

TRAME Feuilles translucides que l'on découpe et que l'on dispose sur les planches pour ajouter des nuances de gris ou motifs aux dessins.
De nos jours, les trames sont souvent posées informatiquement.

YONKOMA Bande dessinée verticale japonaise, équivalent des comic strips Américains, qui sont des histoires très courtes et uniquement constituées d'une à deux bandes.

5 CONTEXTE HISTORIQUE

A. RAPIDE HISTORIQUE DU MANGA EN FRANCE :

Des estampes aux *kamishibaïs* (théâtres de papier ambulant), en passant par les *emonogatari* (récits illustrés), **le dessin est depuis longtemps intimement lié à la narration au Japon**. Pour ce qui est du manga à proprement parler, les prémices du médium remontent à plusieurs siècles en arrière.



VIII^E SIÈCLE

Dès le VIII^e siècle, des artistes s'expriment par le biais d'*emakimono*, des rouleaux peints. De papier ou de soie, ils étaient notamment peints d'histoires graphiques qui comprenait des encarts de textes.

XII^E SIÈCLE

Scindant jusqu'alors clairement le texte et les illustrations, c'est vers le XII^e siècle que les deux éléments sont utilisés conjointement et que **nait une narration simultanément graphique et narrative au Japon**.

1814

Lest techniques et usages évoluant, c'est grâce aux carnets de croquis nommés « *Hokusai manga* » du célèbre peintre Katsushika Hokusai, à qui l'on doit l'emblématique estampe *La Grande Vague de Kanagawa* ou ses *Trente-six vues du mont Fuji*, que le manga trouve son nom. Ces ouvrages publiés à compter de 1814 regroupent des estampes qui sont autant de croquis de **scènes de la vie quotidienne** que de paysages et de représentations d'animaux. L'accueil de ce travail est salué au Japon comme à l'étranger, et comprendra au total 15 carnets, dont trois publiés à titre posthume.

XIX^E SIÈCLE

Vers le milieu du XIX^e siècle, sous l'influence occidentale, la presse japonaise laisse place à la satire. **Les journaux satiriques apparaissent**. L'un des plus emblématiques fut créé par l'anglais Charles Wirgman : *Japan Punch*. De 1862 à 1887, il y publia de nombreuses caricatures en y intégrant des bulles de textes. Il initia également nombre d'illustrateurs japonais à cet art jusqu'alors peu usité dans ce pays, et permit à la bande dessinée de prendre progressivement une place dans la presse.

1902

C'est Rakuten Kitazawa, qui, le premier, créa en 1902 ce qu'il nomma un « manga », lui-même se considérant comme un mangaka. Celui-ci fut publié dans les pages du dimanche d'un quotidien nommé *Jiji shinpô*.

1905

Rakuten Kitazawa créa en 1905 un nouveau magazine, le *Tokyo Puck*, dans lequel il publia ses dessins et bandes dessinées. Ce mouvement ainsi initié prit de l'ampleur jusqu'à la Seconde Guerre mondiale.



LE RENARD DORÉ

1914-1923

Quelques années plus tard **paraissent les premiers magazines accueillant directement des mangas**, comme les célèbres *Shônen Club* (1914), pour les garçons, et *Shôjo Club* (1923), destiné aux filles.

1946

Après une coupure imposée par les conflits, l'après-guerre et l'occupation américaine déteindront sur la bande dessinée japonaise. Sous l'influence des strips Américains, Machiko Hasegawa créa *Sazae-san* en 1946. La mangaka a beau être décédée en 1992, son manga est adapté en une série animée toujours en cours depuis 1969 et comprend plus de 2 600 épisodes – un record de longévité validé par le *Guinness Book des records* dès 2013.

1947

Sous l'influence des dessins animés, et en particulier des œuvres de Walt Disney, Osamu Tezuka publie *La Nouvelle île au trésor*. Cette œuvre marque un tournant dans la création des mangas, et on considère même que cet ouvrage fait entrer le médium dans l'ère moderne. Ce mangaka fit école et inspira de nombreux auteurs qui firent évoluer le manga dans sa forme qu'on lui connaît aujourd'hui.

ANNÉES 1950-1960

S'émancipant d'abord de la presse dans les années 1950 via un réseau de librairies de locations dans lesquels des livres étaient exclusivement disponibles, le manga prend la forme de publication qu'on lui connaît aujourd'hui au tournant des années 1960. En effet, **à cette période naissent nombre de magazines de prépublication hebdomadaires**, ce qui devint rapidement la norme de publication. Ce développement conjoint avec celui de l'animation (une nouvelle fois sous l'impulsion d'Osamu Tezuka) renforcera progressivement l'impact culturel de ce moyen d'expression.

C'est l'essor du manga moderne.

1957

Yoshihiro Tatsumi crée le *gekiga*, **le manga social pour adultes** qui prend le contrepied des publications pour enfants qui sont la norme à l'époque.

17 MARS 1959

Le même jour, deux magazines commencent leurs prépublications de mangas emblématiques et toujours en cours de parution aujourd'hui, le *Weekly Shônen Magazine* et le *Weekly Shônen Sunday*.

1964-1967

D'abord développé dans les mangas des librairies de prêt, le *gekiga* se développe comme **les publications pour enfants**, dans des magazines de prépublication spécialisés, dont les deux plus connus sont *Garo* (1964) et *COM* (1967).

11 JUILLET 1968

Le plus emblématique des magazines de prépublication de *shōnen*, le *Shōnen Jump*, paraît pour la première fois.

ANNÉES 1970

Dans les années 1970, le Groupe de l'an 24, des autrices nées en l'an 24 de l'ère Showa (1949) développent grandement le **shōjo**, les mangas à destination des jeunes filles. Par leur approche novatrice, Moto Hagio, Keiko Takemiya ou Riyoko Ikeda marquent le médium bien au-delà du lectorat féminin.

ANNÉES 1980

Les années 1980 voient **l'explosion du marché du manga** au Japon. Depuis cette date, il a alors la forme qu'on lui connaît aujourd'hui, se diversifie et se segmente toujours plus afin de toucher un plus large lectorat possible.

B. RAPIDE HISTORIQUE DU MANGA EN FRANCE

Les premières pages de mangas sont parues en France il y a maintenant 55 ans. Après trois décennies de publication de plus en plus soutenues, **le manga a confirmé qu'il n'est pas une mode ou une lecture de niche**. Plus d'une bande dessinée sur deux et plus d'un livre vendu sur sept en France est un manga !

1969

Premières apparitions discrètes d'**histoires courtes de samourais** dans des magazines d'arts martiaux.

1978

La revue *Le Cri qui tue* consacre l'intégralité de ses pages à la bande dessinée japonaise. Celle-ci ne survivra que 6 numéros.

1979

Le tout premier manga à paraître en France : *Le vent du nord est comme le hennissement d'un cheval noir* de Shōtarō Ishinomori.

1990

Malgré quelques parutions dans les années 1980, c'est la sortie d'*Akira* de Katsuhiro Ôtomo dès 1990 qui marque un réel tournant dans le paysage éditorial français. Il est alors d'abord publié en kiosque, et **c'est un véritable choc pour les lecteurs et la critique**. À compter de cette date, les animés à succès diffusés dans le *Club Dorothée* depuis quelques années vont commencer à paraître sous leur forme originelle : le manga.



1993

Parution du premier tome de **Dragon Ball** d'Akira Toriyama en France.

1994-1996

Durant ces années, 21 séries régulières paraissent chez 4 éditeurs différents. La norme de publication bimestrielle ou trimestrielle s'installe.

À COMPTER DE 1996

Le marché prend de plus en plus d'ampleur, **le lectorat s'agrandit**, l'offre et la diversité de publication également.

2003-2008

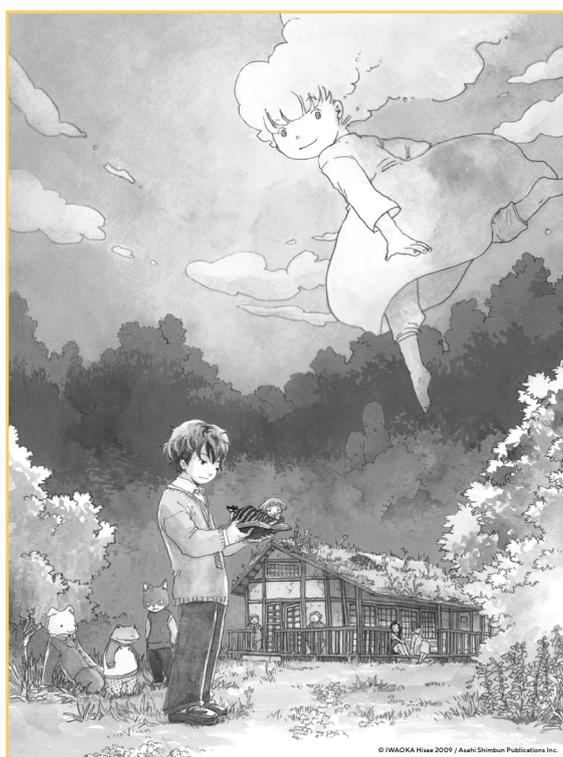
En quelques années, **la croissance du marché est sans précédent** : la barre des 500 sorties annuelles est franchie en 2003. À compter de 2005, ce sont plus de 1 000 mangas qui paraissent chaque année. Les 1 500 parutions par an sont dépassées à compter de 2008.

2008-2020

Durant cette décennie, le marché se stabilise entre 1 500 et 1 800 sorties annuelles et voit la naissance, mais aussi la disparition, de nombreux éditeurs.

2021-2023

Le tournant des années 2020 marque une nouvelle croissance record. **Le manga est désormais ancré dans les habitudes de divertissement d'une première génération de lecteurs, mais également d'une seconde.** La barre des 2 000 parutions est franchie en 2021. 2022 est à ce jour l'année la plus lucrative pour le secteur, avec 48 millions de mangas vendus en un an, plus d'1,5 par seconde ! 2023 est l'année qui a connu le plus de sorties de mangas, avec plus de 2 700 livres.



1. POUR VOS ÉLÈVES

- ***Histoire(s) du manga moderne (1952-2022)*** de Mathieu Pinon et Laurent Lefebvre, Ynnis : ouvrage accessible et illustré qui permet de découvrir l'histoire et la richesse du manga en découpant l'analyse année par année.
- ***La méthode pour dessiner les mangas*** de Yusuke Murata, Kurokawa : ouvrage didactique sous forme de manga qui revient précisément sur les différentes étapes pour comprendre et apprendre à faire du manga.

2. LIVRES ADULTES CONSEILLÉS

Pour approfondir vos propres connaissances et engranger de nouvelles envies de lectures :

- ***Histoire du manga*** de Karyn Nishimura-Poupée (Éditions Tallandier) : pour plonger dans toute la richesse de l'histoire du manga.
- ***Jump - L'âge d'or du manga*** de Hiroki Gotô (Éditions Kurokawa) : cet ouvrage qui revient sur l'histoire du magazine de prépublication de mangas le plus populaire est une mine d'informations pour quiconque s'intéresse au médium.
- ***ATOM***, magazine trimestriel qui donne la part belle aux créateurs en leur laissant la parole le temps de longues interviews.
- ***9^{ème} art Panorama - Les 50 titres cultes de la bande dessinée asiatique*** de Thomas Mourier et Rémi Inghilterra (Bubble éditions) : ouvrage qui ouvre le champ des possibles en élargissant le scope vers la bande dessinée asiatique au sens large... car redisons-le, le manga n'est finalement que de la bande dessinée !





Des trésors de poésie et d'humour
pour les enfants et adolescents d'aujourd'hui.

cycle 2

**Ma mamie adorée**

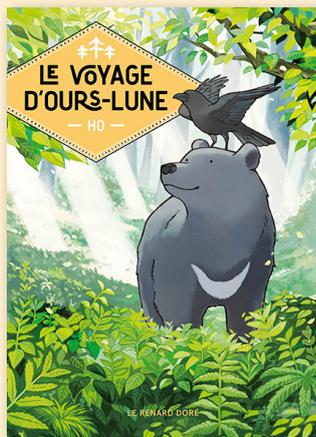
Junko Honma

Ume et Koume sont inséparables. Cette grand-mère et sa petite-fille sont les meilleures amies du monde et adorent passer du temps ensemble. Une magnifique histoire transgénérationnelle tout en couleur !



Faites découvrir à vos élèves les us et coutumes de la société japonaise.

cycle 3

**Le Voyage d'Ours-lune**

Ho

Dans une forêt japonaise vit un ours solitaire. Le jour où il fait la rencontre d'une corneille venue de la ville, tous deux décident de faire route ensemble à la recherche d'autres ours.



Proposez à la classe d'inventer une histoire inédite d'Ours-lune et petite corneille.

cycle 4

**La Forêt magique de Hoshigahara T1**

Hisae Iwaoka

Sôichi, un jeune garçon extraordinaire, vit dans la forêt de Hoshigahara. Celui-ci vit en colocation avec des esprits ayant pris possession des objets de sa maison et vient en aide aux âmes égarées.



Proposez à vos élèves une production d'écrit : « inventez un esprit et son histoire, comme dans ce manga. »