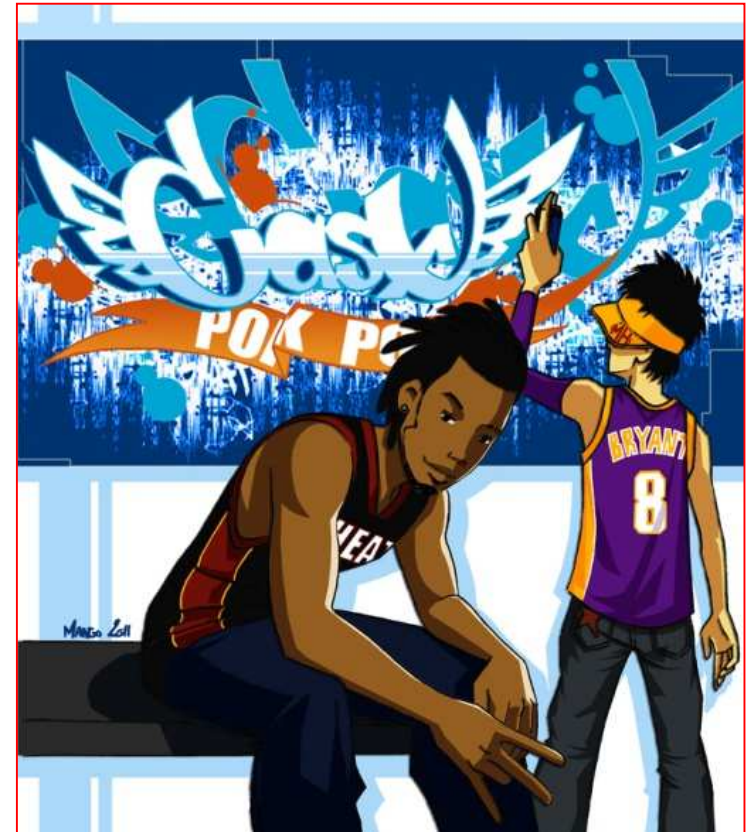


MANGA - 漫画

La bande dessinée japonaise



© David Dao Ngam

Textes et conception : Stéphane Paumier
Conseils : David Dao Ngam (mangaka)



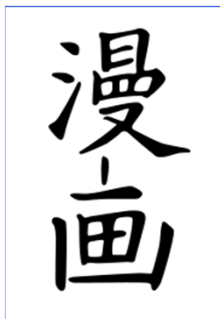
Retrouvez tous nos articles sur la page Wiki Japon de notre site !

QUARTIER JAPON - www.quartier-japon.fr
35 rue de Clichy 75009 Paris
s.paumier@quartier-japon.fr - Tél : 06 68 59 32 25



Introduction

Hokusai (1760-1849), le maître dans l'art des estampes japonaises, a créé le mot « manga » pour désigner les recueils des caricatures et des croquis qu'il réalisait au début du XXème siècle.



Le mot « manga » est constitué des 2 kanji « 漫画 ». Le premier, « 漫 » (man), signifie distraction, légèreté, pureté,..., mais aussi exagérer, déborder.

Le second kanji, « 画 » (ga), désigne la représentation graphique sous ses différentes formes, telles que la peinture, l'illustration, le dessin...

La combinaison de ces kanji pourrait ainsi se traduire par « esquisses fantaisiste » ou « illustration distractive » (voire « caricature »). De nos jours, le mot manga désigne ce qui correspond chez nous à la bande dessinée.

C'est un genre pictural au sein duquel différents genres plus spécifiques sont définis en fonction du public auquel ils sont destinés. Il existe en effet des mangas destinés aux garçons (shōnen), des mangas destinés aux filles (shōjo)... Plus généralement, il existe un genre de manga adapté à chacune des périodes de la vie.

Ces mangas portent sur de très nombreux thèmes, histoires romantiques pour jeunes filles, thriller, œnologie, gastronomie, ..., fonction des publics auxquels ils sont destinés.

En France, l'apparition à la télévision des productions de dessins animés japonais (Goldorak, Albator, Candy...) vers la fin des années 70, a préfiguré l'introduction de la culture manga, laquelle est ensuite devenue, en quelques dizaines d'années, un véritable effet de société. La France est en effet désormais le second marché du manga au monde, derrière le Japon.

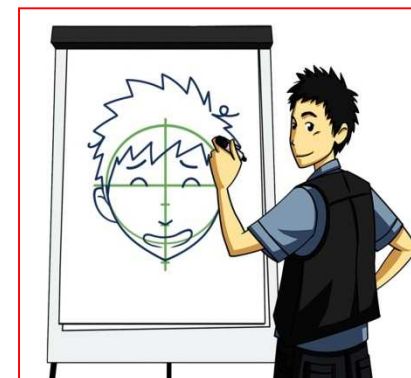
Termes techniques et onomatopées

Termes du manga

- Un yonkoma : histoire courte, en 4 cases, souvent humoristique et mettant en scène des personnages souvent dessinés en chibi.
- Un chibi : enfant ou bébé ou représentation en version « jeune » d'un personnage d'animé ou de manga.
- Une onomatopée : version verbale d'un son, d'un bruit, fréquemment utilisée dans la langue japonaise et dans le manga.
- Un flashback : au cours d'une histoire, séquence au cours de laquelle s'effectue un retour dans le passé. Dans la mise en page, ces séquences sont matérialisées par des bordures noires autour des vignettes, alors qu'elles sont blanches habituellement.
- Une transition : pour éviter une rupture brutale entre deux cases et rendre la lecture plus fluide du manga, on insère une case de transition entre deux vignettes (exemple : le passage du jour à la nuit).

Onomatopées fréquemment utilisées dans les mangas

- Quand on frappe à une porte (toc toc) : コンコン ou トントン ()
- Claquement d'une baffe (shbim) : ドスッ ou ドンッ
- Bruit du coup de poing (shbam) : ドスッ ou ドンッ
- Bruit de la voiture qui roule, qui démarre (vroum vroum) : ドルン ou ブルン
- Les battements du cœur (dom dom) : ドキドキ
- Le bruit des sanglots (sniff sniff) : シクシク ou グスッ
- Bruit quand on avale sa salive (à un moment quand le personnage est gêné face à une situation) (glups) : ゴクッ ou ゴクリ
- Bruit du vent, qui souffle doucement (fff000oh) : そよそよ
- Bruit des pas (tac tac) : コツコツ ou カツカツ ou ベタベタ
- Bruit des habits qui se déchirent (dans un combat par exemple) (shkraach) : ビリッ ou ビリビリッ
- Coup de feu (pan pan) : パンッ ou パァンッ
- Bruit d'une explosion (boum) : ボンッ ou ドガンッ
- Bruit d'un baiser, un bisou (kiss kiss) : チュッ



Les différentes étapes de la réalisation d'une planche manga (suite)

Tramage, manuellement ou sur logiciel

- ✓ Application des trames pour les fonds (hachurage, gommage).
- ✓ Correction des erreurs.
- ✓ Recopiage des dialogues et des onomatopées.
- ✓ Finition des détails.
- ✓ Mise en couleurs de la page de couverture.



Historique

Le mot « manga »

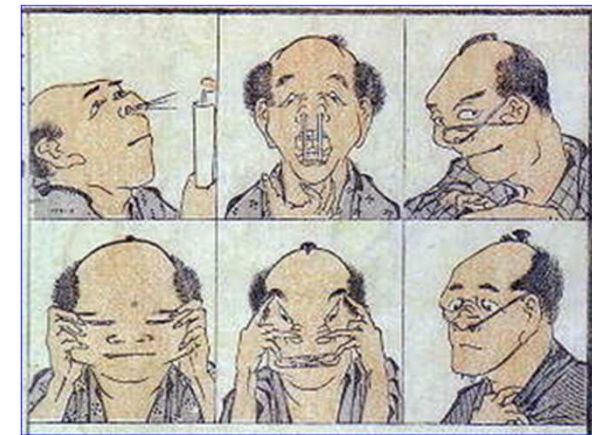
A la fin du XVIIIème et au début du XIXème siècle, paraissent plusieurs ouvrages au Japon portant dans leur titre le mot manga, parmi lesquels, en 1814, Manga hyakujo (recueil d'esquisses de 100 femmes), de Minwa Aikawa.

Cette même année 1814, le maître dans l'art des estampes japonaises, Hokusai désigna ses recueils de caricatures et de croquis par le titre Hokusai Manga.

Ce terme pourrait être rapproché, selon certaines sources, d'un terme similaire plus ancien mais s'écrivant différemment, qui désignait l'état de conservation des proies dans les becs des pélicans et, par extension, ces scènes croquées sur le vif (l'illustrateur étant assimilé au pélican fondant sur sa proie pour la cueillir « tel quelle »).

Les sujets de ces collections de croquis étaient variés, à la fois des paysages, des animaux, des plantes, des scénettes de la vie quotidienne, mais également des thématiques relevant du domaine du surnaturel (immortels, fantômes...). Ces croquis « croquaient » des scènes de la vie quotidienne, des objets, des paysages. Ils ne racontaient pas une histoire.

Les Hokusai Manga, une fois publiés et reproduits en de nombreux exemplaires (par le système de planches gravées utilisées pour reproduire les estampes), rencontrèrent un vif succès au Japon.



Historique (suite)

Quelques années plus tard, l'Occident en eut connaissance à travers les travaux du baron Von Siebold, premier occidental à enseigner la médecine au Japon de 1823 à 1829. L'ouverture du Japon au reste du monde, consécutive à l'arrivée du Commodore Perry en 1854 et à la chute du Shôgunat (gouvernement militaire), entraînent ensuite la circulation des Hokusai Manga jusqu'en Occident.

Finalement, le terme manga commença à désigner au Japon « la bande dessinée » à partir de l'introduction de la bande dessinée de type occidentale, au début du XXe siècle.

En France, le terme manga en tant que tel fit son apparition en 1895, à travers l'étude artistique d'Edmond de Goncourt consacrée à Hokusai. De genre alors féminin (alors que la marque du genre n'existe pas dans la langue japonaise), vraisemblablement du fait que l'expression « bande dessinée » était elle-même du genre féminin, la manga désignait alors un recueil de nature disparate.

Le mot manga devint ensuite communément marqué du genre masculin à partir des années 1990, notamment du fait des émissions télévisées et des premiers journaux spécialisés. De nos jours, le mot manga est désormais entré dans notre dictionnaire et se voit appliquer la marque du pluriel comme n'importe quel nom commun : des mangas.

Le genre pictural

Au VIIIe siècle, apparaît au Japon un système de narration horizontal combinant textes et illustrations, sous la forme de rouleaux de papier ou de soie. Longs de quelques centimètres jusqu'à plusieurs mètres, ceux-ci étaient déroulés au fur et à mesure de leur lecture par leur lecteur, tout en étant dans le même temps ré-enroulé avec l'autre main, de droite à gauche (selon le sens d'écriture du japonais).

Ces emaki, abréviation de emakimono ou e-makimono (絵 « é » : image + 巻 « maki » : rouleau + 物 « mono » : chose = rouleau peint) étaient inspirés essentiellement des rouleaux chinois (gakan) plus anciens et, dans une moindre mesure, des rouleaux coréens. Ces premiers rouleaux chinois reproduisaient des lois et des sùtras, puis des peintures de genres et des personnages chinois.

Les différentes étapes de la réalisation d'une planche manga (suite)

Encrage à la plume ou aux stylos feutre noir, de la planche crayonnée

- ✓ Dessin à l'encre des contours du crayonné et des ombres afin de donner au dessin un trait définitif. Au final, seul ce tracé sera imprimé.
- ✓ Ajout des décors et des espaces pour les dialogues.



Les différentes étapes de la réalisation d'une planche manga (suite)

Crayonné à partir du story-board

- ✓ Première ébauche proprement dite des dessins de chacune des vignettes.
- ✓ Mise au propre et finition des dessins de chacune des vignettes.
- ✓ Réalisation de la page de couverture.
- ✓ Exercices réguliers d'ancrage des apports, notamment pour les perspectives.



Historique (suite)

L'époque de Nara (710-794), au Japon, fut très fortement influencée par la dynastie chinoise Tang, notamment à travers la cour impériale japonaise, qui s'en inspirait en tous points et qui adopta forcément ces premiers emakimono, que l'on peut considérer comme à l'origine du manga.

Leur mode de lecture implique une vision partielle de ce qui est représenté, sur une longueur d'environ 60cm, que le lecteur fait défiler en déroulant d'une main et ré-enroulant de l'autre main. La grande longueur de certains de ces emakimono impose une lecture sur une surface plane, généralement sur une table basse ou à même la natte devant laquelle le lecteur est assis.

Ces contraintes techniques étant connues des artistes, ceux-ci réalisaient la composition des éléments narratifs et picturaux sur l'emakimono en tenant compte de cette vision partielle qui se présentait au lecteur, par défilement de bandes de 60 cm de longs environ.

Les emakimono étaient entreposés ré-enroulés, fermés par une cordelette, généralement dans une boîte adaptée et décorée, soit seul soit avec d'autres rouleaux composant ou non la suite de l'histoire qui était racontée. Une histoire pouvait en effet se poursuivre sur plusieurs rouleaux, semblable en cela aux différents tomes d'une même série de nos mangas actuels. Ainsi, l'emaki peut-il être considéré comme un genre narratif, comme un livre en quelque sorte.

À la suite des premiers emaki qui étaient des copies d'œuvres chinoises, des emaki de style japonais commencèrent à être réalisés à partir du Xe siècle, à destination notamment des femmes de l'aristocratie de la cour impériale de Heian. Leurs illustrations évoluèrent à cette période en ce genre connu plus tard en Europe sous le nom de Yamato-e (image de Yamato - ancien nom du Japon). Ce genre nouveau propre au Japon, en opposition au style chinois en vigueur notamment à cette époque, un style de représentation plus grandiose, se caractérise par une esthétique plus décorative qui porte sur des détails et qui est inspirée du quotidien. La mise en scène de l'humain et le recours à des couleurs riches caractérisent également ce style Yamato-e.

Les deux siècles suivants virent un développement de ces nouveaux emaki de style japonais, avec une évolution et un aboutissement des techniques de composition, de même qu'une diversification des thématiques : histoire, religions, romances, contes... Une attention portée aux transitions entre les différentes scènes composant le récit, un point de vue de type narratif, un rythme de narration adapté pour permettre de rendre compte au mieux des sentiments et des émotions de l'instant, telles furent les principales évolutions qui imprégnèrent la production des emaki de cette époque.

Historique (suite)

L'emaki du Genji monogatari (Histoire du prince Genji), paru au XIIe siècle, est l'un des plus anciens emaki à nous être parvenus.



Ces emaki étaient composés de courts textes explicatifs figurant après de longues scènes peintes ; ainsi l'image était prépondérante par rapport au texte. Ce qui est l'une des caractéristiques les plus importantes du manga, tel qu'on le connaît actuellement.

Quelques siècles plus tard, au cours de la période Edo (vers 1600 - 1868), les estampes (dessins résultant d'une impression à partir d'une gravure réalisée sur bois) firent leur apparition, tout d'abord pour illustrer des livres. Mais rapidement, apparurent vers 1770 aux côtés des « livres à lire », des « livres à regarder ».

Considérés comme les premières bandes dessinées japonaises adultes, ces kibyōshi présentèrent sur chacune des 10 pages qui les composaient une illustration en pleine page avec une courte explication en dessous et des éléments de dialogue. Ils pouvaient s'étaler sur 2 ou 3 tomes.

Progressivement, les écrits disparurent et ne restèrent que les illustrations, qui représentent la forme la plus fréquente de ce que nous connaissons aujourd'hui sous le terme d'Ukiyo-e (images du monde flottant - estampes). Les séries d'estampes de paysage de Hokusai en sont un exemple.

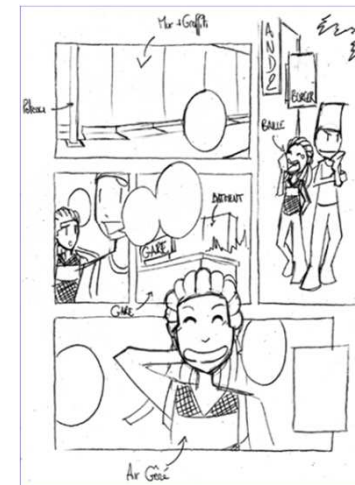
Les différentes étapes de la réalisation d'une planche manga (suite)

Scénarisation

- ✓ Fixation du thème général du scénario.
- ✓ Travail sur les personnages : le héros ou l'héroïne, l'anti-héros et les personnages secondaires, le caractère de chacun et esquisse de leur apparence physique. Définition de la personnalité de chacun des personnages.
- ✓ Rédaction du scénario : de l'introduction au dénouement, en passant par le développement et les divers rebondissements.
- ✓ Pré-découpage du scénario : division du scénario en plusieurs séquences, chacune présentant une unité : de lieu (l'action se passe dans un café), de temps (le héros se lève) ou d'action (le héros affronte son rival). Le pré-découpage consiste ensuite à associer à chaque séquence un certain nombre de planches pour la décrire.
- ✓ Ecriture des dialogues.

Story-board

- ✓ Scénario : traitement détaillé de l'histoire. Il précise, planche par planche, le découpage de l'action, la position des personnages, et présente les dialogues.
- ✓ Recherche graphique : le dessinateur travaille au style général. Il crée les personnages principaux et l'environnement dans lequel ils évoluent.
- ✓ Recherche de matériel typographique et iconographique si le lieu et l'époque existent ou ont existé. Si l'univers de l'histoire sort de l'imaginaire de l'auteur, les recherches sont beaucoup plus orientées vers le design graphique.
- ✓ Mise en page : choix des points de vue, des cadrages et de l'agencement des vignettes.



Les différentes étapes de la réalisation d'une planche manga

La réalisation d'une planche de manga est simple et se fait généralement en 5 étapes :

- ✓ Scénarisation : rédaction du scénario
- ✓ Story-board : croquis de chaque plan du découpage du scénario
- ✓ Crayonné au propre à partir du story-board
- ✓ Encre à la plume ou aux stylos feutre noir, de la planche crayonnée
- ✓ Tramage, manuellement ou sur logiciel (Photoshop / Manga Studio...)



Quartier Japon
Manga – La bande dessinée japonaise

Historique (suite)

Le genre « bande dessinée »

A partir de 1868, avec l'ouverture du Japon au reste du monde, le Japon se familiarisa avec de nombreux produits et us et coutumes de l'Occident, jusqu'à les adopter massivement. Ainsi, la société japonaise de l'époque « s'occidentalisa ». La presse japonaise apparut quelques années plus tard dans les années 1870 et utilisa, en plus des estampes, les dessins de type humoristiques de type américain et les caricatures à la mode britannique.

Des caricaturistes anglais (Charles Wirgman) et français (Georges Ferdinand Bigot) arrivèrent à Yokohama où ils s'installèrent et où ils créèrent ensuite des journaux satiriques tout en y enseignant les techniques occidentales de dessins et de peintures à des artistes japonais, parmi lesquels des créateurs d'estampes. Georges Ferdinand Bigot, dans son magazine satirique, introduisit en outre des dessins dans des cases, qui se succédaient sur une même page.

Mais c'est le caricaturiste australien Frank Arthur Nankivell qui enseigna l'art de la caricature au peintre de peinture traditionnelle japonaise Yasuji Kitazawa, plus connu plus tard sous le nom d'artiste Rakuten Kitazawa. Celui-ci sera considéré plus tard comme le père du manga moderne, car son œuvre inspira nombre de jeunes auteurs de manga et d'animateurs. Ce dernier reprit le terme de *manga* pour désigner ses dessins tout en se considérant lui-même comme un *mangaka* (dessinateur de manga).

En 1902, Rakuten Kitazawa dessina le premier manga considéré comme tel, pour le supplément du dimanche d'un journal. Fortement inspiré par la culture européenne de l'époque, le thème de ce premier manga est celui de l'arroseur arrosé.

3 ans plus tard, Rakuten Kitazawa créa le magazine en couleur *Tokyo Puck* inspiré de magazines américain et français et paraissant deux à trois fois par mois, et dans lequel figurait un manga en six cases. Kitazawa sera censuré par la suite à plusieurs reprises, du fait qu'il se montrait trop féroce envers le pouvoir en place.

5 ans plus tard, en 1908, Kitazawa publia *Furendo (Amis)*, le premier magazine en couleurs de la presse japonaise exclusivement réservé aux enfants, et qui rencontra un vif succès.

Historique (suite)

Fort de ce succès Kitazawa créa successivement plusieurs revues, chacune adressée à un public d'âge différent, qui rencontrèrent elles aussi le même succès :



Kodomo no tomo (Ami des enfants), dans laquelle était dessinée l'enfance du shōgun Toyotomi Hideyoshi

Shōnen Kurabu (Le Club des garçons)

Shōjo Kurabu (Le Club des filles)

Yōnen Kurabu (Le Club des jeunes enfants)

Ainsi, Kitazawa marqua pour longtemps le marché du manga.

Dans le même temps, un autre dessinateur de manga, Ippei Okamoto, introduisit au Japon les comics. En 1915, il créa la première association de mangakas.

Les mangas de cette époque utilisaient plus ou moins la bulle pour y faire figurer les textes, mais il restait à cette époque encore beaucoup de textes écrits en d'autres endroits autour des dessins.

Par la suite, la publication de mangas se développa dans la presse japonaise et des mangas virent le jour dans des magazines féminins, destinés à leurs lectrices, ménagères ou mères de familles, qui les lisaient à leurs enfants.

A partir des premiers conflits sino-japonais, la presse et le manga se mirent au service de l'Etat et servirent la cause militaire pour soutenir l'effort de guerre et la propagande militariste de l'entre-deux guerres, et ce jusqu'au milieu des années 1940.

Les différents genres (suite)

Seinen (青年 - せいねん) : jeune homme

- ✓ Public : pour les jeunes hommes et hommes adultes
- ✓ Thèmes : Récits d'aventure, intrigues sentimentales, thrillers ou chroniques de la vie quotidienne ; tous les thèmes et tous les registres imaginables.
- ✓ Caractéristiques : les intrigues sont plus complexes et les personnages plus subtils et plus difficile à cerner que dans les shōnen. Les univers et les graphismes sont aussi variés que la nature des thèmes abordés.

Mangas représentatifs :

- **Akira**, de Katsuhiro Ōtomo
- **L'Homme qui marche**, de Jiro Taniguchi
- **Berserk**, de Kentaro Miura
- **La vie de Bouddha**, de Osamu Tezuka
- **Samurai Champloo**, de Shinichirō Watanabe et Sato Dai
- **Tueur**, de Hiroshi Hirata



Akira - アキラ

Sous genres :

- **Yaoi** : histoires d'amour et sexuelle entre hommes. Réserver à un public averti. (Okane ga nai)
- **Young seinen** : pour la plupart du temps, histoires de science-fiction, de sport ou de combat et il reste assez courant de voir des jeunes filles plus dénudées (Le Roi des ronces)

Quelques autres sous genres :

- **Gekiga** : manga dramatique des années 1960-70 (Survivant)
- **Hentai** : manga pornographique en général, la plupart du temps hétérosexuel (La Blue Girl)
- **Jidaimono** : manga historique (La Rose de Versailles)
- **Moé** : manga tourné vers un sentiment ou une affection fétichiste pour un personnage
- **Shitei** : manga de type humoristique pour petits et grands
- **Suiri** : policier, manga tourné vers le meurtre

Les différents genres (suite)

Josei (女性 - じょせい) : femme

- ✓ Public : pour les jeunes femmes et femmes adultes. Egalement appelé « ladies comic ».
- ✓ Thèmes : Les relations amoureuses, la séduction et les relations sexuelles sont souvent les sujets principaux de ces récits, sous la forme d'intrigues plus complexes que dans le shōjo. Les thèmes sont plus sérieux que dans les shōjo et traitent parfois des problèmes des femmes japonaises au quotidien (le travail, le partenaire idéal...).
- ✓ Caractéristiques : On verra beaucoup plus de scène choquantes que dans le shōjo (agressions, kidnappings, viols...)

Mangas représentatifs :

- **Intrigues au pays du matin calme**, de Natsuki Sumeragi
- **Nonamour**, de Kyoko Okazaki
- **Pékin Années folles**, de Natsuki Sumeragi Subaru
- **Danse vers les étoiles**, de Masahito Soda
- **Spicy Pink**, de Wataru Yoshizumi



Nonamour - 愛の生活

Sous genres :

- **Yuri** : histoires d'amour et sexuelle entre femmes. Réserver à un public averti. (Strawberry Panic !)
- **Redisu** : pour un public féminin adulte (Paradise Kiss).
- **Kowai** : mangas d'horreur souvent destiné à un public féminin adulte (Hebi Shōjo).
- **Mature Shōjo ou Josei** : mangas ciblant un public féminin averti car contenant des scènes érotiques (Doting Love Strip)

Historique (suite)

Après la fin de la seconde guerre mondiale, du fait notamment de l'occupation du Japon par les forces américaine, les mangakas subirent l'énorme influence des comicstrip américains (bande dessinée de quelques cases, disposées en une bande le plus souvent horizontale), qui, traduits, furent diffusés en grand nombre dans la presse japonaise. Cette période marquée par la défaite du Japon et le remplacement des valeurs de la société passée par, à la fois, les nouvelles valeurs, les produits et les us et coutumes des vainqueurs américains, marqua à son tour profondément les futurs mangakas, enfants ou adolescents à cette époque. Logiquement, cela influencera de fait leurs futures productions.



L'un d'entre eux, considéré de nos jours encore comme le « dieu du manga », le grand Osamu Tezuka, révolutionna le genre et donna naissance au manga moderne à partir de 1947, notamment en introduisant le mouvement dans les mangas par des effets graphiques.

Jusqu'alors, les personnages étaient représentés en entier, à égale distance et au centre de l'image, subissant ainsi l'influence du théâtre.

Tezuka, fan de Walt Disney et certainement de cinéma, souligna plutôt les actions de ses personnages, en accentuant par exemple un déplacement, à l'aide de traits supplémentaires ou en recourant aux onomatopées (répétition d'une même syllabe

pour traduire une sensation, une impression, un bruit...) très fréquentes dans la langue japonaise ; mais aussi et surtout par l'alternance des plans et des cadrages utilisés dans le cinéma.

En 1963, Osamu Tezuka réalisa la première adaptation de l'une de ses œuvres en une série d'animation pour la télévision japonaise, connue plus tard en France sous le nom d'*Astro Boy*, *le petit robot*, ce qui marqua le début du passage courant du papier vers l'animation pour le petit écran. Commercialement, cela eut pour conséquence un développement majeur du manga.

Parallèlement, Tezuka inventa de nouveaux genres pour le manga, qui était jusqu'alors majoritairement infantile. Il influença en outre tout naturellement de nombreux mangakas, lesquels créèrent à leur tour de nouveaux genres de mangas.

Historique (suite)

Dans les années 1960, des mangas plus dramatiques firent leurs apparitions, traitant de sujets plus sérieux et réalistes. Puis, les années 70 virent l'émergence des mangas pour filles écrits par des auteurs féminines, qui mettaient en avant les relations psychologiques entre les différents personnages, ce qui les distinguait des mangas à destination des garçons.

A cette époque, le Japon manifestait une réelle volonté de faire découvrir sa bande dessinée au reste du monde. En France, une rétrospective sur les mangas fut ainsi organisée au Drugstore Publicis de Saint-Lazare, à Paris, fin 1970, a priori à la demande de l'ambassade du Japon en France.

De nos jours, l'édition du manga représente une part importante des tirages et des revenus de l'ensemble de l'édition papier japonaise. Leurs genres se développent et se diversifient en fonction de l'évolution de la société, pour correspondre aux goûts et aux centres d'intérêt d'un lectorat toujours plus large. En 2008, sur 3,2 milliards de publications vendues au Japon, 669 millions correspondaient à des magazines de manga et 478 millions à des recueils de manga, pour un chiffre d'affaires respectif de 211 et 237 milliards de yens.

Le manga s'empare de tous les sujets, aussi bien à travers des publications à destination des enfants de tous les âges, que pour livrer les secrets de l'économie japonaise ou la comparaison des différents modèles économiques dans le monde. Touchant toutes les classes sociales et toutes les générations, le manga aborde tous les thèmes imaginables : la vie du salarié, le sport, les activités cérébrales (jeu de go...), l'amour, la guerre, l'épouvante, ..., la cuisine et même le code de la route, dévoilant ainsi ses vertus pédagogiques.

Le manga se retrouve en outre dans nombre de séries animées, des figurines, des jouets, des jeux de cartes et des jeux vidéo, ..., devenant désormais au Japon et bien au-delà un véritable phénomène de société.



On retrouve également les personnages de mangas quasiment partout au Japon, à tous les niveaux de la société : ainsi, de la mascotte de la police municipale de Tokyo, la petite figurine jaune, Pipo Kun.

Contrairement à la France, où le manga reste cantonné à un rôle de divertissement pour un jeune public, au Japon, le manga est ainsi un véritable composant de la société japonaise, aussi bien sur le plan culturel que social.

Les différents genres (suite)

Shōnen (少年 - しょうねん) : garçon

- ✓ Public : manga destiné aux jeunes garçons adolescents, de 10 à 15 ans environ. Du fait de leur succès, certains mangas de ce genre sont lus par un public plus large (Dragon Ball Z)
- ✓ Thèmes : Ils mettent généralement en scène un jeune héros, qui possède un talent caché, dans un parcours initiatique qui rencontre sur son chemin des adversaires toujours plus forts et qui deviendra plus fort physiquement et psychologiquement en les combattant. Les mangas de ce genre encouragent leurs lecteurs à développer des énergies positives telles que le courage, la persévérance, l'amitié ou encore le don de soi...
- ✓ Caractéristiques : La mise en page exalte généralement les prouesses des personnages.

Mangas représentatifs :

- **Dragon Ball**, de Akira Toriyama
- **Bleach**, de Tite Kubo
- **Naruto**, de Masashi Kishimoto
- **One Piece**, de Eiichirō Oda
- **GTO**, de Tôru Fujisawa



Dragon Ball - ドラゴンボール

Sous genres :

- **Nekketsu** : met en scène des héros exaltés défendant des valeurs viriles traditionnelles, telles que le courage, l'amitié et le dépassement de soi (Dragon Ball)
- **Pantsu** : met en scène un héros généralement pervers au milieu d'un univers féminin dans le cadre d'une comédie romantique (Love Hina)
- **Shōnen-ai** : histoire d'amour entre deux hommes. Lecture conseillée à partir de 12 ans (Loveless)

Les différents genres (suite)

Shôjo (少女 - しょうじょ) : fille

- ✓ Public : manga destiné aux jeunes filles adolescentes, aux écolières, collégiennes et lycéenne.
- ✓ Thèmes : Les récits abordent des sujets variés tels que la musique, le sport, l'école, la mode avec souvent des histoires d'amour en toile de fond. Ce sont des histoires à l'eau de rose où les héroïnes sont presque toujours de jeunes lycéennes.
- ✓ Caractéristiques : Ce genre possède ses propres codes graphiques : les personnages sont longilignes aux visages finement détaillés. Il offre une grande créativité en matière de mise en page. La plupart du temps ils sont réalisés par des auteurs féminins.

Mangas représentatifs :

- L'académie Alice, de Tachibana Higuchi
- La Rose de Versailles, de Riyoko Ikeda
- Tôkyô mew mew, de Reiko Yoshida
- Nana, de Ai Yazawa
- Fruits basket, de Natsuki Takaya



Fruits basket - フルーツバスケット

Sous genres :

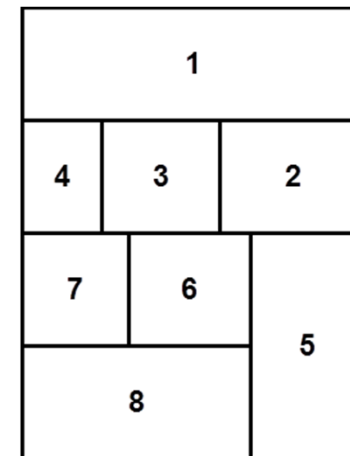
- **Magical girl** : mangas mettant en scène des jeunes filles utilisant des pouvoirs surnaturels pour combattre le mal (*Card Captor Sakura*)
- **Romance** : manga sentimental mettant en scène une jeune fille amoureuse d'un *prince charmant*, généralement sous forme de drames romantiques (Elle et lui)
- **Shôjo-ai** : histoire sentimentale entre femmes. Lecture conseillée à partir de 12 ans. (Kashimashi)

Caractéristiques du manga

Le sens de lecture d'un manga

des cases se fait généralement comme le montre le schéma ci-dessous. Par ailleurs, il convient de préciser que le sens de lecture au Japon se fait depuis la droite vers la gauche. De la sorte, la couverture de début d'un ouvrage et donc à fortiori d'un manga se trouve à ce qui est pour nous la dernière page d'un ouvrage et la fin se trouve à ce qui correspond chez nous à la page de couverture d'une ouvrage.

C'est pour cette raison que certains mangas japonais paraissent en France sans avoir été préalablement adaptés pour le sens de lecture occidental, au-delà bien sûr de la pagination qui est bien celle valable en France, et dont certains dessins paraissent incohérents pour les lecteurs français : un personnage identifié par le texte comme étant droitier apparaît sur le dessin comme étant un gaucher (car les planches ne sont alors que retournées dans l'autre sens).



Caractéristiques du manga

Caractéristiques d'un manga

- Parution des mangas en volumes, principalement en noir et blanc, sauf la couverture et les pages parues initialement en couleurs dans une précédente revue spécialisée.
- Nombre de pages pouvant atteindre les 200 pages, ce qui influence le rythme de la narration et la structure de l'histoire et implique des techniques particulières propres au manga.
- Un dessin moins statique que dans la bande dessinée européenne. Les actions des personnages sont mises en avant de façon accentuée, à travers un découpage du temps et de l'action des scènes et un cadrage proches de ceux du cinéma.
- Expressivité des visages des personnages renforcée ; des yeux plus grands étant généralement attribués aux personnages.
- L'état émotionnel ou physique des personnages est symbolisé par de nombreux codes graphiques : par exemple, l'étonnement peut être symbolisé par la chute d'un personnage ou la présence de croix à la place de ses yeux.
- Utilisation fréquente des nombreuses onomatopées présentes en grand nombre dans la langue japonaise, surtout celles relatives aux mouvements, aux actions ou en pensées des personnages.
- Nombre des personnages des mangas ont souvent des traits d'Occidentaux : des yeux d'Occidentaux, plus grands que les yeux des Japonais, des cheveux blonds, des yeux bleus...
- Les décors sont plus dessinés à grands traits, suggérés et également parfois absents, de façon à ce que le lecteur focalise son attention sur le déroulement de l'histoire et sur les dialogues.
- Les sentiments des personnages sont souvent exprimés de façon très marquée, ce qui peut être analysé comme un pendant à la bienséance de la société japonaise, dans laquelle il est plutôt convenu de ne pas exprimer et laisser paraître ses sentiments et émotions.
- La narration peut passer d'un style à son opposé, d'un style sérieux à un style comique, sans aucune transition.
- Une interaction avec le lecteur est également une autre spécificité du manga, puisque le mangaka peut envoyer des messages à ses lecteurs, en faisant par exemple de la publicité pour d'autres mangas...

Les différents genres

Dans toute la société japonaise, et bien au-delà, le manga est présent, aussi bien à travers ses innombrables publications que ses nombreux dérivés, dans les animés, les jeux vidéo, les figurines... Egalement, on retrouve à tous les niveaux de la société japonaise ces petits personnages de type manga qui font aussi bien office de mascotte pour l'Exposition Universelle d'Aichi en 2005 que pour la police municipale de Tôkyô...

Le manga est en effet devenu un véritable composant de la société japonaise actuelle, qui traite de tous les sujets et aborde tous les genres, du ludique au plus sérieux, des histoires pour les bambins à la comparaison des différents modèles économiques. Ainsi, pour chaque âge de la vie, pour chaque centre d'intérêt, il y a toujours un/des manga(s) pour rencontrer les attentes des publics.

On peut classer les mangas suivant 5 grands genres, fonction de l'âge des lecteurs auxquels ils sont destinés, chacun de ces genres se subdivisant en sous-genres.

Kodomo (子供 - こども) : enfant

- ✓ Public : manga à destination des jeunes enfants, de 6 à 11 ans environ.
- ✓ Thèmes : la principale fonction des mangas du genre *kodomo* est de divertir les enfants, filles et garçons confondus. Le succès de certains mangas de cette catégorie (Pokémon) élargit leur audience à un public plus âgé.
- ✓ Caractéristiques : Les dessins sont beaucoup plus mignons et attachants que ceux des autres styles et dans un style de dessin très simpliste. Les personnages sont souvent représentés sous forme d'animaux vivants et parlant comme les humains.

Mangas représentatifs :

- Astro boy, de Osamu Tezuka
- Manga science, de Yoshitoh Asari
- Pokémon, de Hidenori Kusaka
- Hamtaro, de Ritsuko Kawai
- Doraémon, du duo Fujiko Fujio (Fujimoto Hiroshi et Abiko Motoo)



Astro boy - 鉄腕アトム