

Exposition au CDI

"Comprendre le manga"

du 27 novembre au 14 décembre 2023

Le manga, cet univers étrange : ses genres, ses codes graphiques, son évolution en France, sa situation au Japon. Une expo pour mieux appréhender la bande dessinée japonaise, pour faire voler en éclats les idées préconçues et donner à tout le monde les clés pour comprendre ce phénomène qui prend de plus en plus d'ampleur non seulement dans le secteur du livre mais aussi les autres pans de la société.

L'exposition a été réalisée par un libraire spécialisé et des dessinateurs professionnels (Vanyda) et amateurs à l'occasion du Salon du Livre de Colmar 2006.

Librairie Baka Neko 20, rue Golbéry 68000 Colmar

Sommaire :

- Qu'est-ce que le manga ?
- Le manga au Japon
- Le manga en France
- Le genre Shônen
- Le genre Shôjo
- Le genre Seinen
- La violence dans les mangas
- L'empire des sens
- Le manga, révélateur des problèmes du Japon
- Le dessin animé

MIEUX COMPRENDRE LE MANGA

Qu'est ce que le manga ?

- Le mot « manga » signifie en japonais « images dessinées ».
- Au Japon, le manga ne représente pas un style de bande dessinée : c'est le terme qui désigne la bande dessinée dans son ensemble.

Le Manga : définition et historique

Historiquement, le premier à utiliser le terme « manga » pour qualifier certains de ses récits, au milieu du 19^{ème} siècle, Lee « Jōshū » manga « désignait alors des esquisses caricaturales au graphisme traditionnel. La forme du manga est née avec l'arrivée des Européens en 1853 et l'ouverture du Japon aux cultures étrangères.

En 1902, Katsuzō Ōmura fut le premier à s'inspirer des BD qui paraissaient alors aux États-Unis et à dessiner du comic strip. Mais le manga sous sa forme actuelle, ne connaît son véritable essor qu'après la seconde guerre mondiale. Faisant suite à une période de censure très sévère, les publications se multiplient.

C'est à ce moment là que sont publiés les premières planches de ce qui est l'un des romans plus tard le « dieu du manga » : Osamu Tezuka.

Osamu et Disney... Disney et Osamu

Si Osamu Tezuka a connu (et connaît encore) un tel succès, c'est parce qu'il a su allier dans ses mangas des éléments très divers : un graphisme novateur, des scénarios rythmés et une mise en page complexe.

En 1946, Tezuka publie « Métropolis » et fait apparaître dans *Ōtoko wa Kōkoro ni Aritaru* des personnages créés en 1936. À l'instar de Walt Disney et de ses studios, Tezuka se montre lui aussi très profane et publie plus de 150 mangas au cours de sa vie. Osamu Tezuka s'inspire et s'inspire de ce qui est le trait simple et très expressif des Disney, les formes fluides à dessiner, le rythme de son récit, du rythme à ses histoires.

À l'inverse, quelques décennies plus tard, le Roi Lion des studios Disney ne sera peut-être rappeler le « Roi Léo » d'Osamu Tezuka.



MIEUX COMPRENDRE LE MANGA


La violence dans le manga

Depuis les télédiffusions des années 80, les mangas sont taxés de violence. Quelle part tient la violence dans le manga ?

Ken et Goldorak

En 1978, la France découvre Goldorak et l'animation japonaise. Puis, c'est le tour de Ken le Survivant et là c'est le choc : pour une génération de jeunes, face à leur indignation, les épisodes de dessins animés japonais subissent une censure croissante, certains sont même interdits. La faute au manga ? Pas tout à fait.

À l'époque, les programmeurs des grandes chaînes assimilent les dessins animés à ceux qui l'ont connus chez nous, ils adoucent les scènes à succès sans vérifier la cible visée. Ainsi Ken et Goldorak classés à un public adulte et les Chevaliers du Zodiaque s'inspirent à destination des 15-16 ans, sont diffusés dans les émissions pour enfants de 8 à 10 ans.



Des titres pour « 16 et + » : pour les 16 ans et +...

La violence brutale est bien présente dans les mangas destinés aux adultes. Ainsi *Ōtoko wa Kōkoro ni Aritaru*, *Blade Hunter* et *Samurai* sont, parmi d'autres, des titres qui lui font la part belle. La violence ici, est souvent la transcription amplifiée de faits et sociétés réelles en sens ou la mise en image d'une forme d'existence.

Il faut cependant préciser que ces titres sont généralement repris et adaptés pour être choisis de créer des collections éducatives (Gallus et Camille) d'autres éditeurs préfèrent mettre une mention « pour 16 ans et + » ou « pour public averti ».

Les éditeurs sont même jusqu'à mettre certains titres sous film plastique pour éviter que de trop jeunes lecteurs ne les feuilletent.

Enfin, aux librairies de conseiller en conséquence et aux parents de s'adresser aux lectures des enfants.

De la bonne violence

Évidemment, dans les séries, il peut y avoir des combats mais, ces combats sont là pour faire passer un message de dépassement de soi.

- En outre, les combats exigent des combattants qu'ils fassent preuve d'ingéniosité, les sacrifices ne fonctionnent jamais deux fois de suite et l'adversaire est toujours vaincu par les techniques de son adversaire.
- Le héros doit alors mettre en place une stratégie et puiser dans ses propres ressources pour parvenir à la victoire.

MIEUX COMPRENDRE LE MANGA

OAV, Films, Séries et...AMV

Il serait insensé de séparer le manga papier de l'animation, tant les deux univers sont liés. En effet, une série a succès dans l'un des deux supports sera quasiment à chaque fois adaptée sur l'autre support.

Les OAV, Original Animation Video

Le Japon possède un marché spécifique de la vidéo. Les productions de films d'animation sont destinées à être diffusées au cinéma. Les OAV sont des séries de plus d'épisodes (entre 2 et 13) d'une durée approximative de 40 minutes. De manière générale, les OAV sont très travaillés graphiquement, souvent bien plus que les séries animées. Les plus grandes séries (*Dragon Ball*, *Kinniku*, *City Hunter*) ont eu droit à leurs OAV.

Les Films

Les films d'animation ne représentent qu'une infime partie de la production globale. On pourra séparer 2 catégories : les productions cinématographiques classiques et les adaptations de mangas. Dans la première catégorie, on y trouve les productions de Gaijū Gekijō, d'Hayao Miyazaki et Isao Takahata et les Œuvres de Katsuhiro Otomo (*Maria, Casamony*) et Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*). Ce sont des films d'une qualité exceptionnelle qui rivalisent avec les productions européennes et américaines sur les marchés internationaux (*Casamony* et *Le Château Ambulant*, nominés aux Oscars en 2001, *Le Voyage de Chihiro*, Oscar du meilleur film d'animation en 2002).

À l'inverse, les adaptations de mangas (*One Piece*, *Dragon Ball*, *Naruto* et *Uchi-Oki*) sont souvent destinées à un public jeune et font pour beaucoup de la production de manga public. La qualité graphique est souvent moyenne et les scénarios prennent beaucoup de libertés avec l'histoire originale.

Les séries

complémentaires nécessaires au marketing de leurs homologues papier, les séries télévisées d'une production dans les pays des marchés de production. Découplées en saisons de 26 épisodes durant environ 25 minutes chacune, les séries proposent une autre vision du manga et le rythme de diffusion est hebdomadaire et les épisodes sont souvent le manga papier. Dans ces cas-là, le média propose une fin alternative de l'histoire ou la forme d'une saison finale (*Blackout*, *Love Hina*, *X de Camp*) ou crée des épisodes sans aucun rapport avec l'histoire principale pour laisser à la publication papier assez d'avance (*Naruto*, *Blackout*, *Dragon Ball*).

Les AMV, Anime Music Video

Les AMV sont des clips vidéo où les fans créent des images sur des chansons. Le but recherché est esthétique : qualité des images choisies, rythme de la musique, transitions soignées.

Des Jeux vidéo

Quel de plus rassuré au près de Sony et Nintendo que de trouver plethore de jeux vidéo sur les mangas. Le plaisir réside au magazine *Chūjin Jump* dont le contenu de promouvoir les jeux vidéo inspirés des séries de son magazine. La maison d'édition Shueisha s'est offert le luxe de créer un jeu avec toutes les licences qui ont fait et qui font encore sa renommée. Le « Jump Superstars » regroupe les héros de plus de 30 séries !

En France, l'effet est moindre, mais pratique deux fois par an, on voit apparaître sur le marché, un nouveau jeu inspiré de l'univers de *Dragon Ball*. Et chaque marque de comic a déjà produit au moins un jeu inspiré de *Naruto*.




MIEUX COMPRENDRE LE MANGA

Le genre Shōjo

Shōjo signifie « jeune fille adolescente » en japonais. Spécialement destiné à un public féminin, le shōjo parle essentiellement d'amour et d'amitié.

Définition

De grands yeux empreints de larmes, des joues rougissantes et des cheveux fleuris caractérisent le shōjo. Les préoccupations d'une héroïne de shōjo tournent essentiellement autour d'un seul thème : l'amour. Ces héroïnes surmentales sont emplies de espoirs, de déceptions, de premiers baisers et sont une source d'inspiration (pour les jeunes filles japonaises et françaises) des relations entre filles et garçons. L'apprentissage de l'amour se fait à plusieurs niveaux : de la gentille amoureuse d'enfance (*Chibi Maruko Chan*), Mine ne pouvait en passant au *Art de Vivre* (*Elle et Lui*, *Kami Fuzi*) pour atteindre les premières expériences de la vie d'adulte (*Nana* chez Delcourt en son premier exemple).

Les shōjos incontournables

- Nana
- Princesse Soubrette
- Fushigi Yûgi
- Elle et Lui
- Card Captor Sakura
- Marmalade Boy
- xy
- Angel Sanctuary
- Magie Indivisible
- Gals

Des sous-genres caractéristiques

- Magical Girl : Héroïne mettant en scène des jeunes filles aux pouvoirs magiques partagés entre leur vie quotidienne et leur relation mystique.
- Calcutra
- Tokyo Mew Mew
- Romance : Histoires d'amour classiques.
- Nana
- Princesse Soubrette
- Elle et Lui
- Yuki
- Histoires d'amour entre hommes. Le sujet n'est pas tant les relations homosexuelles qu'un prétexte pour montrer davantage de beaux épisodes.
- Zettai
- Gravitation
- Fate
- Shonen Ai : Histoires où des relations entre deux hommes sont suggérées.
- xy de Camp
- Combustion
- Good Chair
- Angel Sanctuary