

**Dossier :**

# Le manga

**Bibliothèque municipale, HAUTOT SUR MER**

## Les origines du manga



Inventé par le caricaturiste Katsushika Hokusai (1760-1849), le terme manga signifie littéralement "image dérisoire".

Les "manga" de Hokusai étaient des estampes caricaturant des personnages populaires.

Ce type de représentation, leur style et leur audace, ont fini par donner naissance à une forme d'expression graphique à part entière, au même titre que le comic-book aux États-Unis ou la Bande Dessinée franco-belge en Europe.

Au Japon, le terme manga désigne tout simplement la bande dessinée au sens large, alors qu'en Occident il a une signification et une connotation incontestablement nippones.

Néanmoins comme le souligne l'auteur Scott Mc Cloud dans *l'Art Invisible*, les codes et les particularités du manga ne doivent pas masquer une évidence : le manga, ce n'est rien d'autre que de la BD. À ceci près que cette dernière a influencé beaucoup d'artistes : James Cameron (*Aliens, le retour*), Christophe Gans (*Le Pacte des Loups*), Luc Besson (*Le Cinquième Élément*), les frères Wachowsky (*The Matrix*) et d'innombrables auteurs de BD, franco-belge ou non, dont le grand Moebius.



## L'art du trait au Japon et influences

De par leur écriture même, les Japonais ont un rapport étroit avec le dessin dès leur plus jeune âge.

Mieux que quiconque, ils ont parfaitement compris et intégré la force de l'épure : le trait brut, la ligne dans toute sa sobriété, et sans artifices pouvant altérer son sens. Si nous pouvons nous vanter d'un véritable patrimoine culturel et graphique, les Japonais héritent eux aussi d'une tradition picturale très poussée, bien qu'encore trop méconnue en Occident.



On parle davantage des estampes qui ont inspiré Van Gogh que des e-makimono, larges rouleaux peints que l'on déplaçait et qui narraient toutes sortes de récits (aventures, guerres, contes).

Les e-makimono peuvent donc être considérés comme des prototypes de manga, et ce, dès le IX<sup>ème</sup> siècle !



Le manga contemporain est un creuset où de multiples influences se sont mélangées sous l'impulsion d'Osamu Tezuka (1928-1989) qui a révolutionné les codes du manga.

Inspiré par les productions hollywoodiennes, il introduit le découpage cinématographique en modifiant la forme des cases. Elles peuvent même se succéder en petit format représentant la même action sous différents angles, introduisant ainsi une impression de ralenti, donnant aux manga un rythme soutenu de film d'action.



Le manga s'est aussi très largement inspiré des techniques de dessins des comics américains des années 50.

En effet on peut y retrouver l'utilisation de traits qui donnent des impressions de vitesse dans le mouvement.

L'influence qui a créé la controverse est celle des « gros yeux ». En effet, Tezuka était tombé sous le charme des grands yeux de la Blanche Neige de Disney, qu'il trouvait très expressifs, et a décidé de les intégrer à ses dessins : la technique est restée.



La grande différence entre les BD franco-belges et les manga se trouve essentiellement dans le style de la narration. Au Japon l'auteur place les personnages au centre de l'intrigue, et facilite l'identification avec le lecteur. Alors qu'en Europe le décor a souvent une fonction narrative, au Japon l'aspect humain est primordial. Dans les manga s'adressant au public féminin, il est fréquent de voir les auteurs femmes s'adresser directement au lecteur dans un coin de page pour lui parler de son travail ou de ses occupations.



Une autre de ses caractéristiques est la rupture de l'homogénéité :



plusieurs styles graphiques peuvent être présents dans une même page, en déformant à outrance la tête ou le corps de ses personnages. Cette technique est utilisée pour accentuer les défauts des protagonistes ou les scènes de délire collectif, comme dans *Urusei Yatsura* ou *Eye Shield 21* par exemple.

Cette narration est agrémentée de très nombreuses onomatopées relatives aux mouvements, actions ou pensées des personnages. Leur champ d'application est très large et peuvent même inclure des onomatopées du sourire (niko niko) ou du silence (shiiin), qui n'existent pas en français.



アッ  
 アッ  
 アッ  
 アッ  
 アッ

## Qu'est-ce que le manga ?



Au Japon, pour le manga tout débute avec les magazines de prépublication. Il en existe environ 300 (pour certains la pagination peut atteindre les 700 pages) qui visent tous un public différent, selon l'âge, le sexe et la catégorie socioprofessionnelle. Le plus important est le Shonen Jump tiré à plus de 5 millions d'exemplaires. Ces hebdomadaires ne sont pas chers en rapport à leur pagination (en moyenne ils sont à 230 yens, soit un peu moins de 2 euros). En général les Japonais les lisent durant leur trajet en transport en commun et les jettent ensuite.



Le format habituel des magazines est de 17x23 cm; ils sont imprimés en noir et blanc sur du papier recyclé. Ils comportent une dizaine de chapitres de manga différents, obligeant les studios à une créativité et à une production accrue. Les auteurs, appelés mangaka, s'entourent donc d'assistants afin de respecter des délais très courts : on peut citer par exemple le Studio Mashroom de Katsuhiro Otomo (Akira) ou le Bird Studio d'Akira Toriyama (Dragon Ball).

Chaque histoire, qui fait à peu près une vingtaine de pages, côtoie entre 20 et 50 autres récits selon l'édition et est soumise à l'approbation du public. En effet, des coupons réponses détachables sont insérés dans chaque publication et invitent les lecteurs (appâtés par de nombreuses promesses de cadeaux) à se prononcer sur les séries en cours de publication.



Lorsqu'une série plaît au public, elle est publiée dans un format poche et souple (celui que l'on trouve en France) sur du papier de meilleure facture et avec une plus belle qualité d'impression. Ces manga d'environ 200 pages se déclinent en séries qui peuvent atteindre 42 volumes, comme *Dragon Ball par exemple*. C'est l'équivalent de nos albums de BD franco-belges que l'on trouve en librairie spécialisée. À la différence près que le rythme de parution est plus soutenu : plusieurs tomes sortent durant l'année, contrairement aux auteurs européens qui publient un album par an en moyenne.

Une grande force du manga, réside dans le fait de ne pas proposer que des séries (chaque épisode fonctionne selon le même schéma) mais aussi des feuilletons, c'est-à-dire un récit qui se poursuit d'épisode en épisode. La différence n'est pas mince. Une série permet difficilement aux héros d'évoluer; elle n'offre pas de grandes surprises puisque les rebondissements suivent sagement une trame prédéterminée; elle n'introduit que très rarement de nouveaux personnages, hormis ceux qui servent ponctuellement les besoins d'une intrigue. Le feuilleton, en revanche, offre d'innombrables possibilités.



Les aventures de Sangoku, héros du célèbre Dragon Ball, se sont poursuivies pendant près de 1100 pages. Toute une vie y était illustrée: Sangoku avait douze ans à l'ouverture du premier volume et 66 ans au bout du volume 42.



Au Japon, le manga fait partie intégrante de la vie quotidienne des Nippons (40% des livres achetés au Japon sont des manga). Dès leur plus jeune âge, l'histoire ou la religion sont enseignés dans les écoles primaires grâce aux manga. Dans la rue on trouve des distributeurs de manga, les affiches publicitaires sont omniprésentes, des séries sont diffusées à la télévision. Une vraie culture manga existe au Japon.

Il y a autant de thèmes traités que de lecteurs: rien d'étonnant dès lors qu'on retrouve le manga partout et qu'il fasse partie intégrante du quotidien des Japonais. En s'adressant essentiellement à un public autochtone, les mangas se réfèrent surtout aux us et coutumes du Japon. Ils puisent plus volontiers encore dans des faits divers ou dans des problèmes de société actuels, comme les soucis affectifs ou le stress de la scolarité et celui du monde de l'entreprise...

En théorie, chaque magazine est destiné à un public bien spécifique: on trouve les *shōnen* manga pour les garçons, les *shōjo* manga pour les filles, les *gekiga* manga pour les adultes (au style résolument réaliste). Dans les faits, il n'est pas rare de surprendre un garçon en train de lire des publications pour filles; l'inverse est déjà plus rare, les filles n'apprécient apparemment pas la violence ou l'érotisme affichés dans certaines éditions pour garçons.





## Le manga, la télévision et le cinéma

Quand un manga remporte un certain succès, il peut être adapté en dessin animé pour la télévision.

Les plus populaires dépassent les 200 épisodes, pour une durée moyenne de 26 minutes par épisode.

Mais la consécration ultime pour un mangaka, c'est l'adaptation de son œuvre en long métrage. C'est le sort qu'ont connus *Akira* d'Otomo, *Ghost in the Shell*, ou plus récemment *Apple Seed*.

De ces films sont parfois tirés des animés comics qui sont en fait des ouvrages reprenant les principaux celluloids des films d'animation pour les transposer sur papier, tels *Princesse Mononoke*, *le Voyage de Chihiro* ou encore *le Château Ambulant*, *Pompoko*, *Contes de Terremer*.



## Le manga s'exporte



Le manga arrive en France sous forme de dessins animés dans les années 70, période de vaches maigres pour les programmes télé jeunesse. Les productions européennes sont trop rares pour occuper leurs tranches horaires. Ils vont donc piocher dans la production japonaise qui est plus importante et plus variée et qui a déjà fait ses preuves...

Ainsi *Goldorak*, *Candy*, *Albator* et *Capitaine Flam* vont faire un carton sur les chaînes nationales françaises suivis de près par *Astro*, *le petit Robot* et *le Roi Léo* de Tezuka.



Malheureusement des erreurs de programmation vont entraîner la diffusion de séries non adaptées à la tranche d'âge des téléspectateurs, provoquant la fin de certaines émissions riches en animés japonais. Les fans vont donc se tourner vers d'autres supports comme le manga papier.

## Les codes du manga

Les mangas sont presque toujours petit, rectangulaire et d'environ 14 cm de hauteur. Ils possèdent dans leurs narrations différents symboles graphiques identiques, évidemment, les auteurs sont toujours libres de l'usage qu'ils font de leurs symboles. Il n'y a pas de vérité absolue mais seulement des usages plus ou moins réguliers. Voici quelques indications sur sa forme et son utilisation ainsi que des explications sur les "codes graphiques manga".



Au Japon, tout imprimé se lit de droite à gauche. On lit dans le coin supérieur droit pour finir dans le coin inférieur gauche. A l'époque, les éditions francophones, se chargeaient de remettre les cases en lecture occidentale pour que le lecteur ne se sente pas perdu à cause du sens inverse. Aujourd'hui, les maisons d'éditions laissent le manga tel qu'il est présenté au Japon, pour qu'il garde sa forme d'origine. Cela garde son authenticité.

*Le sens de lecture japonais à l'aide de "l'apprenti mangaka" de Akira Toriyama et Akira Sakuma*

## • Du noir et blanc

Après la deuxième guerre mondiale, pour des raisons économiques, l'utilisation du noir et du blanc par défaut était nécessaire. C'est par des découpages cinématographiques ainsi que les story-boards que le manque de couleurs est compensé.



Dans Letter Bee de Hiroiyuki Asada, on peut voir un manga noir et blanc ainsi que le découpage "film" et l'importance des bulles

## • Des trames

Pour que les mangakas parviennent à mettre le plus de nuances possible, ils utilisent les trames. Selon un article de Rodolphe Massé, dans le guide phénix du manga "Les trames permettent d'ajouter des textures et des ombres pour créer mouvements et reliefs, de donner de la vie aux personnages".

## • Le personnage mannequin et le personnage témoin

On appelle le "personnage mannequin", un personnage prenant une place considérable sur la page dans un carré placé à gauche ou à droite. Il y a également les "personnages témoins", se situant en arrière fond, par exemple lors des situations de combats.

## • Les bulles

Les bulles sont très "créatives", pour oublier l'absence du son. La forme de la bulle peut nous donner des informations sur l'identité, les pensées et les sentiments du personnage.

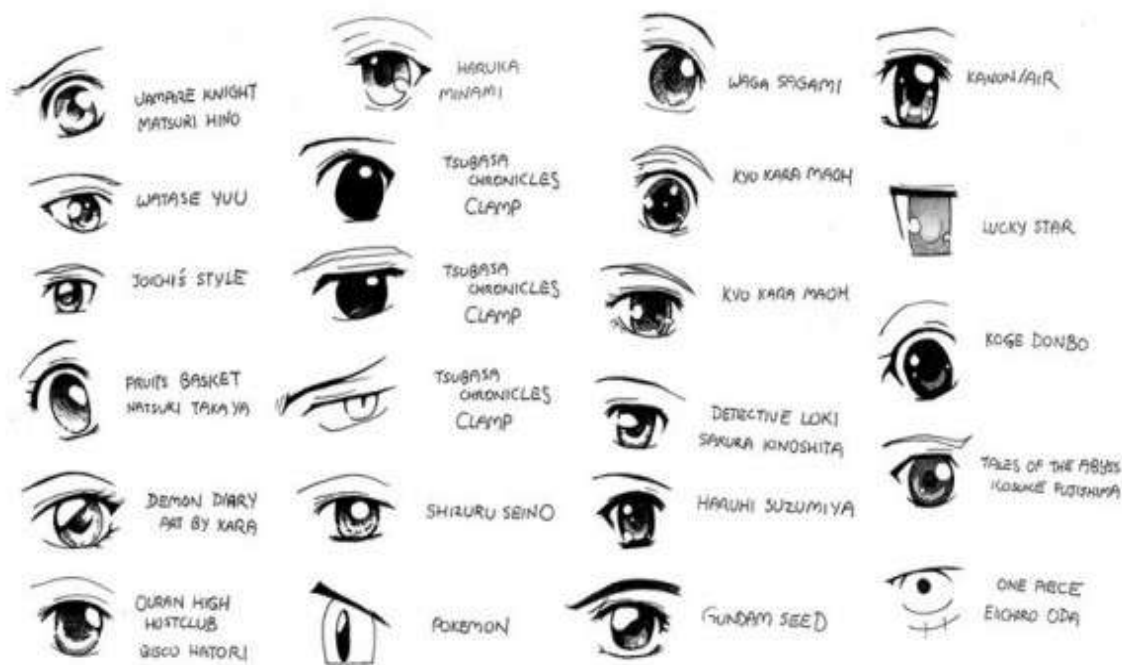
## • Le découpage

Nous trouvons fréquemment dans un manga "des découpages d'action". Cette action nous amène à avoir une sensation de réalisme qu'on peut éprouver devant un film ou un dessin animé. On retrouve également les "points de vue", les "cadrages" les "effets de perspectives" ainsi que des "gros plans" utilisés dans les films.

## De grands yeux

L'origine des "grands yeux" des personnages, provient des mangas du mangaka Osamu Tezuka.

Puis lors de la naissance du shojo manga (les mangas ciblant un public féminin), les mangakas ont voulu dessiner les Européens à la manière occidentale, donc avec de très grands yeux.



Les yeux nous transmettent également les émotions. Ils ne sont pas présents dans tous les mangas, les personnages possédant ce type de graphisme se trouvent particulièrement dans les shojos.

## Traits de vitesse

Ce code est utilisé pour la rapidité d'une action.

Ce sont des traits qui guident notre œil dans la bonne direction.



## Onomatopées



Une onomatopée crée une “illusion sonore” par des indications.

Les dessinateurs les utilisent couramment pour qu'on puisse ressentir la “vitalité” du personnage.

## Le “SD”

“Super Deformed”. Le dessinateur dessine parfois dans certaines scènes le personnage de manière caricaturale pour donner une touche d'humour. Le “superdéformé” ramène le personnage à l'état d'enfance, donc à l'aspect très mignon.



# LEXIQUE MANGA (MANHWA en coréen)

## SEINEN - (CHUNGHYUN en coréen)

Les seinen manga s'adressent à de jeunes adultes. Les personnages sont souvent complexes et moins idéalistes (voire moins idéalisés) que dans les shônen. Les récits, plus mûrs et plus profonds sont également plus sombres.

## SHOJO - (SUNJUNG en coréen)

Les shôjo manga s'adressent à un public adolescent féminin et sont conçus principalement par des femmes. Par rapport au shônen, ce genre se caractérise par des récits centrés sur les relations entre personnages. Généralement, ce type de manga relate une histoire d'amour romantique et conventionnelle. L'usage des métaphores visuelles et flash-back est de rigueur.

## SHONEN - (SONYUN en coréen)

Shônen désigne les manga destinés à un public adolescent de sexe masculin et généralement conçu par des hommes. Ce genre privilégie l'action, les combats, ou même le sport et les histoires de lycéens. Le plus souvent le shônen suit une trame établie : le héros est orphelin ou vit loin de ses parents. Il est honnête et innocent, il est doté de pouvoirs hors normes et parfois magiques, et se bat pour terrasser le Mal.

**Dossier réalisé par Bleuenn, Bibliothèque municipale d'HAUTOT SUR MER, août 2011**

Source : <http://www.glenatmanga.com/>

<http://japmanga.chez.com/planete/manga/>