

EN SAVOIR PLUS...

10 caractéristiques du manga

C'est **Osamu Tezuka (1928-1989)** qui a révolutionné les codes du manga.

Nous allons essayer d'en faire le tour.

Ce résumé a été réalisé à partir de plusieurs sites Internet, qui se reprennent d'ailleurs les infos les uns les autres, sans trop savoir qui est l'auteur premier...

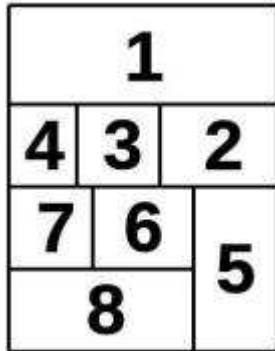
Texte adapté des sites :

- <http://la-gazette-des-mondes-imaginaires.e-monsite.com/rubrique,les-codes-du-manga,246789.html>
- <http://www.glenatmanga.com/histoire-du-manga.asp>
- <http://www.butta-connection.net/phpBB2/viewtopic.php?t=1683>
- <http://manganima.free.fr/divers/mangakoi/superdeformed.htm>

5 caractéristiques liées à l'histoire, à la société japonaise

1

Sens de lecture



Wikimedia Commons

Au Japon, tout imprimé se lit de **droite à gauche**.

On lit dans le coin supérieur droit pour finir dans le coin inférieur gauche.

[cf activité sens de lecture](#)

2

Noir et blanc

Après la deuxième guerre mondiale (1939-1945), l'économie du pays impose des restrictions budgétaires.

Les mangas deviennent alors en noir et blanc de « façon temporaire ».

Durant cette période de reconstruction économique, les œuvres d'Osamu Tezuka, Shigeru Mizuki ou Machiko Hasegawa sont de **réels succès** : un aspect storyboard dynamique, un découpage de case original, des dialogues proches du lecteur... Un tout qui compense largement la couleur.

L'absence de couleur permet également aux auteurs de développer leurs récits sur **une pagination plus importante à moindre coût**.

Avec le temps, les auteurs japonais développent des nuances de gris, des jeux d'ombre et lumières, profondeur, relief, subtilité... tous ceci au moyen de **trames** ! Donnant ainsi l'illusion d'un monde tout en couleur.



Planche d'Asto le petit Robot, de Osamu Tezuka, paru pour la première fois en 1952.

(<http://www.manga-designer.com>)

Aujourd'hui, les magazines de prépublication impriment sur du papier recyclé et sont vendus très peu chers. Ils sont faits pour être lus et jetés, comme un magazine chez nous.

3

Nombre de pages, mode d'édition



Weekly Shōnen Jump, célèbre magazine de prépublication qui a fait connaître Bakuman (le gagnant Mangamado 2011), mais aussi One piece, Naruto...

Alors que les dessinateurs européens font tenir leurs histoires dans un format 46 pages, les japonais utilisent beaucoup plus de pages, jusqu'à plusieurs centaines pour un seul volume. Et leurs cycles peuvent comporter plusieurs dizaines de tomes...

Les histoires débutent le plus souvent leur carrière dans des hebdomadaires pouvant comporter plus de 300 pages, voire même mille pages, les **magazines de pré-publication**.

Le format habituel des magazines est de 17x23 cm. Le papier de très mauvaise qualité leur permet d'atteindre près de six centimètres d'épaisseur.

Chaque histoire, qui fait à peu près une vingtaine de pages, côtoie entre 20 et 50 autres récits. **L'histoire est continuée seulement si le public a envie de lire la suite.**

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. Les histoires les plus populaires pourront ainsi continuer à être dessinées.

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

4

Importance des personnages, au dépend des décors

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.

5

Découpage cinématographique





Osamu Tezuka fut le premier à utiliser les **codes graphiques du cinéma.**

Il dessine chaque action sous plusieurs angles, à des distances et des cadrages différents, en incluant des changements de plans et des mouvements de caméra.

Cela explique aussi que le manga a parfois des rapprochements avec le story-board.



5 caractéristiques liées au dessin

6	Traits de vitesse	<p>Le manga s'est aussi très largement inspiré des techniques de dessins des comics américains des années 50.</p> <p>En effet on peut y retrouver l'utilisation de traits qui donnent des impressions de vitesse dans le mouvement.</p>	 <p>Naruto de Masashi Kishimoto</p>
7	Grands yeux	<p>L'origine des "grands yeux" des personnages, proviendrait des mangas du mangaka "Osamu Tezuka" un grand fan des "Disney". Il serait tombé amoureux des grands yeux de Dumbo et de Blanche Neige.</p> <p>Les mangakâ de la génération suivante ont ensuite conservé cette technique, car ils trouvaient qu'il était très facile de faire transparaître les sentiments de leurs personnages à travers d'aussi grands yeux. Cela rend un personnage plus expressif et permet de faire passer l'émotion plus efficacement.</p> <p>Tous les mangas n'utilisent pas cette caractéristique. L'utilisation des grands yeux se retrouve surtout dans le mangas féminins.</p>	 <p>Akane in love</p>

Mélange de plusieurs styles graphiques

Plusieurs styles graphiques peuvent être présents dans une même page : les personnages peuvent changer totalement de style graphique de visage d'une case à une autre, selon ses émotions.

Certains mangaka utilisent une déformation physique du personnage poussé à l'extrême, que l'on appelle le « **super deformed** » (**SD**). Un personnage est représenté en SD lorsqu'il est en colère, gêné, ou dans toute autre situation où son caractère se modifie de manière exagérée.

Le manga est aussi réputé pour posséder une iconographie humoristique, dans laquelle les personnages prennent des formes et des attitudes étranges : leurs corps sont rapetissés, les traits du visage caricaturés et simplifiés à outrance : plus le dessin est simplifié et naïf, plus le personnage est déformé et grotesque, et plus le dessin devient comique.



Nombreuses onomatopées

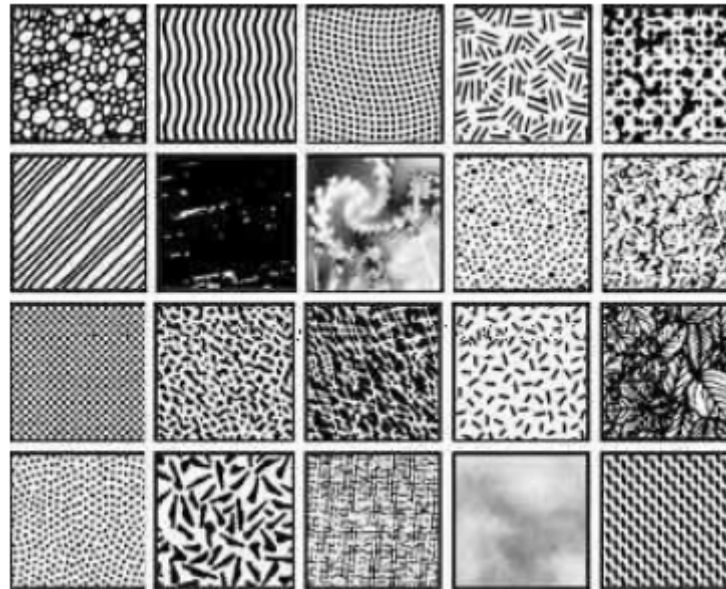
Très nombreuses onomatopées relatives aux mouvements, actions ou pensées des personnages. Leur champ d'application est très large et peuvent même inclure des onomatopées du sourire (niko niko) ou du silence (shiiin), qui n'existent pas en français.

Elles sont parfois traduites en français, mais de plus en plus, les éditeurs laissent les symboles japonais.



Pour que les mangakas parviennent à mettre le plus de nuances possible dans le noir et blanc, ils utilisent les trames.

Elles peuvent être réalisées à la plume, à partir de feuilles autocollantes découpées au format souhaité, ou réalisées à l'ordinateur par un des assistants.



<http://www.heeza.fr>