

Fiche pédagogique

Le phénomène « manga »

Public : Elèves de 10 à 20 ans

Objectifs :
Se familiariser avec le monde des mangas.

Comprendre ses origines, son mode de production

Découvrir ses caractéristiques

Reproduire certaines de ses caractéristiques par le dessin et des activités créatrices

Saisir ce que le phénomène manga peut nous apprendre, à la fois sur le Japon et sur nous-mêmes.

Pistes pédagogiques :
Voir pages 6-8

Mots-clés: Manga, mangaka, Japon, Osamu Tezuka, Hayao Miyazaki, art, industrie, société, consommation, onomatopées

Durée : Libre

Matériel nécessaire :
Mangas amenés soit par l'enseignant-e, soit par les élèves en classe, afin d'avoir des supports visuels et de les partager. Photocopies de planches complètes ou de vignettes isolées.

Un genre à part dans la bande dessinée



Un manga est une bande dessinée d'origine japonaise obéissant à des codes particuliers qui le différencient des autres media similaires. Il a de fait conservé son appellation, qui s'est progressivement implantée dans le vocabulaire de nombreuses langues. Le terme désigne par extension tous les produits visuels qui en découlent, tels que les animations télévisées.

Le manga se distingue par son contenu visuel : constitué de dessins aux traits simples et continus en noir et blanc, il paraît inabouti en comparaison de la bande dessinée occidentale. Il se distingue également par un contenu thématique très diversifié : traitant tous les thèmes (vie à l'école, vie au travail, sports, amour, guerre, économie, littérature ou même cuisine), **la majorité des mangas se focalise néanmoins sur les aventures d'enfants évoluant dans des situations extraordinaires, au cours desquelles ils subissent des épreuves qui leur permettent de progresser vers un objectif.**

Inspiré à la fois des arts traditionnels nippons et des comic strips américains, le manga doit beaucoup à Osamu Tezuka (1928-1989), le premier grand *mangaka* (dessinateur de manga) moderne. Il bouscule les règles du dessin japonais traditionnel en créant deux spécificités propres

au genre : l'expression outrancière des personnages et le découpage cinématographique des planches.

Le manga est avant tout une forme d'expression artistique axée sur le ressenti émotif, qui se décline par l'exagération. Le comportement physique et l'expression verbale des personnages sont excessifs : heureux, ils crient à tue-tête d'une bouche disproportionnée ; tristes, leurs yeux versent des torrents de larmes ; en colère, des flammes brûlent dans leurs yeux ; surpris, leurs yeux s'exorbitent et ils tombent à la renverse.

Les situations d'un manga sont généralement extrêmes, voire violentes, développées au travers de combats physiques ou de confrontations spirituelles. L'exagération des situations permet d'explorer les réactions humaines qui se révèlent en cas de crise. Possédant tous les éléments d'une fiction irréaliste, le manga porte donc un message très réaliste sur la vie. Il plonge le lecteur dans des récits au cours desquels les étapes initiatiques de la vie sont condensées dans le parcours de plusieurs personnages (à la manière des sitcom). Le lecteur s'identifie à eux du fait de leur caractère profondément humain. Loin d'être des héros invincibles à l'américaine, les personnages d'un manga possèdent des défauts, subissent des échecs et des humiliations. Allant au-delà de ces expériences, ils enseignent au lecteur la persévérance. En effet, les personnages se dévouent toujours entièrement à une cause (bonne ou mauvaise), et y investissent toutes leurs forces. Un personnage de manga met donc sa vie en jeu en toutes circonstances, qu'il s'agisse d'une guerre, d'un combat, d'un jeu, de sport, d'un examen d'école, d'une journée au travail ou même d'une

compétition de cuisine. Tous les aspects de la vie sont rendus fascinants aux yeux du lecteur, qui reconnaît dans les aventures de ses héros tous les éléments concrets de sa vie au quotidien.

Tout en permettant aux lecteurs de s'échapper des conventions rigides qui rythment leur vie, le manga offre un refuge dans un monde imaginaire qui concrétise les rêves et les fantasmes de tous. Mais il possède surtout une vertu pédagogique. Traitant des phases d'apprentissage vécues par les êtres humains au cours de leur vie (victoires, défaites, naissances, morts, etc), il porte un regard critique et instructif sur la société moderne. Le manga est utilisé autant thématiquement que visuellement pour exprimer certains tabous dont on ne parle pas, tels que la vulgarité, la sexualité, la discrimination ou la violence. Véritable reflet de la culture populaire nipponne et de son amour pour la fantaisie, il est considéré comme un art à part entière et sert de support d'expression respecté, au même titre que la littérature et le cinéma.

Les origines du manga

Le terme *manga* 漫画 réunit les idéogrammes japonais signifiant littéralement *image; dessin* (画) et *involontaire; vulgaire; grossier; malhabile; arbitraire* (漫). Le manga trouve ses racines aussi loin que le 6^{ème} siècle, lors de l'implantation du bouddhisme depuis le continent. Les Japonais s'attellent à la tâche de construire de nombreux temples en l'honneur de cette nouvelle foi religieuse adoptée, à l'instar de la civilisation chinoise. Sur les murs externes de certains de ces temples, les premiers artistes provocateurs du Japon dessinent des caricatures et autres dessins grotesques (voir annexe, image

1). Ainsi, dès l'origine, les ancêtres du manga avaient un but divertissant et satirique. Plus tard, au 12^{ème} siècle, le moine Toba dessine les *Rouleaux d'animaux*, des parchemins d'images qui, déroulés progressivement, narrent une histoire. Représentant des animaux anthropomorphes qui s'engagent dans des activités humaines, ces images servent de métaphore pour moquer la vie décadente du clergé bouddhiste et de l'aristocratie (en annexe, images 2, 3 et 5). Ils lancent une vague de dessins provocateurs.

Bien que portant sur des thèmes religieux, les artistes de l'époque sont déjà friands de controverse et aiment tourner leurs sujets en dérision. Certains alimentent un humour sans limites, débordant sur le vulgaire. Ainsi, les *Concours de pets*, dans lesquels des prêtres rivalisent pour créer l'assaut le plus vil possible sur les sens (en annexe, image 4) ! Sans pour autant être des hérétiques, les prêtres à l'origine de ces dessins développent en fait un humour spontané destiné à des fins sérieuses. La secte bouddhiste Zen, apparue au Japon au 12^{ème} siècle, contribue à cette tendance, car en mettant l'accent sur la réalisation d'une illumination spirituelle par une libération de l'esprit du monde des phénomènes physiques, elle sous-entend précisément une attitude irrévérencieuse et un regard critique à l'égard de la condition humaine, régie par le matériel. Le Zen influence notamment la forme des dessins, caractérisés par un trait continu, exempt d'ombres et de coloriage pour produire des formes ou des reliefs.

Au 17^{ème} siècle, l'apparition des *estampes* développe l'utilisation du symbolisme pour capturer en une image un sentiment, une ambiance ou une impression. Culture populaire de l'époque

d'Edo (1604-1868), l'estampe influence fortement le manga moderne par sa force visuelle. C'est l'artiste **Hokusai** (1814-1834) **qui crée le terme manga** pour nommer une série de ses peintures constituées de grimaces et de caricatures. Par la suite, **les mangas du 20^{ème} siècle seront souvent employés en tant que satire féroce du pouvoir, de la politique et des problèmes de société (à l'exception de la période militariste s'étendant de 1931 à 1945 où la censure oblige les mangaka à se mettre au service de l'Etat pour soutenir l'effort de guerre).** Aujourd'hui encore, le manga porte un regard critique sur les problèmes de société.

Le manga au Japon

Au Japon, le manga fait partie intégrante de la vie quotidienne. **Il existe plusieurs dizaines de catégories de manga, qui s'adressent chacune à un lectorat bien particulier.** Ainsi, les *shōnen manga* sont destinés aux jeunes garçons et aux adolescents, alors que les *shōjo manga* en sont l'équivalent pour les jeunes filles. Les *seinen manga* s'adressent aux hommes adultes, alors que les *josei manga* s'adressent aux femmes. Chaque catégorie possède par ailleurs plusieurs genres, qui se distinguent par leur contenu. Certains ont pour cadre l'école, d'autres l'hôpital, le bureau, ou encore la demeure familiale. Chaque catégorie de la population peut donc retrouver dans un manga les problèmes qu'il rencontre au quotidien ou les aspirations lui permettant de s'évader de ce même quotidien. Le ton est également différent d'un manga à un autre, le mangaka pouvant créer une histoire fantastique, policière ou dramatique, en le traitant de manière tantôt comique, tantôt sérieuse.

Cette sectorisation du genre sous-entend **une production de masse** qui reflète un aspect particulier du Japon : la société de consommation. **Le manga constitue une véritable industrie commerciale**, qui se construit progressivement au travers de plusieurs étapes aux rouages bien huilés.

Tout commence lorsqu'un mangaka trouve une idée d'histoire originale et se distingue par ses dessins. S'il se fait remarquer, il pourra publier une ébauche dans une revue hebdomadaire de manga (qui existent depuis 1959). Le pays compte une dizaine de ces revues, constituées chacune d'environ 400 pages de papier recyclé ! Le plus vendu, *Shōnen Weekly Jump*, est tiré à plus de 3 millions d'exemplaires par semaine. Ce **système de prépublication** et de **périodicité hebdomadaire** sous-entend une rapidité et une accessibilité qui attire les lecteurs par sa régularité. Les faibles coûts de production entraînent également un **prix bon marché** qui incite les lecteurs à acheter. Si les lecteurs aiment son produit, le mangaka débute une série à part entière. Chaque semaine, **il doit produire un épisode d'une vingtaine de pages. Tous les trois mois, un volume relié constitué d'une douzaine d'épisodes est publié pour être vendu séparément** (ce sont les volumes qui sont édités chez nous).

Lorsqu'un manga rencontre un grand succès, une version animée est créée et diffusée chaque semaine sur la télévision nationale. De nombreux produits dérivés sont ensuite développés pour le commerce : jeux-vidéo, jouets, livres d'images en couleur, films, peluches, porte-clés, autocollants, etc. Le manga s'implante ainsi dans la vie quotidienne des gens.

Loin d'être un objet de valeur, le manga est un véritable objet de consommation, pouvant passer de main en main, à l'image d'un quotidien gratuit. Il existe même de « **boîtes de partage** » dans certaines gares et lieux publics où un lecteur peut « jeter » un journal manga pour le mettre à disposition des autres passants.

Le prix du succès impose en revanche une vie rude au mangaka : les exigences commerciales entraînent un **rythme de production élevé**. Le dessinateur travaille tout le temps, avec son **équipe d'assistants**, qui l'aident à respecter ses délais.

Il ne possède par ailleurs pas une emprise totale sur son œuvre. Selon les réactions des lecteurs ou les demandes de l'éditeur, il doit modifier certains aspects de l'histoire, créer ou enlever des personnages. En effet, le lecteur a un rôle actif : de temps en temps, des concours de popularité des personnages d'un manga sont organisés. S'il s'avère qu'un personnage important n'est pas apprécié du public, le mangaka devra réviser son rôle et le mettre au second plan, voire l'éliminer. Au contraire, si son manga a du succès, il sera obligé de prolonger sa parution et étirer son histoire.

En somme, bien que le manga soit une forme de divertissement et que le travail paraisse agréable et plaisant, il sous-entend un travail rigoureux et assidu, qui doit être pris très au sérieux. Les mangaka sont par ailleurs très respectés au Japon et sont désignés par le terme honorifique de *Sensei* (Professeur), à l'instar des médecins, des avocats ou des enseignants.

Le manga chez nous

En Occident, les mangas sont destinés principalement aux enfants et aux jeunes adultes. Ainsi, la majorité des mangas traduits font partie de la catégorie *shōnen manga*. Il existe une catégorisation de genre, dans le sens où ils sont principalement consommés par des lecteurs masculins. Le phénomène est donc isolé, ce qui contribue à le rendre mal compris auprès des adultes particulièrement. Pourtant de plus en plus de genres sont traduits et trouvent leur public.

Les francophones sont les plus grands consommateurs de mangas, après le Japon et avant les Etats-Unis. L'originalité des traductions françaises réside dans le fait que **les mangas sont publiés dans leur sens de lecture original**, à savoir de droite à gauche (depuis 1995). Avant, les images étaient inversées, ce qui générait à la fois des incohérences (p.ex: un bras droit devient un bras gauche), ainsi que des coûts supplémentaires. Pour des raisons économiques et par respect pour les œuvres, le format japonais a été adopté. Il permet ainsi une véritable plongée dans une autre culture et incite les lecteurs à modifier leur manière de réfléchir. Cette particularité, combinée aux thématiques et au contenu visuel particulier des mangas, contribue par ailleurs à créer une scission entre les amateurs du genre et les autres. **Il permet entre autres aux jeunes d'échapper aux parents en maîtrisant un univers qui leur est étranger.**

Il a fallu attendre la fin des années 1990 pour que le manga soit réellement accepté en tant que forme artistique de valeur, notamment au travers des films d'animation de Hayao Miyazaki (Mon voisin Totoro, Le Voyage de Chihiro, Le Château dans le ciel, etc). Avant, peu de séries

imprimées étaient traduites et les animations diffusées étaient considérées comme uniquement violentes et grossières (Goldorak...). Aujourd'hui, presque tous les éditeurs de bandes dessinées ont une branche de publication manga.

Le manga en Occident ne fonctionne néanmoins pas de la manière industrielle nipponne. Il est plus cher et donc moins accessible qu'au Japon, mais il s'impose de plus en plus sur la bande dessinée. En 2005, plus de mangas ont été édités en français que de bandes dessinées. Sa grande popularité, relativement aux bandes dessinées occidentales, peut être une des raisons de son dénigrement. En effet, **les 42 tomes de la série Dragon Ball se sont vendus à plus de 250 millions d'exemplaires mondialement, alors que les 24 albums de Tintin ont été écoulés à 200 millions d'exemplaires.** Le manga se profile donc comme une menace pour la bande dessinée occidentale.

Le contenu visuel

Tout en étant l'héritier de certaines formes d'arts traditionnelles nipponnes, **le manga a surtout été influencé par l'aspect industriel de sa production.** Les mangakas ne pouvant consacrer trop de temps à chaque dessin (d'où le noir et blanc), ils ont développé tout un répertoire de codes visuels permettant de transmettre efficacement le ressenti des personnages et l'ambiance d'une situation. La différenciation physique des personnages se fera par exemple en modifiant leurs coupes de cheveux ou en ajoutant des traits distinctifs tels que chapeaux, boucles d'oreille, cicatrices ou autres particularités. Les grands yeux permettent de développer l'expressivité des

visages en y intégrant des symboles tels que des étoiles afin d'accentuer un sentiment (**il ne s'agit donc pas d'une simple idéalisation du faciès occidental**). Dans le cas des animations, les personnages se distingueront également par leurs couleurs de cheveux ou d'habits différents.

L'importance du visuel au Japon se remarque par le fait qu'une image (ou une photo) suffit à assurer à elle seule la narration. **L'utilisation de métaphores liées à la nature, propres à la culture japonaise, est très commune** : une feuille de cerisier tombant au sol symbolise la mort ; l'horizon agrémenté d'un soleil, de nuages ou d'étoiles symbolise le passage du temps ; une goutte tombant dans de l'eau symbolise une prise de conscience ou l'éveil ; un animal attrapant sa proie symbolise la défaite ou la capture.

Possédant souvent peu de texte, la lecture d'un manga se fait rapidement. Mais cette tendance offre en contrepartie de l'espace pour exploiter les scènes par le biais des images. A la manière des films, le manga propose plusieurs angles d'approche, ce qui contribue au réalisme et suscite l'intérêt du lecteur. Les techniques cinématographiques tels que les fondus au noir sont également exploitées. Le traitement des dessins, alternant plans généraux et cadrages serrés, permet de contribuer à la création d'une atmosphère, l'agencement particulier des cases accentuant la pénétration dans la psychologie des personnages. Représenter une même action de différents points de vue transmet ainsi de réelles émotions au lecteur. Les décors dans les mangas étant moins fouillés que dans la bande dessinée occidentale, le lecteur se focalise surtout sur les

personnages et leur histoire. L'introduction d'effets graphiques contribue à cette focalisation, le plus significatif étant **l'utilisation d'onomatopées** pour souligner les actions.

Au Japon, les onomatopées ont une part prépondérante dans le langage. Ils expriment actions, mouvements, pensées, ambiances, états psychiques et physiques.

Lorsqu'un personnage a faim, son ventre criera *peko-peko*. Lorsque la pluie tombe fort, de longs traits verticaux seront accompagnés du son *zaa-zaa*, alors qu'une pluie douce est exprimée par *pota-pota*. Lorsqu'un personnage est heureux et sourit, son sentiment

est accentué par l'ajout de l'onomatopée *niko-niko*, signifiant la joie, alors qu'un éclat de rire est transmis par *waku-waku*. La nervosité est exprimée par le son *doki-doki*, alors que la douleur sera rendue par le son *tsû-tsû*.

Les **onomatopées sont toujours intégrées aux images d'un manga**, s'harmonisant avec l'ensemble pour créer une autre de ses particularités visuelles. Impossibles à traduire correctement sans modifier les dessins, les éditeurs étrangers conservent les onomatopées japonaises, en rajoutant simplement par-dessus des onomatopées dans la langue du lecteur.

Objectifs pédagogiques

- Se familiariser avec le monde des mangas
- Comprendre ses origines, son mode de production
- Comprendre les effets de la « société de consommation » sur un domaine de la création culturelle.
- Repérer des modes de représentation typés, dans la bande dessinée occidentale comme dans les mangas.
- Développer les capacités artistiques, l'imagination et le travail de groupe en créant ensemble un manga ou des personnages de manga.

Pistes pédagogiques :

1) Introduction au genre

- Demander aux élèves qui en possèdent d'amener un manga en classe, afin d'avoir des supports visuels.
- Demander au préalable aux élèves de parler des mangas :
 - Qui connaît, qui ne connaît pas ? Qui aime, qui n'aime pas ?
 - Définir le manga : en quoi se distingue-t-il ? Ecrire les idées au tableau afin de les comparer avec les découvertes ultérieures.
 - Que penser de l'utilisation du terme « manga » ? Faudrait-il le traduire ou peut-on l'utiliser dans le vocabulaire français ? Faire des parallèles avec l'implantation progressive de mots anglais dans le langage au quotidien (*comics, hamburger, e-mail, sitcom*, etc).
 - Que peuvent nous apprendre les mangas au-delà du simple divertissement ? Noter les idées des élèves.

2) Recherche historique

Avec des élèves de 12 ans et + :

- Demander aux élèves de chercher sur internet des renseignements concernant l'origine du manga afin de les partager en classe. Profiter de l'occasion pour inciter à **repérer et mentionner chaque source précise**.

3) Analyse de l'image

- A l'aide de photocopies, **isoler quelques vignettes** de manga et parler des images à disposition :

- Quelles caractéristiques se dégagent dans la représentation des êtres humains, des animaux ? Et dans l'expression des sentiments et des émotions ?
- Repérer les techniques cinématographiques à l'oeuvre dans le manga (découpage d'une séquence, cadrages, astuces de narration)
- Chercher des similitudes et des différences entre les images d'animaux des mangas et les dessins des productions Walt Disney.
- Poser la question de la censure : y a-t-il des limites dans la représentation des comportements humains ? Par quoi justifier ces limites ?

4) Dessin (1)

- Former des groupes composés de 4 élèves qui joueront tour à tour le rôle de mangaka et de modèles :

- Donner pour consigne de dessiner l'autre en accentuant une ou plusieurs parties du visage (ou des expressions) pour créer un effet comique ou saisissant, mais sans moquerie. Des membres du groupe peuvent jouer le rôle d'assistant et donner des indications imaginatives au dessinateur.
- Créer des caricatures sur le thème des émotions comme l'énerverment, la tristesse, la joie, etc.

5) Regard critique sur le phénomène

Avec des élèves de 14 ans et + :

- Demander aux élèves ce que représente pour eux la société de consommation et citer des exemples concrets liés à ce phénomène. A partir de remarques générales, resserrer la discussion sur la consommation culturelle (par exemple : sortie très médiatisée d'un jeu vidéo).

- Parler de la sectorisation des genres : pourquoi chaque catégorie de la population est-elle visée ?

- Quels sont nos divertissements favoris ? Quel rôle tiennent-ils ?

- Demander aux élèves de réfléchir à leur meilleur souvenir des six derniers mois, sans le révéler. Puis leur poser la question : ce souvenir est-il lié à la télévision ou à l'utilisation d'un média quelconque (ordinateur, jeu vidéo, BD...) ?

- Pourrait-on vivre sans divertissements ? Demander aux élèves (seuls ou en groupe) d'imaginer le programme d'une journée sans médias (TV, Internet, livres ou BD).

- Préparer par groupes des mini exposés sur les processus de fabrication d'un objet de consommation dans différents domaines (alimentaire, textile, cinéma, littérature, etc) afin de prendre conscience des ressources impliquées.

6) L'influence des mangas sur nous

- Qu'est-ce qu'un manga peut impliquer en terme de mode de vie ?

- Crée-t-il des adhésions à des clubs ?
- Pousse-t-il à surfer sur le Net à la recherche d'information ?
- Provoque-t-il de grosses dépenses d'argent ? Demander aux gros consommateurs de mangas d'évaluer leur budget.

- Remplace-t-il les autres divertissements : télévision, jeux, sport ?
- Incite-t-il à la lecture et aux échanges ?

- Quelle influence le manga exerce-t-il chez nous ? Citer par exemple, le phénomène « **Tokio Hotel** », dont le chanteur s'inspire du style manga pour son look. Le manga sert-il à populariser des looks ou des accessoires vestimentaires ?

- Comparer les forces et les faiblesses d'un manga et d'une BD occidentale.

- S'interroger : en quoi le manga nous renseigne-t-il sur la culture japonaise ? Incite-t-il à ouvrir ses horizons ou isole-t-il les lecteurs dans la fiction ?

- Proposer de préparer des exposés sur des thèmes issus d'une autre culture afin d'intéresser la classe à une nouveauté (comme le manga incite à s'intéresser au Japon).

7) Dessin (2)

A partir de photocopies :

- Déceler les codes visuels d'une ou plusieurs pages d'un manga :
 - En quoi les personnages principaux se distinguent visuellement ?
 - Chercher les réactions excessives des personnages.
 - Chercher les onomatopées.
- Comparer les onomatopées de différentes langues. Découvrir les onomatopées en français (en s'inspirant du « Dictionnaire des onomatopées » d'Enckell et Rézeau, ou en cherchant sur Internet). Proposer aux élèves d'en inventer eux-mêmes. Chacun peut se concentrer sur un thème : bruits d'animaux, bruits de la nature, bruits de machines, sentiments, émotions, etc.
- S'essayer au genre manga grâce à un travail d'équipe:
 - Commencer par scinder la classe en deux groupes : les dessinateurs et les scénaristes
 - Donner pour consigne aux « dessinateurs » de créer des personnages simples avec des traits distinctifs bien définis. Varier les genres : femmes/hommes, petits/grands, gros/minces, etc; ajouter des couleurs si nécessaire pour les distinguer.
 - Choisir ensemble quelques personnages pour créer une histoire.
 - Donner pour consigne aux « scénaristes » de créer un récit en se basant sur le schéma : introduction, conflit, développement, résolution.
 - Produire un manga d'une ou quelques pages en créant des cases qui racontent chacune une scène ou un bout de scène. Utiliser ou inventer des onomatopées pour souligner les actions, les sentiments ou les atmosphères de l'histoire et les intégrer aux dessins.

Bibliographie sélective

- « *Manga ! Manga ! The World of Japanese Comics* », Frederik L. Schodt, Kodansha International Ltd, Japon, 1997
- « *Le manga, enfant de la bombe ?* », Jean-Marie Bouissou, dans *L'Histoire : Le Japon, des samouraïs aux mangas*, L'Histoire N°333 juillet-août 2008, pp. 96-101
- « *L'Irrésistible ascension des mangas* », Arnaud Bordas, dans *Le Figaro Magazine*, samedi 29 juillet 2006, pp. 38-41
- « *L'univers des mangas : une introduction à la bande dessinée japonaise* », Thierry Groensteen, Casterman, Tournai, 1991
- « *Mille ans de manga* », Brigitte Koyama-Richard, Flammarion, 2007

- « Manga Dico : Le dictionnaire encyclopédique de la bande dessinée japonaise », sous la direction de Nicolas Finet, Fleurus, Paris, 2008

- « Dictionnaire des onomatopées », Pierre Enckell et Pierre Rézeau, PUF, 2005

Lucas Arpin, rédacteur indépendant, spécialisé en langue et civilisation japonaises, Genève, août 2008

Pour ceux qui veulent exploiter le thème et aller plus loin :
Possibilité d'organiser des ateliers interactifs animés par Lucas Arpin, seul ou accompagné de dessinateurs suisses de mangas.
[Adresse de contact.](#)

Annexes

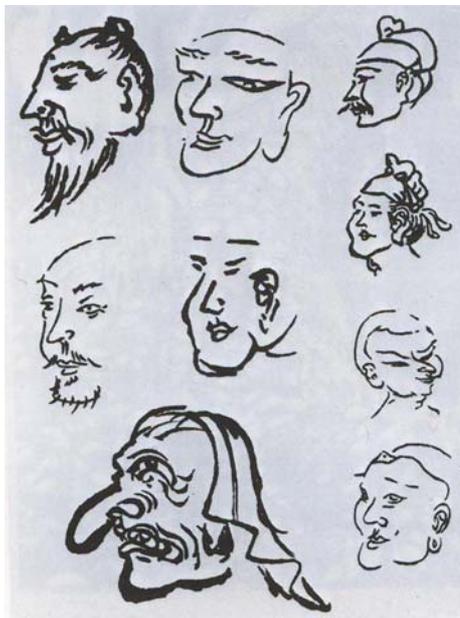


Image 1 : caricatures trouvées sur les murs du temple Hôryûji à Nara au Japon, datant possiblement du 7^{ème} siècle.



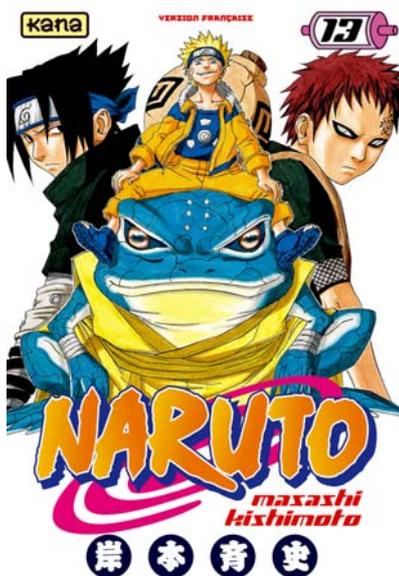
Image 2 : Un passage du « Rouleaux d'animaux » du prêtre Toba, 12^{ème} siècle. Des singes en costumes de prêtres prient, récitent des sutras et font des offrandes à une figure bouddhiste représentée par une grenouille.



Image 3 : Un autre passage des « Rouleaux d'animaux ». Une vision satirique de la noblesse (lapins) et du clergé (singes et grenouilles).



Image 4 : « Concours de pets ». Une moquerie sur la vulgarité des humains.



NARUTO (c) 1999 by Masashi Kishimoto
First published in Japan in 1999 by SHUEISHA Inc., Tokyo.

Image 5 : Couverture d'un tome du manga à succès « Naruto ». Les animaux anthropomorphes ont toujours leur place dans le manga moderne.