DOSSIER PÉDAGOGIQUE

EXPOSITION

MANGA ⟷ TOKYO

29.11 → 30.12.2018

lavillette.com • 01 40 03 75 75

#MangaTokyoVillette

Grande Halle de La Villette

Dans le cadre de *Japonismes 2018 : les âmes en résonance*

Illustration by: yoh yoshinari © crypton future media, inc. www.piapro.net / © khara / © naoko takeuchi/pnp, toei animation / © osamu akimoto, atelier beedama/shueisha / © sotsu, sunrise / © toho co

PRÉPARER SA VISITE

Un véritable voyage à Tokyo dans la Grande Halle de La Villette !

>> Partir des connaissances des élèves. Avant de venir voir l'exposition, mener une discussion ouverte, en leur posant des questions.
>> Qu'est-ce qu'une exposition ? Les élèves ont-ils déjà visité une exposition ?

Une exposition présente des œuvres d'art au public. On n'expose pas des œuvres n'importe comment, dans n'importe quel ordre ! Il y a une véritable **scénographie**, imaginée, pensée, ordonnée par un **commissaire d'exposition**, assisté éventuellement d'un **scénographe** d'exposition. Celui-ci décide du message qu'il veut faire passer, des artistes qu'il souhaite exposer. L'exposition *Manga<->Tokyo* est imaginée conjointement entre le National Art Center Tokyo et La Villette, où le scénographe se nomme Stéphane Poli. Après Paris, l'exposition partira à Tokyo, où elle sera exposée quasiment à l'identique !

Qu'est-ce que la scénographie ? La scénographie (du grec *skene*, scène et *graphein*, écrire) désigne l'organisation de l'espace scénique dans les arts du spectacle vivant et les expositions. Le scénographe imagine la rencontre du spectateur et des œuvres dans un espace bien particulier, où vont se confronter le réel et l'imaginaire.

L'exposition *Manga<->Tokyo* fait le lien entre **l'art du manga, l'architecture et la sociologie** de la ville de Tokyo. De la même façon que le *comics* n'aurait pas pu devenir le genre majeur qu'il est aujourd'hui sans la toile de fond qu'est Manhattan, la pop-culture *manga* ne se serait pas répandue comme elle l'a fait sans l'influence de la ville de Tokyo. La capitale nipponne s'est aussi enrichie de l'esthétique des mangas, des films d'animations et des jeux vidéo.

Comment Tokyo a-t-elle inspiré la production de pop-culture japonaise à travers le temps ?
Comment la métropole a-t-elle inspiré les personnages des mangas ?
Comment ces derniers la représentent-ils aux yeux du monde ?
Comment ces perceptions fictionnelles ont-elles affecté et enrichi la ville réelle ?

Pour répondre à ces questions sont présentés **des scènes et extraits de films d'animations** (*anime*) projetés dans l'exposition. **Des dessins originaux, lithogravures, photos, affiches, produits dérivés et accessoires**, sont géographiquement situés dans l'agglomération grâce une maquette géante (17 x 21m) de Tokyo.

>> Deviens scénographe d'exposition !
Demander aux élèves de se faire scénographes, et de dessiner leur exposition *Manga<->Tokyo*.

Dès l'arrivée à la Grande Halle de La Villette, le visiteur est plongé dans l'ambiance des quartiers de Tokyo où abondent les boutiques d'objets dérivés de mangas et films d'animation. Il a l'impression de se promener dans une rue des quartiers Akibhabara (très prisé de la clientèle masculine) ou Otome Road (en anglais *Girl's road*), reflet de la culture japonaise *Otaku,* passionnée par les manga. Dès le péristyle de la Grande Halle, on peut voir des panneaux publicitaires qui ressemblent à ceux de ces quartiers, affichés sur les buildings : les personnages des mangas et animés entrent ainsi dans l'espace de la ville ! À l'intérieur, d'immenses photos de ces quartiers sont affichées.
>> IMPORTANT : il y a deux boutiques typiques d'Otome Road & Akibhabara à l'entrée de l'exposition. Elles sont un plaisir pour les yeux, mais nous vous conseillons de n'y faire entrer les élèves que par petits groupes surveillés par un responsable. Ces boutiques font partie de l'exposition : nulle obligation de consommer !

Le long de **la maquette géante**, des écrans permettent de repérer des lieux emblématiques de Tokyo, ainsi que des éléments caractéristiques de la ville (rivière, ponts, articulation des quartiers via le train...).
Des extraits de jeux vidéo de simulation (train et voiture, ex : *Gran Turismo 6, Densha de Go !*) font le lien entre la fiction et la réalité.
Cette maquette sera ensuite le point de référence visuel de toute l'expo. Le visiteur peut ainsi faire l'expérience de Tokyo entre fiction et réalité urbaine.

L'exposition propose **des mises en scène basées sur d'authentiques quartiers et paysages**, que l'on voit dans les films depuis *Godzilla* (1954) jusqu'au dernier film *anime* à succès *Your name* (2016). Présentée à travers une grande variété de supports, allant des dessins originaux aux statues, chaque scène est replacée dans un contexte géographique afin de former un panorama en plusieurs dimensions, invitant le visiteur à vivre une réalité hybride de Tokyo.

Qu'est-ce que le manga ?

>> Travailler l'oral : donner une recherche aux élèves et leur demander de préparer un exposé, en amont de l'exposition. Un groupe peut travailler sur les origines de l'art du manga, un autre sur différentes phases de l'histoire du Japon, un autre sur les différentes sortes de manga...

L'origine de l'art du manga

La Grande Vague de Kanagawa (1831), première des 46 estampes composant les *Trente-six vues du mont Fuji*, d'Hokusai.

Le *manga* est **la bande dessinée japonaise.** Le mot est à l'origine composé de *ga*, qui désigne le dessin, la peinture, l'estampe, et de *man*, qui signifie « involontaire », « divertissant », « qui déborde ». On peut ainsi interpréter le terme au sens de « caricature ». Le dessinateur de manga s'appelle **un *mangaka*.** Le manga désigne aussi l'art du dessin animé, appelé ***anime***, dont de célèbres représentants, sont, par exemple, Hayao Miyazaki et Isao Takahata, des fameux studios Gibli.

Le *manga* prend sa source au Moyen-Âge dans les rouleaux peints appelés *emakimono*, qui associaient peinture et commentaires calligraphiés : les deux éléments racontaient ensemble une histoire qui se découvrait au fur et à

mesure que le rouleau se déroulait. Le terme devient courant dès le XVIIIème siècle. En 1814, Hokusai, peintre de *La Grande Vague de Kanagawa* donne à son recueil d'estampes le nom de *Hokusai Manga.*

>> En savoir plus : voir le dossier pédagogique Hokusaï pour le Grand Palais.

Le mot prend le sens de « bande dessinée » au XXème siècle, à la naissance du genre au Japon. **Le premier manga date de 1902.** Avant la deuxième guerre mondiale, le *manga* paraît dans des magazines ou journaux. Les images contiennent encore beaucoup de textes, jusqu'à la généralisation de la bulle dans les années 20. L'industrie du manga se développe, caricature le pouvoir en place dans les dessins de presse humoristiques, ou paraît dans des magazines féminins sous forme d'histoires à lire aux enfants. Pendant la guerre, la presse soutient l'effort de guerre. Le manga subit la censure ou se voit utilisé à des fins de propagande.

Des manga de toutes sortes

En 2008, il s'est vendu 3,2 milliards de publications au Japon, 669 millions de magazines de manga, et 478 millions de recueils de manga, pour un chiffre d'affaires respectif de 211 et 237 milliards de yens.
Les hommes de moins de 30 ans lisent environ six mangas par mois, contre trois pour les femmes.

Le *mangaka*, dessinateur de manga, est ainsi soumis à un rythme de production très rapide, au risque de perdre sa liberté créatrice. Au Japon, la lecture de manga est un phénomène de masse qui touche toute la population, traite tous les thèmes, et génère une forte activité économique.

Le saviez-vous ? La France est le 2ème consommateur au monde de manga ! Il est surtout édité depuis les années 1990.

Il existe des manga de toutes sortes ! On les classe habituellement selon l'âge et le sexe des lecteurs ou selon leur genre, mais les lecteurs font comme ils le souhaitent et lisent de tout !

- *Le Kodomo* pour un public jeune (moins de 10 ans), quel que soit son sexe
- *Le Shonen* pour un public masculin jeune, de 8 à 18 ans
- *Le Shojo* pour un public féminin jeune, de 8 à 18 ans
- *Le Sheinen* pour un public masculin adulte, 16 ans et plus
- *Le Josei* pour un public féminin adulte, 16 ans et plus
- *Le Seijin* pour un public adulte, 18 ans et plus

Le saviez-vous ?
Le sens de lecture d'un manga se fait **de droite à gauche.**
Un manga d'animation se nomme **un *anime*.**

Les manga reprennent tous les genres littéraires traditionnels : roman d'amour, horreur, science-fiction…
Il existe des genres typiques comme, par exemple :

- *Le Gekiga*, manga dramatique des années 1960-70
- *Le Hentai*, manga pornographique ou *Ecchi*, manga érotique
- *Le Maho shojo*, mettant en scène des jeunes filles pratiquant la magie
- *Le Mecha*, sous-genre de la science-fiction, centré sur le combat de robots géants
- *Le Nekketsu*, racontant l'histoire d'un jeune héros naïf, souvent orphelin, qui doit accomplir une quête

Une galerie de l'évolution du manga

Les premiers manga

Un peu d'histoire !
Edo est l'ancien nom de Tokyo !
En 1603, le *Shôgun* Tokugawa Leyasu (1542-1616) décide d'installer sa nouvelle capitale administrative dans le village marécageux d'Edo, qui devient vite une grande ville où les marchands et artisans s'enrichissent et imposent leurs goûts en matière d'art, de littérature, de théâtre.
C'est dans ce contexte que naît **l'estampe japonaise.**
>> En savoir plus :
https://www.nippon.com/fr/views/b02305/?pnum=2

U. Hiroshige, *Edo meisho Ôdenmacho Daimaru gofukudana no zu*, 1847-1852 (Hagi Uragami Museum)

L'exposition accueille des œuvres très anciennes, de l'époque Edo. On peut observer également leurs déclinaisons modernes.

Dans l'exposition *Manga<->Tokyo*, des estampes japonaises de la période Edo (1603-1868) sont exposées. Ces estampes gravées sur bois sont appelées **estampes *Ukiyo*.** Ces images populaires associent un type de personnages, de métiers, de caractère à un endroit de la ville. On y voit aussi beaucoup de rivières et ponts, que l'on retrouvera dans les scènes romantiques des manga.

>> Montrer aux élèves cette statuette de l'époque Edo.
Reconnaissent-ils ce personnage populaire japonais ?
Où l'ont-ils déjà vue ?

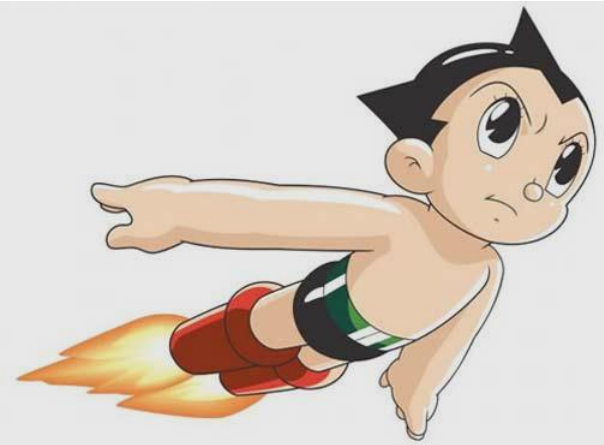
Des figurines et statuettes sont exposées, comme les **« chats accueillants »** (*maneki-neko*), statues traditionnelles très répandues au Japon qui représentent un chat assis, levant la patte au niveau de l'oreille.
Dès l'ère Edo, ils étaient vendus dans les temples comme porte bonheur.

Aujourd'hui, la tradition veut qu'on installe ces statues à l'entrée des magasins. Si le chat lève la patte gauche c'est la fortune assurée, si c'est celle de droite, c'est le bonheur ! On peut voir les versions anciennes et leurs multiples déclinaisons actuelles !

>> En savoir plus : https://mythologica.fr/japon/maneki.htm

Osamo Tezuka (1928-1989), un monstre sacré

Astro boy (1963)



Après la guerre, le Japon se reconstruit au prix de lourds sacrifices. Les valeurs et les repères du pays sont complètement bouleversés.
Pendant l'occupation américaine, les *mangaka* subissent l'influence des *comic strip* traduits et diffusés dans la presse japonaise.
L'un d'eux, influencé par Walt Disney, révolutionne le genre et crée le manga moderne : Osamo Tezuka.
Il introduit la notion de mouvement dans la bande dessinée, en utilisant des onomatopées, des effets graphiques (traits), et en s'inspirant du cinéma pour l'alternance des plans et des cadrages. Il fonde les studios Tezuka Production, où sont conçues les séries *Astro Boy* (1963) et *Le Roi Leo* (1965). Il crée plus de 150 000 pages dessinées au cours de sa carrière, signe plus de 700 œuvres, réalise des séries animées et des longs métrages.
Il bouleverse les lois du genre et en crée de nouveau, inspire de nombreux artistes. Sacré au Japon « Dieu du manga », il influence de manière décisive l'art et l'industrie du genre.
Le prix Tesuka récompense depuis 1971 un *mangaka* dont l'œuvre est particulièrement originale.

Le manga, reflet des chaos de l'histoire

LES MANGAS ET LE MONDE POST-APOCALYPTIQUE

Vue aérienne de Tokyo après la seconde Guerre Mondiale

En 1945, le Japon est en ruines.
Les bombardements aériens ont ravagé les grandes villes, les ports, routes et voies ferrées qui sont en grande partie anéantis.
Le traumatisme qui fait suite aux bombardements de Hiroshima et Nagasaki est encore bien présent.

Nombreux sont les manga qui reflètent le cycle de catastrophes destructrices et de reconstructions de la ville de Tokyo (seconde Guerre mondiale, tremblements de terre...).

En mars et mai 1945, la ville de Tokyo, capitale économique et politique du Japon, est une cible prioritaire. En effet, l'armée américaine lâche sur la ville des bombes incendiaires, de manière intensive, faisant plus de 100 000 victimes. Beaucoup de bâtiments étaient construits en bois, laissant les habitants sans refuge, ce qui explique le nombre de victimes, plus important que celui de l'explosion atomique de Nagasaki cinq mois plus tard. Les bombardements les plus ravageurs ont lieu en juin 1945, juste avant la défaite du Japon. Ils sont considérés comme l'un des bombardements les plus ravageurs de tous les temps.

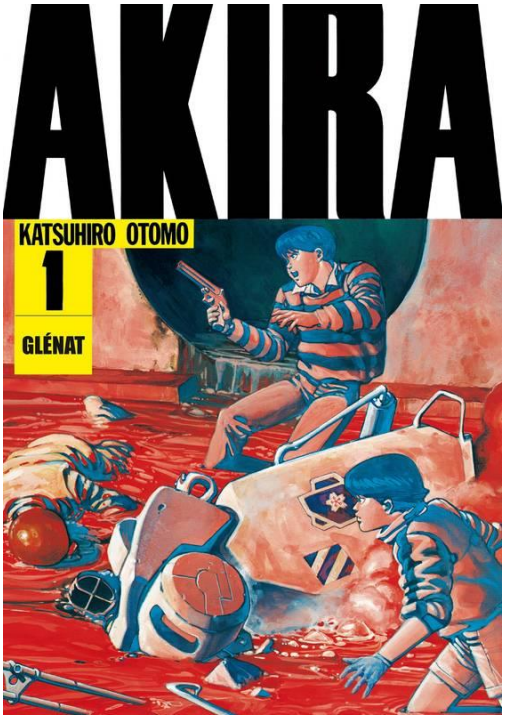
>> Dans l'exposition *Manga<->Tokyo*, un écran géant placé au centre de la nef montre de nombreux extraits d'anime.
>> Demander aux élèves s'ils connaissent des personnages de la culture japonaise d'après-guerre montrant la peur du nucléaire. Godzilla est très célèbre !

Affiche du film *Godzilla*, 1954

GODZILLA est un géant destructeur ayant l'apparence d'un dinosaure.
Son nom vient de l'anglais *Godzilla*, lui-même issu du japonais *Gojira*, composé de *gorira* (gorille) et *kujira* (baleine). C'est une figure emblématique de la culture populaire nippone. Une saga d'une trentaine de films montre ce personnage, sur fond de préoccupations écologiques et de peur du nucléaire. Godzilla est tantôt une présence destructrice effrayante, tantôt un allié contre d'autres présences maléfiques qui menacent le Japon. Godzilla est la créature la plus célèbre du *kaijû eiga*, littéralement « cinéma des monstres ».
Ce genre cinématographique japonais met en scène des monstres de latex au milieu de décors urbains en carton-pâte.
La première apparition de Godzilla date de 1954, dans un film des studios Toho réalisé par le producteur Tomoyuki Tanaka. Dans ce film, Godzilla est un monstre des anciens temps qui vit au large de l'île Odo (dans l'archipel d'Izu, au sud de la baie de Tokyo) auquel les habitants donnaient une jeune fille vierge en offrande lorsqu'ils n'arrivaient plus à effectuer de bonnes pêches. Le but était d'empêcher le monstre de surgir et de dévorer les humains.

>> En savoir plus : **https://fr.wikipedia.org/wiki/Godzilla**

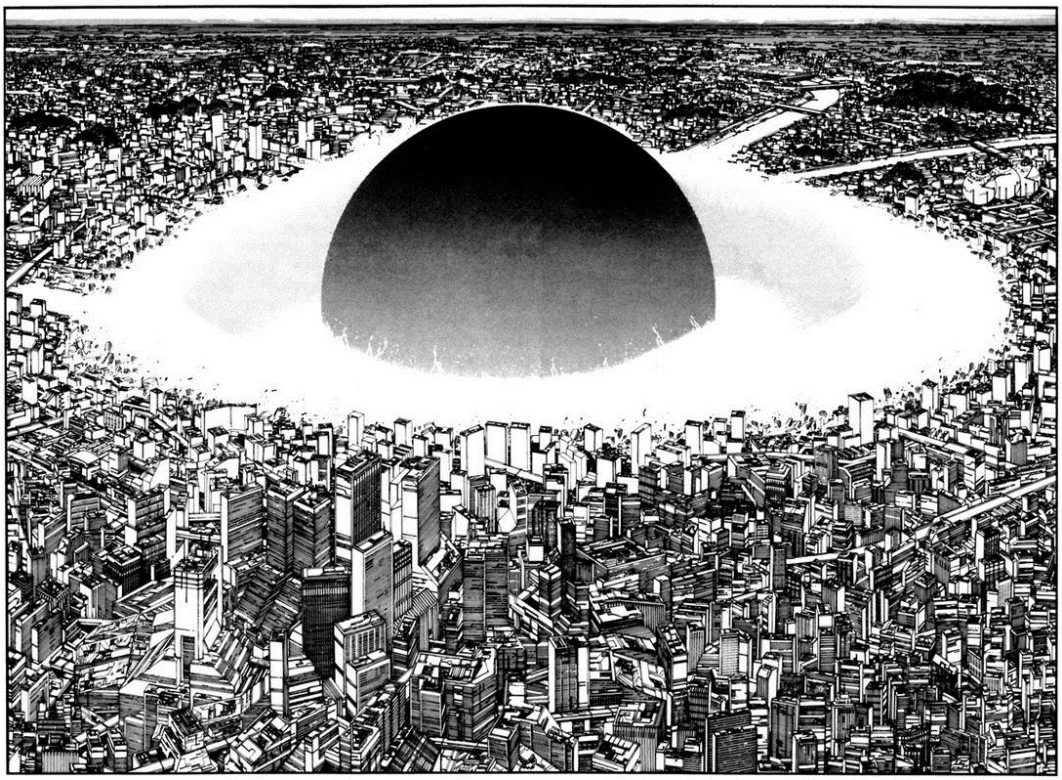
>> Les fictions post-apocalyptiques font partie de la subculture japonaise. Les entités destructrices sont toujours des êtres mythologiques, qui viennent exécuter une prophétie.
Les *kaiju eiga*, films de monstres, sont très populaires dans le Japon d'après-guerre.



AKIRA est une série de manga de science-fiction écrite et illustrée par Katsuhiro Otomo, publiée entre 1982 et 1993. On compte 120 épisodes. En 1988, la bande dessinée est adaptée en anime par l'auteur, sous le même titre.

En 1982, la ville de Tokyo est détruite par une explosion qui déclenche la troisième Guerre Mondiale. De nombreuses villes sont détruites par des armes nucléaires. En 2019, Tokyo est devenue une cité corrompue. De jeunes désœuvrés et drogués sillonnent la ville en moto.
L'un d'eux, Tetsuo, est victime d'un accident de moto en essayant d'éviter un garçon étrange, qui se trouve sur son chemin. Tetsuo est capturé par l'armée japonaise et subit de nombreux tests dans le cadre d'un projet militaire visant à repérer des formes de pouvoirs psychiques de type télépathie, téléportation et télékinésie. Quand Tetsuo s'évade, il n'est plus le même. L'armée continue son projet en cherchant à percer le mystère du pouvoir d'un jeune garçon, Akira, qui se retrouve au cœur d'enjeux politiques entre le pouvoir en place et les révolutionnaires.
Ce manga est une œuvre culte !

>> Une section de la galerie 1 (balcon 3) est consacrée à ce personnage culte.
>> Voir la bande annonce. Attention, certaines images sont violentes !
>> Demander aux élèves de décrire la ville de Tokyo telle qu'elle est présentée dans ce film.
>> En savoir plus : https://fr.wikipedia.org/wiki/Akira_(manga)
https://fr.wikipedia.org/wiki/Akira_(film_d%27animation)



NEW GENESIS EVANGELION de Hideaki Anno (anime)

En 2000, une gigantesque explosion se produit en Antarctique, provoquant un cataclysme (raz-de-marée, fonte des calottes polaires) qui dévaste une grande partie de la planète. Les autorités déclarent que cette catastrophe était due à la chute d'un astéroïde sur la planète. Quinze ans plus tard, l'humanité a surmonté cet événement, appelé le Second Impact. Mais de mystérieuses créatures nommées Anges font leur apparition, et tentent de détruire Tokyo-3, la nouvelle capitale forteresse du Japon, construite après le Second Impact.
Pour les combattre, l'organisation secrète NERV a mis au point une arme ultime, l'Evangelion ou Eva, robot géant anthropoïde piloté. Shinji Ikari, quatorze ans, se rend à Tokyo-3 sur invitation de son père, qu'il n'a pas revu depuis dix ans. Il est loin de se douter qu'il sera impliqué dans un conflit qui pourrait bien signifier la fin de l'humanité quoi qu'il arrive...

Evangelion est un Mecha, c'est-à-dire un genre de science-fiction mettant en scène des personnages vêtus d'une armure robotisée, généralement de forme humanoïde.

>> Voir le lien https://fr.wikipedia.org/wiki/Neon_Genesis_Evangelion et l'article du Monde sur la fascination que provoque encore cet anime.
>> Regarder le teaser. Quelle vision du monde et de la ville de Tokyo nous montre-t-il ?

>> D'autres mangas montrant une vision apocalyptique du monde, au-delà de Tokyo :
Ghost in the Shell (1989) de Masamune Shirow.
Amer béton, de Michael Arias (2006).

VISIONS POÉTIQUES DU MONDE

>> Certains anime montrent aussi les affres de la guerre et des cataclysmes de l'histoire de manière à la fois réaliste et poétique.

***LE VENT SE LÈVE* est un film d'animation réalisé en 2013 par Hayao Miyazaki.** Il raconte la vie d'un ingénieur en aéronautique (inspiré de Jiro Horikoshi) concepteur des chasseurs bombardiers japonais Mitsubishi A6M ou « chasseurs zéro ». On voit évoluer le héros dans le Japon de 1918, où il poursuit ses études à l'université impériale de Tokyo. Jiro finit par dessiner des chasseurs japonais destinés à bombarder des civils.

>> Voir le teaser
>> Étudier le rôle du Japon pendant les deux Guerres Mondiales qui ont secoué le monde.
>> Voir aussi *Le Tombeau des Lucioles*, d'Isao Takahata (1988), qui se déroule non dans la ville de Tokyo mais dans celle de Kobe.

LE JAPON DE LA MODERNITÉ

La grandeur retrouvée

Un peu d'Histoire ! Après la seconde Guerre Mondiale, les Américains, occupent le Japon jusqu'en 1952. Dès les débuts de la Guerre Froide, la poussée des communistes en Chine amène rapidement les États-Unis à souhaiter le relèvement de l'économie nipponne. Fin 1948, une commission présidée par le banquier américain Joseph Dodge offre au Japon d'annuler ses dettes de guerre pour l'aider à assainir ses finances publiques et à se reconstruire au plus vite. Plus tard des facteurs politico-économiques internes viennent favoriser la croissance japonaise. L'intervention de l'État est notamment un élément clé du « miracle japonais ».
Le Ministry of International Trade and Industry (MITI), créé en 1949, initie la stratégie dite du « vol d'oies sauvages », impulsant d'abord le développement de l'industrie lourde (sidérurgie, métallurgie, pétrochimie...) puis, dans les années 1960, une industrie davantage spécialisée (automobile, électronique...). Ainsi, parti d'assez bas en 1950, le PNB du Japon a, vers 1970, plus que doublé sa part de PIB dans l'économie mondiale (de 3% en 1950 à 7,7% en 1973). Entre 1965 et 1970, le « Boom Izanagi » permet au Japon de voir son économie croître au rythme effréné de 11,5% par an : dès 1968, le pays parvient au deuxième rang de l'économie mondiale, place qu'il conserve jusqu'en 2010. Le Japon est alors au premier rang pour la construction navale, la production de motos, d'appareils photo, de transistors et au deuxième rang pour les automobiles.

>> Le manga, depuis la seconde Guerre Mondiale, traduit ce bouleversement, ainsi que les changements rapides de la croissance d'après-guerre.

>> Dans l'exposition *Manga<->Tokyo*, la maquette de la ville rend compte de cette explosion économique. La Tour de Tokyo en est le symbole. Elle est située dans le quartier de Minato.

Inaugurée en 1958, sa construction coïncide avec le « miracle économique » japonais. La Tour de Tokyo, ou Tokyo Tower, symbolise la **régénération spectaculaire du Japon** après-guerre. Ses apparitions récurrentes dans les ***kaiju***, les films de monstres très en vogue dans les années 1950, contribuent à son implantation dans l'imaginaire collectif nippon.

Détruite fictivement par les Godzilla, Mothra (la phalène géante) et autres King Kong, la Tour de Tokyo reste un moyen des plus efficaces pour planter un décor tokyoïte.

La Tour de Tokyo

>> L'exposition permet de voir de nombreux extraits de films d'animation et de manga dans lesquels la Tokyo Tower apparaît, comme *Saylor Moon, Tokyo Babylon, Mahotsukaï Sally.*

>> Avec des lunettes de réalité augmentée, on peut voir toutes les scènes et personnages de l'exposition sur la maquette géante de la ville !

Les bouleversements urbains

La mégalopole de Tokyo occupe la façade pacifique du Japon et relie trois îles de l'archipel : Honshu, Shikoku et Kysushu. C'est une vaste région urbaine.
Elle compte 100 millions d'habitants (pour une population totale de 137 millions) sur 6 % du territoire japonais. Les principales villes qui composent la mégalopole japonaise sont : **Tokyo-Yokohama, Nagoya, Kyoto-Ôsaka-Kobe.** On peut parler de **mégalopole à plusieurs têtes** parce qu'il existe trois pôles urbains d'importance qui sont très bien reliés entre eux, notamment par un train à grande vitesse, le Shinkansen. Tokyo concentre de nombreux pouvoirs qui font d'elle une puissance économique (industries, sièges sociaux, technopôles), financière (2ème bourse mondiale) et culturelle. Son influence est mondiale mais elle exerce aussi un poids important sur son territoire régional. La mégalopole est un territoire fortement urbanisé et organisé par des pôles bien reliés entre eux. Des flux de personnes, de capitaux ou de marchandises convergent donc vers Tokyo. L'espace urbain s'est peu transformé, passant de la tradition à l'homogénéisation.
>> Voir un exemple d'activités pédagogique en Terminale L/ES

>> Les manga traduisent les contrastes de cette ville mondiale, dont la croissance n'empêche pas la pauvreté d'une part de la population, et provoque également des problèmes importants de pollution.

>> On y voit beaucoup la jeunesse en proie à une pression certaine et l'importance de l'activisme étudiant.

>> L'expansion de la mégalopole se traduit souvent dans les manga par un changement d'échelle : les personnages évoluent souvent non dans la ville mais dans des microcosmes ou mondes parallèles, par exemple dans *Le Garçon et la Bête* de Mamoru Hosoda, *Your name* de Makoto Shinkai ou *Tokyo Godfathers* de Satoshi Kon.

>> Des exemples d'œuvres exposées traduisant les bouleversements sociaux et urbains à Tokyo :

***Tokyo Godfathers* de Satoshi Kon (2003)**
>>> Voir le trailer
Gin, un homme ruiné, Hana, une femme transgenre et Miyuki, une adolescente fugueuse, vivent dans la rue. Un soir de Noël à Tokyo, les trois sans-abris trouvent un bébé au milieu des ordures et une clé de consigne de gare dans son couffin. Ils décident de retrouver la mère du nouveau-né, qu'ils appellent Kiyoko « enfant pur » en attendant. Commence pour eux une aventure qui les confrontera à leurs passés respectifs.

***Le Garçon et la Bête* de Mamoru Hosoda (2015)**

>>> Voir le trailer

Dans un Tokyo ultra moderne vit Ren, un enfant de 9 ans qui vient de perdre sa mère. Refusant d'être confié à de lointains parents, il fugue. Dans sa fuite, il pénètre par accident dans le monde des Bêtes, une société médiévale. Kumatetsu, ours mal léché, y cherche désespérément un disciple pour devenir seigneur. Il jette son dévolu sur Ren...

***Your name* de Makoto Shinkai (2016)**

>>> Voir le trailer

Régulièrement, la douce Mitsuah se réveille dans la peau du viril Taki, et vice versa. L'espace d'une journée, il leur faut composer avec la vie et le corps d'un(e) inconnu(e), avant de tout oublier le lendemain. Peu à peu, pourtant, le contact s'établit et, sur fond de bug temporel et de cataclysme annoncé, se développe une histoire d'amour alambiquée...

APRÈS LA VISITE

Étudier le genre du manga en classe

Les pistes évoquées dans la première partie du dossier montrent la richesse du manga, qui peut être abordé dans toutes les disciplines, en particulier, histoire, géographie, histoire des arts, lettres, arts plastiques. On peut étudier par exemple de manière interdisciplinaire les spécificités narratives du genre (découpage, traitement de l'ellipse, jeu des plans et des cadrages…) et les particularités graphiques (jeu des arrière-plans ou des codes idéographiques).
>> Un exemple d'activités : https://www.reseau-canope.fr/notice/decouvrir-le-manga-avec-lhistoire-des-3-adolf-et-gen-dhiroshima.html
>> Des activités répertoriées par le site *Weblettre* : https://www.weblettres.net/spip/spip.php?article903

Analyse de l'image

>> Choisir quelques vignettes de manga et demander aux élèves les caractéristiques qui se dégagent dans la représentation des êtres humains, de la ville de Tokyo. Comment sont exprimés les sentiments, les émotions ? Repérer les techniques cinématographiques à l'œuvre 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.
>> En français, travailler sur l'onomatopée ! 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.

Activités orales

>> Proposer des sujets pour préparer un débat en classe, par exemple :
Le manga est-il un genre artistique ou de consommation ?
Le manga est-il violent ?
Y a-t-il des limites dans la représentation des comportements humains ? Par quoi justifier ces limites ?

>> Proposer de préparer des exposés sur le manga et sur la ville de Tokyo, qui montrent leur influence respective.

Des outils pour créer son propre manga

Les élèves peuvent créer le scénario en français puis le story board et l'œuvre elle-même en arts plastiques. Quel type de mangas souhaitent-ils créer ? Voilà l'occasion de faire aussi un travail sur les genres littéraires en général.

>> Activités en arts plastiques :
Deviens *mangaka* ! Former des groupes de quatre 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'énervement, la tristesse, la joie…

Deviens scénariste ! Partager 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. 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.

>> Des exemples d'activités en classe TICE :
Créer une bande dessinée en classe.
Comment écrire son scénario de mangas en 10 étapes ?

POUR ALLER PLUS LOIN

Bibliographie

- *Manga ! Manga ! The World of Japanese Comics*, Frederik L. Schodt, Kodansha International Ltd, Japon, 1997
- *Le manga, enfant de la bombe ?*, Jean-Marie Bouissou
- *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, 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
- *Apocalypse manga*, Pierre Pigot, collection « Perspectives critiques »,2013

Des ressources numériques

Éducation et bande dessinée :
http://eduscol.education.fr/histoire-des-arts/se-former/actualiser-et-approfondir-ses-connaissances/par-domaine-artistique/la-bande-dessinee.html

Le prix Manga Sensei :
http://prixmangasensei.fr/

Archives de l'exposition « Archi & BD, la Ville dessinée » à la cité de l'Architecture :
https://www.citedelarchitecture.fr/fr/exposition/archi-bd-la-ville-dessinee

Un document pédagogique sur l'histoire du manga :
https://canope.ac-amiens.fr/cddpoise/blog_mediatheque/?p=13768

VENIR À LA VILLETTE

INFORMATION ET RÉSERVATION

Par mail : **resagroupes@villette.com**
Par téléphone : **01 40 03 74 82**
Du lundi au vendredi de 10h à 13h et de 14h30 à 17h

LES HORAIRES DE L'EXPOSITION

Du 29 novembre au 30 décembre, du lundi au vendredi
Visites possibles pour les groupes du lundi au vendredi à **10h, 11h, 14h, 15h, 16h et 17h**

LES TARIFS

30 € pour un groupe scolaire, périscolaire ou issu du champ social (30 personnes maximum par groupe, gratuit pour les accompagnateurs)
15€ pour un groupe de 10 personnes maximum
Entrée gratuite pour les enseignants munis de leurs pass-éducation

LIEU

La Villette, **Grande Halle**
211, avenue Jean Jaurès
75019 Paris

ACCÈS

Il est fortement recommandé de venir à La Villette par les transports en commun.

- M 5 Porte de Pantin
- BUS Lignes 75 151 PC2 PC3 Porte de Pantin
- T 3b Porte de Pantin
- Parking Nord "Cité des Sciences"
- PMR Contactez le 01 40 03 75 75

PLAN VIGIPIRATE

Des contrôles de sécurité renforcés : inspections minutieuses des sacs, paquets, bagages à main.
Mise en place de personnel supplémentaire pour palpation de sécurité à l'entrée des salles.
Interdiction des valises et sacs de grande contenance.
Le personnel des équipes de sécurité de La Villette est formé et rompu aux exercices d'évacuation.

Entrée de l'exposition

VOS CONTACTS À LA VILLETTE

Information et réservation :
01 40 03 74 82 - resagroupes@villette.com

Pour chaque public, un interlocuteur dédié :
Alice Guattari Delacour : 1er degré, étudiants / 01 40 03 77 91 / a.delacour@villette.com
Amanda Coutouzis : collèges et centres de loisirs / 01 40 03 78 27 / a.coutouzis@villette.com
Anaïs Berrebi : lycées - 01 40 03 78 61 / a.berrebi@villette.com
Lélia Vienot : champ social et publics en situation de handicap - 01 40 03 75 17 / l.vienot@villette.com

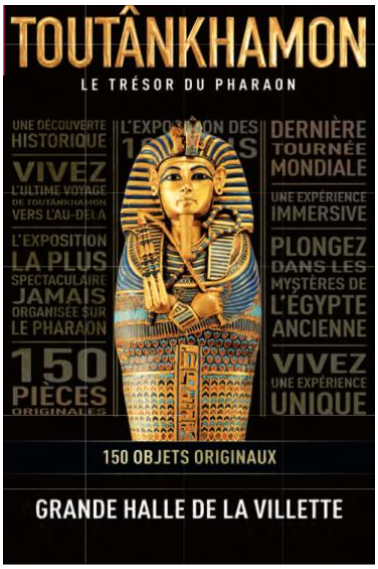
Cette fiche pédagogique a été réalisée par Laure Grandjean, professeur relais
En partenariat avec l'académie de Paris / DAAC
Service des relations avec les publics, pôle éducation et pratiques amateurs, La Villette
Contact : l.grandjean@villette.com / laure.grandjean@ac-paris.fr

Avec l'aide précieuse de Justine Weulersse, chef de projet Expositions

D'autres dossiers pédagogiques sont disponibles en ligne dont :

Le Cirque Plume >>
https://lavillette.com/wp-content/uploads/2018/09/Dossier-pedagogique-Cirque-Plume-La-Villette-OVLP.pdf

Retrouvez toute l'offre dédiée aux groupes scolaires sur >>
https://lavillette.com/wp-content/uploads/2018/08/LA-VILLETTE-Saison18-19-pour-les-groupes-1.pdf



Prochaine exposition à La Villette :
TOUTÂNKHAMON, LE TRÉSOR DU PHARAON

Une exposition-événement pour célébrer le centenaire de la découverte du trésor de Toutânkhamon par Howard Carter. Cent-cinquante objets extraordinaires trouvés dans la tombe – dont soixante sortiront pour la première fois d'Égypte à cette occasion - et un dispositif immersif hors du commun nous transportent sur les traces du jeune pharaon.

Du 23 mars au 15 septembre 2019
Réservations à partir du 5 novembre 2018

POUR CONNAÎTRE TOUTES LES OFFRES GROUPES…
lavillette.com