

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

8^e e-Prix
MANGA
Un prix littéraire organisé par le Département du Loiret
LOIRET

THÈME
~~~~~  
**À LA  
RECHERCHE  
DU BONHEUR**



**Loiret**  
votre Département

**TERRITOIRE INNOVANT ET SOLIDAIRE**

[WWW.LOIRET.FR](http://WWW.LOIRET.FR) • [WWW.LOIRETEK.FR](http://WWW.LOIRETEK.FR) • [MANGALOIRET@LOIRET.FR](mailto:MANGALOIRET@LOIRET.FR)

# SOMMAIRE

|                                                                       |    |
|-----------------------------------------------------------------------|----|
| <b>I. Le manga, un genre littéraire à part</b> .....                  | 3  |
| 1 A travers les siècles : de l'estampe au manga moderne .....         | 3  |
| 2 Dix caractéristiques du manga .....                                 | 5  |
| 3 Typologie .....                                                     | 7  |
| <b>II. Présentation de la sélection</b> .....                         | 8  |
| 1 Les mangas de la sélection.....                                     | 8  |
| 2 Présentation des éditeurs de la sélection .....                     | 9  |
| <b>III. Propositions de pistes et d'outils d'animation</b> .....      | 10 |
| 1 Les pistes d'animations .....                                       | 10 |
| 2 L'offre d'animation de la Médiathèque départementale du Loiret..... | 18 |
| <b>VI. Sources et extraits</b> .....                                  | 21 |

# I. LE MANGA, UN GENRE LITTÉRAIRE À PART

## 1. À travers les siècles : de l'estampe au manga moderne

Le mot manga est issu de deux idéogrammes chinois « *man* » et « *ga* » dont l'association signifie « *dessin léger* ». Ce terme a été créé par Hokusai, maître de l'estampe japonaise du début du XIX<sup>ème</sup> siècle, pour ses carnets de croquis. Au départ supports privilégiés d'une presse satirique destinée aux adultes, les mangas investissent ensuite la presse quotidienne populaire. Dans les années 1920, plusieurs magazines mensuels voient le jour comme les titres *Shōnen Club* (dans la langue écrite japonaise, *shōnen* désigne garçon) et *Shōjo Club* (terme désignant fille). Avec la Seconde Guerre mondiale s'arrêtent la totalité des périodiques japonais et par conséquent les mangas. Ceux-ci renaîtront après 1945.

### LA VÉRITABLE HISTOIRE DU MANGA MODERNE COMMENCE EN 1947 AVEC OSAMU TEZUKA.



*Astro boy*

Nourri de contes et d'histoires fantastiques, abreuvé de films d'aventures et de dessins animés, **Osamu TEZUKA** a un talent pour le dessin, qui l'amène à produire ses premières bandes-dessinées. Il publie de petits mangas qui l'orienteront définitivement vers une carrière de mangaka (auteur de mangas). Il livrera 700 œuvres dont certaines devenues cultes comme *Astroboy*, *le Roi Léo* et *Black Jack*.

Dans les années 60, il fonde ses propres studios de dessins animés : *Mushi Productions*. Cette société adapte pour la télévision ses mangas les plus connus comme *le Roi Léo* et *Astro boy*. Il meurt en 1989, laissant derrière lui une **influence considérable**.

La fin des années 60 voit apparaître des magazines destinés aux lycéens et étudiants. La société de Tezuka, *Mushi Productions*, publie des magazines ciblant les 18-30 ans. C'est dans les années 70 que la segmentation du public se précise. L'édition du manga devient **une industrie de masse** : la production de séries augmentant, les éditeurs créent des studios d'assistants : dessinateurs, graphistes,... Pour se démarquer de la concurrence, les éditeurs élargissent le lectorat aux jeunes adultes, hommes ou femmes. Ils exploitent tous les thèmes possibles et introduisent le manga dans tous les compartiments de la culture japonaise.

### UN PILIER DE L'INDUSTRIE DU LIVRE

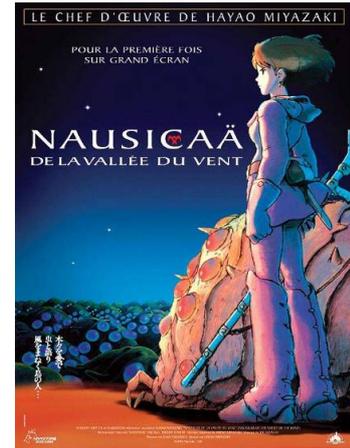
Au Japon, le manga représente un tiers du marché du livre et certains hebdomadaires de manga font partie des plus gros tirages de la presse. Tout nouveau manga commence sa carrière dans la presse sous forme de **feuilleton**. Une série qui rencontre le succès se voit très vite publiée, adaptée en dessin animé, et les personnages déclinés en produits dérivés. Les grandes chaînes de librairies connaissent un vrai succès.

De nombreux « *manga kissa* » (« *mangas cafés* ») proposent l'accès à des bibliothèques de mangas avec de nombreux services en plus.

## UNE INDUSTRIE TRANSMEDIA EN MUTATION

Issue du modèle Tezuka, la proximité entre l'édition papier et le l'audiovisuel qui caractérise l'industrie du manga se manifeste aussi au niveau des pratiques de ses acteurs. Il existe en effet de **multiples passerelles artistiques** et professionnelles entre les divers secteurs de ce milieu.

Hayao Miyazaki a adapté sa série manga *Nausicaä de la Vallée du Vent* sous la forme d'un film. Certains passent du manga au cinéma, ou au roman. La fréquence de ces échanges a mené à des formes d'hybridation dans le domaine de la littérature, où l'on a vu émerger des romans dont le scénario est conçu de manière similaire à celui d'un manga. Ces romans sont appelés « *light novel* ».



L'industrie du livre au Japon étant fortement intégrée, les mangas sont édités par des entreprises actives dans d'autres secteurs de l'imprimé. Depuis quelques années, non seulement les médias traditionnels, mais également le secteur des nouvelles technologies se sont joints à la grande danse autour des univers narratifs ! Les séries à succès possèdent une large palette de **produits dérivés** dont font partie les séries animées, les films d'animations/live, les jeux vidéo, mais aussi tous les goodies tels des tee-shirts, mugs, etc. Certaines séries donnent lieu à des séries dérivées appelées **spin-off** se déroulant dans le même univers que l'œuvre originale mais narrant une histoire différente. Par exemple, la série *Fairy Tail* possède 8 *spin-off*.

## LE MANGA EN FRANCE, UN MARCHÉ FLORISSANT ET UNE PRATIQUE COMMUNAUTAIRE

Dans les années 1970 et 1980, les chaînes de télévision européennes diffusent les dessins animés venant du Japon. C'est ainsi qu'arrivent les « *anime* » dont la diffusion est parfois controversée. Deux des plus gros succès inattendus sont celui de *Goldorak*, puis de *Dragon Ball* au début des années 1990 diffusés dans le « *Club Dorothée* ». Et c'est à partir de la diffusion de *Dragon Ball* que le manga commence à rencontrer le succès sous sa forme papier. Aujourd'hui, la France est le deuxième plus gros consommateur de mangas au monde derrière le Japon.

Assez rapidement, une communauté d'amateurs s'organise autour de périodiques spécialisés comme *Animeland* ou *Coyote* par exemple, puis de création d'événements. La première édition de la « *Japan expo* » aura lieu en 2000.



Anime Expo 2011, Flickr, (CC BY 2.0)

La communauté des lecteurs de manga a bénéficié de l'essor d'Internet et des réseaux sociaux. Les événements (conventions, festivals) attirent un public nombreux autour d'activités traditionnelles (salons du livre) mais aussi plus festives issues de la culture pop japonaise : défilés de cosplay, karaoké, etc.

Cette dynamique entraîne l'émergence d'une création française de mangas qui bénéficie d'une reconnaissance institutionnelle avec l'ouverture de la première école de manga à Toulouse en 2016.

## 2. DIX CARACTÉRISTIQUES DU MANGA

### DES CARACTÉRISTIQUES LIÉES À L'HISTOIRE, À LA SOCIÉTÉ JAPONAISE

|                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Sens de lecture</b>                                  | Au Japon, tout imprimé se lit de <b>droite à gauche</b> . On lit dans le coin supérieur droit pour finir dans le coin inférieur gauche.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>2 Noir et blanc</b>                                  | <b>Après la Deuxième Guerre mondiale</b> , l'économie du pays impose des <b>restrictions budgétaires</b> . Les mangas deviennent <i>noir et blanc</i> de « façon temporaire ». Les mangakas compensent alors l'absence de couleur par un story-board dynamique, un découpage de case original, des dialogues proches du lecteur.                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Nombre de pages, mode d'édition</b>                  | Les auteurs japonais utilisent jusqu'à plusieurs centaines de pages pour un seul volume. Et leurs cycles peuvent comporter plusieurs dizaines de tomes... Les histoires débutent le plus souvent leur carrière dans des <b>magazines de pré-publication</b> sur du papier de très mauvaise qualité. Chaque histoire côtoie entre 20 et 50 autres récits. <b>L'histoire continue selon l'envie du public</b> . En effet, des coupons réponses détachables sont insérés dans chaque publication et invitent les lecteurs à se prononcer sur les séries en cours de publication. |
| <b>Importance des personnages, au dépend des décors</b> | <b>Au Japon, l'auteur place les personnages au centre de l'intrigue</b> , et facilite l'identification avec le lecteur. Si en Europe le décor a souvent une fonction narrative, <b>l'aspect humain est primordial au Japon</b> .                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Découpage cinématographique</b>                      | Depuis Osamu Tezuka, les mangakas utilisent les <b>codes graphiques du cinéma</b> : action dessinée sous plusieurs angles, distances et cadrages différents, changements de plans et des mouvements de caméra. Le manga a parfois des rapprochements avec le story-board.                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

## DES CARACTÉRISTIQUES LIÉES AU DESSIN

|                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>6 Traits de vitesse</b>                    | Le manga s'est très largement inspiré des <b>techniques de dessins des comics américains</b> des années 50. On peut y retrouver l'utilisation de traits qui donnent des impressions de vitesse dans le mouvement.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>7 Grands yeux</b>                          | L'origine des « grands yeux » des personnages proviendrait d'Osamu Tezuka un grand fan des « <i>Disney</i> ». Les mangaka de la génération suivante ont ensuite conservé cette technique, pour faire transparaître les émotions de leurs personnages.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Mélange de plusieurs styles graphiques</b> | Les personnages peuvent changer totalement de style graphique de visage d'une case à une autre, selon leurs émotions. Certains mangaka utilisent une déformation physique du personnage poussée à l'extrême, que l'on appelle le « <b>super deformed</b> » ( <b>SD</b> ). 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 possède aussi une iconographie humoristique, dans laquelle les personnages prennent des formes et des attitudes étranges : leurs corps sont rapetissés au profit de la taille du visage, les traits du visage caricaturés et simplifiés à outrance. |
| <b>Nombreuses onomatopées</b>                 | On retrouve dans le genre manga de très nombreuses <b>onomatopées</b> relatives aux mouvements, actions ou pensées des personnages qui 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Trames</b>                                 | Pour que les mangaka parviennent à mettre le plus de nuances possibles 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.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

### 3. TYPOLOGIE

Il existe plusieurs types de mangas classés selon le lectorat ciblé par l'auteur et l'éditeur.

|                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
|----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kodomo</b>                    | Mangas destinés aux pré-adolescents (10-12 ans).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Shônen</b>                    | <p>Le shônen désigne une bande dessinée principalement destinée aux garçons. Un des sous-genres les plus répandus du shônen est le <b>nekketsu</b>. Il met en scène le parcours initiatique d'un jeune héros qui rencontre des adversaires redoutables. En les combattants, le héros devient plus fort physiquement et mentalement. Les principaux shônen à succès sont des <i>nekketsu</i> comme <i>Naruto</i>, <i>One Piece</i>,... Ce n'est évidemment pas le seul sous-genre et on retrouve dans les shônen des mangas d'aventure, de sport, des policiers,...</p> <p>Ce genre est en général plutôt destiné aux 11-15 ans.</p> |
| <b>Shôjo</b>                     | <p>Ce genre de manga est destiné aux jeunes filles de 11 à 15 ans. Les récits sont souvent liés à la <b>rencontre amoureuse</b> avec des thèmes variés : histoire, mode, école,... (exemples : <i>la Rose de Versailles</i>, <i>Fruits basket</i>, ...).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Seinen</b>                    | <p>Ce sont des mangas s'adressant à un public plus adulte à partir de 15 ans. Les intrigues sont plus complexes et les personnages plus ambivalents (exemples : <i>Berserk</i>, <i>L'attaque des titans</i>, ...).</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| <b>Josei</b>                     | <p>Histoires plus matures que les shôjos, destinés aux jeunes femmes et abordant les thèmes du célibat, du travail, du partenaire idéal, du mariage...(exemple : <i>Nana</i>)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| <b>Yaoi, Yuri, Hentai, Ecchi</b> | Mangas réservés aux adultes liés à la sexualité ou à la pornographie.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |

## II. PRÉSENTATION DE LA SÉLECTION

### 1. Les mangas de la sélection

#### L'appel des montagnes

De Tetsuo Utsugi (Soleil Manga, 2021)



Kanada, Kusaba et Kuroki sont trois étudiants férus de montagne, mais surtout, les seuls membres du club d'alpinisme de leur université. Il va donc falloir trouver de nouveaux membres, même novices, sinon le club fermera. Heureusement, trois nouvelles recrues se présentent à eux pour découvrir ce sport en pleine nature.

#### Josée, le tigre et les poissons

De Seiko Tanabe et Nao Emoto, d'après le film réalisé par Kotaro Tamura (Delcourt/Tonkam, 2022)



Josée, jeune paraplégique, vit recluse. Pour s'évader, elle n'a que la lecture et son admiration pour la mer. Tsuneo, étudiant fasciné par les fonds marins, rêve d'aller plonger au Mexique. Quand ce dernier est embauché pour s'occuper de Josée, leur relation est pour le moins glaciale. Mais les cœurs des deux personnages battent au même rythme, celui que les vagues imposent à quiconque les admire.

#### Père & Fils

De Mi Tagawa (Ki-oon, 2016)



Torakichi, apothicaire ambulancier, passe la majeure partie de son temps sur les routes pour rendre visite à ses clients. Résultat, il n'a quasiment jamais vu son fils de trois ans, Shiro... À la mort de sa femme, il prend une décision qui changera sa vie : celle d'emmener le petit garçon avec lui sur les routes !

Mais si Torakichi est incollable sur les plantes médicinales, il n'y connaît rien aux enfants et est loin d'être un père modèle... Pourquoi Shiro pleure-t-il ? Pourquoi se réveille-t-il en pleine nuit ? Entre les soucis du quotidien et son travail éreintant, le jeune papa est complètement dépassé. Les aléas du voyage et les rencontres diverses l'aideront-ils à renouer le lien perdu avec son fils ?



#### Running girl, ma course vers les paralympiques

De Narumi Shigematsu (Akata, 2020)

Rin, suite à un sarcome osseux, a dû être amputée d'une partie de sa jambe droite. Depuis, la lycéenne a bien du mal à retrouver goût à la vie. Mais grâce à sa découverte des lames, des prothèses adaptées aux sportifs, la jeune fille va se fixer un nouvel objectif : participer aux jeux paralympiques de Tokyo !

## 2. Présentation des éditeurs de la sélection

### - Akata



En 2001, la société Akata est fondée par Dominique Véret et son épouse Sylvie Véret Chang.

De 2001 à 2013, Akata est devenu un label affilié aux Editions Delcourt. Le catalogue manga Akata/Delcourt s'est imposé depuis sa création comme une des collections les plus originales du paysage de la BD nippone avec un choix éditorial aussi audacieux que pertinent.

En 2013, Akata négocié avec Guy Delcourt son départ du groupe pour retrouver son indépendance. La même année, les Éditions Akata acquièrent des licences taiïwanaises et coréennes pour pouvoir s'imposer auprès des lecteurs de BD franco-belge avec la nouvelle collection : Roman Graphique du monde.

### - Delcourt/Tonkam



La maison d'édition Delcourt a été fondée en 1986 par Guy Delcourt. Sa philosophie : explorer tous les potentiels de la bande dessinée et rechercher sans cesse de nouvelles sources de création.

En 2005, les éditions Delcourt acquièrent les éditions Tonkam, éditeur de mangas.

La collection Moonlight met en avant des récits oniriques.

### - Ki-oon



Le nom « Ki-oon » vient de l'onomatopée qui signifie « avoir le cœur gonflé d'émotion ». Ki-oon est fondée en octobre 2003 par Cécile Pournin et Ahmed Agne, qui se sont connus sur les bancs de la faculté, en étudiant le japonais.

La maison d'édition est présente sur le marché depuis mars 2004 avec la sortie de son premier manga, le premier tome d'*Element Line*. Un autre manga, *Duds Hunt*, de Tetsuya Tsutsui, est publié cette même année 2004. Une relation se tisse ainsi avec l'éditeur japonais *Square Enix*, facilitant le démarrage de l'activité.

Avec un chiffre d'affaires en progression de 80 % en 2009, Ki-oon est en 2010 le plus important éditeur indépendant de manga en France.

### - Soleil Manga



Soleil édition a été créé en 1989 par Mourad Boudjellal. Elle commence à rééditer des titres à succès comme Tarzan ou Rahan.

En 2011, la maison d'édition rejoint le groupe Delcourt.

# III. PROPOSITIONS DE PISTES ET D'OUTILS D'ANIMATION

## 1. Les partenaires potentiels pour vos animations

Il est possible de faire appel à des acteurs locaux, ou plus lointains, pour créer des animations autour du manga ou du Japon.

- Les bibliothèques ou les CDI des collèges et lycées de votre secteur.
- Les associations
  - o De culture japonaise
  - o Sportives (karaté, judo, etc.)
  - o De couture (notamment pour les créations de cosplay)
- Un youtubeur ou un booktueur (youtubeur qui parle de lecture)
- Un fleuriste (pour pratiquer l'ikebana, par exemple)
- Une boutique de thé (pour la cérémonie du thé)
- Des artistes auteurs
- ...

Attention néanmoins : certains partenaires nécessitent une contribution financière.

## 2. Les ateliers littéraires

### *Club de lecteurs mangas*

**Description de l'animation :** Rencontres périodiques pour échanger sur les mangas de la sélection, ou sur d'autres titres.

**Objectifs :**

- Permettre aux participants de s'exprimer en donnant leur avis.
- Débattre en groupe
- Développer son esprit critique
- Partager autour des mangas

**Matériel nécessaire :**

- Les mangas présentés le jour-même

**Conseils :**

- Mobiliser quelques jeunes motivés et passionnés, mais aussi encourager la présence de leurs copains afin de faire participer de nouvelles personnes
- Présenter l'objectif final de MangaLoiret, l'enjeu général du club pour créer de la motivation
- Réserver l'accès aux ados pour créer un climat de confiance
- Associer ce club avec une activité créative qu'ils pourront partager que le site de la Médiathèque Départementale <https://www.loiretek.fr/>

### *Création de marque-pages*

**Description de l'animation :** Créer son propre marque-page pour la sélection de MangaLoiret.

**Objectifs :**

- Mettre en avant ses coups de cœur

- Développer sa créativité
- Développer son sens critique en inscrivant son avis, ou des mots clés

**Matériel nécessaire :**

- Matériel de dessin
- Ciseaux
- Plastifieuse (facultatif)

**Conseils :**

- Utiliser cet atelier pour leur faire décrire les mangas avec des dessins ou des mots
- N'hésitez pas à les faire écrire leur avis afin de développer leur esprit critique
- Possibilité de faire des marque-pages en origami pour associer cet art japonais à l'exercice. (Beaucoup de modèles sont disponibles sur internet)
- Possibilité d'utiliser ces marque-pages comme indicateur de coups de cœur dans votre bibliothèque ou votre CDI
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## **Création de fanfictions**

**Description de l'animation :** Une fanfiction est une histoire que l'on écrit en s'appuyant sur un univers appartenant à une œuvre de fiction inventée par un autre auteur. C'est ici l'occasion de faire un atelier d'écriture autour d'un manga de la sélection.

**Objectifs :**

- Développer les compétences rédactionnelles
- Développer son imagination
- Encourager les talents
- Encourager le développement d'une histoire inédite

**Matériel nécessaire :**

- Matériel d'écriture
- Matériel informatique de traitement de texte

**Conseils :**

- Possibilité de faire travailler les adolescents en groupe ou individuellement
- Possibilité de faire une restitution avec lecture des fanfictions (attention à ménager la timidité et la pudeur des participants)
- Partager en ligne les histoires écrites, sur votre site, sur <https://www.fanfictions.fr/>, sur le site de la Médiathèque Départementale <https://www.loiretek.fr/>
- Possibilité de faire intervenir un auteur pour un atelier d'écriture. Pour rémunérer cette personne, vous pouvez vous inspirer des tarifs de la Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse <https://www.la-charte.fr/inviter-chartiste/recommandations-tarifaires/>

## **Rencontre avec un auteur ou illustrateur de bande-dessinée**

**Description de l'animation :** Organiser une rencontre avec les jeunes pour parler du métier d'auteur et d'illustrateur de bande-dessinée, discuter des origines de cette vocation, de leur formation, de leur œuvre.

**Objectifs :**

- Faire découvrir l'un des maillons de la chaîne du livre.

**Conseils :**

- On peut s'inspirer du modèle proposé par la Charte des auteurs/illustrateurs jeunesse pour réaliser le contrat
- Possibilité de coupler cette rencontre avec un atelier d'écriture ou de dessin quand l'intervenant le propose
- Préparer en amont cette rencontre afin que les jeunes aient des questions à poser et connaissent les œuvres de l'intervenant.

## Atelier Haïkus

**Description de l'animation :** Atelier d'écriture sous forme d'haïkus, petits poèmes japonais de 17 pieds en 3 vers.

**Objectifs :**

- Sensibiliser à la poésie japonaise
- Sensibiliser à la pratique d'écriture poétique
- Développer la créativité
- Solliciter l'imagination

**Matériel nécessaire :**

- Matériel d'écriture

**Conseils :**

- Prendre connaissance des caractéristique du haïku avant l'atelier
- Possibilité d'emprunter une mallette thématique de la Médiathèque Départementale sur les haïkus.
- Mettre en avant des recueils de haïkus.
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## Spectacle de kamishibai

**Description de l'animation :** Lecture de kamishibai, histoires narrées par un conteur en utilisant un butai, petit théâtre japonais.

**Objectifs :**

- Découverte du kamishibai

**Matériel nécessaire :**

- Kamishibai
- Butai
- Table
- Triporteur si possible (facultatif)

**Conseils :**

- Emprunter un outil d'animation Kamishibai auprès de la Médiathèque Départementale
- Possibilité d'emprunter un triporteur à la Médiathèque départementale pour une animation en extérieur

## 3. Les ateliers de création artistique

### Concours de dessin

**Description de l'animation :** Jeu-concours où chaque participant créé un dessin sur une thématique manga, sur les mangas de la sélection ou sur la thématique de MangaLoiret par exemple.

Fanart ou fan art est une œuvre picturale réalisée par un fan en s'inspirant de l'œuvre qu'il admire.

**Objectifs :**

- Encourager la créativité
- Sensibiliser aux arts graphiques japonais
- Solliciter l'imagination

**Matériel nécessaire :**

- Une urne

- Une communication
- De quoi accrocher les dessins pour une exposition

**Conseils :**

- Elaborer un règlement du concours afin de cadrer l'événement. C'est le moment de notifier la thématique du concours, les prix s'il y en a, les conditions du choix du gagnant (réalisation d'un jury ou votes du public ?), etc.
- Exposer les dessins dans votre établissement
- Possibilité de faire un atelier dessin en amont
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## **Défilé Cosplay**

**Description de l'animation :** Création de costumes des personnages de mangas de la sélection, ou d'autres, et défilé costumé.

**Objectifs :**

- Découverte du phénomène cosplay
- Encourager la créativité
- Découverte de la couture
- Créer un événement festif

**Matériel nécessaire :**

- Communication

**Conseils :**

- Possibilité de coupler cet événement à un atelier couture (on peut faire intervenir une association de couture ou des lecteurs de la bibliothèque ayant envie de partager cette passion)
- Possibilité de faire un concours en rédigeant un règlement (voir concours de dessins)

## **Atelier de calligraphie japonaise**

**Description de l'animation :** Atelier d'initiation à la calligraphie japonaise

**Objectifs :**

- Découverte de cet art japonais et de sa philosophie

**Matériel nécessaire :**

- Matériel spécifique (pinceaux, encres,...)

**Conseils :**

- Faire appel à une association de culture japonaise
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## **Atelier origami**

**Description de l'animation :** Création de formes en origami

**Objectifs :**

- Découverte de l'art de l'origami
- Développement de la motricité et de la logique

**Matériel nécessaire :**

- Papier
- Ciseaux
- Crayons, feutres
- Gommages
- Colle, scotch
- Autres matériel de bricolage

**Conseils :**

- Vous trouverez énormément de conseils et de modèles sur internet (Youtube, pinterest, site d'activités créatives, etc.) ou bien dans les livres.
- Entraînez-vous avant l'atelier.
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## ***Atelier Ikebana***

**Description de l'animation :** Atelier de création florale

**Objectifs :**

- Découverte de cet art japonais

**Matériel nécessaire :**

- Végétaux (fleurs, plantes)
- Vases, contenants
- Piques à fleurs

**Conseils :**

- Faire appel à un fleuriste ou à une association de culture japonaise
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## ***Atelier Oshibori***

**Description de l'animation :** Atelier de pliages de serviettes en tissus

**Objectifs :**

- Découverte de cet art japonais

**Matériel nécessaire :**

- Serviettes de table en tissus

**Conseils :**

- Suivre les tutoriels sur internet
- Faire intervenir une association de culture japonaise
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## ***Atelier de fabrication de poupées kokeshis***

**Description de l'animation :** Atelier de création de poupées japonaises.

**Objectifs :**

- Découverte de cet art japonais
- Sensibiliser à l'écologie avec cet atelier utilisant des matériaux de récupération

**Matériel nécessaire :**

- Matériel de bricolage
- Matériel de récupération (papier recyclé, bouteilles en plastique, etc.)

**Conseils :**

- Suivre les tutoriels en ligne
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## ***Atelier Koinobori***

**Description de l'animation :** Création de carpes koï, en papier collé à accrocher en guirlandes décoratives pour célébrer le printemps.

**Objectifs :**

- Développer la créativité
- Découverte de cet art japonais

**Matériel nécessaire :**

- Matériel de bricolage

**Conseils :**

- Vous trouverez des tutoriels sur internet
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

### *Atelier création de cartes karuta*

**Description de l'animation :** Création de cartes karuta, jeu traditionnel japonais qui mélange poésie et compétition sportive.

**Objectifs :**

- Découverte de ce jeu japonais

**Matériel nécessaire :**

- Matériel de bricolage

**Conseils :**

- Avoir une bonne connaissance de ce jeu
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

### *Atelier Amigurumi*

**Description de l'animation :** Création de petites peluches en crochet.

**Objectifs :**

- Découverte du crochet

**Matériel nécessaire :**

- Matériel de crochet : crochets, laine

**Conseils :**

- Des tutos sont disponibles sur internet et dans les livres sur cette technique particulière
- L'animateur doit avoir un bon niveau pour pouvoir transmettre la technique. Possibilité de collaborer avec une association de crochet ou bien un lecteur ou une lectrice qui serait expert·e.
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## 4. Les ateliers numériques

### *Création de nuages de mots-clés*

**Description de l'animation :** A partir de mots clés récoltés en groupe, générer un nuage de mots à l'aide de logiciels

**Objectifs :**

- Découverte de logiciels
- Travail d'équipe
- Développement d'un esprit analytique en cherchant la pertinence de certains mots plutôt que d'autres

**Matériel nécessaire :**

- Matériel informatique

**Conseils :**

- Utiliser des logiciels comme Tagul ou Tagxedo
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## *Création de booktrailers*

**Description de l'animation :** Créer une bande annonce de livre, c'est-à-dire une courte vidéo pour présenter un livre afin de mieux le mettre en valeur.

**Objectifs :**

- Apprendre comment tourner et monter une vidéo.
- Développer l'esprit d'analyse des participants
- Développer la créativité

**Matériel nécessaire :**

- Outils informatique
- Camera ou smartphone
- Micro

**Conseils :**

- Possibilité d'utiliser des logiciels ou applications gratuits en ligne comme Moovly, Animoto ou Powtoon, Quik, Imovie
- Il est peut-être plus pertinent de faire cet atelier en plusieurs séances car les phases de recherches d'idées et de rédaction du scénario peuvent être aussi chronophages que le tournage et le montage.
- N'hésitez pas à partager les créations avec la Médiathèque Départementale qui les mettra en valeur sur <https://www.loiretek.fr/>

## *Création de présentations assistées par ordinateur*

**Description de l'animation :** Présentation dynamique de mangas avec les avis des lecteurs.

**Objectifs :**

- Apprendre à utiliser les outils informatiques
- Développer l'esprit critique des participants

**Matériel nécessaire :**

- Outils informatique

**Conseils :**

- Utilisation de logiciel en ligne comme Prezi ou Genially

## *Création d'une vidéo booktube*

**Description de l'animation :** Création de vidéos mises en ligne (sur YouTube, Dailymotion) dans laquelle une ou plusieurs personnes présente son avis sur un livre.

**Objectifs :**

- Apprendre à utiliser le matériel pour le tournage d'une vidéo
- Développer l'esprit critique des participants
- Développer la créativité

**Matériel nécessaire :**

- Outils informatique
- Camera ou smartphone
- Micro

**Conseils :**

- Des conseils sont disponible ici : <https://www.lecteurs.com/article/comment-realiser-son-booktube-lecon-n1/2442295>
- Il est important d'être concis dans son avis, dans son résumé et surtout ne pas raconter les événements importants pour ne pas gâcher la lecture des autres.
- Possibilité de faire venir un·e booktuteur·se

## 5. Autres types d'animation

### *Cérémonie du thé*

**Description de l'animation :** Atelier découverte de l'art du thé japonais.

**Objectifs :**

- Sensibiliser à la culture japonaise

**Matériel nécessaire :**

- Nécessaire pour le thé

**Conseils :**

- Faire intervenir des associations de culture japonaise
- Faire intervenir des commerçants vendant du thé

### *Démonstration d'arts martiaux japonais*

**Description de l'animation :** Proposer une découverte ou une démonstration dans son établissement

**Objectifs :**

- Découverte d'un sport

**Matériel nécessaire :**

- Tapis ou tatami

**Conseils :**

- Faire intervenir un professeur de sport issu d'une association sportive ou du collège

### *Séance de jeux autour du Japon*

**Description de l'animation :** Séance de jeux asiatiques ou autour de la culture japonaise.

**Objectifs :**

- Découverte de la culture japonaise (ou des cultures asiatiques)
- Développer sa logique, sa stratégie, son esprit d'équipe, etc.

**Matériel nécessaire :**

- Des jeux de société

**Conseils :**

- Faire intervenir une association de culture japonaise proposant des jeux asiatiques
- Emprunter les outils d'animation de la Médiathèque Départementale autour de la culture japonaise qui propose des boîtes de jeux, entre autres documents.

## 6. L'offre d'animation de la Médiathèque Départementale du Loiret

La Médiathèque Départementale du Loiret vous propose l'emprunt d'outils d'animation autour du manga et de la culture japonaise.

Afin de faire bénéficier au plus grand monde de ces outils, ils sont prêtés pour une durée **d'1 mois** maximum.

Pour emprunter ces kits d'animation, il vous suffit d'en faire la demande par mail à [mangaloiret@loiret.fr](mailto:mangaloiret@loiret.fr), en précisant les dates d'emprunt et le nom du kit.

La Médiathèque Départementale du Loiret s'attachera à répondre au mieux à votre demande selon les disponibilités des kits d'animations.

|                        | Autour de la culture japonaise                                                                                                                                                                                                        | Autour du manga                                                                                                                                                                                                                                                               |
|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Kit d'animation</b> | <b>Neko</b> (chat)<br><b>Torii</b> (portail traditionnel)<br><b>Yatta</b> (youpi !)                                                                                                                                                   | <b>Kawaii</b> (mignon)<br><b>Otaku</b> (fan de dessins-animés)                                                                                                                                                                                                                |
| <b>Présentation</b>    | <p>Avec ces kits d'animation, explorez le Japon au travers de ses paysages, sa culture et sa société. Les jeux agrémenteront de manière ludique la découverte de ce pays qui fascine tant par sa modernité que par ses traditions</p> | <p>Deux kits d'animation pour mieux appréhender la bande dessinée japonaise et faire voler en éclats les idées préconçues. Les lecteurs pourront découvrir les précurseurs, les séries cultes et les particularités de l'univers manga qui s'étend bien au-delà du livre.</p> |
| <b>Composition</b>     | <ul style="list-style-type: none"> <li>. une dizaine de documents (livres, CD, DVD)</li> <li>. des guides de dessin et marqueurs à double pointe japonaise</li> <li>. Des jeux autour de la culture japonaise :</li> </ul>            | <ul style="list-style-type: none"> <li>. une dizaine de documents (livres, CD, DVD)</li> <li>. des guides de dessin et marqueurs à double pointe japonaise</li> <li>. une exposition autour du manga</li> <li>. des objets décoratifs</li> </ul>                              |

## Sites consultés

Résumé des ouvrages : <https://www.manga-news.com/>

<http://www.escapages.cfwb.be/index.php?id=6074>

[\*Une \(pas si\) brève histoire de l'industrie japonaise du divertissement audiovisuel\*](#) (Ariane Beldi (CC-BY-NC-SA))

<https://www.ricochet-jeunes.org/>

<https://www.populationdata.net/pays/japon/>

### Images

Images gratuites et libres de droits extraites des sites :

<http://Pixabay.fr>

<https://commons.wikimedia.org/wiki/Accueil>

<https://www.flickr.com/>

# MÉDIATHÈQUE DÉPARTEMENTALE DU LOIRET

Avenue du Parc floral  
45100 Orléans-la-Source

02 38 25 68 67



Département du Loiret  
45945 Orléans • Téléphone 02 38 25 45 45  
[www.loiret.fr](http://www.loiret.fr) • [services.loiret.fr](http://services.loiret.fr)