

LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

9^E
E-PRIX

MANGA LOIRET

FORCÉMENT SPORT !

2024

4 MANGAS EN
COMPÉTITION



Ozélir!
le Mai littéraire du Loiret

LOIRETEK.FR

Un prix littéraire organisé par la Médiathèque Départementale du Loiret

Loiretek

SOMMAIRE

Contenu

I. Le manga, un genre littéraire à part.....	3
1 A travers les siècles : de l'estampe au manga moderne.....	3
2 Dix caractéristiques du manga.....	5
3 Typologie.....	7
II. Présentation de la sélection.....	8
1 Les mangas de la sélection.....	8
2 Présentation des éditeurs de la sélection.....	9
III. Propositions de pistes et d'outils d'animation.....	10
1 Les pistes d'animations.....	10
2 L'offre d'animation de la Médiathèque départementale du Loiret.....	18
VI.Sources et extraits.....	19

I. Le manga, un genre littéraire à part

1 A 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^{ème} 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 Dorothee* ». 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.



Anime Expo 2011, Flickr, (CC BY 2.0)

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.

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 CARACTERISTIQUES LIEES A L'HISTOIRE, A LA SOCIETE JAPONAISE

Sens de lecture	Au Japon, tout imprimé se lit de droite à gauche . On lit dans le coin supérieur droit pour finir dans le coin inférieur gauche.
Noir et blanc	Après la Deuxième Guerre mondiale , l'économie du pays impose des restrictions budgétaires . 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.
Nombre de pages, mode d'édition	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 magazines de pré-publication sur du papier de très mauvaise qualité. Chaque histoire côtoie entre 20 et 50 autres récits. L'histoire continue selon l'envie du public . 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.
Importance des personnages, au dépend des décors	Au Japon, l'auteur place les personnages au centre de l'intrigue , et facilite l'identification avec le lecteur. Si en Europe le décor a souvent une fonction narrative, l'aspect humain est primordial au Japon .
Découpage cinématographique	Depuis Osamu Tezuka, les mangakas utilisent les codes graphiques du cinéma : 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 CARACTERISTIQUES LIEES AU DESSIN

Traits de vitesse	Le manga s'est très largement inspiré des techniques de dessins des comics américains des années 50. On peut y retrouver l'utilisation de traits qui donnent des impressions de vitesse dans le mouvement.
Grands yeux	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.
Mélange de plusieurs styles graphiques	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 « super deformed » (SD). Un personnage est représenté en SD lorsqu'il est en colère, gêné, ou dans toute autre situation où son caractère se modifie de manière exagérée. Le manga 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.
Nombreuses onomatopées	On retrouve dans le genre manga de très nombreuses onomatopées 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.
Trames	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.

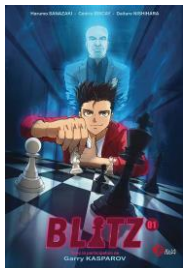
Kodomo	Mangas destinés aux pré-adolescents (10-12 ans).
Shônen	<p>Le shônen désigne une bande dessinée principalement destinée aux garçons. Un des sous-genres les plus répandus du shônen est le nekketsu. Il met en scène le parcours initiatique d'un jeune héros qui rencontre des adversaires redoutables. 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>
Shôjo	<p>Ce genre de manga est destiné aux jeunes filles de 11 à 15 ans. Les récits sont souvent liés à la rencontre amoureuse avec des thèmes variés : histoire, mode, école,... (exemples : <i>la Rose de Versailles</i>, <i>Fruits basket</i>, ...).</p>
Seinen	<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>
Josei	<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>
Yaoi, Yuri, Hentai, Ecchi	Mangas réservés aux adultes liés à la sexualité ou à la pornographie.

II. Présentation de la sélection

1 Les mangas de la sélection

Blitz

De Cédric Biscay, Tsukasa Mori et Sahé Cibot (Iwa, 2020)



Tom a un coup de cœur pour la belle Harmony. Apprenant que celle-ci se passionne pour les échecs, il décide de s'inscrire au club du collège. Mais il n'en connaît pas les règles ! Il n'a donc pas le choix : il doit tout apprendre et s'entraîner sérieusement.

Très vite, il découvre l'existence de Garry Kasparov, le plus grand joueur de l'Histoire des échecs. Lors de ses recherches Tom tombe sur une machine de réalité virtuelle qui va lui permettre d'analyser les parties les plus mythiques du maître !

Un événement inattendu va alors ouvrir à Tom les portes du très haut niveau des échecs, et ce malgré lui...

Capeta

De Masahito Soda (Noe, 2023)



Depuis le décès de sa mère, Capeta, 8 ans, vit seul avec son père débordé de travail. Bien qu'il s'applique à afficher un air mature et détaché, il est en réalité souvent livré à lui-même.

Passionné d'automobile, il trompe sa solitude en rêvant de conduite et de courses. Mais un jour, son père découvre l'existence des karts, que même de jeunes enfants peuvent conduire. Et se met à assembler de vieilles pièces détachées pour en offrir un à son fils car il en est sûr : au volant, Capeta fera des étincelles.

En scène !

De Cuvie (Kurokawa, 2016)



La vie de la petite Kanade Ariya bascule le jour où elle assiste au spectacle de danse de sa voisine Lisa. Fascinée par la grâce de la jeune fille, Kanade n'a plus qu'un rêve en tête : devenir ballerine ! Mais la danse est une école difficile, surtout quand on n'a pas de prédispositions particulières. Cependant, malgré les obstacles et les déceptions, Kanade s'accroche. Et elle découvre vite que même les plus douées sont confrontées à l'échec...

Hinomaru Sumo

De Kawada (Glénat, 2016)



Le club de sumo du lycée Ôdachi a beau être l'un des plus faibles de la ville, le jeune Hinomaru décide quand même de le rejoindre. Il faut dire que ni sa taille ni son gabarit ne font de lui un futur sumo... Pourtant, ce nouveau venu pourrait bien se révéler beaucoup plus fort que prévu... Réussira-t-il à atteindre le grade suprême de yokozuna ?! Découvrez le parcours de ce lycéen hors norme dans le monde enflammé du sumo !

2 Présentation des éditeurs de la sélection

- Glénat



Créée en 1969 par Jacques Glénat, Glénat est une maison d'édition française spécialisée dans les domaines de la BD, du manga, du Comics et des beaux livres (mer, montagne, gastronomie, patrimoine et jeunesse).

La passion du manga s'est éveillée chez Glénat dès 1990 avec le chef-d'œuvre de Katsuhiko Otomo : Akira.

- Iwa



Lancé en 2020 avec le manga Blitz, IWA (le rocher en japonais) est la collection manga de la société monégasque Shibuya Productions. Ce label a pour objectif la publication des productions originales de la société...

- Kurokawa



Créé en septembre 2005, Kurokawa est le label d'Univers Poche dédié aux mangas. Grégoire Hellot, directeur de la collection et spécialiste renommé de l'univers nippon, a choisi de proposer un nombre maîtrisé de séries destinées à un large public, avec pour mot d'ordre la qualité éditoriale.

- Noeve



noeve
GRAFX

En septembre 2020, les éditions NOEVE annoncent le lancement de NOEVE GRAFX, un label dédié à la publication de manga et d'artbooks. Forts de leur expérience dans le domaine du livre d'art et des beaux livres, et passionnés depuis toujours par le Japon, c'est tout naturellement qu'ils se tournent vers le manga et l'artbook, après plusieurs collaborations franco-japonaises fructueuses. Animés par un enthousiasme sans faille pour la culture et l'histoire japonaises, chaque titre est sélectionné au coup de cœur, sans se limiter à un genre particulier.

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 collègue

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, 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
Kit d'animation	Neko (chat) Torii (portail traditionnel) Yatta (youpi !)	Kawaii (mignon) Otaku (fan de dessins-animés)
Présentation	<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>
Composition	<ul style="list-style-type: none"> . une dizaine de documents (livres, CD, DVD) . des guides de dessin et marqueurs à double pointe japonaise . Des jeux autour de la culture japonaise : 	<ul style="list-style-type: none"> . une dizaine de documents (livres, CD, DVD) . des guides de dessin et marqueurs à double pointe japonaise . une exposition autour du manga . des objets décoratifs

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 • services.loiret.fr