

Dossier pédagogique

Abbaye
de Stavelot

Exposition



© ADS LIBITUM

DE L'ESTAMPE AU MANGA

Le Japon artistique



展覧会

Du 29/01 au 29/11/2026



Table des matières

1.	Intentions et projets	5
1.1.	Pourquoi exposer deux techniques artistiques différentes dans une seule et même exposition ?	5
1.2.	Pourquoi avoir choisi le thème un thème plutôt généraliste et en vogue ?	6
2.	Les thématiques de l'exposition	7
2.1.	La diffusion des estampes japonaises : la culture pour séduire	8
2.2.	L'ukiyo-e* : images du monde flottant	8
2.3.	Les techniques de l'estampe japonaise	9
2.4.	Le japonisme : fascination et échanges artistiques	9
2.5.	Héros, créatures et imaginaires japonais	9
2.6.	Du rouleau ancien au manga d'aujourd'hui	10
2.7.	Loisirs, jeux, théâtre et fêtes	11
2.8.	Beautés éphémères : du bijin-ga* au shōjo manga	11
3.	Aspects pédagogiques de l'expo	12
3.1.	Section Estampe	15
3.1.1.	Qu'est-ce qu'une estampe	15
3.1.2.	Les types d'estampe	15
3.1.3.	L'ukiyo-e* et l'effet de brocart	17
3.1.4.	Les matériaux et procédés spécifiques de l'ukiyo-e*	18
3.1.5.	Une impression réellement illimitée ?	20
3.1.6.	De l'estampe au manga actuel : deux arts populaires	21
3.2.	Section Manga	22
3.2.1.	Qu'est-ce qu'un manga et son origine	22
3.2.2.	Quelques artistes incontournables de mangas	23
3.2.3.	Les différents types de mangas	24
3.2.4.	L'influence du manga dans la société japonaise et occidentale	26
3.3.	Et l'anime dans tout ça ?	31
3.3.1.	Manga et anime : quelles différences ?	31
3.3.2.	Le processus artistique du manga	31
3.3.3.	Le processus technique du manga	33
3.3.4.	Comment réalise-t-on un anime ?	35
4.	Section arts et culture japonaise	41
4.1.	Thé japonais : une culture unique entre terroir, technique et santé	41
4.2.	Théâtre Kabuki*	45
4.3.	Samouraï et arts martiaux	46
4.3.1.	Le samouraï : guerrier du Japon féodal	46
4.3.2.	L'équipement du samouraï	46
4.3.3.	Les arts martiaux liés aux samouraïs	48
4.4.	Le haïku : un poème bref inspiré par la nature	49

4.4.1.	Les caractéristiques du haïku	49
4.4.2.	Différences avec un poème « classique »	50
4.4.3.	Le lien entre haïku et estampe japonaise.....	50
5.	Lexique	51
6.	Animations scolaires.....	52
6.1.	Le voyage de l'origami : visite animée et sensorielle pour les petits	52
6.2.	À la façon d'Ads Libithum : création artistique mêlant paysage d'estampe et personnage manga	53
6.3.	Atelier origami : découverte de l'art et de la géométrie	53
6.4.	Kamishibai* : l'art japonais de conter (Contes et légendes japonais).....	54
6.5.	Haïku : la poésie japonaise inspirée d'estampes (jeu créatif).....	54
6.6.	Calligraphie japonaise	55
6.7.	Pistes pédagogiques pour enseignants	56
7.	Le PECA : Parcours d'Education à la Culture et aux Arts.....	57
7.1.	Connaître.....	57
7.2.	Rencontrer.....	57
7.3.	Pratiquer	57
7.4.	Le projet Émergences	58
7.5.	L'aide et les démarches pour votre école	59
7.6.	Le PECA de l'arrondissement de Verviers.....	60
8.	Ressources pédagogiques	61
9.	Informations générales et tarifs	63
10.	Bibliographie	64

1. Intentions et projets

1.1. Pourquoi exposer deux techniques artistiques différentes dans une seule et même exposition ?

Le projet « Émergences » : subside obtenu par le PECA et la FWB

À première vue, l'estampe japonaise traditionnelle et le manga peuvent sembler appartenir à des mondes artistiques éloignés : l'une renvoie à un art ancien, réalisé à la main selon des techniques minutieuses, l'autre à une forme d'expression contemporaine, largement diffusée et associée à la culture populaire. Pourtant, les réunir au sein d'une même exposition permet de révéler un dialogue essentiel entre passé et présent, tradition et modernité.

L'estampe japonaise, notamment l'ukiyo-e*, a profondément marqué l'histoire de l'art par son usage de la ligne, de la composition, de la couleur et de la narration visuelle. Ces principes graphiques se retrouvent, transformés et réinventés, dans le manga. En exposant ces deux techniques côte à côte, l'exposition met en lumière une continuité artistique : le manga ne naît pas ex nihilo, il s'inscrit dans un héritage visuel et culturel riche, transmis et adapté au fil des générations.

Cette approche permet également de montrer que les techniques artistiques évoluent en fonction des contextes historiques, des outils disponibles et des usages



sociaux, tout en conservant des fondamentaux communs. L'estampe, comme le manga, est un art de la reproduction et de la diffusion, pensé pour être partagé par le plus grand nombre. Tous deux racontent des histoires, observent le monde, mettent en scène des personnages et traduisent les préoccupations de leur époque.

Enfin, exposer deux techniques différentes dans une même exposition favorise la comparaison, l'observation critique et la compréhension des processus de création. Le visiteur est invité à repérer les filiations, les ruptures et les innovations, et à porter un regard renouvelé sur le manga comme forme artistique à part entière, ancrée dans une longue tradition japonaise.

Ainsi, ***De l'estampe au manga, le Japon artistique*** propose un parcours qui dépasse les frontières temporelles pour mieux comprendre comment un patrimoine artistique ancien continue d'influencer la création contemporaine, et comment l'art, sous des formes multiples, reste un langage vivant et en constante évolution.

Le **projet PECA – Émergences** rencontre totalement ses objectifs avec pareille exposition, qui, nous l'espérons, permettra à de nombreux jeunes d'aborder et vivre l'art de façon novatrice et porteuse de sens. Ce dernier sera plus longuement explicité dans la section PECA.

 Pacte pour un
Enseignement
d'excellence



1.2. Pourquoi avoir choisi le thème un thème plutôt généraliste et en vogue ?

Le projet « L'art, la culture et le patrimoine accessibles à tous, sans discrimination et de façon adaptée et adaptable selon vos besoins », subsidiée par le Conseil de l'Europe

Le thème de cette présente exposition peut, à priori, sembler généraliste ou s'inscrire dans l'engouement actuel et mondial pour la culture japonaise et le manga. Ce choix est cependant pleinement assumé. Il répond à une volonté forte de notre institution : proposer un point d'entrée **accessible, fédérateur et inclusif** vers l'art, la culture et le patrimoine.

En effet, le manga constitue aujourd'hui un repère culturel mondialement partagé, notamment par le jeune public et les communautés geeks. L'estampe japonaise, quant à elle, appartenant à un patrimoine artistique plus ancien, est parfois perçue comme éloignée ou réservée à un public initié. En les réunissant au sein d'un même parcours, l'exposition crée alors des ponts entre des références familières et populaires et des œuvres artistiques ancestrales. Ces ponts facilitant de ce fait l'accès à des contenus artistiques et historiques parfois perçus comme plus complexes.

Ce choix thématique s'inscrit pleinement dans le cadre du projet européen « **L'art, la culture et le patrimoine accessibles à tous, sans discrimination et de façon adaptée et adaptable selon vos besoins** » dont l'abbaye se veut être un modèle en la matière. En s'appuyant sur un thème populaire et reconnu, l'abbaye entend diminuer les barrières culturelles, sociales et générationnelles pour permettre à chaque visiteur, quels que soient son âge, son niveau de connaissance ou ses capacités, de trouver des repères et des clés de compréhension de l'expo.

Le caractère transversal autour du Japon artistique offre également une grande adaptabilité des dispositifs de médiation : approches autour des 5 sens, narratives, numériques, comparatives ou participatives peuvent être mises en place selon les publics (scolaires, familles, personnes en situation de handicap, publics éloignés de la culture, visiteurs étrangers). Cette souplesse permet de proposer des parcours différenciés, respectueux des besoins spécifiques de chacun, sans hiérarchisation des pratiques artistiques. L'abbaye a à cœur de dépoussiérer l'image des musées et de la culture.

Ainsi, loin d'un simple effet de mode, une telle expo autour du Japon artistique sera, nous l'espérons un levier pertinent et puissant pour rendre l'art et le patrimoine accessibles au plus grand nombre, dans un esprit d'inclusion, de partage et de transmission, en cohérence avec les valeurs portées par le projet européen.



Co-funded and implemented
by the Council of Europe



Plus d'infos sur le projet :

<https://www.europeanheritagedays.com/Story/Lart-la-culture-et-le-patrimoine-accessibles-a-tous-sans-discrimination-et-de-facon-adaptee-et-adaptable-selon-vos-besoins>

2. Les thématiques de l'exposition

Comme vous l'avez lu, l'exposition se veut à la fois accessible et ludique, mais aussi pleine de sens et axée sur l'art japonais que nous côtoyons, souvent sans même y penser, de façon quotidienne.

La logique du parcours mettra en lumière chaque étape et chaque artiste ayant permis à la culture japonaise au sens large, via son art en particulier, d'influencer profondément le monde actuel dans lequel nous vivons.

2.1. La diffusion des estampes japonaises : la culture pour séduire



Au XIX^e siècle, le Japon utilise l'estampe comme un puissant outil de diplomatie culturelle lors des Expositions universelles. Cette diffusion massive fascine l'Europe et participe à l'essor du japonisme, tout en soutenant la modernisation économique du pays.



2.2. L'ukiyo-e* : images du monde flottant

Né à l'époque d'Edo*, l'ukiyo-e* est un art populaire qui représente la vie urbaine, les loisirs, la nature et l'éphémère. Grâce à des techniques de reproduction accessibles, ces images connaissent une diffusion sans précédent.

Grâce aux estampes de trois principaux artistes, il sera possible d'explorer les différents aspects d'estampes.

Hokusai (1760–1849)

Maître de l'estampe japonaise, Hokusai est célèbre pour *La Grande Vague de Kanagawa*, œuvre emblématique de l'ukiyo-e** qui a influencé de nombreux artistes occidentaux.

Hiroshige (1797–1858)

Spécialiste des paysages, Hiroshige a renouvelé l'art de l'estampe par ses compositions poétiques et ses jeux de couleurs, notamment dans ses séries consacrées aux routes (le célèbre *Tokaido**) et aux saisons du Japon.

Utamaro (1753–1806)

Utamaro est reconnu pour ses portraits élégants de femmes, appelés *bijin-ga**, dans lesquels il explore avec finesse l'expression, la beauté et la vie quotidienne de l'époque Edo*.

2.3. Les techniques de l'estampe japonaise

La xylographie repose sur un travail collectif entre dessinateur, graveur, imprimeur et éditeur. Ce processus complexe permet la création d'œuvres d'une grande finesse, souvent polychromes.



2.4. Le japonisme : fascination et échanges artistiques

À partir du XIX^e siècle, les artistes européens s'inspirent des estampes japonaises. Ce dialogue transforme durablement les arts occidentaux et nourrit une culture visuelle mondiale. Le visiteur ne manquera pas de retrouver des objets actuels de son quotidien certainement influencés par la tradition et l'art japonais.

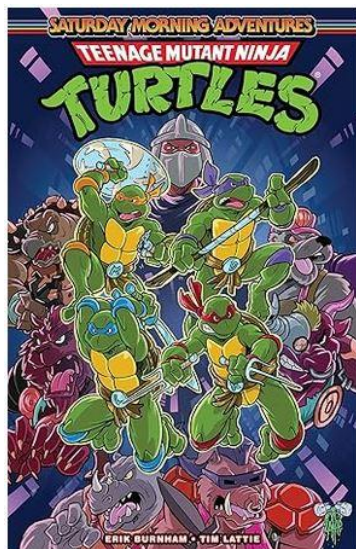
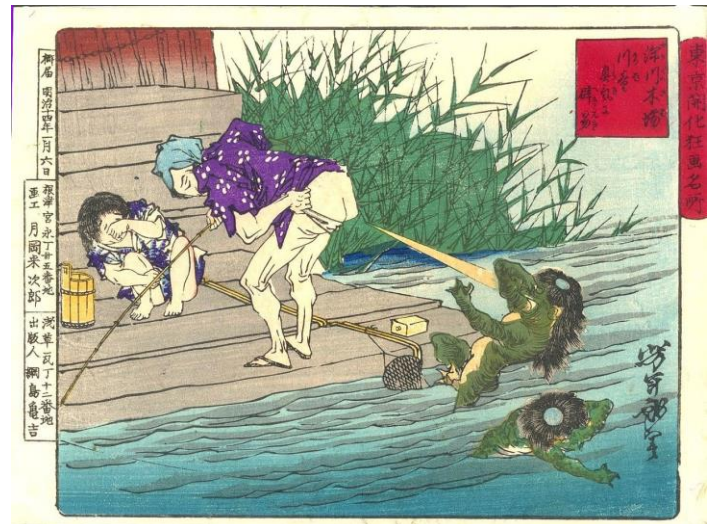
L'impressionnisme, courant artistique majeur du XX^e siècle, sera profondément marqué par cet art du paysage « en plein air », permettant de dégager une atmosphère pure et authentique. Retrouverez-vous dans les œuvres de Edgar Degas, Claude Monet, Vincent Van Gogh, Henri de Toulouse-Lautrec les influences japonaises ?

2.5. Héros, créatures et imaginaires japonais

L'estampe et le manga, chacun à leur manière, emmèneront le visiteur dans l'imaginaire collectif japonais et les traditions ancestrales de ce pays. Ainsi, samouraïs, yokai* et figures légendaires largement illustrés sur les estampes, se retrouvent également dans le manga contemporain, où ils servent de médiateurs

pour interroger les valeurs, l'identité et la morale du lecteur. Utamaro est l'un des grands maîtres de l'estampe ukiyo-e* de yokai*, inspirant ainsi les mangakas actuels, mais aussi les auteurs de comics (BD américaines – ex : Les tortues ninja).

Ces créatures, bien que venues d'un passé lointain, restent plus que jamais actuelles, tant pour la population japonaise que mondiale.

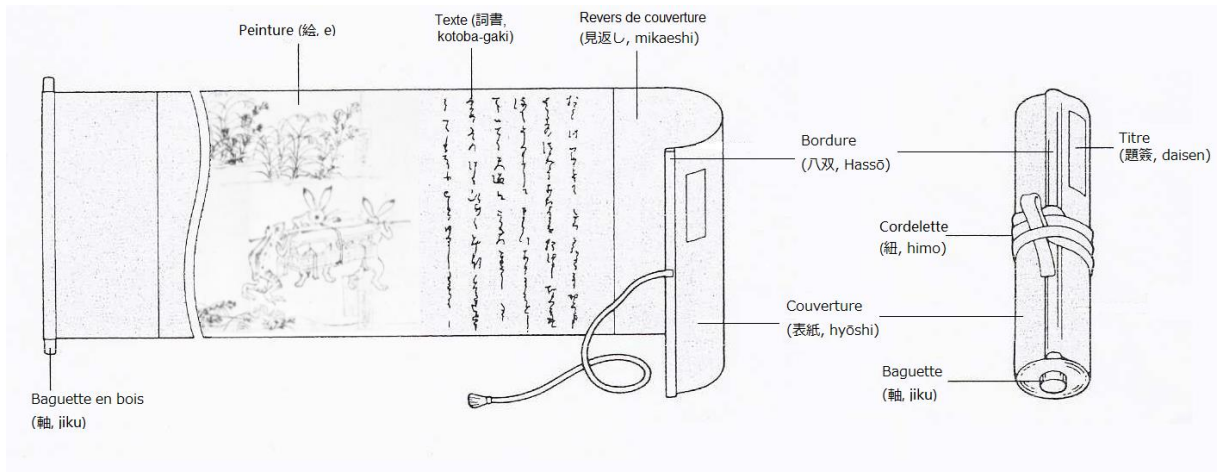


2.6. Du rouleau ancien au manga d'aujourd'hui

L'exposition vous invite à remonter aux sources du phénomène mondial qu'est le manga. Bien plus qu'une simple bande dessinée, le manga contemporain est l'héritier direct d'une riche tradition visuelle japonaise.

Découvrez les fascinants [emakimono](#)* du XIIe siècle, où l'image et le texte coexistaient déjà harmonieusement. Admirez comment les estampes [ukiyo-e](#)* des XVIIIe et XIXe siècles ont posé les bases de la narration visuelle. C'est ici que vous verrez les premières utilisations du terme "manga" par le maître Hokusai, dans ses recueils qu'il appelle « images dérisoires » où il explorait le mouvement et

l'expressivité.



La révolution s'incarne ensuite dans le travail d'Osamu Tezuka, surnommé le « dieu du manga », qui, inspiré par Walt Disney, a introduit des techniques cinématographiques audacieuses. Explorez les planches originales qui ont défini la grammaire visuelle distinctive du manga moderne : ces fameux grands yeux expressifs, les lignes de vitesse dynamiques et la mise en page fluide.

2.7. Loisirs, jeux, théâtre et fêtes

La culture populaire japonaise valorise depuis l'époque d'Edo* les divertissements, le théâtre **kabuki*** et les fêtes, dont l'expressivité influence encore aujourd'hui le langage graphique du manga.

Le visiteur pourra parcourir des masques et autres objets authentiques représentant les loisirs artistiques japonais, et de ce fait, contempler l'influence du théâtre **kabuki*** qui est omniprésente dans le manga actuel.

Via l'observation des expressions faciales codifiées et exagérées, appelées "**mie**" (ces poses dramatiques figées, yeux écarquillés), il devient alors aisé de lier directement l'expressivité des personnages de mangas ultrapopulaires comme *Naruto* par exemple.

2.8. Beautés éphémères : du **bijin-ga*** au **shōjo manga**

La section met également en lumière l'art du **bijin-ga*** (peinture de belles personnes), où les femmes idéalisées des estampes préfigurent les héroïnes du **shōjo manga**.

Reprendre des éléments décoratifs, comme les motifs floraux des kimonos d'époque, dans les mangas actuels permettent ainsi de marquer fortement les émotions et développer une atmosphère propre aux mangas plutôt féminins.

En multipliant les supports et œuvres, l'exposition démontre par conséquent la continuité de ces expressions artistiques à travers les siècles.

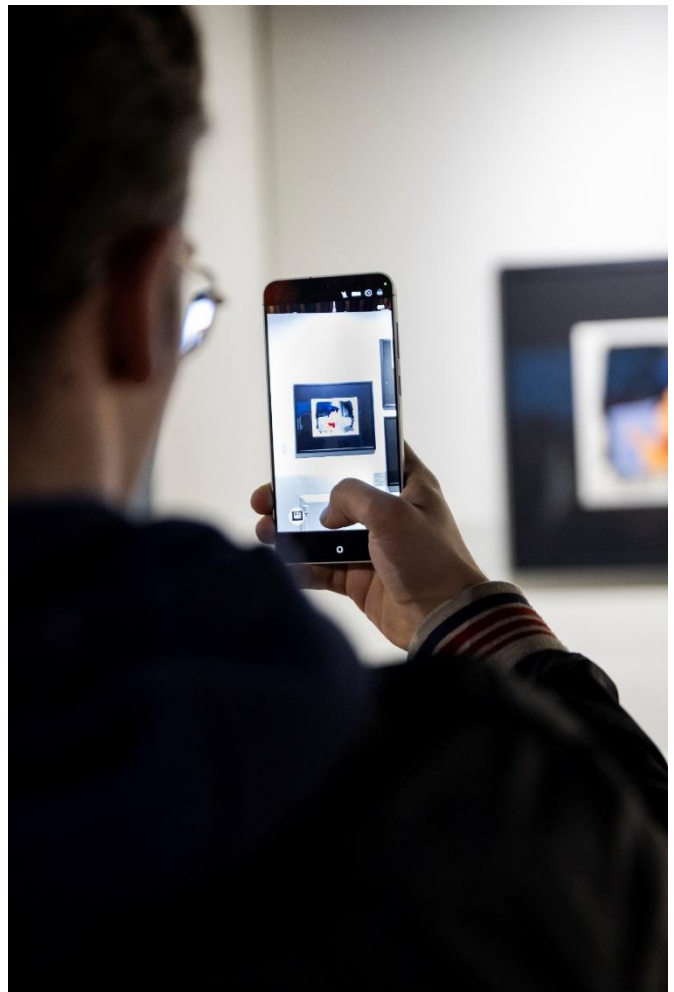
3. Aspects pédagogiques de l'expo

Afin d'utiliser l'expo tant pour introduire une notion ou un concept, que pour comprendre le monde dans lequel nous vivons, ou encore simplement pour se divertir et découvrir un thème moins connu pour certains, ou encore pour déconstruire certains stéréotypes, ce présent dossier, permettra à chaque visiteur d'y puiser une information supplémentaire et éducative.

Ces informations seront déclinées en 3 sections, reprenant tout ce qui touche à :

- l'estampe,
- le manga,
- les autres formes d'art japonais.

Ces trois sections formant ainsi un des piliers de la culture japonaise, aujourd'hui largement mondialisée et intégrée, sous certains aspects, à notre propre culture.



Remarque : Concepts d'art et de culture

La culture d'une société repose sur plusieurs piliers fondamentaux qui incluent la **langue**, les **croyances et traditions**, les **systèmes de valeurs** (éthique, morale), les **coutumes et modes de vie**, les **arts**, les **lois**, les **structures familiales** (acteurs culturels) et les **normes comportementales**, créant ainsi une identité collective unique et évolutive, distincte des cultures organisationnelles spécifiques, comme le montrent les recherches en sciences sociales et anthropologie.

Les 7 piliers d'une culture :

- **Langue** : Le véhicule principal de la culture, permettant la communication et le partage de significations communes.
- **Systèmes de Valeurs et Croyances** : Principes directeurs qui dictent ce qui est considéré comme bon, vrai ou désirable (religion, idéologies).
- **Traditions et Rituels** : Pratiques et cérémonies qui renforcent l'identité et la cohésion sociale (fêtes, rites de passage).
- **Normes et Comportements Sociaux** : Règles implicites ou explicites régissant les interactions (politesse, coutumes).
- **Arts, Savoirs et Patrimoine Culturel** : Expressions créatives (musique, littérature) et connaissances transmises (sciences, histoire).
- **Structures Sociales et Familiales** : Organisation des groupes humains, rôles et relations (famille, communauté).
- **Lois et Institutions** : Cadres formels (système juridique, gouvernement) qui codifient certaines valeurs.

En sociologie, les piliers interagissent et évoluent ensemble, formant le tissu complexe et dynamique de la culture d'une société.

Les 3 fonctions sociologiques majeures de l'art :

1. **La Cohésion Sociale** : L'art rassemble les individus lors de rituels ou d'événements (concerts, musées), créant un sentiment d'appartenance.
2. **La Distinction** : Selon la théorie de Pierre Bourdieu, l'art sert aussi de marqueur social. La maîtrise des codes artistiques ("le goût") permet de distinguer les classes sociales entre elles.
3. **Le Miroir Social** : L'art agit comme un diagnostic d'une société à un instant T, révélant ses angoisses, ses espoirs et ses contradictions.

Valeurs	Croyances, Idéaux, Vision du monde	Définit ce qui est désirable ou sacré dans la société. Expression de l'invisible : L'art rend tangibles les valeurs et les émotions d'une époque (ex: les geishas d'Utamaro, les temples sur les estampes).
Normes	Lois, Coutumes, Rites, Tabous	Traduit les valeurs en règles de conduite obligatoires. Critique ou Renforcement : L'art peut être un outil de propagande (conformer aux normes, notamment via le kamishibai*) ou, au contraire, une forme de transgression sociale pour contester l'ordre établi (caricatures et satires via les Yokai* et Kuniyoshi).
Symbolique	Langue, Gestes, Signes	Permet le partage du sens et l'interaction entre les membres. Médiation : L'art est un langage universel qui permet de communiquer des messages là où les mots échouent. Il crée une identité collective (La Grande Vague : elle dépasse les frontières linguistiques pour communiquer la puissance de la nature et la fragilité humaine. Elle est une médiation directe entre peur et admiration, universellement comprise, devenue une icône mondiale, créant une identité collective entre le Japon et l'Occident. Van Gogh qui a copié certaines estampes, montrant ainsi un langage universel des émotions que procure l'art).
Matériel	Objets, Technologie, Architecture	Manifestation physique de la culture (outils, vêtements, art). Patrimoine : L'œuvre d'art est l'objet physique qui survit au temps. Elle témoigne du savoir-faire technique et de l'évolution technologique d'une société.

3.1. Section Estampe

3.1.1. Qu'est-ce qu'une estampe

L'estampe désigne, au sens strict, le résultat de l'impression d'une gravure ; la gravure étant l'ensemble des techniques qui utilisent le creux ou l'incision pour produire une série d'images ou de textes. Le principe consiste à inciser (on parle de taille d'épargne) ou à creuser (taille-douce), à l'aide d'un outil ou d'un mordant, une matrice, généralement en bois ou en métal qui, après encrage, est imprimée sur du papier ou sur un autre support.

Aujourd'hui, on appelle aussi estampe le tirage obtenu par des techniques de reproduction artistique, comme la lithographie ou la sérigraphie, qui utilisent des principes différents.

L'estampe originale est une œuvre de création obtenue par impression d'une matrice (ou de plusieurs matrices dans le cas d'une impression polychrome, c'est-à-dire en plusieurs couleurs) réalisée par l'artiste lui-même, ou sous son contrôle direct.



3.1.2. Les types d'estampe

On distingue habituellement deux grandes familles d'estampes : les impressions en taille d'épargne et les impressions en taille-douce. Les outils et produits employés varient sensiblement d'une technique à l'autre.

- L'impression taille d'épargne (en relief)

Elle est obtenue à partir de matrices en relief pour lesquelles les parties non-imprimantes sont éliminées mécaniquement ou chimiquement. C'est la partie saillante de la planche gravée qui est encrée. Le contact avec une forte pression sur du papier, ou un autre support, produit l'estampe. Les principales techniques utilisées sont la xylographie, et la linographie.

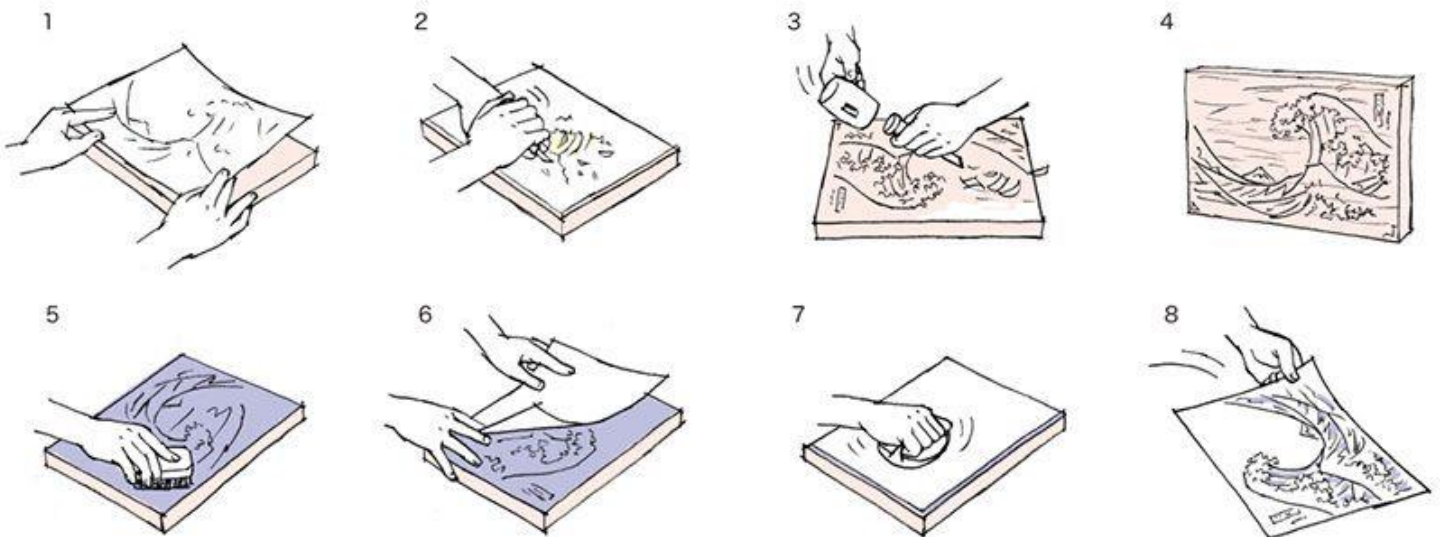
La xylographie est une estampe obtenue par le procédé de la gravure sur bois. C'est la technique la plus ancienne. Tandis que la linographie est dérivée de cette première. La linogravure est donc une estampe obtenue par gravure du linoléum, plutôt que du bois. Le "lino" sera employé pour la gravure en taille d'épargne au début du XXe siècle. Matisse et Picasso ont d'ailleurs contribué à donner à cette technique ses lettres de noblesse.

Concernant les estampes ukiyo-e*, il s'agit bel et bien de la technique de la xylographie.

- L'impression en taille-douce (en creux)

Elle est obtenue à partir de matrices entaillées mécaniquement à l'aide d'outils, ou chimiquement à l'acide. Après encrage, la matrice est essuyée afin de permettre à l'encre de se déposer dans les creux. Elle doit ensuite être soumise à une très forte pression pour permettre à l'encre de se déposer sur le papier lors de l'impression. L'impression monochrome utilise une seule matrice et donc une seule couleur tandis que l'impression polychrome nécessite plusieurs matrices (une par couleur supplémentaire).

Les diverses techniques de ce type d'impressions sont principalement le burin, la pointe sèche, l'eau-forte, la manière noire et le pointillé.



3.1.3. L'ukiyo-e* et l'effet de brocart

À partir du XVII^e siècle, le Japon entre dans une longue période de paix et de stabilité, connue sous le nom d'époque d'Edo* (1603-1868). Cette situation transforme profondément la société japonaise : le pouvoir et le prestige de l'aristocratie militaire des **daimyō** (seigneurs féodaux) déclinent progressivement, tandis qu'une bourgeoisie urbaine et marchande se développe dans les grandes villes comme Edo* (Tokyo), Kyoto ou Osaka. Cette nouvelle classe sociale, composée d'artisans, de commerçants et de citoyens, devient un public important pour la culture et les arts.

- L'ukiyo-e*

Ces évolutions sociales et économiques entraînent un renouvellement des formes artistiques. C'est dans ce contexte qu'apparaît l'ukiyo-e*, littéralement « images du monde flottant ». Contrairement aux peintures savantes et coûteuses de l'école Kanō, réservées à l'élite aristocratique, l'ukiyo-e* repose sur des techniques de gravure sur bois permettant une reproduction en série, sur papier, à un coût relativement faible. L'estampe devient ainsi un art accessible, diffusé largement et étroitement lié à la vie quotidienne des citoyens.

Les sujets représentés dans l'ukiyo-e* sont eux aussi nouveaux et reflètent les goûts et les centres d'intérêt de cette bourgeoisie urbaine. On y trouve notamment des portraits de belles femmes (**bijin-ga***), parmi lesquelles des oiran, courtisanes célèbres des quartiers de plaisirs, des shunga, estampes à caractère érotique, très répandues à l'époque, ainsi que des scènes liées au théâtre kabuki* et aux luttes de sumo, formes de divertissement populaires. Les artistes représentent également des



yōkai, créatures fantastiques issues du folklore japonais, des egoyomi (calendriers illustrés dissimulant des informations chiffrées), des surimono* (estampes de luxe, souvent offertes pour le Nouvel An), ainsi que des paysages et des meisho-e, vues de lieux célèbres, qui participent à la découverte du territoire et à la valorisation de la nature.

- L'effet de brocart

Certaines estampes ukiyo-e* se distinguent par l'usage d'effets décoratifs raffinés, parmi lesquels l'**effet de brocart**, qui vise à évoquer la richesse des textiles précieux. Cet effet est obtenu grâce à des techniques spécifiques, détaillées au point suivant (procédés).

C'est ainsi qu'à partir du milieu du XVIII^e siècle, le développement des **estampes polychromes** (*nishiki-e*, littéralement « images de brocart ») permet d'enrichir encore les compositions par des couleurs multiples et des motifs complexes. Ces procédés renforcent l'aspect luxueux de certaines estampes, en particulier les **surimono***, et témoignent du haut niveau de maîtrise technique atteint par les artisans graveurs et imprimeurs japonais.



3.1.4. Les matériaux et procédés spécifiques de l'ukiyo-e*

L'ukiyo-e* est un art de l'estampe reposant sur une **collaboration étroite entre plusieurs artisans** : l'artiste (dessinateur), le graveur, l'imprimeur et l'éditeur. Cette technique implique l'usage de supports, d'encres et de matériaux spécifiques, dont la qualité conditionne directement l'aspect final de l'image.

- Le support : le papier washi

Les estampes ukiyo-e* sont imprimées sur du **papier washi**, un papier japonais traditionnel fabriqué à partir de fibres végétales (principalement le mûrier *kōzo*, mais aussi le *mitsumata* ou le *gampi*). Ce papier se distingue par sa **solidité, sa souplesse et sa capacité d'absorption**, qualités essentielles pour supporter des impressions successives de plusieurs couleurs sans se déformer ni se déchirer. Le washi permet également une grande finesse de détails et contribue à la douceur visuelle caractéristique des estampes japonaises.

- Les encres et pigments traditionnels

Jusqu'au XVIII^e siècle, les couleurs utilisées dans l'ukiyo-e* proviennent majoritairement de **pigments naturels** d'origine végétale, minérale ou animale.

Parmi les plus courants figurent :

- le **noir sumi**, issu de suie mélangée à de la colle animale, utilisé pour les contours,
- les rouges à base de **beni** (carthame),
- les jaunes obtenus à partir de divers minéraux ou de plantes,
- les verts composés par superposition de pigments bleus et jaunes.

Ces pigments sont mélangés à de l'eau et à de la colle naturelle (**nikawa**), puis appliqués sur les planches de bois gravées avant l'impression manuelle à l'aide d'un **baren** (outil circulaire servant à presser le papier).

- L'importance du bleu de Prusse



Au début du XIX^e siècle, l'ukiyo-e* connaît une transformation majeure avec l'introduction du **bleu de Prusse** (*bero-ai* au Japon), un pigment de synthèse importé d'Europe via les comptoirs commerciaux hollandais. Contrairement aux bleus traditionnels japonais, souvent instables et sujets à la décoloration, le bleu de Prusse offre une intensité chromatique, une profondeur et une excellente résistance à la lumière.

Son adoption révolutionne la représentation des paysages, en particulier dans les séries de vues célèbres, comme celles de **Katsushika Hokusai** ou **Utagawa Hiroshige**. Le bleu de Prusse permet de rendre avec précision les variations de l'eau, du ciel et de l'atmosphère, et contribue à l'émergence des estampes dites **aizuri-e**, réalisées principalement ou exclusivement en nuances de bleu. Ce pigment joue ainsi un rôle central dans l'esthétique de l'ukiyo-e* tardif et participe à son rayonnement international.

- Autres matériaux et procédés

Outre le papier et les encres, l'ukiyo-e* nécessite des **planches de bois** (généralement du cerisier, apprécié pour sa dureté et sa finesse de grain), utilisées pour graver séparément chaque couleur.

Ainsi, une estampe ukiyo-e* peut nécessiter plusieurs planches en bois gravées que l'on nomme **matrices**. Le nombre de matrices allant souvent de quatre ou cinq planches (pour 8-10 couleurs) pour des impressions économiques à une quinzaine pour des œuvres riches en nuances, sans oublier une planche de trait pour les contours. En général, chaque planche est gravée recto-verso par souci d'économie.

Des effets décoratifs (appelés notamment l'effet de brocart) peuvent être également ajoutés grâce à des procédés spécifiques, comme :

- le **gaufrage à sec (karazuri)**,
- l'impression avec des poudres brillantes comme le **mica (kirazuri)**,
- l'usage d'encres plus épaisses, notamment dans les **surimono***.

Ces effets imitent donc la richesse et le relief des tissus brocardés en utilisant plusieurs blocs de bois gravés pour appliquer des couleurs vives et des motifs sophistiqués (comme des fleurs, arabesques ou même de l'or/argent) qui évoquent le luxe, le prestige et les textiles précieux, créant une illusion de texture sur le papier.

3.1.5. Une impression réellement illimitée ?

Aujourd'hui, on produit toujours plusieurs formes d'estampes, tant au Japon qu'ailleurs :

- Estampes japonaises traditionnelles (mokuhanga)

Technique : gravure sur bois, encre à base d'eau, papier washi. Elles sont réalisées à la main, souvent par des ateliers spécialisés, parfois en collaboration avec des artistes contemporains.

- Reproductions de classiques

Il existe des reproductions fidèles des estampes célèbres. Ces reproductions peuvent être imprimées sur de nouvelles planches gravées à l'identique ou produites par des moyens modernes (offset, giclée, impression numérique).

ATTENTION : Elles ne sont pas imprimées à partir des planches originales d'Hokusai.

Les planches originales d'Hokusai, Hiroshige, Utamaro, **n'ont presque jamais été utilisées pour réimpressions massives après leur époque**. Il y a plusieurs raisons à cela : le bois se dégrade rapidement avec l'usage, les collections muséales ou privées protègent ces planches pour éviter leur destruction, et enfin, le marché de

l'art préfère souvent les copies neuves ou authentiques anciennes plutôt que d'abîmer les planches historiques.

Cependant, il existe quelques **réimpressions historiques limitées** au Japon. Au début du XX^e siècle, certains éditeurs ont imprimé à nouveau à partir de planches anciennes pour le marché intérieur ou occidental. Aujourd'hui, ce type de réimpression est extrêmement rare et principalement réservé aux musées ou éditions très limitées, souvent supervisées par des experts.

3.1.6. De l'estampe au manga actuel : deux arts populaires

Le monde de l'*ukiyo-e** dans la culture populaire : le cinéma et l'anime

Aujourd'hui, l'art de l'*ukiyo-e** est toujours très présent. Sous une forme nouvelle, via les technologies de l'audiovisuel et le numérique. Ainsi, les mangas animés, adaptations des mangas manuscrits, mais aussi des films traitant de la culture japonaise ou les films d'animation japonais, tous trouvent l'inspiration dans l'art de l'estampe japonaise des grands maîtres.

Nous pouvons ainsi citer de façon non exhaustive :

- **Mémoires d'une geisha**, film de 2005 de Rob Marshall.
- **Sakuran**, film japonais de 2007, tiré du manga du même nom, qui évolue dans le monde des oiran.
- Les animés des **Studios Ghibli**, longs-métrages.
- Les **mangas en série** (One Piece, Dragon ball, ...).

Notons que l'ancêtre de l'*ukiyo-e** et du manga sont ces fameuses « histoires en images » appelées emaki. Ce sont des rouleaux illustrés qui apparaissent au XII^e siècle, dont certains peuvent atteindre près de 25 mètres de long, créent l'habitude de raconter une histoire, lue de droite à gauche, sur toutes sortes de sujet.

Cette tradition va se poursuivre pendant des centaines d'années, y compris chez des maîtres de l'*ukiyo-e** tel que **Monorubu**. C'est à l'apogée de l'*ukiyo-e** que se mettent en place les codes visuels que l'on retrouve aujourd'hui dans les mangas. De la caricature aux éclaboussures du sang qui jaillit lors des combats, et jusqu'à l'art érotique des « éro-mangas » (cfr **etchi** et **hantai**, réservé à un public adulte). En effet, l'industrie japonaise de l'animation cible un public adulte là où en Occident l'industrie de l'animation cible un public plus enfantin.



3.2. Section Manga

3.2.1. Qu'est-ce qu'un manga et son origine

Le terme **manga** désigne aujourd'hui les bandes dessinées japonaises, mais son histoire est bien plus ancienne. L'étymologie du mot combine « man » (dérisoire, frivole) et « ga » (image), ce qui peut se traduire par « image dérisoire » ou « dessin spontané ». Le manga trouve ses racines dans les **estampes populaires japonaises** de l'époque Edo* (1603-1868), notamment dans les caricatures et suites d'images appelées **ukiyo-e***.

Des artistes comme **Hokusai** ont publié des recueils d'images et de scènes narratives, parfois comiques, qui ont inspiré la structure et le style visuel des mangas modernes.

Les **Hokusai manga** (Carnets de croquis) sont une collection de croquis de nombreux sujets divers effectués par l'artiste japonais Hokusai.



Les sujets de ces croquis comprennent des paysages, la faune et la flore, la vie quotidienne, ainsi que le surnaturel. Le mot *manga* qui figure dans le titre ne se réfère pas aux « mangas » tels que nous les connaissons aujourd'hui, car les différents croquis figurant dans ces carnets ne forment pas une histoire, mais traitent de sujets séparés les uns des autres. Ils s'apparentent plus à des recueils. C'était

également une façon de s'exercer aux postures, mouvements, émotions des personnages, dont on retrouvera les traits dans les mangas contemporains.

À la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, les journaux et magazines illustrés introduisent les premiers mangas contemporains, mêlant humour, critique sociale et récits séquentiels. Après la Seconde Guerre mondiale, des auteurs comme **Osamu Tezuka**, souvent appelé le « dieu du manga », établissent le langage narratif et graphique du manga moderne, avec des personnages expressifs, des mises en page dynamiques et des histoires longues ou en série.



REMARQUE : Techniquement, les mangas se distinguent aussi par leur format monochrome, leur rythme narratif structuré et l'usage de codes graphiques (traits expressifs, onomatopées intégrées à l'image, symboles stylisés pour émotions). La création de pages requiert une maîtrise du dessin dynamique, de l'enchaînement des cases et de l'équilibre entre noir et blanc.

3.2.2. Quelques artistes incontournables de mangas

Le manga a connu de nombreuses évolutions grâce à des artistes visionnaires. Cette liste est bien évidemment non exhaustive.

- **Artistes passés :**



- **Osamu Tezuka (1928-1989) :** créateur de *Astro Boy*, il a posé les bases du manga moderne avec des histoires longues et des personnages profondément humains.



- **Shigeru Mizuki :** spécialiste des histoires de yōkai (esprits et monstres japonais).



- **Machiko Hasegawa :** auteure de *Sazae-san*, pionnière des mangas pour un public familial.



- **Artistes contemporains :**

- **Eiichiro Oda (*One Piece*) :** auteur de l'un des mangas les plus populaires au monde, connu pour son univers vaste et détaillé.
- **Naoko Takeuchi (*Sailor Moon*) :** a influencé le genre shōjo avec des récits centrés sur des héroïnes et l'amitié.
- **Inio Asano, Akiko Higashimura, Yoshitoki Ōima :** artistes qui explorent des thèmes variés, de la société contemporaine à la psychologie humaine.

Cette diversité montre que le manga n'est pas limité à un genre ou à une époque, mais reste un espace vivant d'innovation artistique et narrative.

3.2.3. Les différents types de mangas

Les mangas se déclinent en plusieurs catégories. Ils sont généralement classés selon l'âge et le public de destination.

- **Shōnen :** destiné aux garçons adolescents, souvent centré sur l'action, l'aventure, la camaraderie et le dépassement de soi.

Exemple : **One Piece** – Eiichirō Oda (Homme).
Dragon Ball – Akira Toriyama (Homme).
Naruto – Masashi Kishimoto (Homme).
Fullmetal Alchemist – Hiromu Arakawa (Femme).

- **Shōjo :** destiné aux filles adolescentes, avec un accent sur les relations humaines, l'émotion et la romance.

Exemple : **Sailor Moon** – Naoko Takeuchi (Femme).

Fruits Basket – Natsuki Takaya (Femme).

Nana – Ai Yazawa (Femme).

Rose of Versailles (La Rose de Versailles) – Riyoko Ikeda (Femme).

- **Seinen** : destiné aux adultes, plus complexe et réaliste, explorant des thèmes sociaux, psychologiques ou politiques. Plus sombres et matures que le shonen.

Exemple : **Berserk** – Kentaro Miura (Homme).

Akira – Katsuhiro Ōtomo (Homme).

Monster – Naoki Urasawa (Homme).

L'Attaque des Titans – Hajime Isayama (Homme).

- **Josei** : destiné aux femmes adultes, abordant des sujets de la vie quotidienne et des relations adultes et du milieu professionnel.

Exemple : **Paradise Kiss** – Ai Yazawa (Femme).

Le Pavillon des hommes – Fumi Yoshinaga (Femme).

Princess Jellyfish – Akiko Higashimura (Femme).

Blue – Kiriko Nananan (Femme).

- **Kodomo** : pour les jeunes enfants, avec des histoires simples et éducatives.

Exemple : **Doraemon** – Fujiko Fujio (Hommes - duo composé de Hiroshi Fujimoto et Motoo Abiko).

Pokémon – Hidenori Kusaka (Homme) et Mato (Femme) / Satoshi Yamamoto (Homme).

Astro Boy – Osamu Tezuka (Homme), considéré comme le "Dieu du Manga".

Chi : Une vie de chat – Konami Kanata (Femme).

Cette classification montre la **grande diversité des mangas**, qui peuvent être à la fois divertissants, éducatifs et artistiquement exigeants. Il y a des auteures féminines dans chaque catégorie de mangas. Prouvant que l'univers manga n'est pas réservé, comme on l'a longtemps cru en Occident, à un public de jeunes hommes.

On peut tout à fait faire des parallèles avec les bandes dessinées et comics, aux genres, styles et publics très variés, qu'ils soient sérieux ou divertissants.

3.2.4. L'influence du manga dans la société japonaise et occidentale

Au Japon, le manga est **partie intégrante de la culture quotidienne**. Il touche toutes les tranches d'âge et influence la littérature, la télévision, le cinéma et même la mode. Les mangas servent parfois de miroir critique sur la société, abordant des thèmes comme l'écologie, la technologie, le travail ou les relations sociales.

À l'international, le manga a connu une expansion rapide depuis les années 1990. Il a **inspiré des générations de lecteurs et de créateurs occidentaux**, influençant le graphisme, les romans graphiques, le cinéma d'animation et même la publicité. Le manga est devenu un vecteur de diffusion culturelle, permettant de faire connaître les codes esthétiques et narratifs japonais au monde entier.

- La mondialisation culturelle

Le succès mondial du manga illustre les enjeux de la mondialisation culturelle. Il permet de partager une culture locale/nationale à l'échelle globale/mondiale, tout en soulevant des questions importantes, des enjeux dans lesquels nous vivons tous.

- **Identité culturelle**

Le manga transmet des éléments de culture japonaise, comme les festivals, les traditions ou les rapports sociaux, tout en étant accessible à un public mondial. Mais la lecture de manga permet également, de façon indirecte, à plonger dans le vécu collectif et l'intégration, dans les arts et la culture, de grands événements historiques passés. Les mangas révèlent ainsi les héritages sociétaux auxquels le Japon a fait face depuis des siècles. (L'organisation sociale féodale, l'isolationnisme, les ravages de la bombe A, ...)

- **Appropriation culturelle**

Certains éléments sont parfois repris hors contexte, modifiés ou commercialisés par des créateurs étrangers, ce qui pose la question de la préservation de l'authenticité et du respect des codes culturels originels. Le manga, et plus largement la culture japonaise sont ainsi régulièrement détournés et mis à la sauce occidentale. Ce phénomène, bien qu'amplifié de nos jours via les réseaux, a toujours existé. Nous pouvons d'ailleurs prendre l'exemple du Japon qui s'est largement inspiré de la culture chinoise au fil des siècles, pour se réapproprier et donc réinventer sa propre culture, sa propre identité. Le manga est ainsi un bel exemple du brassage culturel dans lequel chaque individu baigne, tout en évoluant au fur et à mesure du temps et dans l'espace.



- **Au Japon**

Le manga est omniprésent : il représente une part considérable de la production éditoriale et de la consommation culturelle. Les Japonais lisent des mangas dès l'enfance, et ces œuvres influencent la télévision, la mode, la musique et le discours social.

- **En Occident**

Dès les années 1970-80, les anime et mangas traduits (comme *Goldorak* ou *Albator*) trouvent un public fidèle, préparant l'arrivée massive de séries comme *Naruto* ou *One Piece*. En France, par exemple, les mangas ont longtemps été **le deuxième marché mondial après le Japon**, avec des millions d'exemplaires vendus chaque année.

Le manga devient un vecteur d'échanges culturels, influençant le dessin animé, la bande dessinée locale et même les pratiques de lecture des jeunes occidentaux.

En résumé, le manga est un exemple concret de flux culturel mondial, mêlant diffusion et adaptation dans différents contextes sociaux.

- **L'industrialisation et la commercialisation**

Le manga est aussi un phénomène économique majeur. Il fait partie de l'industrie culturelle japonaise, avec des publications hebdomadaires et mensuelles, des tirages en millions d'exemplaires, et des franchises dérivées en films, séries animées, jeux vidéo et produits dérivés.

Grâce à la commercialisation internationale, les mangas sont traduits et vendus dans le monde entier, participant au libre-échange culturel et à la diffusion de la culture populaire japonaise.

L'industrie du manga est un **moteur économique puissant** :

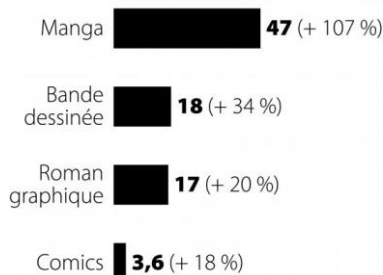
- En 2022, le marché japonais du manga a pesé environ **4,7 milliards d'euros**, avec une croissance continue.
- Chaque semaine au Japon, des **millions d'exemplaires** sont vendus sous forme de magazines ou de volumes reliés, témoignant de l'importance de la production éditoriale dans la vie quotidienne.
- Le **Soft Power** : stratégie d'influence fondée sur l'attraction culturelle plutôt que la contrainte, visant à projeter une image moderne et pacifiste après 1945. Sous le label « Cool Japan », il s'appuie sur l'exportation massive de sa pop culture (mangas, anime, jeux vidéo), sa gastronomie, et ses technologies. Cette puissance douce, qui complète sa diplomatie, permet au Japon de séduire mondialement et de renforcer son poids géopolitique.

Les mangas sont souvent adaptés en anime télévisés, films, jeux vidéo et produits dérivés, multipliant les revenus et étendant l'influence culturelle. La commercialisation mondiale via traductions et adaptations crée un **écosystème international** où la propriété intellectuelle circule et s'échange sur des marchés globaux.

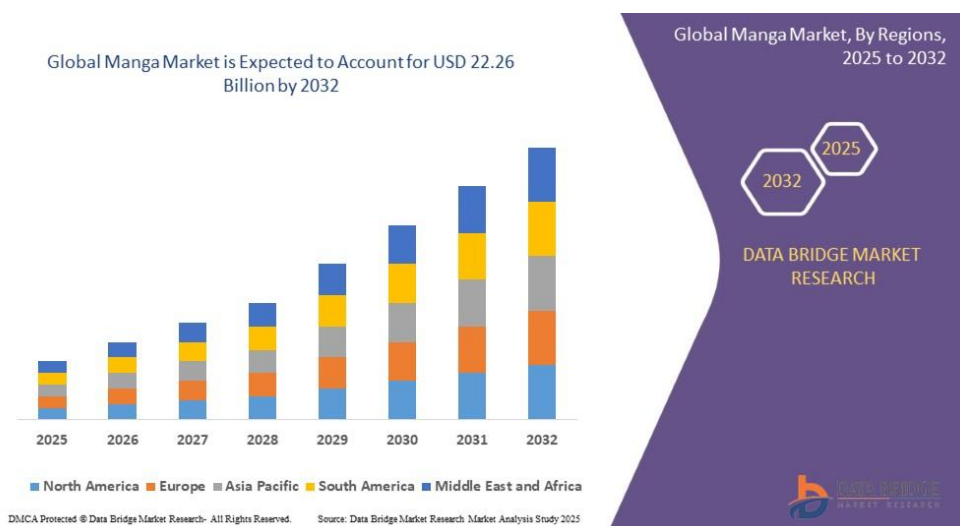
Types de bande dessinée en nombre d'exemplaires vendus

EN MILLIONS

(Evolution 2021 par rapport à 2020)



<https://www.lesoir.be/422291/article/2022-02-04/marche-du-livre-la-france-et-la-belgique-frappees-de-mangamania>



<https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-manga-market>

- Les artistes féminines dans le manga

Les artistes féminines occupent une place centrale dans l'histoire et le présent du manga :

Des créatrices comme **Machiko Hasegawa, Rumiko Takahashi, Naoko Takeuchi, Akiko Higashimura** ont non seulement marqué l'histoire du manga, mais ont aussi permis de **mettre en avant des personnages féminins complexes et puissants**.

Elles ont contribué à élargir les thèmes explorés dans le manga, en abordant **les émotions, l'identité, la vie quotidienne et les problématiques sociales**, avec une sensibilité et une créativité uniques.

Aujourd'hui, les artistes féminines continuent d'**innover et de diversifier le manga**, inspirant de nouvelles générations de lecteurs et d'auteurs à travers le monde. Leur travail montre que le manga est un espace inclusif, capable de représenter toutes les voix et toutes les expériences.

Les artistes féminines jouent un rôle central dans le développement du manga, notamment dans les genres **shōjo** et **josei**, mais pas exclusivement :

- Elles ont contribué à élargir les thèmes explorés par le manga, en portant des récits centrés sur **l'intériorité, l'émotion, l'expérience quotidienne et les relations humaines**.
- De nombreuses séries à succès sont créées par des femmes, qui ont aussi transformé les codes visuels et narratifs du manga contemporain (ex. *Rumiko Takahashi récompensée internationalement*).

Ces femmes ont enrichi le médium, offrant des récits complexes et sensibles et influençant les façons dont le manga aborde les enjeux d'identité, d'émotion et de représentations sociales, à l'instar de grandes écrivaines, dans la littérature dite plus classique.

Artistes présents dans l'expo

Dans l'exposition, plusieurs titres emblématiques du manga sont présentés, chacun illustrant des formes narratives et esthétiques variées :

- **Osamu Tezuka (1928-1989)** : surnommé *le dieu du manga*, il révolutionne le médium avec des récits séquentiels élaborés, des personnages expressifs et des thèmes complexes. Son œuvre fondatrice *Astro Boy (Tetsuwan Atom)* pose des jalons narratifs et graphiques toujours visibles aujourd'hui.
- **Candy** : un récit sentimental riche en émotion et en construction psychologique des personnages.
- **Les Chevaliers du Zodiaque (Saint Seiya)** : exemple de shōnen héroïque mêlant mythologie et combats.
- **Bouba (Kumamon)** et **Olive et Tom (Captain Tsubasa)** : représentatifs de l'influence du sport et des récits de jeunesse.
- **Albator (Captain Harlock)** et **Capitaine Flam (Captain Future)** : héritiers de la science-fiction et de l'aventure spatiale.
- **Nicky Larson (City Hunter)** et **Dash Kappai** : exemples de comédie et de satire populaires.

- **Dragon Ball, Naruto, Bleach, Demon Slayer, One Piece, Boruto, Tokyo Ghoul** : succès mondiaux du shōnen moderne, chacun avec un univers narratif et technique graphiquement distinct (mises en scène d'action, construction de monde, évolution des protagonistes, thématiques de combat et de dépassement).

One Piece, par exemple, est **le manga le plus vendu au monde**, symbolisant la popularité internationale du medium.



3.3. Et l'anime dans tout ça ?

3.3.1. Manga et anime : quelles différences ?

Le manga et l'anime sont deux médias complémentaires issus de la culture japonaise, mais ils se distinguent par leur forme, leur technique et leur mode de diffusion.

- **Le manga est une bande dessinée** : il se lit sur papier ou en version numérique, généralement en noir et blanc, et raconte des histoires par des images séquentielles accompagnées de texte (dialogues, pensées, onomatopées). Le rythme de lecture est déterminé par le lecteur, qui choisit la vitesse à laquelle il parcourt les cases.
- **L'anime est la version animée** : il s'agit de dessins en mouvement diffusés à la télévision, au cinéma ou en streaming. Le temps de lecture est imposé par le rythme de l'animation et de la bande sonore. L'anime ajoute plusieurs dimensions : couleur, mouvement, son, musique, voix des acteurs, donnant une expérience audiovisuelle complète.

Souvent, l'anime est une adaptation d'un manga populaire, mais certains anime sont créés directement pour la télévision ou le cinéma (*original video animation*, OVA, ou films). Inversement, des mangas peuvent être publiés indépendamment, parfois plusieurs années avant toute adaptation.

Exemples de complémentarité :

- *Dragon Ball* ou *One Piece* existent à la fois en manga et en anime.
- *Demon Slayer (Kimetsu no Yaiba)* a connu un succès mondial grâce à son anime, qui accentue la beauté des combats et des paysages par des effets visuels spectaculaires.

3.3.2. Le processus artistique du manga

- L'idée et le scénario

Le manga commence toujours par une idée ou un récit : histoire courte, longue série, récit humoristique ou dramatique.

L'auteur définit : **Les personnages** : leur apparence, personnalité, relations.

L'univers : époque, lieu, ambiance, style (réaliste, fantastique, futuriste).

La trame narrative : épisodes, rebondissements, climax, fin possible.

Exemple : *Dragon Ball* de Akira Toriyama combine aventure, comédie et arts martiaux, avec des personnages qui évoluent physiquement et émotionnellement sur plusieurs volumes.

- Le story-board (Name)

L'étape suivante est le story-board, appelé *name* au Japon. Il s'agit d'une version « brouillon » du manga, dessinée rapidement : Les **cases** sont placées approximativement. Les **personnages** sont esquissés sommairement. Le texte des **dialogues** et des pensées est écrit.

- Le *name* sert à vérifier le rythme, la lisibilité et la narration avant de passer au dessin définitif.

→ **Astuce pédagogique : le *name* permet aux élèves de comprendre que le manga est d'abord une histoire organisée visuellement, pas seulement un dessin.**

- Le dessin définitif

Les dessins sont réalisés sur papier à grain fin ou en version numérique. Le manga est souvent réalisé dans un style en noir et blanc, avec quelques zones de gris.

Les techniques artistiques comprennent ; les **traits expressifs** pour les émotions (grands yeux, larmes, sueur, mouvements exagérés), des **décors détaillés ou symboliques** (villes, forêts, intérieurs) pour situer l'action. On ajoute enfin des **effets graphiques** : lignes de mouvement, trames pour ombre ou texture, onomatopées intégrées dans l'image.

Exemple : *Tokyo Ghoul* de Sui Ishida utilise des trames complexes pour les effets de lumière et d'ombre, accentuant la tension dramatique.

- L'encrage et les trames

L'encrage est réalisé à l'encre noire sur le dessin final : il fixe les contours et les détails. Les trames (tonalités et textures), elles, sont appliquées pour créer des dégradés de gris, les textures de vêtements, sols ou ciels, l'intensité dramatique des scènes.

Aujourd'hui, beaucoup d'auteurs utilisent des tablettes graphiques, ce qui permet d'appliquer ces techniques directement en numérique avec plus de précision et de rapidité.

- La mise en page et la composition

La composition des pages est essentielle : placement des cases, taille et forme des bulles, direction des regards et mouvements.

La lecture du manga se fait de droite à gauche, ce qui influence la composition et la dynamique des scènes.

Les auteurs jouent sur le rythme visuel : cases grandes pour l'action, petites pour le dialogue, splash pages pour moments clés.

3.3.3. Le processus technique du manga

- Outils traditionnels

- Papier : *washi* ou papier à dessin lisse.
- Encres : encre de Chine noire pour contours et détails.
- Plumes et pinceaux : pour traits précis ou larges, selon l'effet.
- Trames adhésives : petites feuilles avec motifs pour appliquer ombres et textures rapidement.

- Outils numériques

- Tablettes graphiques (Wacom, iPad Pro, Cintiq).
- Logiciels : Clip Studio Paint, Photoshop, Medibang Paint.
- Avantages : possibilité de corriger facilement, de gérer les trames, de travailler à plusieurs et de publier directement en numérique.

- Impression

Les mangas sont souvent publiés en magazine (hebdomadaire ou mensuel) avant d'être regroupés en volumes (*tankōbon*).

La diffusion implique une industrialisation, avec impression en noir et blanc pour réduire les coûts, couleurs réservées à la couverture ou à des pages spéciales.

Chaque volume peut être lu individuellement ou faire partie d'une série longue, avec cohérence graphique et narrative.

- Synthèse de la production manga

Créer un manga est un équilibre entre créativité et technique :

Étape	Objectif artistique	Objectif technique
Scénario	Créer l'histoire et les personnages	Planifier la structure de publication
Story-board (name)	Tester le rythme, la narration	Préparer le dessin définitif
Dessin définitif	Styliser les personnages, décors et émotions	Produire des fichiers exploitables pour impression ou numérique
Encrage et trames	Ajouter profondeur et textures	Assurer contraste et lisibilité
Mise en page	Organiser la lecture et le rythme	Adapter le format, cases, bulles et lecture droite-gauche

3.3.4. Comment réalise-t-on un anime ?

La production d'un anime est un processus collectif et technique complexe, qui mobilise une équipe importante et plusieurs étapes :

- Pré-production

D'abord, l'idée et le scénario : souvent inspiré d'un manga, roman ou idée originale. Ensuite, le storyboard et l'animatique : le storyboard décompose chaque scène en plans et mouvements. L'animatique est une version simplifiée animée pour tester rythme et transitions. Enfin, on prépare le design et le character sheet : les personnages, costumes, décors et accessoires sont dessinés et codifiés pour assurer la cohérence graphique.

- Production

1. **Animation clé (key animation)** : les animateurs seniors réalisent les images clés qui définissent les mouvements principaux.
2. **In-between (intercalaires)** : les animateurs juniors créent les images intermédiaires pour fluidifier le mouvement.
3. **Décors et arrière-plans** : souvent peints séparément, parfois en aquarelle ou numérique.
4. **Colorisation** : ajout de couleurs et d'effets visuels (ombres, lumières, textures).
5. **Effets spéciaux** : explosions, magie, vitesse, particules, etc.
6. **Compositing** : assemblage final des personnages, décors et effets.

- Post-production

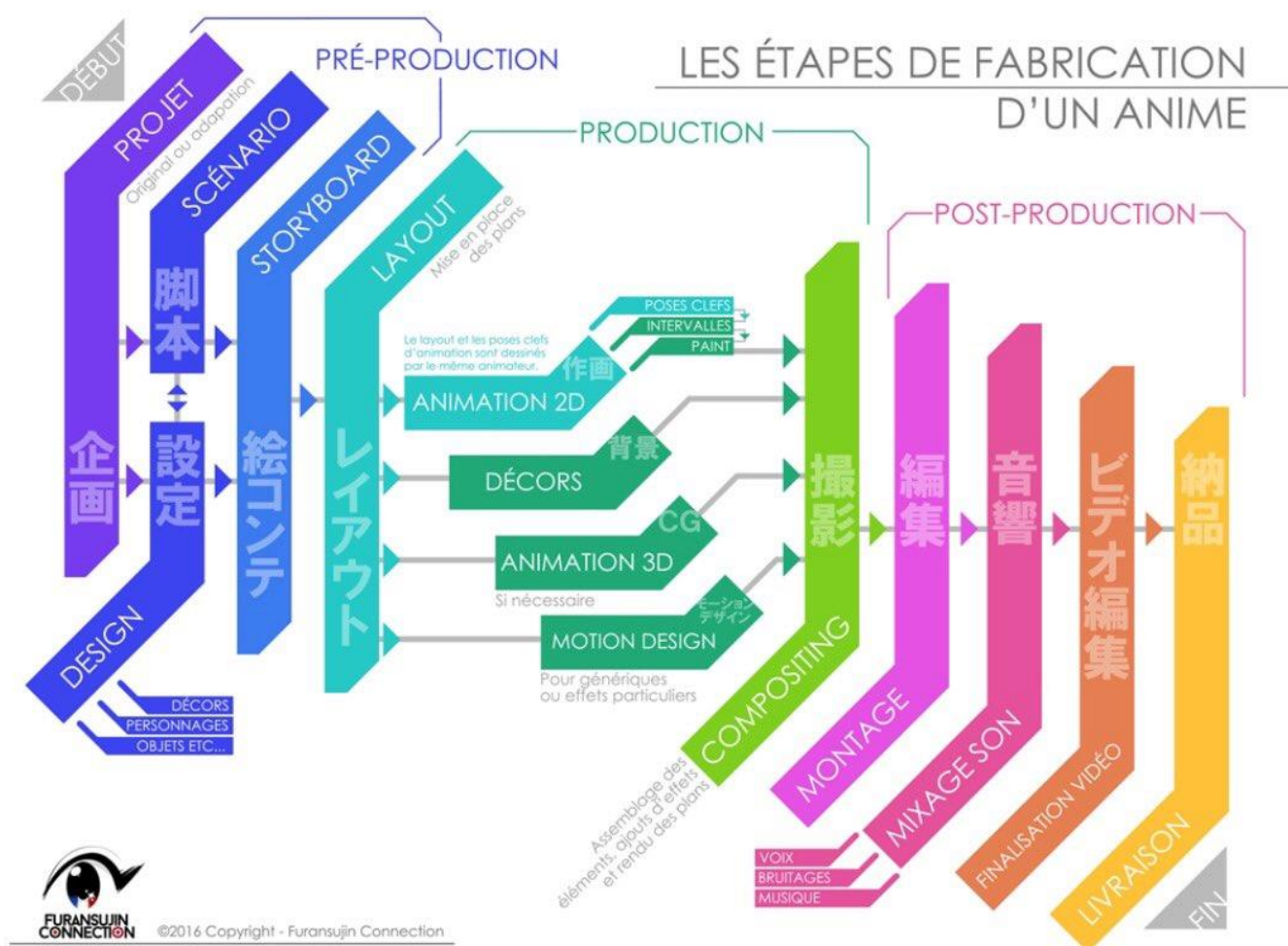
On commence par le **montage** : les scènes sont montées selon le storyboard. À cela s'ajoutera alors la bande sonore : dialogues, voix off, musique, bruitages, et enfin, comme dans les films classiques, on réalisera le mixage final.

La production d'un anime est très différente de celle d'un manga, car elle implique les mouvements et le son. Pour y parvenir, cela nécessite la collaboration de dizaines, parfois centaines de personnes.

- Synthèse de la production d'un anime

Aspect	Manga	Anime
Support	Papier ou numérique	Écran (TV, cinéma, streaming)
Couleur	Souvent noir et blanc	Couleur, effets visuels
Temps	Lecture libre	Temps imposé par l'animation
Production	Souvent un ou quelques auteurs	Équipe d'animateurs, compositeurs, voix, musiciens
Exemples	<i>Astro Boy, One Piece, Dragon Ball</i>	<i>Astro Boy (anime), One Piece, Demon Slayer</i>

Le manga est l'œuvre graphique et narrative originale, tandis que l'anime est la version animée, audiovisuelle, souvent plus spectaculaire et collaborative, mais fidèle aux codes du manga.



Les étapes de fabrication d'un anime ©2016 Copyright – Furansujin connection

- Tableaux synthétiques de la chaîne de production d'un anime

Pré-production

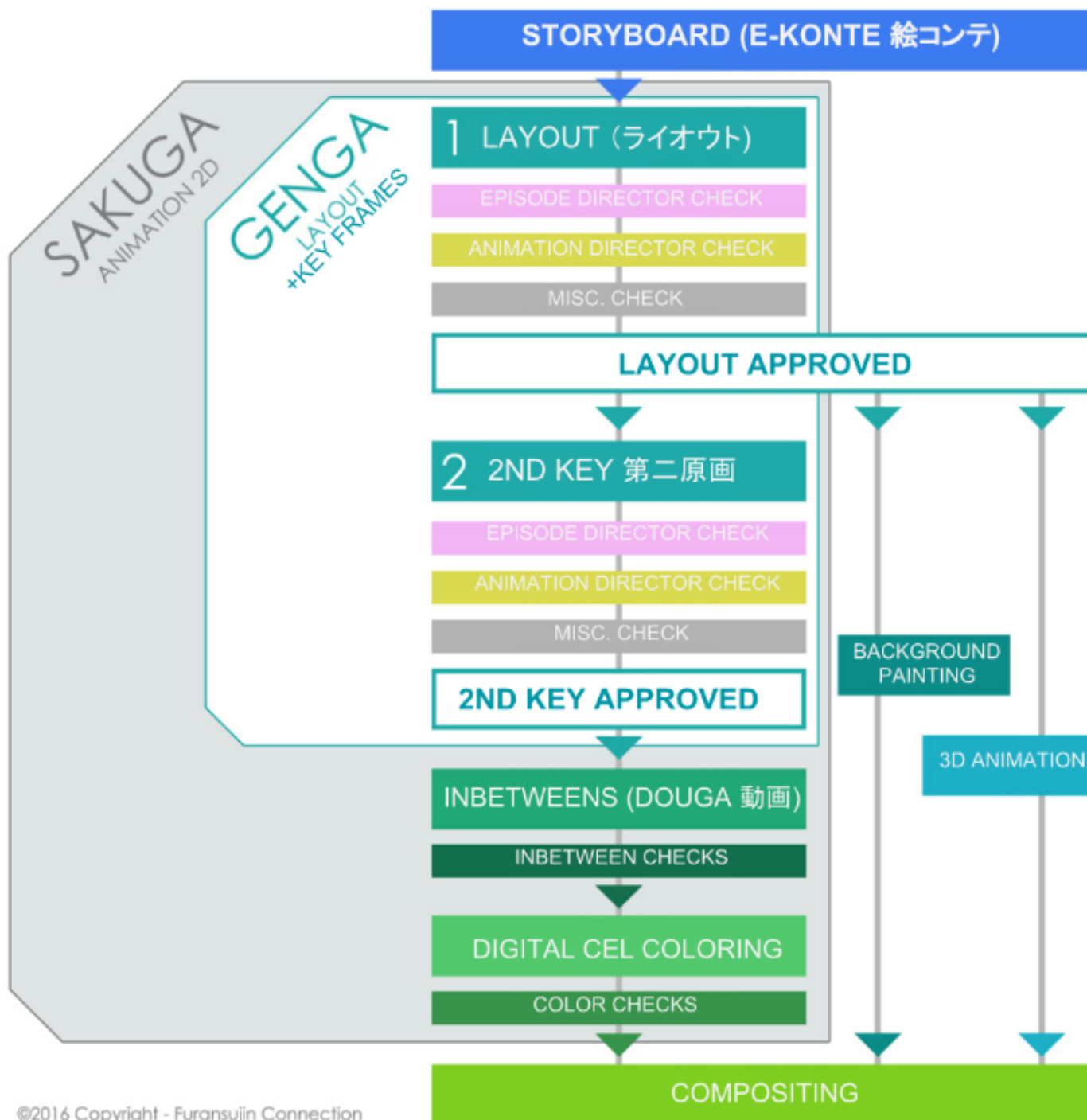
Étape	Description	Rôle des artistes/techniciens
Idée et scénario	Définir l'histoire, personnages et univers	Scénaristes, mangakas ou créateurs originaux
Storyboard	Découper l'histoire en scènes et plans	Réalisateur et storyboarder
Character design	Création du style des personnages, costumes, accessoires	Character designer
Décors et univers visuel	Conception des lieux et ambiances	Background artists, designers

Production

Étape	Description	Rôle des artistes/techniciens
Animation clé (key animation)	Dessiner les images principales qui définissent le mouvement	Animateurs seniors
Intercalaires (in-between)	Dessiner les images intermédiaires pour fluidité	Animateurs juniors
Décors et arrière-plans	Peinture ou dessin des environnements	Background artists
Colorisation et trames	Ajout des couleurs, ombres et textures	Coloristes, assistants numériques
Effets spéciaux	Lumière, explosions, magie, mouvements rapides	Effets numériques

Post-production

Étape	Description	Rôle des artistes/techniciens
Compositing	Assemblage des personnages, décors et effets	Compositeurs
Montage	Organisation des scènes dans l'ordre narratif	Monteurs
Bande sonore	Ajout de voix, bruitages et musique	Sound designers, compositeurs, doubleurs
Export et diffusion	Préparation pour TV, cinéma ou streaming	Production, distributeurs



Animation pipeline ©2016 Copyright – Furansujin Connection

Remarques à propos du phénomène du Studio Ghibli

Le studio possède des univers visuels riches et poétiques, inspirés de la nature, des villes japonaises, et des paysages imaginaires. Les décors sont détaillés, souvent peints à la main, à la gouache, de façon traditionnelle.

Exemples : *Mon voisin Totoro*, *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro*.

Les personnages féminins, particulièrement représentés, sont généralement forts et complexes. Les filles/femmes n'y ont pas un rôle de figurante ou de victime, ou un rôle dominé. Les héroïnes sont souvent actives, réfléchies et courageuses, rompant avec certains stéréotypes de genre.

Exemples : Chihiro (*Le Voyage de Chihiro*), Nausicaä (*Nausicaä de la vallée du vent*), Fio (*Porco Rosso*).



Les thèmes abordés, la narration sont universels et profonds, qui amènent à la réflexion. Il aborde des thèmes de nature, écologie, humanité, guerre, deuil, amitié et passage à l'âge adulte. Les histoires ne sont cependant pas toujours compréhensibles pour des enfants. Surtout sans avoir les codes culturels utilisés, et certaines scènes ou personnages peuvent être effrayants. Mais ces animes contiennent toujours des niveaux de lecture multiples très intéressants, permettant un réel débat.

Au niveau graphique, on reconnaît clairement les influences graphiques liées au manga. Certains traits expressifs, découpage dynamique des scènes et cadrages rapprochent Ghibli du langage visuel des mangas. L'usage des plans rapprochés, expressions exagérées ou composition narrative rappelle l'art manga, mais appliqué à l'animation.

Concernant la musique et le son, les films utilisent des bandes originales emblématiques (Joe Hisaishi) pour renforcer les émotions et permettre une totale immersion. Ceci étant impossible dans le manga papier.

Tableau synoptique manga/anime

Aspect	Manga	Studio Ghibli
Support	Papier ou numérique	Film d'animation, cinéma ou TV
Couleur	Souvent noir et blanc	Couleurs, effets visuels et lumière
Mouvement	Images fixes	Animation complète, sons et musique
Création	Souvent individuelle	Production collective avec dizaines à centaines de personnes
Exemples	<i>One Piece, Dragon Ball</i>	<i>Totoro, Chihiro, Nausicaä</i>

Ghibli n'est donc pas un manga mais partage avec le manga l'esthétique et le style narratif japonais. Les films sont des œuvres d'animation cinématographiques, poétiques et universelles, qui prolongent et enrichissent la culture visuelle née avec les mangas.

4. Section arts et culture japonaise

4.1. Thé japonais : une culture unique entre terroir, technique et santé

L'histoire du thé au Japon est indissociable de la spiritualité et des échanges avec la Chine. Initialement réservé à une élite, il est devenu un pilier culturel grâce à sa codification en un art de vivre complet.

En effet, le thé a été introduit au Japon par des moines bouddhistes de retour de Chine, où ils étudiaient les textes sacrés. Vraisemblablement dès l'époque Heian (IXe siècle). Mais c'est en 1191 que le moine **Eisai**** (fondateur du bouddhisme Zen au Japon) rapporte de nouvelles graines et popularise la consommation de thé en poudre (l'ancêtre du matcha). Il vante les bienfaits du thé pour la santé et la concentration durant la méditation.



Si le thé est devenu si populaire au Japon, c'est parce qu'il a dépassé le stade de simple boisson pour devenir un instrument social et spirituel.

D'abord, les moines zen utilisaient le thé pour rester vigilants pendant leurs longues séances de méditation. Ensuite, durant le Moyen Âge, les

samouraïs ont adopté le thé pour sceller des alliances politiques lors de cérémonies raffinées. Et enfin, il est devenu un réel Art de vivre (Le Chadō) au XVIe siècle grâce au maître Sen no Rikyū qui a transformé la préparation du thé en un rituel spirituel reposant sur quatre principes fondamentaux :

Harmonie (Wa) avec la nature et les autres,
Respect (Ke) envers les objets et les participants,
Pureté (Sei) physique et spirituelle,
Tranquillité (Jaku) ou sérénité d'esprit.

Aujourd'hui, le thé reste ancré dans le quotidien japonais, de la canette de thé vert omniprésente dans les distributeurs aux cérémonies hautement codifiées comme le **Chanoyu****.

Le Japon possède une culture du thé très particulière, différente de celle de la Chine ou de l'Inde. La plupart des thés japonais sont **des thés verts**, car les feuilles sont rapidement **chauffées à la vapeur juste après la récolte** afin d'empêcher l'oxydation. Ce procédé conserve leur **couleur verte intense**, leurs **arômes végétaux et marins** et une grande partie de leurs **composés bénéfiques**.

Les théiers japonais sont souvent cultivés dans des régions proches de l'océan, comme **Shizuoka, Uji ou Kagoshima**. L'air marin peut apporter une légère **note iodée** au goût du thé. Les plantations sont souvent situées dans des zones **brumeuses et humides**, idéales pour la croissance du théier (*Camellia sinensis*). Certaines cultures utilisent la technique du **thé d'ombre**, où les plants sont couverts quelques semaines avant la récolte afin de modifier leur composition chimique et leur saveur.

- Quelques thés japonais emblématiques

Le **genmaicha** est un mélange de thé vert (souvent sencha ou bancha) et de riz grillé.



À l'origine, il s'agissait d'un thé populaire, car le riz permettait d'en diminuer le coût.

Caractéristiques : goût doux et légèrement grillé, faible amertume, très digeste. Consommation : souvent bu pendant ou après les repas, apprécié pour son côté réconfortant.

Le **hōjicha** est un thé vert grillé à haute température après la transformation.

Spécificités : couleur brun-rouge, goût toasté, caramel, noisette, très faible en caféine. C'est un thé souvent consommé le soir, idéal pour les enfants ou les personnes sensibles à la caféine.

Le **kukicha** est un thé particulier fabriqué à partir de tiges et de rameaux du théier, généralement issus de la production de sencha ou de gyokuro. Son goût très doux et végétal donne des notes légèrement sucrées et marines et a une faible teneur en caféine. Il est populaire dans certaines traditions alimentaires japonaises.

Le **matcha**, lui, est probablement le thé japonais le plus célèbre au monde. Contrairement aux autres thés, il s'agit d'un thé vert réduit en poudre très fine que l'on consomme entièrement, et non simplement infusé.

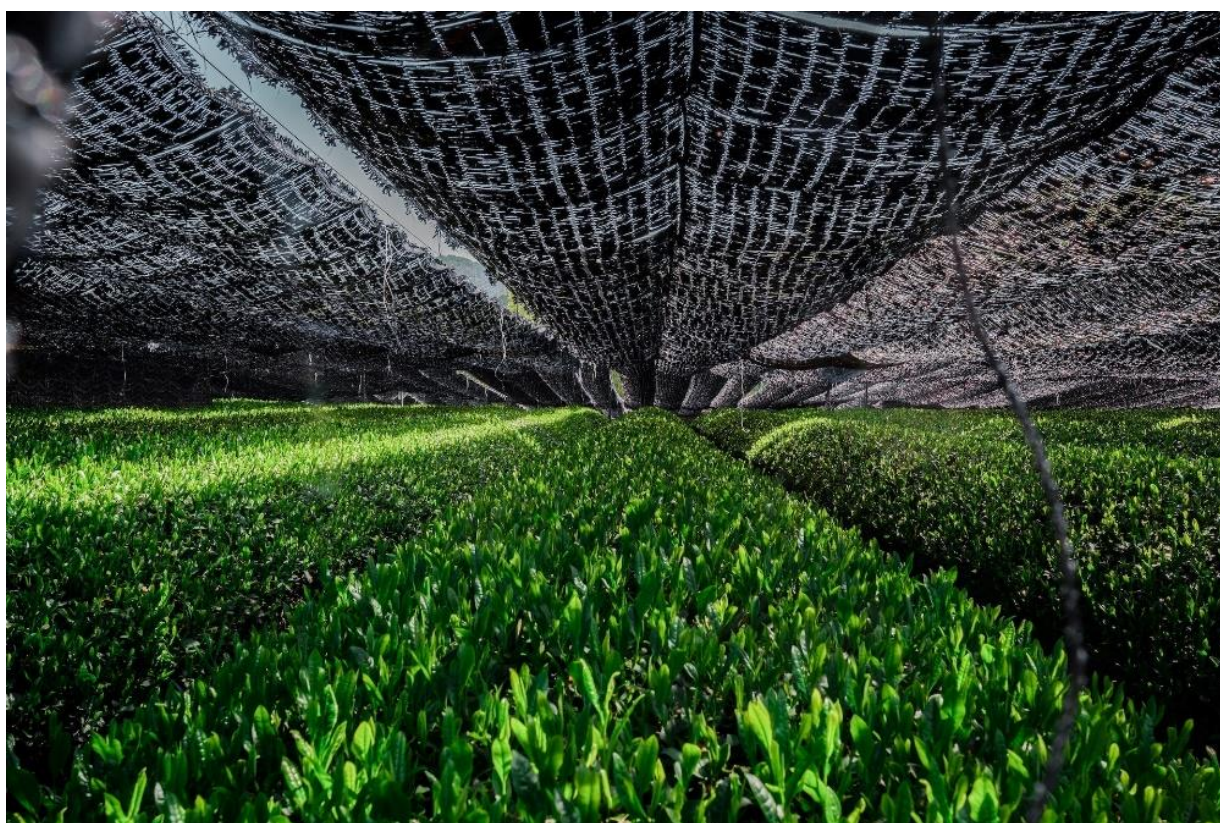
Le matcha provient de feuilles appelées tencha et sa culture suit plusieurs étapes spécifiques.

Pendant environ 3 à 4 semaines avant la récolte, les plants sont couverts avec des filets ou des nattes.

Cela provoque une augmentation de la chlorophylle, une production accrue de L-théanine (acide aminé relaxant) et un goût plus doux et [umami**](#).

Il faut savoir que seules les jeunes feuilles tendres sont cueillies, puis transformées en « tencha ». C'est-à-dire qu'elles sont cuites à la vapeur, puis séchées, et enfin, débarrassées des nervures. Il s'ensuit le broyage à la meule de pierre ou elles seront ensuite broyées très lentement pour produire la fameuse poudre de matcha.

Au vu de sa culture et transformation, qui demande énormément de main-d'œuvre, le matcha coûte beaucoup plus cher qu'un thé ordinaire. Ça fait de lui un bien de luxe. Sa préparation est restée traditionnelle. Il y a d'ailleurs une cérémonie du thé japonaise : [chanoyu*](#). Le résultat est une boisson onctueuse et légèrement mousseuse au goût umami* intense.



- Matcha ou café, une énergie différente

Le matcha contient de la **caféine**, mais son effet est très différent de celui du café. C'est pourquoi il est souvent décrit comme produisant une **vigilance calme**.

Café	Matcha
Pic d'énergie rapide	Caféine libérée plus lentement
Suivi d'une chute brutale d'énergie	Présence de L-théanine, qui favorise la concentration et la relaxation
Provoque de la nervosité ou acidité gastrique	Énergie stable pendant plusieurs heures

C'est également un concentré d'antioxydants, car le matcha est extrêmement riche en catéchines, (EGCG = épigallocatechine gallate). De fait, comme on ingère la feuille entière, la concentration en nutriments est bien plus élevée que dans une infusion classique.

Ainsi, le matcha peut contenir jusqu'à 10 fois plus d'antioxydants qu'un thé vert classique, bien plus d'antioxydants que les myrtilles, la grenade ou encore que les baies de goji, pourtant déjà réputées pour leurs bienfaits antioxydants, et davantage que le chocolat noir

L'effet antioxydant permet, entre autres, la réduction du stress oxydatif, la santé cardiovasculaire, soutient le métabolisme et améliore la concentration mentale. Bref, il permet de rester jeune plus longtemps. (à ne pas confondre avec un « élixir de jouvence qui rajeunit »).

- Le matcha, un phénomène mondial en vogue

Depuis une quinzaine d'années, le matcha est devenu une tendance internationale et plusieurs raisons expliquent cet engouement. Il bénéficie d'une image de super-aliment dans une société qui prône toujours plus le bien-être, jeunesse et vitalité. Sa couleur verte spectaculaire et intense change totalement des thés classiques. Il est utilisé en association avec la méditation et le yoga, en vogue eux aussi. Et enfin, on le décline en cuisine à toutes les sauces : les matcha latte, les pâtisseries, les glaces, les smoothies, les desserts gastronomiques.

D'ailleurs, ces dernières années ont vu apparaître de nombreuses boutiques spécialisées dans le matcha.



4.2. Théâtre Kabuki*

Le kabuki* est une forme de théâtre traditionnel japonais apparue au début du XVII^e siècle, durant l'époque d'Edo*. Il s'agit d'un spectacle très visuel qui mêle jeu d'acteur, danse, musique et costumes spectaculaires.

Les acteurs portent des maquillages très stylisés, appelés *kumadori*, qui utilisent des lignes colorées pour accentuer les émotions et la personnalité des personnages (héros, méchants, esprits...). Les costumes sont riches et élaborés, et les mouvements des acteurs sont souvent exagérés et chorégraphiés, avec des poses dramatiques appelées *mie* où l'acteur s'immobilise brièvement pour intensifier un moment clé de la scène.

Une autre particularité du kabuki* est que les rôles féminins sont traditionnellement joués par des hommes, appelés *onnagata**. Le spectacle est conçu pour être spectaculaire et accessible au public, avec des intrigues inspirées de l'histoire, de légendes ou de drames populaires.



Le théâtre nô, lui, développé bien plus tôt et codifié par Zeami Motokiyo au XIV^e



siècle, et est très différent du kabuki*. Le nô est un théâtre lent, symbolique et très minimaliste. Les acteurs portent souvent des masques et les décors sont très simples. Le kabuki*, au contraire, est spectaculaire, dynamique et coloré, avec des décors élaborés et un jeu très expressif. Les acteurs ne portent pas de masques mais bien du maquillage.

On peut résumer ainsi : le nô est un théâtre poétique et méditatif tandis que le kabuki* est un théâtre populaire et spectaculaire.

- Le kabuki* et les estampes japonaises

Le kabuki* a fortement influencé les **estampes japonaises ukiyo-e***, très populaires entre le XVII^e et le XIX^e siècle. Les artistes représentaient souvent **des acteurs célèbres dans leurs rôles** ou des scènes célèbres de pièces de théâtre.

Des artistes comme Kitagawa Utamaro ou d'autres maîtres de l'ukiyo-e* ont contribué à diffuser l'image de ces acteurs auprès du public. Ces estampes fonctionnaient un peu comme **des affiches ou des portraits de célébrités**, permettant aux spectateurs de collectionner l'image de leurs acteurs préférés.

- Du kabuki* au manga

L'influence visuelle du kabuki* se retrouve encore aujourd'hui dans la culture populaire japonaise, notamment dans le manga et l'animation. Par exemple, dans le manga Naruto, certains personnages et certaines scènes reprennent des éléments inspirés du kabuki* : poses dramatiques, expressions très marquées, gestes symboliques, importance de l'instant spectaculaire.

Ces éléments rappellent les poses théâtrales du kabuki* (*mie*), où l'action se fige pour souligner l'intensité dramatique.

4.3. Samouraï et arts martiaux

4.3.1. Le samouraï : guerrier du Japon féodal

Un samouraï était un guerrier au service d'un seigneur féodal (daimyō) dans le Japon ancien ; il appartenait à une caste militaire chargée de protéger les territoires, maintenir l'ordre et participer aux guerres, et cette classe a disparu officiellement à la fin du XIX^e siècle.

La disparition des samouraïs est liée aux grandes réformes du Japon lors de la modernisation du pays après la restauration impériale (ère Meiji). L'État a alors créé une armée nationale moderne, supprimé les privilèges des samouraïs et interdit le port du sabre en public en 1876. Les samouraïs ont donc progressivement perdu leur rôle militaire et leur statut social, finissant ainsi par vivre dans la pauvreté, avec tout ce que cela engendre, car ils n'avaient pas accès au travail administratif.

4.3.2. L'équipement du samouraï

L'équipement du samouraï était à la fois **militaire, symbolique et esthétique**. Il devait protéger le guerrier tout en lui permettant de **bouger rapidement à cheval ou à pied**.

Le casque (*kabuto*) : Il était fabriqué en **plaques de fer rivetées**, souvent **laqué** pour protéger de la rouille, et décoré d'un **emblème frontal (maedate)**



Ces ornements pouvaient représenter des cornes, un croissant de lune, ou encore des symboles religieux. Ces ornements servaient à **impressionner l'ennemi et identifier le clan**. À l'arrière se trouvait une **protection de nuque articulée** appelée *shikoro*.

Le masque (*menpō*) : Il protégeait le bas du visage, et était



souvent sculpté pour représenter un visage féroce, avec une moustache et une expression menaçante pour effrayer l'adversaire.



Il permettait également de fixer certaines parties du casque.

L'armure (*ō-yoroi* ou *dō*) : Elle est composée de nombreuses pièces : un plastron protégeant le torse réalisé en plaques de fer ou de cuir laqué, les kusazuri qui sont des lamelles protégeant les hanches et les cuisses, les sode, de grandes épaulières rectangulaires protégeant les bras, les kote manches protégeant les avant-bras, les haidate, protections pour les cuisses, et enfin, les suneate protège-tibias.

Les différentes plaques étaient reliées par des cordons de soie colorés appelés *odoshi*. Ces couleurs pouvaient identifier le clan ou le rang du guerrier. L'armure était conçue pour être solide tout en étant souple et adaptée au combat à cheval.



Les armes du samouraï :

L'arme la plus célèbre est le katana, sabre long et légèrement courbé mais portaient souvent deux sabres : le **katana** et **wakizashi**, un sabre court utilisé en intérieur. Cet ensemble s'appelait le **daishō**, symbole du statut de samouraï.

Les sabres étaient fabriqués avec des aciers pliés et martelés, donnant une lame très résistante et extrêmement tranchante.

4.3.3. Les arts martiaux liés aux samouraïs

Les samouraïs pratiquaient plusieurs disciplines martiales qui sont à l'origine de nombreux arts martiaux japonais modernes.

Le **Kendo** signifie « voie du sabre ». Il provient directement des techniques de combat au sabre des samouraïs. Aujourd'hui, on utilise un sabre en bambou (shinai) et les pratiquants portent une armure protectrice (à voir dans l'expo). Le kendo conserve la philosophie du samouraï : discipline, respect et maîtrise de soi.

Le **judo** est dérivé du jujutsu, un ensemble de techniques utilisées par les samouraïs pour combattre sans arme ou en armure. Ces techniques comprenaient des projections, des immobilisations et des clés articulaires. Le judo moderne met l'accent sur le contrôle, l'équilibre et l'efficacité du mouvement.

L'**aïkido** s'inspire également des techniques martiales des samouraïs. Son principe est d'utiliser la force de l'adversaire et de rediriger l'attaque plutôt que de s'y opposer. C'est un art martial très axé sur l'harmonie et la maîtrise du corps.

Le **kyūdō** est l'art du tir à l'arc japonais. Avant l'importance du sabre, les samouraïs étaient surtout des archers à cheval. Dans le kyūdō moderne, l'arc est très grand (*yumi*), et le tir est considéré comme un exercice spirituel autant que martial.

Les samouraïs étaient les guerriers de l'ancien Japon. Leur armure sophistiquée, leurs sabres et leurs techniques de combat ont marqué profondément la culture japonaise, et étaient totalement différentes des chevaliers, leur équivalent occidental. Même si la classe des samouraïs a disparu au XIX^e siècle, leur héritage se retrouve encore aujourd'hui dans plusieurs arts martiaux traditionnels, qui perpétuent leur discipline, leur philosophie et leur sens de l'honneur.

4.4. Le haïku : un poème bref inspiré par la nature

Le haïku est une forme de poésie japonaise très courte apparue au Japon au XVII^e siècle. Il est souvent associé au grand poète japonais Matsuo Bashō, qui a contribué à en faire une forme artistique à part entière.

Un haïku cherche à capturer un instant précis, une impression fugace ou un détail du monde naturel. Il ne raconte pas une histoire longue : il évoque plutôt une sensation, une image ou une émotion liée à un moment très simple de la vie quotidienne.

Dans la tradition japonaise, le haïku évoque très souvent la **nature**, les **saisons**, les **petits événements du quotidien**, une **émotion discrète ou contemplative**.

Par exemple, le célèbre haïku de Bashō illustre parfaitement cette idée : une scène très simple, mais qui évoque un moment de calme et d'observation.

*Vieil étang silencieux
Une grenouille plonge
Bruit de l'eau.*

5 syllabes
7 syllabes
5 syllabes

4.4.1. Les caractéristiques du haïku

Le haïku possède plusieurs règles et caractéristiques traditionnelles.

D'abord une forme très courte. Un haïku est composé de trois vers. Dans la tradition japonaise, il suit un rythme de 17 syllabes réparties ainsi :

Cependant, dans les langues européennes, cette règle est parfois adaptée, car la structure des mots est différente.

Ensuite, il fait souvent référence à la saison. La plupart des haïkus contiennent un mot de saison appelé **kigo**. Ce mot permet de situer le poème dans le cycle de la nature. Il peut évoquer par exemple les fleurs de cerisier (printemps), les cigales (été), les feuilles rouges (automne), la neige (hiver).

Il exprime une image simple et concrète. Le haïku privilégie les images visuelles ou sensorielles plutôt que les explications. Il ne cherche pas à analyser ou expliquer l'émotion : il la suggère par l'image.

Enfin, Le haïku ressemble presque à une photographie poétique : il capture un moment très bref.



4.4.2. Différences avec un poème « classique »

Les poèmes occidentaux, comme ceux de Victor Hugo ou de Charles Baudelaire, sont souvent très différents.

Poésie classique occidentale	Haïku
Poèmes souvent longs	Extrêmement court
Structures complexes (sonnets, alexandrins)	Généralement sans rime
Présence de rimes	Centré sur une seule image
Développement d'une idée ou d'un récit	Privilégie la simplicité et la suggestion

On pourrait ainsi dire qu'un poème classique explique et développe alors qu'un haïku montre et suggère.

4.4.3. Le lien entre haïku et estampe japonaise

Le haïku entretient un lien très fort avec l'art visuel japonais, notamment avec les estampes ukiyo-e*, comme celles de Hokusai ou de Hiroshige car ces estampes représentent souvent des paysages, des saisons, des scènes du quotidien, des instants simples et poétiques. N'oublions pas que Ukiyo-e* signifie « image du monde flottant ».

Comme le haïku, elles cherchent à capturer un moment précis comme par exemple une vague qui se brise, une pluie soudaine, un voyageur dans la neige ou encore des fleurs de cerisier qui tombent.

Pour imaginer et se représenter le lien entre les deux, on peut dire que **le haïku est une image en mots** tandis que **l'estampe est un haïku en image**.

5. Lexique

bijin-ga*

Représentations artistiques japonaises de femmes idéalisées, souvent élégantes, issues de la vie quotidienne ou des quartiers de plaisir. Très présentes dans les estampes.

chanoyu*

Cérémonie traditionnelle japonaise du thé. C'est un rituel codifié basé sur l'harmonie, le respect, la pureté et la sérénité.

Edo*

Ancien nom de Tokyo et désigne la période de l'histoire du Japon (1603-1868) caractérisée par la paix, la fermeture du pays (sakoku) et une prospérité culturelle. C'est l'époque où la ville devient le cœur politique du Japon, remplaçant Kyoto.

Eisai*

Moine bouddhiste japonais du XIIe siècle qui a introduit et popularisé le thé au Japon, notamment pour ses bienfaits lors de la méditation.

emakimonos*

Rouleaux illustrés japonais anciens mêlant texte et image. Ils sont considérés comme les ancêtres du manga.

kabuki*

Forme de théâtre traditionnel japonais très visuel, caractérisé par des costumes spectaculaires, un maquillage marqué et des poses exagérées.

onnagata*

acteur masculin spécialisé dans l'interprétation de rôles féminins dans le théâtre traditionnel japonais Kabuki. Cette pratique est née au XVIIe siècle suite à l'interdiction des femmes sur scène, développant un art très stylisé de la féminité.

Tokaido*

Route historique importante du Japon reliant Edo* (Tokyo) à Kyoto. Elle est célèbre grâce aux séries d'estampes représentant ses paysages.

ukiyo-e*

Estampes japonaises populaires représentant le « monde flottant » (vie quotidienne, paysages, acteurs...). Technique majeure de l'art japonais.

umami*

Cinquième saveur fondamentale (avec sucré, salé, acide, amer), typique de la cuisine japonaise, souvent décrite comme savoureuse ou profonde.

6. Animations scolaires



L'abbaye se veut accessible à tous. Ainsi, nos expositions temporaires sont parfaites pour toutes les classes, de la maternelle au secondaire supérieur, de l'ordinaire ou du spécialisé, tous réseaux confondus.

Bien que l'expo puisse se visiter librement,

nous vous conseillons vivement la visite guidée/animée et les animations suivantes pour « aller plus loin », que ce soit approfondir le sujet, ou pour profiter pleinement d'une visite de qualité, transférable et utilisable une fois revenus en classe.

Animations possibles, adaptables, sur demande :

6.1. Le voyage de l'origami : visite animée et sensorielle pour les petits 0 à 6 ans



On découvre l'art et la culture en s'amusant, en touchant, en sentant, en écoutant, le tout dans un univers ultra poétique.

7,50€/élève

**3x30 minutes
d'animations**

6.2. À la façon d'Ads Libithum : création artistique mêlant paysage d'estampe et personnage manga

12-18 ans



Après une immersion dans l'expo, essaie, toi aussi, comme l'artiste Ads Libithum, d'animer une estampe avec tes personnages favoris de manga, trouve des mises en situations rigolotes et repars avec ton œuvre. Utilise la technique des celluloïds, comme les pros.

12,50€/élève

1h30 à 2h de visite guidée expo

1h à 1h30 d'animation

6.3. Atelier origami : découverte de l'art et de la géométrie

6-12 ans



Du plus facile au plus complexe, apprends à manier l'art de l'origami. Retrouve les symétries, médianes, diagonales. Jongle entre dextérité, géométrie et art. Repars avec ta création, réalisée en papier origami imprimé japonais. Découvre en même temps la provenance, l'utilité et la symbolique de l'origami au Japon.

12,50€/élève

1h30 à 2h de visite guidée expo

1h à 1h30 d'animation

6.4. Kamishibai* : l'art japonais de conter (Contes et légendes japonais)

5-8 ans ou 8-12 ans ou 12 ans et +



Découverte de l'ancêtre de la télévision façon Japon. Une histoire, un conte, une légende, aux accents japonais pour vivre la même expérience que les enfants japonais

jadis. Immersion garantie. Adaptation selon l'âge et le thème désiré : Yōkai*, la Grande Vague, 36 grains de riz, le voyage de l'origami, ...

Cette technique est adaptable et reproductible en classe et permet de travailler les récits tant au niveau de la compréhension que de la rédaction, en y ajoutant une note d'illustration. De quoi initier un beau projet transversal à l'école.

12,50€/élève

1h30 à 2h de visite guidée expo

1h à 1h30 d'animation

6.5. Haïku : la poésie japonaise inspirée d'estampes (jeu créatif)

10-12 ans ou 12-15 ans ou 16 ans et +

Le haïku est particulièrement intéressant pour les élèves car il possède une forme accessible. Sa brièveté permet aux enfants de créer rapidement leurs propres poèmes. Même les plus jeunes peuvent expérimenter l'écriture.





Il permet de développer l'observation en encourageant à observer attentivement le monde (la météo, les animaux, les saisons, les petits détails de la vie) qui nous paraît parfois insignifiant et pourtant si beau. Cela développe une sensibilité à la nature et à l'environnement.

Vu sous forme de jeu collectif et participatif, c'est un excellent exercice pour la maîtrise de la

langue, l'imagination, et la sensibilité artistique.

Animation adaptable et transférable en classe, et en projet transversal : observer une estampe japonaise, puis écrire un haïku inspiré par l'image. Cela permet de relier littérature, émotion, sensibilité et arts visuels.

12,50€/élève

1h30 à 2h de visite guidée expo

1h à 1h30 d'animation

6.6. Calligraphie japonaise

6-12 ans ou 12-18 ans



Découverte de la technique et du matériel, exercices, et vocabulaire. Exercice de méditation en lien avec la philosophie japonaise.

12,50€/élève

1h30 à 2h de visite guidée expo

1h à 1h30 d'animation

6.7. Pistes pédagogiques pour enseignants

- Comparer le manga et l'anime pour montrer la différence entre œuvre individuelle et œuvre collective.
- Montrer comment le mouvement, le son et la couleur enrichissent la narration par rapport au manga.
- Utiliser des œuvres emblématiques pour illustrer chaque étape :
 - *Astro Boy* : premiers anime télévisés, simplification technique.
 - *One Piece*, *Dragon Ball* : longs shōnen avec animation dynamique.
 - *Demon Slayer* : combinaison de techniques numériques avancées et styles artistiques traditionnels.
- Mettre en avant la dimension artistique et technique : storyboard, composition, mise en scène, trames, effets.
- Travailler le récit grâce au kamishibai*, au manga ou à l'anime.
- Observer une image et l'analyser.
- Tâche de transfert autour du concept de mondialisation, de culture et d'identité.
- Travailler les notions de source historique, travail postérieur, copie, plagiat, ...
- L'art d'expression : l'écriture (manga), l'audiovisuel (anime), le théâtre (kabuki*), l'image (estampe).
- La poésie (haïku)

Si vous désirez plus d'infos, de documents, ou d'aide pour travailler la visite avant et/ou après votre visite, contactez le service éducatif par mail : educatif@abbayedestavelot.be ou par téléphone 080 88 08 78

7. Le PECA : Parcours d'Éducation à la Culture et aux Arts

Le **PECA** (*Parcours d'Éducation Culturelle et Artistique*) repose sur trois piliers complémentaires qui structurent toute activité culturelle à l'école :

7.1. Connaître

C'est l'acquisition de **savoirs culturels et artistiques**. L'élève découvre des œuvres, des artistes, des courants, des techniques, et développe son regard critique.

Ce pilier vise à :

- Comprendre les **codes artistiques** (couleurs, formes, narration...)
- Situer une œuvre dans son **contexte historique et culturel**
- Enrichir son **vocabulaire spécifique**
- Apprendre à **observer et analyser**

On est ici dans une logique de **transmission et de compréhension**.

7.2. Rencontrer

C'est le fait de vivre une **expérience directe avec l'art et les artistes** : voir des œuvres "en vrai", rencontrer des créateurs, visiter des lieux culturels.

Ce pilier permet de :

- Créer une **émotion esthétique**
- Donner du **sens concret** aux apprentissages
- Favoriser le **contact humain** avec le monde artistique
- Développer la curiosité et l'ouverture

On est ici dans une logique d'**expérience vécue**.

7.3. Pratiquer

C'est la **mise en action** : les élèves expérimentent une démarche artistique eux-mêmes.

Ce pilier vise à :

- Stimuler la **créativité**
- Apprendre par le **faire**
- Comprendre les contraintes techniques
- Développer l'expression personnelle

On est ici dans une logique de **création et d'expérimentation**.

Une activité PECA réussie combine donc idéalement les trois piliers
observer une œuvre → rencontrer un artiste → créer à son tour.

À l'abbaye, le service éducatif, via ses animations, vous propose donc de rencontrer ces 3 composantes.

7.4. Le projet Émergences

Dans le cadre d'un appel à projet lancé par le PECA, l'Abbaye de Stavelot a remporté un subside permettant à 12 classes de l'enseignement secondaire supérieur (5^{ème}/6^{ème}) de participer à un projet (en 3 phases) rencontrant une technique artistique émergente, rencontrant les 3 piliers du PECA, à savoir : connaître, pratiquer, rencontrer. **Le projet est totalement pris en charge via le subside et donc entièrement gratuit pour l'école et les élèves participants.**

Ci-dessous, la première partie du projet émergences durant l'expo Laurent Durieux.



Le projet pour l'année 2026-2027, détaillé ci-après est **totalement gratuit pour les 12 classes sélectionnées par les référents culturels des différents réseaux**. Si vous désirez pouvoir en bénéficier, contactez votre référent culturel ou le service éducatif de l'abbaye.

Au cas où vous ne pourriez pas faire partie des classes sélectionnées, le projet est tout de même réalisable, mais moyennant paiement d'un forfait.

Objectifs du projet partie 2 : De l'estampe au manga

- Retracer l'évolution de l'image au Japon, des estampes classiques aux mangas modernes.
- Comprendre les techniques traditionnelles (estampe, peinture sur celluloïdes) et numériques (compositing, IA).
- Analyser l'influence culturelle du Japon dans le monde occidental.
- Développer un regard critique sur l'usage des technologies dans la création artistique.

- Stimuler la créativité par la création de séquences animées inspirées des mangas et animés.

Déroulement du projet

- Visite guidée de l'expo : immersion et découverte. Liens entre estampe, Hokusai manga, manga actuel et anime.
- En classe : approfondissement sur l'animation traditionnelle sur celluloïdes, le compositing et IA en tant qu'outil. Choix d'une scène + croquis.
- Atelier créatif : Illustrations sur celluloïdes avec gouache, numérisation et animation numérique.
- Finalisation du projet : partage de la mini vidéo réalisée par les élèves.

7.5. L'aide et les démarches pour votre école

Chaque réseau bénéficie de référents culturels. Leur mission est d'aider les écoles qui le souhaitent pour la mise en place du PECA dans leur école et faire le lien avec les opérateurs culturels afin de construire des liens solides et diversifiés pour la mise en place d'un Parcours d'Education Culturelle et Artistique.

Enseignement organisé par la FWB (WBE)

Adeline GONZALEZ Y FERNANDEZ
adeline.gonzalez@cfwb.be - 0494 20 62 60



Enseignement officiel subventionné (CECP)

Stéphanie HANSEN
stephanie.hansen@cecp.be - 0485 31 51 55



Enseignement officiel subventionné (CPEONS)

Patrice BROQUIER
Patrice.broquier@cpeons.be – 0477 34 09 94



Enseignement libre subventionné (SEGEC)

Benjamin GRÉGOIRE (enseignement fondamental)
benjamin.gregoire@segec.be - 0497 17 22 84



Sophie FETTWEIS (enseignement secondaire)
Sophie.fettweis@segec.be – 0479 77 14 59

7.6. Le PECA de l'arrondissement de Verviers



Qu'est-ce qu'un référent scolaire ?

Le référent scolaire, à l'échelle de sa zone :

- **Initie, agrège, coordonne, développe et complète**, dans une dynamique inter-réseaux, une offre rendant compte de la diversité des disciplines culturelles et artistiques ;
- **Organise la mise en relation** entre, d'une part, les écoles et, d'autre part, les artistes, les opérateurs culturels et l'ESAHR ;
- **Organise et anime une plateforme territoriale** de concertation PECA ;
- **Contribue au pilotage du PECA en récoltant des données et des indicateurs** et en les transmettant au Service de Pilotage du PECA ;
- **S'assure de la participation de l'ensemble des écoles et des opérateurs culturels**, que les projets concernent tous les domaines culturels et artistiques et que l'offre à destination des écoles soit variée et adaptée à leurs besoins.

L'Abbaye de Stavelot se situe dans la zone de l'Arrondissement de Verviers. Sa référente scolaire est **Jennifer Schwanen**.

Infos et contact : jsc@ccverviers.be - [087/393.035](tel:087393035)

<https://www.facebook.com/VerviersPECA/>



<https://verviers.collectifpeca.be/?PagePrincipale>



8. Ressources pédagogiques

Les capsules **Lumni (France Télévisions)** ne sont pas directement sur YouTube, mais sont des ressources vidéo de grande qualité pédagogique pour l'école.

- **Découvre le manga avec Tony Valente** – Présente les codes du manga, comment lire une planche et exemples concrets (niveau primaire/secondaire).
- **Pourquoi les mangas cartonnent dès l'école primaire ?** – Exploration du phénomène manga, chiffres et processus de création.
- **Le manga : anatomie d'un phénomène** – Bref panorama de l'origine et du succès du manga dans la culture actuelle.

Ces vidéos sont publiées sur la plateforme **Lumni**, et accompagné de ressources pédagogiques.

Pour les enfants :

<https://www.lumni.fr/video/decouvre-le-manga-avec-tony-valente>

<https://www.lumni.fr/video/les-samouras>

<https://www.lumni.fr/video/deux-carpes-katsushika-hokusai>

Pour les ados :

<https://www.lumni.fr/video/le-japon-et-son-soft-power>

<https://www.lumni.fr/video/le-phenomene-manga>

<https://www.lumni.fr/video/qui-est-miyazaki>

Les quiz :

<https://www.lumni.fr/quiz/quel-est-ce-pokemon>

<https://www.lumni.fr/quiz/les-personnages-chef-miyazaki>

<https://www.lumni.fr/quiz/plonge-dans-l-univers-du-shnen>

<https://www.lumni.fr/quiz/le-monde-enchanteur-du-studio-ghibli>

<https://www.lumni.fr/quiz/hayao-miyazaki-magicien-de-l-animation>

Vidéos **youtube** en français pour la classe :

- **La chaine Culture Japon**
<https://www.youtube.com/@culturejapon1>
- **Comment le JAPON a conquis le monde grâce aux MANGAS**

<https://www.youtube.com/watch?v=5NhY5Wb5SA>

Playlist nota bene sur le Japon très bon vulgarisateur avec contenu fiable et accessible. (Il a également publié des livres autour des samouraïs)

<https://www.youtube.com/@notabenemovies/search?query=japon>

Les Yōkai : créatures étranges de la mythologie Japonaise

<https://www.youtube.com/watch?v=gNDqxmCGxhg&list=PLgLm3t2YjNL1vliYCDh4-D7FXphiwQS0&index=26>

Comment sont nés les dragons ? (Histoire médiévale et Fantasy)

<https://www.youtube.com/watch?v=2-jl9j9rAaQ&list=PLgLm3t2YjNL1vliYCDh4-D7FXphiwQS0&index=12>

Emakimono : ancêtre du manga

Très bonne explication, illustrations, textes accessibles. De quoi relier aux cours travaillant l'analyse de documents.

<https://agnesdezyieux-bd.blogspot.com/2019/07/emakimono-et-manga-une-longue-histoire.html>

Kabuki* : théâtre

Le théâtre Kabuki* est inscrit au patrimoine immatériel de l'UNESCO depuis 2008. De quoi proposer d'autres types de mise en scène, maquillages, jeux d'acteurs. Un langage différent, un art peu connu en Occident.

https://ich.unesco.org/fr/RL/le-theatre-kabuki*-00163

<https://www.dailymotion.com/video/x9kk1j0>

Haïku

Qu'est-ce que c'est ? Comment l'écrire ? Atelier d'écriture autour de la nature.

<https://www.youtube.com/watch?v=l7Q9TwQOba8>

Bleu de Prusse

Découvrez le secret derrière la célèbre Grande Vague d'Hokusai ! Si les œuvres du dessinateur japonais nous marquent autant, c'est en partie grâce à un pigment. Le bleu d'Hokusai vient-il vraiment du Japon ?

<https://www.facebook.com/watch/?v=1356239018773992>

9. Informations générales et tarifs

Les tarifs

Visite libre scolaire expo uniquement	4,00€
Visite libre scolaire All-in (expo + musées)	4,50€
Visite guidée scolaire expo uniquement	7,00€
Visite guidée scolaire All-in (expo guidée + musées libres)	7,50€
Journée Japon à l'abbaye (visite guidée + animation au choix)	12,50€
Accompagnants scolaires	GRATUIT
Possibilité de réserver un espace pique-nique, sur demande	GRATUIT

Le service éducatif

Charline Magermans, responsable

educatif@abbayedestavelot.be

080 88 08 78

L'Abbaye de Stavelot

Cour de l'Abbaye, 1
4970 Stavelot

www.abbayedestavelot.be



Accès

En venant de Bruxelles

Autoroute E40 direction Liège puis E42 direction Verviers-Prüm sortie 10 (Francorchamps) ou 11 (Malmedy) puis suivre direction Stavelot

En venant de Luxembourg

Autoroute E25 sortie 48 Werbomont, sortie 49 Manhay puis suivre direction Stavelot

En venant de Paris

Direction Lille puis Charleroi /Liège puis E42 direction Verviers-Prüm sortie 10 (Francorchamps) ou 11 (Malmedy) puis suivre direction Stavelot.

Transports en commun

Train jusqu'à Trois-Ponts puis bus 745 ou train jusqu'à Verviers puis bus 294.

10. Bibliographie

Livres

- Bouissou, J.-M. *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*, Philippe Picquier, 2013.
- Lavaquerie-Klein C., Paix-Rusterholtz L., Hayer N., *Créatures fantastiques du Japon*, Nathan, 2024.
- Coolidge Rousmaniere N., Ryoko M., *Manga*, Editions de La Martinière, 2020.
- Koyama-Richard B., *Mille ans de manga*, Flammarion, 2007.
- Paireau F., *Papiers Japonais*, Adam Biro, 1991.
- Mapi, Pilorget B., *36 grains de riz, Le grand voyage de Koïchi*, l'élan vert, 2019.
- Fauliot P., *Contes des sages du Japon*, Seuil, 2020.
- Lacotte G., Moteki P., *Le voyage de l'origami*, Acces Jeunesse, 2024.
- Massenot V., Pilorget B., *La grande vague*, l'élan vert, 2010.
- Reischauer E.O., *Histoire du Japon et des Japonais tomes 1et 2*, Points, 2014.
- L'Edo*ux, L., *L'estampe japonaise*. Paris : Hazan, 1990.
- Musée National des Arts Asiatiques – Guimet. *L'estampe japonaise dossiers pédagogiques*. Paris, Musée Guimet.
- Harris, F., *Ukiyo-e*: The Art of the Japanese Print*, Tuttle Publishing, 2010.
- Thierry, F. et al. *Ukiyo-e* : images du monde flottant*. Paris : Réunion des musées nationaux – Grand Palais, 2014.
- Edwards-Dujardin H., *Bleu: De l'Egypte ancienne à Yves Klein*, Chêne, Vanves, 2019.
- Hubert J.-C., *L'âge d'or du dessin japonais autour d'Osamu Tezuka et Akira Toriyama*, Itsaro éditions, 2024.
- Hubert J.-C., *Rêves de Japon*, Itsaro éditions, 2023.
- Kriegk J.-S., *L'art du manga*, Palette, 2021.

Sites web

- “Japon : le marché du manga pèse 4,7 milliards d’euros en 2022”, *Actualité*, 23 février 2023.
<https://actualitte.com/article/110494/economie/japon-le-marche-du-manga-pese-4-7-milliards-d-euros-en-2022>
- “One Piece”, *Wikipédia*, consulté récemment.
- “Rumiko Takahashi”, *Wikipédia*, consulté récemment.
- “Le marché de la bande dessinée se tasse après des années de splendeur”, *Le Monde*, 30 janvier 2025.
https://www.lemonde.fr/economie/article/2025/01/30/le-marche-de-la-bande-dessinee-se-tasse-apres-des-annees-de-splendeur_6523888_3234.html
- Mémoire : Le manga comme outil pédagogique
https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04833182v1/file/FLATTOT_Damien_h-g_2024.pdf
- L’industrie du manga
<https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-manga-market>
- Analyse de Porco Rosso – Ghibli (Miyazaki)
<https://www.buta-connection.net/index.php/longs-metrages/films-de-hayao-miyazaki/porco-rosso?start=3>
- La réalisation d’un anime
<https://www.journaldujapon.com/2023/12/12/fabrique-moi-un-anime-les-dessous-de-la-production-japanime/>

