



Exposition MANGA

Tout un art !

au Musée Guimet

(du 19-11-2025 au 09-03-2026)

(un rappel en photos personnelles de la totalité -sauf oubli- des œuvres présentées)

Avec *Manga. Tout un art !*, le musée Guimet met à l'honneur l'époustouflante créativité de ce mode d'expression longtemps considéré, superficiellement, comme un objet de consommation plus commercial que culturel. L'exposition n'efface pas ce premier aspect, bien sûr très présent et qui a soutenu la diffusion à grande échelle de ces œuvres au Japon comme à l'international, mais elle s'attache également à réinscrire le manga dans une histoire complexe, non seulement sociale et économique, mais aussi culturelle et artistique.

Ce faisant, elle met en lumière le talent et la créativité que déploient les mangakas et donne à voir l'extraordinaire vitalité de leurs œuvres, marquées par de foisonnantes et puissantes évolutions graphiques et narratives.

En rapprochant les mangas les plus contemporains d'œuvres majeures de l'art japonais ancien, en mettant en regard des statues bouddhiques et des planches originales de manga, des estampes patrimoniales et des publications récentes, en montrant le lien des mangas avec le théâtre, les croyances populaires ou la littérature, l'exposition nous invite à revisiter notre perception de la « bande dessinée japonaise » et à poser sur elle un regard esthétique nouveau.

Dans ce contexte, pouvait-on imaginer plus bel écrin pour rendre hommage à ces récits en mots et en images, dans leur amplitude artistique et historique, que Guimet - musée national des arts asiatiques ? Ainsi, par exemple, la place majeure que le manga occupe désormais dans la bande dessinée, ce 9e art si précieux, nous replonge dans une histoire où l'ère Meiji joue un rôle charnière.

Pour rendre justice à la richesse de ce patrimoine, l'exposition a été conçue pour se déployer dans ses différents espaces : rez-de-jardin, premier étage (avec une bibliothèque pour s'adonner au plaisir de la lecture) et deuxième étage.

Le public jeune y trouvera ainsi de quoi nourrir sa fascination pour le manga. Au-delà, amateurs d'art japonais, ou plus globalement asiatique, et amateurs d'art tout court, pourront aussi comprendre pourquoi ce mode d'expression nous parle aujourd'hui si largement.

En contrepoint de *Manga. Tout un art !*, le musée donne aussi à voir, dans un espace distinct, comment en Europe des œuvres de bande dessinée contemporaine se sont inspirées de l'estampe de Hokusai, *Sous la Grande Vague au large de Kanagawa*, dont nous présentons nos magnifiques tirages. Parce que, autant le rappeler, faire comprendre les passions est au cœur même de la vie des musées. Les faire comprendre, partager et vivre.

Yannick Lintz
Présidente du musée Guimet

Apprentis ninjas, sabreurs d'élite, démons grimaçants, collégiennes magiciennes, lycéens intrépides, robots géants ou créatures fantastiques, les personnages de manga ont fait irruption dans notre culture il y a près d'un demi-siècle et façonnent, depuis, notre imaginaire. Les millions d'exemplaires de ces livres vendus chaque année dans le monde et leurs multiples déclinaisons en anime, jeux vidéo et autres produits dérivés constituent le fer de lance de la *pop culture* japonaise.

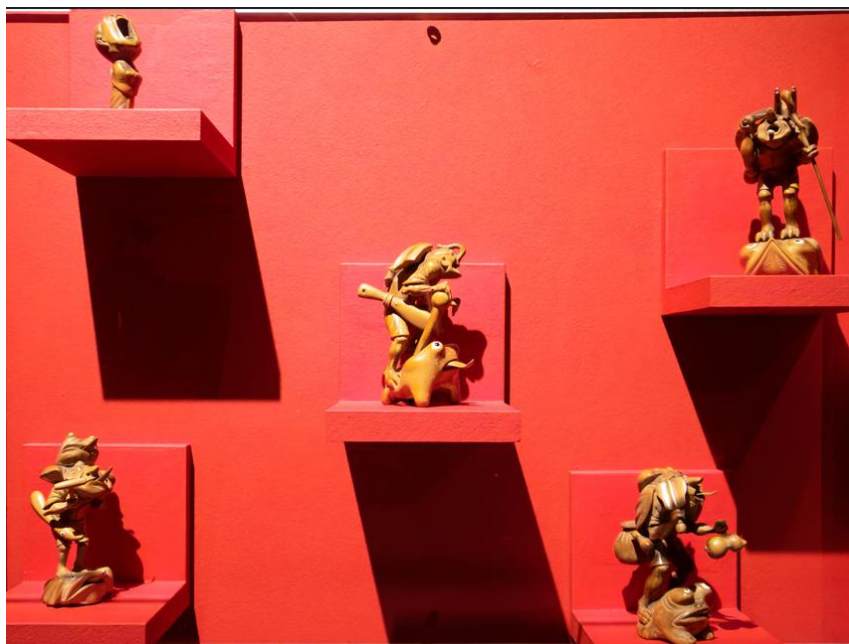
L'histoire des mangas est pourtant méconnue. Fruits des échanges entre le Japon et le monde occidental, ils se sont véritablement développés dans l'immédiat après-guerre avec Tezuka Osamu (1928-1989) et *Astro Boy*, son petit robot futuriste. Des premiers titres publiés dans sa longue histoire jusqu'à *L'Attaque des Titans* d'Isayama Hajime (né en 1986), les évolutions du manga résonnent avec celles de la société, dans une grande variété de thèmes et de styles graphiques.

La relation entre les mangas et la tradition artistique japonaise est souvent passée inaperçue. Pourtant, la créativité des mangakas puise volontiers dans les œuvres de l'époque d'Edo (1603-1868) pour inventer des histoires captivantes et donner vie à leurs personnages, parfois avec sérieux, souvent avec humour. En s'adressant à toutes et tous, profanes comme passionnés de mangas, l'exposition invite à s'émerveiller devant la richesse de la bande dessinée japonaise.

Loin d'être un simple produit culturel importé, elle est aussi une forme artistique diverse, complexe et dynamique.

Une préhistoire du manga

Les mangas sont nés de la rencontre entre le Japon et l'Occident au cours de la période qui s'étend des années 1850 aux années 1920. Le pays s'ouvre aux échanges internationaux après deux siècles de fermeture relative et adopte volontairement la culture occidentale. Les premiers jalons sont posés avec l'introduction de la presse satirique qui se développe alors en Europe puis aux États-Unis depuis le milieu du 19^e siècle. Charles Wirgman (1832-1891), un Anglais correspondant de *l'Illustrated London News*, lance à Yokohama *The Japan Punch*, destiné aux expatriés. Si la tradition de la satire existait déjà au Japon, sous des formes qui lui étaient propres, le *Japan Punch* est le premier périodique dans ce domaine sur l'archipel. Le Français Georges Bigot (1860-1927) lui succède en 1887, en créant à son tour le journal *Tôbaé* (titre en hommage à un genre d'images humoristiques en vogue aux 18^e et 19^e siècles) qui paraît pendant deux ans. Georges Ferdinand Bigot (1860-1927), *Tôbaé*, n°41, 1888, 34,1 x 25,7 cm, collection particulière. © Collection Pierre-Stéphane Prous



Minsaku ou Ryuzan

ENSEMBLE DE FIGURINES GROTESQUES TIRANT LA LANGUE

Ère Meiji (1868-1912),
avant 1897-1898, période d'acquisition
par Clémence d'Ennery à Paris
Bois et ivoire

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery, 1908,
ME 5261 ; ME 5262 ; ME 5263 ; ME 5264 ; ME 5265 ; ME 5266

Chaque figurine est composée d'un personnage généralement allé, au nez démesurément long, juché sur un animal et tenant dans ses mains ou portant sur son dos un être vivant ou des objets pourvus d'yeux qui semblent animés : poisson-chat et autres créatures, calebasse, panier à poissons, masque, instrument de musique.



BAKEMONO musiciens à tête d'oiseau, de singe, de renard, d'éléphant de chien de grelot ou de tambou



Bakemono

Le mot *bakemono* est un terme familier désignant toutes sortes d'être vivants, de plantes ou d'objets dotés de pouvoirs surnaturels. On les connaît également sous le mot plus savant de *yokai*. Ces entités mystérieuses ont intrigué Européens et Américains, après l'ouverture du Japon à partir du milieu du 19^e siècle. Les *bakemono* ici exposés ont été ainsi fabriqués sous l'ère Meiji (1868-1912) à destination du marché occidental ou ont été vendus sur place comme souvenir. Leur présence sur le marché parisien à la fin du 19^e siècle témoigne d'une curiosité précoce de la part des Français pour des univers étranges dont certains mangas sont, en quelque sorte, les successeurs.





COFFRE CONTENANT DES BAKEMONO

Ère Meiji (1868-1912),
entre 1890 et 1894-1897
Bois et os
Objet avec mécanisme

Paris, musée d'Ennery,
legs Clémence d'Ennery, 1908,
ME 5241

De ce coffre usé par les ans, trois créatures énigmatiques émergent en alternance lorsque la tirette latérale est actionnée. Cet objet a été fabriqué à Kobe, un port ouvert aux Occidentaux à partir de 1868. Il fait partie d'un genre de petits objets décoratifs appelés figurines de Kobe (*Kobe ningyo*), fabriqués pour les étrangers à partir de 1890. Vendus sur place comme souvenirs, ils pouvaient aussi être exportés. Clémence d'Ennery (1823-1898) a acquis ce coffre à Paris entre 1894 et 1897.



Shunshodo Tamakuni (?-?)

LA PÉRÉGRINATION VERS L'OUEST ILLUSTRÉE ET LE CORTÈGE DES 100 DÉMONS

Vers 1823-1834, époque d'Edo (1603-1868)
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)
en triptyque

Collection Pierre-Stéphane Proust

Cette estampe combine deux thèmes. Sur la gauche, le singe Songoku est le héros d'un des best-sellers du 19^e siècle, *La Pérégrination vers l'Ouest*, qui inspirera *Dragon Ball*. Le singe tient déjà un bâton télescopique comme son homologue dans le manga. La partie droite réunit des *yokai* : des êtres parfois effrayants, parfois bienveillants, à l'aspect étrange, aux agissements mystérieux. On reconnaît plusieurs créatures qui réapparaîtront dans les mangas (de droite à gauche) : la tête de moine à la roue enflammée, des personnages au cou démesurément long, un tigre ninja faisant un geste des mains rappelant celui de Naruto, une femme renarde qui pourrait bien préfigurer Kyubi, le renard à neuf queues, scellé dans le corps de Naruto.



Charles Wirgman (1832-1891)

THE JAPAN PUNCH

Yokohama
1878

Collection Pierre-Stéphane Proust

Charles Wirgman
(1832-1891)

THE JAPAN PUNCH

Yokohama
1867

Paris, bibliothèque du musée Guimet,
BG 6140

Arrivé à Yokohama en 1861 comme correspondant de l'*Illustrated London News*, Charles Wirgman fonde la feuille satirique *Japan Punch* (1862-1887), inspirée du *Punch* londonien, au croisement de l'humour victorien et de la culture d'estampe locale. Ses caricatures, moquant diplomates, marchands et fonctionnaires japonais, lui valent plaintes et saisies ponctuelles. Protégé par l'extraterritorialité, il échappe aux poursuites mais subit boycotts et pressions. Précurseur des *ponchi-e* (littéralement: « images Punch », qui sont les premières caricatures japonaises modernes), il introduit au Japon la satire graphique moderne. Fatigué et malade, il cesse ses publications, Georges Bigot prenant le relais.



Georges Ferdinand Bigot
(1860-1927)

TÔBAË

N° 41
1888

Collection Pierre-Stéphane Proust



Georges Ferdinand Bigot
(1860-1927)

TÔBAË

N° 5
1887

Paris, bibliothèque du musée Guimet,
BG 29003

Charles Wirgman et Georges Ferdinand Bigot se sont-ils rencontrés ? C'est plus que probable. Dans cet autoportrait, ce dernier qui se décrit en Pierrot, salue Wirgman dont la revue s'arrête en raison de l'instauration par le Japon d'une loi stricte sur la presse (1887) interdisant les journaux étrangers sans autorisation préalable.



Georges Ferdinand Bigot
(1860-1927)

TÔBAÉ

N° 41
1888

Collection Pierre-Stéphane Proust

Georges Ferdinand Bigot (1860-1927) est un dessinateur, peintre et caricaturiste français, installé au Japon de 1882 à 1899. Il s'prend de ^{Précédent} lors de l'Exposition universelle de 1878 et part s'y établir. Il se marie avec une Japonaise et ils ont un enfant. Il crée entre 1887 et 1889 le mensuel satirique *Tôbaé* du nom du moine caricaturiste Toba Sojo. Ses caricatures, d'une grande finesse graphique, dénoncent l'arrogance des colons, la naïveté moderniste des élites et les injustices sociales. Contrairement à Charles Wirgman, Bigot écrit et dessine pour un public japonais cultivé ; il adopte une esthétique hybride mêlant gravure française, estampe japonaise *ukiyo-e* et calligraphie locale.



**MARUMARU
CHIMBUN**

N°62
25 mai 1878

Collection Pierre-Stéphane Proust

Le *Marumaru chimbun* est un hebdomadaire satirique fondé en 1877 par Nomura Fumio (1836-1891), dans le sillage du *Japan Punch* de Charles Wirgman. Ardent soutien au mouvement progressiste des droits civiques, le journal critique avec humour la société et la politique. Il survit jusqu'en 1907 malgré les suspensions et atteint jusqu'à 260 000 exemplaires par an. Le journal est un vecteur des nouvelles techniques en provenance d'Occident : typographie à caractères métalliques, gravure sur cuivre comme sur la page de couverture, par Honda Kinkichiro (1851-1921).



Kitazawa Rakuten
(1876-1955)

TOKYO PUCK

N°33
1907

Collection Pierre-Stéphane Proust

Créé en 1905 par Kitazawa Rakuten, *The Tokyo Puck* est le premier grand magazine satirique japonais moderne moquant militarisme et bureaucratie. Inspiré de *Japan Punch* de Charles Wirgman, il paraît en japonais, anglais et chinois, et est diffusé dans tout l'empire et les ports d'Asie. Kitazawa, fondateur et principal dessinateur, y introduit les codes visuels empruntés aux *comics* américains (strip, bulle, séquence), marquant la naissance du manga moderne de pres.

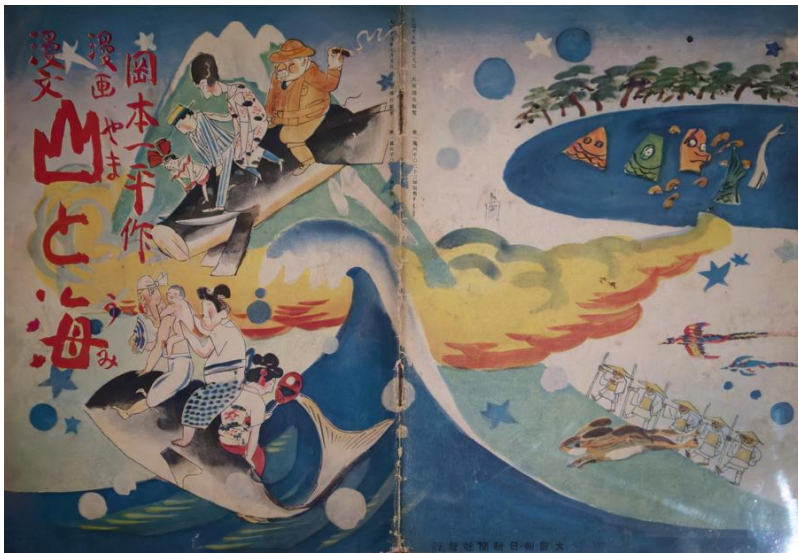


Kitazawa Rakuten
(1876-1955)

TOKYO PUCK

1908

Collection Pierre-Stéphane Proust



Okamoto Ippei
(1886-1948)

ASAHI SHIMBUN

1926

Collection Pierre-Stéphane Proust

Okamoto Ippei fut le disciple de Kitazawa Rakuten et le premier à faire du manga un art narratif et journalistique. Caricaturiste vedette de journal *Asahi Shimbun* dès 1915, il systématise l'usage de la case, des bulles et de l'observation sociale. Marié à la romancière Okamoto Kanoko, père du peintre Taro, il publie en 1926 chez *Osaka Asahi Shimbunsha Manga manbun – Yama to Umi*, cet album de quarante pages mêlant textes et dessins humoristiques sur les loisirs modernes. Précurseur du manga d'auteur, il fonde en 1926 la *Nihon Manga Kai* (littéralement : Société japonaise du manga), la première association professionnelle de caricaturistes et d'auteurs de manga fondée au Japon.



Kitazawa Rakuten
(1876-1955)

JIIJI MANGA

1924

Collection Pierre-Stéphane Proust

Lancé en 1902 comme supplément illustré du quotidien *Jiji Shimpō*, *Jiji Manga* est le premier périodique japonais à employer le mot *manga* dans son titre. Dirigé et dessiné par Kitazawa Rakuten, il mêle caricatures politiques, saynètes humoristiques et récits dessinés inspirés des *comics* occidentaux. Publié jusqu'au début des années 1930, il s'adresse à un large public urbain et reflète les bouleversements du Japon des ères Meiji (1868-1912) puis Taishō (1912-1926) : modernisation, militarisme, influence étrangère. Véritable laboratoire graphique, il fonde la presse satirique moderne et préfigure le manga narratif contemporain.



VÉLO DE KAMISHIBAI ÉQUIPÉ DE SON BUTAI (PETIT THÉÂTRE EN BOIS)

1934

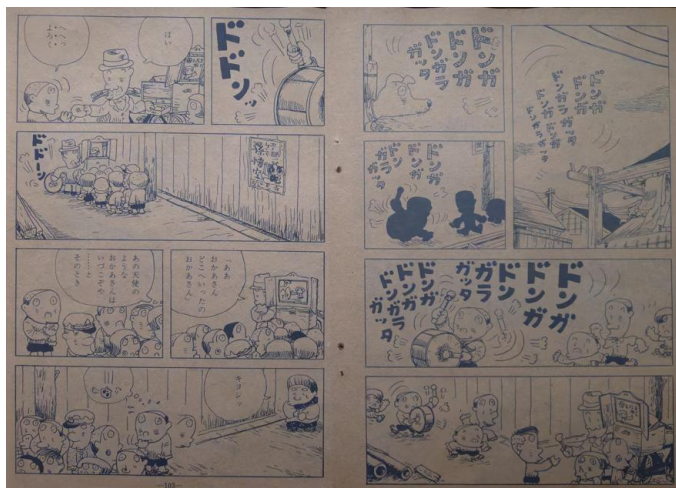
Collection Pierre-Stéphane Proust

Le conteur installe la scène de son mini « théâtre » qu'il transporte sur son vélo, puis il annonce sa présence à l'aide de claquoirs en bois (*hyoshigi*). Lors de la représentation, l'artiste retire les planches du petit théâtre une à une et donne vie au scénario en faisant parler les personnages et par des descriptions expressives de l'action, des chansons et des effets sonores. Le jeune public peut apprécier les illustrations, l'histoire et le talent du conteur. Celui-ci reste visible et fait partie intégrante du spectacle.

LA TRADITION DES KAMISHIBAÏS

Né pendant la crise économique de la fin des années 1920, le kamishibai (littéralement « théâtre de papier ») utilisait des illustrations – un ensemble de 10 à 20 planches en papier cartonné, comportant une illustration au recto et des indications de scénario au verso – pour accompagner une performance d'histoire contée proposée aux enfants des quartiers populaires. Souvent conçues en feuilleton, ces histoires étaient réalisées par de petites entreprises

qui employaient au moins un auteur pour le texte et un artiste pour les illustrations. Une bonne histoire se devait d'être théâtrale, avec action et suspense, aussi les planches présentent des variations d'angles, de perspectives et des effets de zooms. Ce divertissement de rue subsista jusqu'aux années 1960. Plusieurs mangakas y ont fait leurs premières armes.



Takita Yu

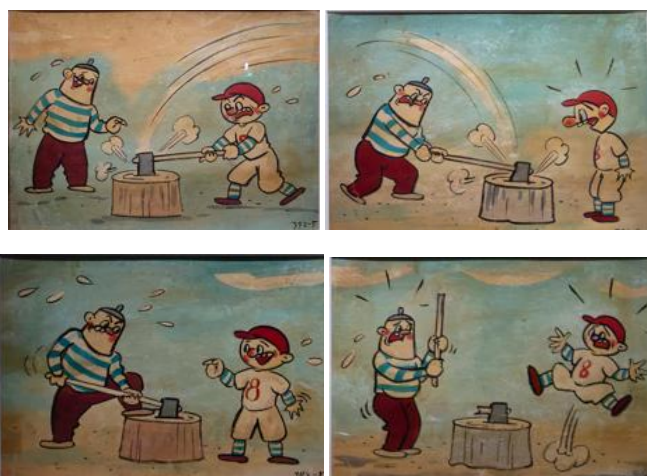
EXTRAIT DE « SUR L'AFFAIRE DE BANKOYA »

Tiré de la série : *Histoires singulières du quartier de Terajima* (Terajima-cho kitan)

Garô, n° 64

Août 1969

Collection Pierre-Stéphane Proust

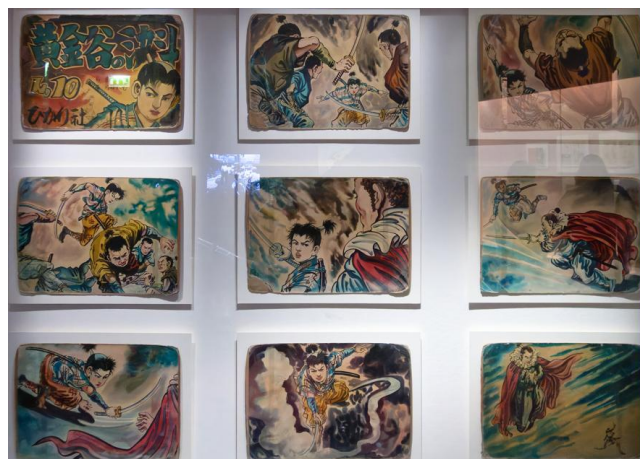


HACCHAN

5 planches d'une série
de 10 planches de kamishibai
Vers 1960

Encre et couleurs sur papier

Collection Pierre-Stéphane Proust



Uchida Susumu (?-?)

LE DUEL DE LA VALLÉE DE L'OR (OGON DANI NO KETTO)

9 planches de kamishibai

Fin des années 1950

Éditeur : Hikarisha

Encre et couleurs

sur papier cartonné

Collection Pierre-Stéphane Proust

Le Duel de la vallée de l'or par Yoshida Yoshio et Uchida Susumu est un kamishibai édité par Hikarisha, une maison d'édition active à Tokyo dans les années 1940-1950, spécialisée dans les kamishibais dramatiques pour enfants et parfois dans les récits historiques ou d'aventures.



Harold Lindner (1921-2012)
**SÉANCE DE KAMISHIBAI
 À TATEYAMA, JAPON**



1946
 Tirage argentique
 Collection Pierre-Stéphane Proust



L'HISTOIRE DE MOMOTARO

Kamishibai de poche
(poketto kamishibai)
années 1930 ?

◀diteur : Tamayama Sei
Carton, encre de couleur
sur papier

Collection Pierre-Stéphane Proust

À côté du kamishibai de rue, les éditeurs de jeux ont créé des mini-kamishibai en papier pour la maison. Celui-ci illustre l'un des contes japonais les plus célèbres. Momotaro, né dans une pêche, est élevé par un couple de vieillards. Un jour, il se rend sur l'île-aux-démons afin d'y soumettre ses habitants. En chemin, il rencontre un chien, un singe et un faisan qui l'aident dans son entreprise. Il fait un retour triomphal dans son village natal où il rapporte le trésor des démons. Chaque image est accompagnée d'un texte accessible à de jeunes enfants.





Tagawa Suiho
(1899-1989)

NORAKURO

Planches originales
publiées en 1945
Volume 7
1931-1941
Encre de Chine, encre
de couleur et collage
sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-2020/2021-030 à 034

Créé en 1931 par Tagawa Suiho pour le magazine *Shonen Kurabu* (édité par Kodansha), *Norakuro* met en scène un chien-soldat noir, ancien vagabond devenu officier dans l'« armée des chiens ». Par son humour et son graphisme simple, il popularise la bande dessinée japonaise moderne. Héros comique et patriotique, *Norakuro* reflète la militarisation du Japon des années 1930. Adapté en kamishibai et en films animés dès 1933, il reste une icône du manga d'avant-guerre.

Osamu Tezuka, le « dieu du manga »

Osamu Tezuka (1928-1989), le « dieu du manga », est la figure majeure du manga moderne et un pionnier de l'animation japonaise. À la suite du succès de *La Nouvelle Île au trésor* (1947), il se lance pleinement dans la production de mangas qu'il va révolutionner sur plusieurs plans. Avant lui, les cases étaient généralement conçues comme une scène de théâtre : les personnages semblaient y entrer ou en sortir latéralement. Tezuka, lui, s'inspire du langage cinématographique. Ayant observé la manière dont la caméra saisit les acteurs sous des angles variés, il introduit dans le manga des procédés tels que la plongée, le gros plan, le panoramique ou le zoom. Ces innovations, qui donnent à ses récits une intensité dramatique *La tradition du Kamishibai* inédite, remportent un immense succès auprès du public et seront reprises par un grand nombre d'auteurs. Le manga *Astro Boy* démarre en 1952 et est adapté en anime à partir de 1963, devenant la première série télévisée d'animation japonaise et constituant également le premier succès d'une œuvre de ce type à l'international. Avec *Astro Boy*, Tezuka pose les bases de l'industrie de l'anime au Japon. Avec *Princesse Saphir* (1953), il crée le premier grand shojo (littéralement « manga pour filles ») moderne, également adapté en animation.

Dans les années 1970-1980, Tezuka s'oriente vers un public moins enfantin et signe quelques grandes fresques : *Phénix* (1967), *Bouddha* (1972), *Ayako* (1972), *Black Jack* (1973) ou *L'Histoire des 3 Adolf* (1983). Son œuvre monumentale cumule environ 150 000 pages, plus de 700 titres, plus de 70 anime et un grand nombre d'épisodes de séries télévisées, dont il fut le scénariste, le réalisateur ou le producteur exécutif.



Tezuka Osamu
(1928-1989)

I.L.

Planche originale
10 mars 1970
Encre sur papier

Tezuka Production



Tezuka Osamu
(1928-1989)

ALABASTER

Planches originales
21 décembre 1970
Encre et couleurs sur papier

Tezuka Production



Tezuka Osamu
(1928-1989)

« LES NOCES DÉMONIAQUES »

Planches originales
de *Princesse Saphir*
1965

Encre sur papier

Tezuka Production





Tezuka Osamu
(1928-1989)

« IL ÉTAIT UNE FOIS »

Planches originales
de *Princesse Saphir*
1963
Encre sur papier
Tezuka Production





Tezuka Osamu
(1928-1989)

« **SOLEIL** »

Planches originales
de *Phénix, l'oiseau de feu*
1986-1988

Encre sur papier

Tezuka Production



Tezuka Osamu
(1928-1989)

**TROIS HISTOIRES
À DONNER
DES FRISONS (MITSU NO
SURIRU)**

Planche originale
Janvier 1968

Encre et couleurs
sur papier

Tezuka Production



ASTRO BOY

Astro Boy (Tetsuwan Atomu), créé par Tezuka Osamu en 1952, met en scène un petit robot construit par le docteur Tenma pour remplacer son fils disparu. Doté d'un cœur humain, Astro Boy est un personnage caractéristique de l'œuvre de Tezuka qui lutte pour la concorde entre robots et humains. Il est doué d'une humanité et de pouvoirs hors normes. En créant ce personnage, Tezuka souhaitait que les enfants, ses principaux lecteurs, réfléchissent sur les raisons qui poussent des êtres différents à s'affronter.

Mêlant science-fiction, aventure, action et humour, l'œuvre développe une réflexion humaniste interrogeant le progrès technologique, la responsabilité des hommes envers leurs créations et la possibilité d'une coexistence pacifique entre espèces ou civilisations différentes.



Tezuka Osamu
(1928-1989)

« LE DERNIER JOUR DE LA TERRE »

Planches originales
d'Astro Boy
Autour de 1952
Encre sur papier

Tezuka Production



Tezuka Osamu
(1928-1989)

« LES BALLONS DIABOLIQUES »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu)

1966

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Le ciel du Japon est progressivement envahi par des ballons en forme d'Astro Boy. Il s'agit en fait de bombes provoquant des dégâts importants chez les humains, ce qui suscite chez eux une haine à l'égard du petit robot. Celui-ci finit par être détruit par Daifuku Anko, un candidat aux élections municipales de Tokyo, qui déteste les robots. Le docteur Ochanomizu répare Astro Boy et découvre la provenance des bombes volantes : une usine située au fond de la baie de la capitale.



Tezuka Osamu
(1928-1989)

« LE CAVALIER BLEU (1) »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu)

1968

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Dans cette histoire, Astro Boy, pour la première fois, se rebelle contre les humains et se rallie à un robot monté à cheval, le cavalier bleu, lui-même opposé aux humains. Toutefois, lorsque le cavalier bleu s'apprête à tuer des humains, Astro Boy, cette fois-ci, prend leur parti et est détruit par le cavalier.

Tezuka Osamu
(1928-1989)

« LE PAYS DES ROBOTS »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu)

1964

Éditeur : Kodansha

Collection privée

Robot Land est un parc d'attractions destiné aux humains, où le divertissement est assuré par des robots. En dépit des apparences, ce parc est en réalité une prison pour ces derniers. L'homme qui le dirige a sous ses ordres Satan, un robot qui détruit impitoyablement ses congénères rebelles. Sur la couverture, princesse Odette, un robot à l'apparence d'un cygne, vient d'être rattrapée par Satan. Astro Boy se porte à son secours.



Tezuka Osamu
(1928-1989)

« SON ALTESSE DEAD CROSS »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu), n° 4

1965

Éditeur : Kodansha

Collection privée

L'histoire se déroule au pays de Gravia où, pour la première fois, un robot a été élu président. Une société secrète rassemblant des humains et appelée Dead Cross cherche à renverser ce gouvernement de robots. À la demande du président, Astro Boy est invité à se rendre sur place afin d'apporter son aide.



Tezuka Osamu
(1928-1989)
« LE PLUS GRAND ROBOT
DU MONDE (1) »

Astro Boy (Tetsuwan Atomu)
1965
Éditeur : Kodansha
Collection privée

Cette histoire met en scène Pluto, un robot redoutable dont les facultés reflètent la fascination des années 1960 pour les avancées technologiques. Il dispose de la puissance d'un million de chevaux et, avec ses deux cornes, il lance des ondes électromagnétiques destructrices. Des rayons de même nature, qu'il projette depuis sa ceinture, le protège des attaques ennemies. Rival le plus connu d'Astro Boy, il est comme lui doué d'émotions : ce n'est pas un simple méchant, mais un être doté d'une grande intelligence et capable de ressentir la souffrance.



ENCRE CONDITIONNÉE
EN POT, PORTE-PLUME
ET PLUME

2025

Collection privée

Comme la plupart des dessinateurs de manga, Tezuka Osamu employait pour dessiner une plume en acier fixé sur un porte-plume, qu'il trempait dans un pot d'encre. Cet instrument d'écriture est connu sous le nom de G-pen.

Du *gekiga* à *Garo* : un moment de la « contre-culture »

Le mouvement *gekiga* (mot japonais signifiant littéralement « dessins dramatiques »), naît à la fin des années 1950. Il fait entrer la bande dessinée japonaise dans l'âge adulte. Forgé par Tatsumi Yoshihiro en 1957, le terme désigne des œuvres exécutées dans un style réaliste et sombre. Tatsumi, lui, s'inscrit dans la continuité du roman noir américain et du néoréalisme italien. Ses récits courts décrivent la solitude, la misère et la banalité du crime dans un style sec et réaliste. Shirato Sanpei, au contraire, transpose la littérature prolétarienne japonaise et le cinéma engagé dans des fresques historiques comme *Kamui-Den*, où les luttes paysannes deviennent une métaphore des inégalités contemporaines. Tsuge Yoshiharu, figure du magazine *Garo*, s'inspire de la Nouvelle Vague du cinéma français : il expérimente avec le montage, la subjectivité et l'ellipse, comme dans *Neji-shiki* (1968), où l'introspection prime sur l'action. Enfin, Saito Takao, créateur de *Golgo 13*, puise dans le film noir hollywoodien et les thrillers d'espionnage à la James Bond : son héros impassible incarne l'efficacité froide du récit géopolitique, traité avec un réalisme quasi documentaire. Ainsi, le *gekiga* ne se réduit pas à un style homogène : il est un carrefour où se croisent le cinéma et la littérature modernes, chacun des auteurs en ayant fait un usage singulier, de l'intimisme désenchanté de Tatsumi à l'internationalisation de Saito, en passant par le militantisme de Shirato et l'expérimentation de Tsuge.



Kazuo Kamimura
(1940-1986)

**LADY SNOWBLOOD,
LES HABITS BLANCS
DE LA JEUNESSE**

Planche originale
1972

Encre de Chine, gouache
blanche et trames
de gris sur papier

Collection MEL Compagnie des arts

La série culte *Lady Snowblood*, scénarisée par Koike Kazuo (1936-2019), a été publiée dans *Weekly Playboy* (éditions Shueisha) entre 1972 et 1973. Surnommé le « peintre de l'ère Showa », Kamimura fut l'un des grands maîtres du *gekiga* des années 1970. Son trait, d'un grand classicisme, s'inspire notamment de motifs des estampes de l'époque d'Edo. *Lady Snowblood*, récit de vengeance et d'émancipation, allie violence stylisée et beauté glacée. Adapté au cinéma en 1973 par Fujita Toshiya, il inspirera le film *Kill Bill* de Quentin Tarantino.



Kazuo Kamimura
(1940-1986)

**LADY SNOWBLOOD,
SORTIE DE BAIN
SUR LA SUMIDA**

Planche originale
1972

Encre de Chine, gouache
blanche et trames de gris
sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-2018/2019-014

Cette planche illustre une séquence de combat sous la neige, l'un des motifs récurrents du manga. Kamimura y déploie son art du mouvement et du silence : les contrastes de noir et de blanc suggèrent la morsure du froid et la fatalité du duel, dans un découpage très cinématographique.



Kojima Goseki
(1928-2000)

LONE WOLF AND CUB

Planche originale
Vers 1970
Encre de Chine,
encre et gouache
de couleur sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
Mel10661

Chef-d'œuvre du *gekiga* scénarisé par Koike Kazuo (1936-2019), *Lone Wolf and Cub* est publié dans *Weekly Manga Action* des éditions Futabasha (1970-1976). Cette gouache, sans doute préparatoire à une couverture, montre Ogami Itto et son fils Daigoro. Œuvre majeure du manga adulte, cette série a inspiré six films (1972-1974) et une série télévisée. Son influence s'étend au dessinateur et cinéaste américain Frank Miller, au cinéaste Quentin Tarantino et au cinéma d'action contemporain : récit d'honneur et de vengeance, *Lone Wolf and Cub* relie la tradition du sabre à la modernité narrative du manga.



Kojima Goseki
(1928-2000)

SANS TITRE

Planche originale
1960
Gouache, encre de Chine
et mine de plomb
sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-2018/2019-066

Réalisée à la gouache, cette œuvre met en scène une héroïne en kimono au décor floral stylisé, typique du style pictural que Kojima développait avant *Lone Wolf and Cub*. Il s'agit d'une illustration pour la couverture du magazine de prêt *Bessatsu Sagami Arabesque : Ayane*, publié vers 1968 par Sagami Shobo, éditeur spécialisé dans les anthologies de *gekiga* érotiques ou de récits de vengeance féminine.



Hirata Hiroshi
(1937-2021)

SATSUMA, L'HONNEUR DE SES SAMOURAÏS

Double planche originale
1977-1982
Encre de Chine
et lavis bleu sur carton

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-10552

Hirata Hiroshi, est un artiste issu du circuit des librairies de prêt. Dans *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* publié par les éditions Futabasha (1977-1983), il prolonge l'esprit du *gekiga* né à cette époque : réalisme cru, tragédie, héroïsme viril. Inspiré par le clan de Satsuma à la fin de l'époque d'Edo (1603-1868), le récit magnifie le code moral des guerriers japonais (*bushido*) fait de rigueur et de sacrifice. Sa violence et sa narration lyrique en font un acteur essentiel du manga pour adultes né dans les magazines de prêt (*kashihon*), avant leur standardisation dans les magazines grand public. Nous présentons plus loin un autre de ses chefs-d'œuvre : *La Chute du château*.



Hirata Hiroshi (1937-2021)

**PARTITION POUR LA CHUTE
D'UN CHÂTEAU (RAKUJO NO FU)**

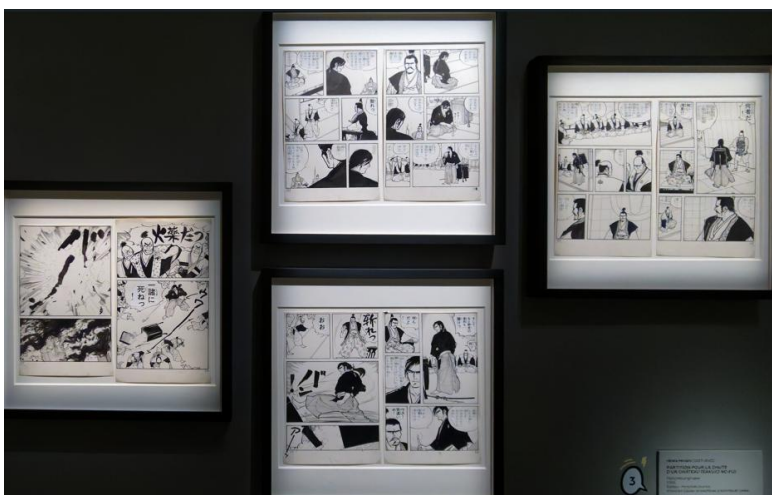
Planches originales

1965

Éditeur : Hinomaru bunko

Encre sur papier, phylactères imprimés et collés

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL 10588-4 à 13



Dans ces planches de *La Chute du château*, publiées dans le magazine *Weekly Manga Action* des éditions Futabasha (1973), Hirata délaisse le réalisme de *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* (1977-1982) pour un style davantage expressionniste, au trait, sans trame, doté de contrastes noir et blanc violents, avec un découpage hérité du cinéma de samouraïs (notamment de réalisateurs comme Kobayashi ou Kurosawa). Dans cet extrait il met en scène la confrontation finale entre un samouraï errant et son ancien seigneur, dans un château dévoré par les flammes. C'est l'un de ses chefs-d'œuvre.



Baron von Raimund
Stillfried-Ratenicz (1839-1911),
Studio Stillfried & Andersen

**PORTAIT DE DEUX
SAMOURAÏS FONCTIONNAIRES
DE L'ADMINISTRATION
SHOGUNALES (YAKUNIN)
EN TENUE DE CÉRÉMONIE**

Views & Costumes of Japan
by Stillfried & Andersen, Yokohama
1877-1880, ère Meiji (1868-1912)
Reproduction d'une épreuve
à l'albumine sur papier, coloriée

Paris, musée Guimet, AP 11331 © Musée Guimet,
Paris, Dist. GrandPalaisRmn / image musée Guimet



La photographie est destinée aux visiteurs étrangers nostalgiques d'un Japon disparu avec l'occidentalisation. Les deux modèles réunissent les caractéristiques de la classe des samourais de l'époque d'Edo (1603-1868) : leur vêtement, leur coiffure avec tonsure et chignon, le port de deux sabres, un long et un court. Ils ont l'apparence de fonctionnaires shogunaux chargés, à la fin de l'époque Edo, de la sécurité des ports ouverts à l'Occident : Yokohama, Hakodate et Nagasaki. Le mont Fuji sur le décor de fond fait partie des thèmes déjà appréciés des Occidentaux.



POIGNÉE DE SABRE

Bois, métal et cuir
17^e siècle

Collection privée

Pour être utilisée, la lame du sabre doit être montée sur une poignée. Celle-ci est recouverte d'un tressage qui assure une bonne prise en main et a une fonction décorative. Dans les mangas, le tressage dessine une frise de losanges, comme on le voit sur la poignée présentée ici. Celle-ci a de plus la particularité de posséder une pointe en arche, adjonction rare destinée à frapper le plexus de l'adversaire en dégainant. Cette technique a été inventée par Miyamoto Musashi (1584-1645), l'un des plus grands sabreurs japonais, connu notamment pour avoir mis au point une technique de combat à deux sabres.

DE HAUT EN BAS

LAME DE SABRE KATANA

17^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)

Acier

Signée Hizen (no) kuni Tadayoshi

Paris, musée Guimet, MG 20060

LAME DE SABRE KATANA

14^e siècle, époque de Muromachi (1333-1573)

Acier

Signée Soshuju Hirotasugu

Paris, musée Guimet, fonds Georges Marteau, EO 2402

LAME DE SABRE WAKIZASHI

17^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)

Acier

Signée Izumi no kami Fujiwara Kunisada

Paris, musée Guimet, MG 0063

Les lames japonaises excellent par leur équilibre parfait. Leur tranchant dur est adossé à un corps en acier plus souple. Pour cette raison, elles sont redoutablement efficaces : la lame coupe aisément même les matières résistantes, sans se briser.

Notez les lignes ondulées courant le long du fil de la lame. Chaque forgeron a sa forme propre. Ces lignes résultent de la teneur en carbone de l'acier et du travail de trempe sélective : alternance de chauffe à très haute température et de plongeon dans de l'eau froide, suivi d'un martelage. C'est ce processus qui donne à la lame sa dureté dont les lignes sont l'expression graphique et que les mangakas dessinent de façon stylisée.





Shirato Sanpei
(1932-2021)

KAMUI-DEN

Planches originales
Volume 1, chapitre 5
1964-1967
Encre sur papier
Collection privée



Kamui-Den est une fresque majeure située pendant l'époque d'Edo (1603-1868). Elle suit Kamui, paria (*hinin*) devenu ninja puis déserteur traqué. Sa trajectoire croise celle de Shosuke, engagé dans l'émancipation paysanne, et celle de Ryunoshin, ronin animé par la vengeance. Publié dans *Garo*, le manga détourne les codes du *chanbara* (combat de sabres) pour dénoncer l'oppression sociale : les samouraïs y sont des instruments de domination, l'exploitation et la révolte structurent une critique du Japon des années 1960. Entre chaque chapitre de ce récit choral, des pages naturalistes montrent des animaux qui eux aussi tuent, se battent pour leur survie, mais sans la cruauté propre aux humains.



Shirato Sanpei
(1932-2021)

KAMUI-DEN

Dessin original réalisé
pour la couverture de *Garo*, n° 31
1967

Encre et couleurs sur papier

Collection privée



Tatsumi Yoshihiro
(1935-2015)

COUVERTURE
DE GARO

N° 105
1972

Collection Pierre-Stéphane Proust

Tatsumi Yoshihiro (1935-2015) est originaire d'Osaka. Il débute très jeune dans les magazines de prêt (*kashihon*) avant de rompre avec le ton léger de Tezuka Osamu pour prôner un dessin sobre et une narration cinématographique. En 1957, il forge le terme « gekiga » afin de distinguer ce nouveau courant destiné aux adultes. Il décrit la vie urbaine contemporaine, la solitude et les tensions morales du Japon d'après-guerre. Ses héros anonymes – ouvriers, employés, prostituées – traduisent la désillusion sociale d'un pays modernisé à marche forcée. Son influence fut immense : il inspira les auteurs de *Garo* (Tsuge, Shirato, Hayashi, etc.) et, au-delà.



Tatsumi Yoshihiro
(1935-2015)

SANS TITRE

Vers 1970

Encre de Chine, gouache
et aquarelle sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-2022/2023-035



Tsuge Tadao (né en 1941)

SABU LE VOYOU (BURAikan SABU)

Planche originale
1974

Encre de Chine sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
Mel10784

Tsuge Tadao, frère cadet de Tsuge Yoshiharu, dresse un portrait sans concession du Japon des marges. Dans ce récit, Sabu – un ancien boxeur marginal et violent mais profondément humain – erre entre combats, petits boulots et solitude, hanté par les séquelles physiques et morales de la guerre. Tsuge en fait le symbole d'une génération sacrifiée, rejetée par la prospérité montante du Japon des années 1960.



**Furuya Usamaru
(né en 1968)**

LES AMBITIONS DE SUKEZO SUEGAWA

Planche originale
Publiée dans *Garô* n° 11
1995

Éditeur : Seirindo
Encre de Chine, gouache
blanche et trames de gris
sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
Mel10345

Furuya Usamaru est un auteur issu de la scène alternative japonaise, formé aux arts plastiques à la Tama Art University. En 1995, il publie dans *Garô* *Les Ambitions de Sukezo Suegawa*, une relecture explicite et assumée d'un récit de Tsuge Yoshiharu, l'auteur culte de *L'Homme sans talent*, qui met en scène un ancien dessinateur de manga ruiné, obsédé par la création d'une œuvre d'art ultime à partir d'objets recyclés. Ce récit cristallise la filiation entre le *gekiga* des années 1960 et le manga d'auteur des années 1990, faisant de Furuya un maillon essentiel de cette continuité critique.

Hirati Hiroshi

Hirata Hiroshi, est un artiste issu du circuit des librairies de prêt. Dans ses planches de *La Chute du château*, publiées dans le magazine *Weekly Manga Action* des éditions Futabasha (1973), Hirata délaisse le réalisme de *Satsuma, l'honneur de ses samouraïs* (1977-1982) pour un style davantage expressionniste, au trait, sans trame, doté de contrastes noir et blanc violents, avec un découpage hérité du cinéma de samouraïs (notamment de réalisateurs comme Kobayashi ou Kurosawa). Dans cet extrait il met en scène la confrontation finale entre un samouraï errant et son ancien seigneur, dans un château dévoré par les flammes



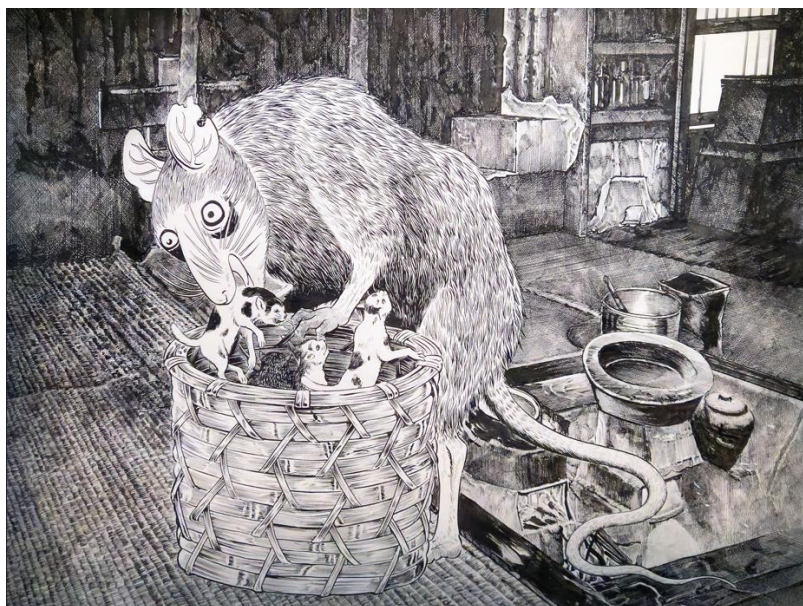
Mizuki Shigeru
(1922-2015)

**PETIT-BLAIREAU
(MAMEDANUKI)**

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)
1994
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Production

Petit-blaireau est un yokai propre au département de Miyazaki, situé sur l'île de Kyushu. On raconte que ses testicules peuvent s'étendre sur une surface équivalente à celle de huit tatamis et qu'il peut les transformer en maison dans laquelle il invite les gens à entrer. Il aime aussi s'en servir pour se protéger de la pluie lorsqu'il va acheter des accompagnements pour le saké, boisson dont il raffole.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

**LA VIEILLE SOURIS
(KYUSO)**

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)
1994
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Production

Il y a fort longtemps, dans le département de Nara, une souris vivait depuis des générations dans le grenier d'une maison. Elle s'était liée d'amitié avec la chatte de la famille. Un jour, celle-ci eut cinq petits, mais elle fut empoisonnée et mourut peu après. La vieille souris décida de prendre soins des chatons et vint les allaiter chaque nuit. Mizuki a minutieusement figuré l'intérieur d'une maison traditionnelle à la campagne.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LÈCHE-CRASSE (AKANAME)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)
1994

Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions

Akaname apparaît dans les salles de bains qui sont mal tenues. Il lèche la saleté et la crasse qui s'y sont accumulées avec sa longue langue. Les histoires mettant en scène ce *yokai* véhiculent la leçon suivante : « Il faut bien nettoyer la salle de bains ». Dans *NonNonBa*, la vieille femme met en scène ce *yokai* dans une histoire effrayante afin d'inciter les enfants à bien faire leur toilette. Faute de quoi, dit-elle, Akaname viendra les posséder.



Mizuki Shigeru (1922-2015)

LE CYCLOPE DES MONTAGNES (YAMAWARO)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)
1994

Photocopie d'un dessin
autographe avec couleurs
posées à la main par l'auteur

Mizuki Productions

Yamawaro apparaît généralement entre la fin de l'automne et le début de l'hiver dans les régions montagneuses. Il pourrait s'agir d'un *kappa*, un *yokai* vivant dans l'eau, qui se transforme en hiver ; il lui arrive d'apporter son aide aux habitants. Au printemps, il reprendrait sa forme initiale. Mizuki a remplacé le décor de la gravure de Sekien, inspirée de la peinture chinoise de paysage, par de la végétation traitée dans un style réaliste et minutieux.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LE MOINE-RENAUD (HAKUZOSU)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)
1994

Photocopie d'un dessin
autographe avec couleurs
posées à la main par l'auteur

Mizuki Productions

Dans le département de Yamanashi vivait un homme, Yasaku, qui gagnait sa vie en chassant les renards pour vendre leur peau. Un jour, un renard prit l'apparence d'un moine répondant au nom de Hakusozu, afin de tromper Yasaku et lui intima de lui donner ses pièges car le bouddhisme interdit que l'on tue des êtres vivants. Par la suite, le renard continua de vivre dans un temple sous cet aspect humain, mais il fut finalement tué à son tour par deux chiens qui avaient deviné sa véritable nature.



Toriyama Sekien
(1712-1788)

« LE CYCLOPE DES MONTAGNES (YAMAWARO) »

La parade nocturne des cent démons (Hyakki yagyo gazu)
1776, époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique
en trois fascicules, fascicule 1

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18470



To Sanjin (?-?), auteur
Takehara Shunsensai
(actif entre 1797 et 1847), illustrateur

« LE MOINE-RENAUD (HAKUZOSU) »

Cent contes illustrés (Ehon hyaku monogatari)
1841, époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique rehaussé
de couleurs, en cinq fascicules,
fascicule 1

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18324



To Sanjin (?-?), auteur
Takehara Shunsensai
(actif entre 1797 et 1847), illustrateur

« LA VIEILLE SOURIS (KYUSO) »

Cent contes illustrés
(Ehon hyaku monogatari)
1841, époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique rehaussé
de couleurs, en cinq fascicules,
fascicule 2

Paris, bibliothèque du musée Guimet, B0 18925

Mizuki Shigeru, le maître des *yokai*

Élevé dans une ville portuaire du sud-ouest du Japon, Mizuki Shigeru (1922-2015) manifeste très tôt des dispositions pour le dessin. Après des débuts comme auteur de planches de kamishibai dans l'immédiat après-guerre, il vit de la création de petits livres destinés aux librairies de prêt de mangas. Au milieu des années 1960, il se lance dans les histoires destinées à des magazines de mangas et fonde sa maison de production afin de répondre aux commandes. C'est le début d'un succès qui ira croissant grâce, en particulier, à son personnage fétiche de Kitaro.

Mizuki a élaboré un style personnel et immédiatement reconnaissable. Il mêle dans une même case (ou sur une même feuille) deux partis esthétiques : d'une part, des personnages stylisés mais expressifs, dessinés avec un trait souple, qui penchent du côté des cartoons ; d'autre part, un décor réaliste et détaillé, nourri par la tradition occidentale des beaux-arts dans laquelle il a été formé.

Mizuki est un auteur prolifique qui s'est illustré notamment par des récits de guerre et des biographies. Mais c'est avec les *yokai*, ces créatures fabuleuses du folklore japonais, qu'il acquiert une véritable notoriété. Il en a dessiné près de mille. Dans ce domaine, Mizuki est un pionnier : les *yokai* deviendront par la suite des personnages centraux de l'univers des mangas.



Représenter les *yokai*, de Toriyama Sekien à Mizuki Shigeru

Mizuki Shigeru a dessiné de nombreux *yokai* issus du folklore japonais. Dans ses œuvres, il ne se contente pas de leur donner une forme. Il décrit également leur contexte d'apparition ainsi que les réactions de surprise à leur vue, afin de mieux faire ressentir leur présence.

À leur propos, Mizuki a écrit que « les *yokai* font partie du patrimoine hérité des générations précédentes, il est donc important de ne pas les déformer et de transmettre correctement leur apparence aux générations futures ». C'est ainsi qu'il s'est attaché à reproduire les *yokai* figurant dans des ouvrages anciens. Pour cela, il s'est

largement inspiré des livres illustrés de Toriyama Sekien et de Takehara Shunsensai, publiés entre le milieu du 18^e siècle et le début du 19^e siècle. Il a également consulté des ouvrages d'ethnologie, en particulier *Discussions sur les yokai (Yokai Dangi)* du folkloriste Yanagita Kunio (1875-1962) afin de donner une apparence à nombre de *yokai* qui n'en avaient pas.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LA VOITURE-FANTÔME (OBOROGURUMA)

Planche originale
de *Kitaro le repoussant*
(*GeGeGe no Kitaro*)
1959-1969
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions

La voiture-fantôme est un *yokai* ennemi de Kitaro. Dans le livre de Toriyama Sekien, elle a la forme d'une voiture de la noblesse de cour, de laquelle émerge une tête monstrueuse. À Kyoto, lors des nuits brumeuses éclairées par la seule lune, cette voiture habituellement tirée par un bovin circule dans les rues en produisant un bruit strident et surprend les passants par son apparence insolite.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LA VOITURE-FANTÔME (OBOROGURUMA)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)
1994
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions



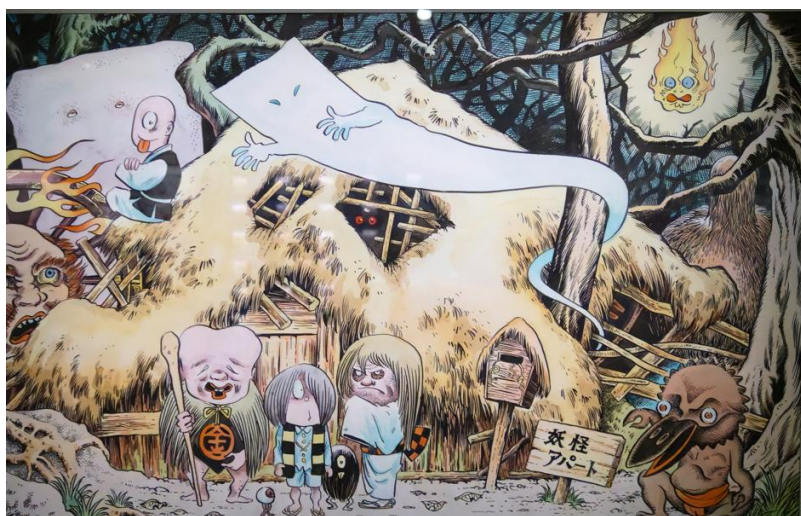
Mizuki Shigeru
(1922-2015)

COTON VOLANT (ITTANMOMEN)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)
1994
Dessin à l'encre
et en couleurs sur papier

Mizuki Productions

Ce tissu blanc long de 10 mètres apparaît dans le département de Kagoshima, sur l'île de Kyushu au sud du Japon. On raconte qu'il s'approche des gens en volant, puis s'enroule autour de leur cou, recouvre leur visage et les empêche de respirer.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LA MAISON AUX YOKAI

Planche originale
de *Kitaro le repoussant*
(*GeGeGe no Kitaro*)
1959-1969
Dessin à l'encre
et en couleurs sur papier

Mizuki Productions

La maison aux yokai est une pension de famille tenue par Sunakake Baba, la vieille lanceuse de sable. Ses habitants sont des amis et alliés de Kitaro. Ainsi, Feu suspendu (*Tsurubebi*), qu'on aperçoit en haut à droite, éclaire sa route la nuit venue. Coton volant (*Ittanmomen*), au centre, est une pièce de tissu blanc longue de 10 mètres qui transporte Kitaro et à ses amis comme un tapis volant. Le moine à la roue (*Wa-nyudo*), à gauche, est un ennemi de Kitaro. Il est capable de transformer en diamant ceux qui le regardent.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

TOUFFE DE POILS (KEUKEGEN)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(*Zusetsu Nihon Yokai Taizen*)
1994

Photocopie d'un dessin autographe
avec couleurs posées à la main
par l'auteur

Mizuki Productions



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

KEUKEGEN DIT TOUFFE DE POILS

Planches originales
de *Kitaro le repoussant*
(*GeGeGe no Kitaro*)
Publié pour la première fois
dans *Weekly Shonen*
Magazine, n°46, 1967
Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Production

Touffe de Poils est un *yokai* qui apporte des maladies dans les maisons habitées. Toutefois, dans *Kitaro le repoussant*, il enlève les enfants et leur vole leur esprit.

Kitaro le repoussant

Kitaro le repoussant (*GeGeGe no Kitaro*) est certainement le manga le plus connu de Mizuki. Publié dans le *Weekly Shonen Magazine* entre 1965 et 1969, puis adapté plusieurs fois en animé, il a permis de populariser les *yokai* auprès du grand public. Dans ce manga, Mizuki relate les aventures de Kitaro, un enfant né borgne dans un cimetière. Dernier descendant de la Tribu Fantôme, il utilise ses pouvoirs pour lutter contre

le mal et les *yokai*. Les *yokai* qui apparaissent dans ce manga ont parfois la même apparence que ceux figurant dans le *Dictionnaire des Yokai* ou ceux provenant des livres de l'époque d'Edo, mais leur caractère ou leur façon d'agir est différente. Si Mizuki suit avec fidélité les enseignements de la tradition pour décrire les *yokai* dans son dictionnaire, il prend une grande liberté lorsqu'il les met en scène dans l'univers de fiction qu'il a créé avec *Kitaro le repoussant*.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

« NONNONBA PARLE DU MONDE APRÈS LA MORT PUIS SUIT LE CORTÈGE FUNÉRAIRE DE SON ÉPOUX AVEC LE JEUNE SHIGERU »

Planches originales
de *NonNonBa*
1992
Dessins à l'encre sur papier

Mizuki Productions

Le manga *NonNonBa* est consacré à l'enfance de Mizuki et à la naissance de son intérêt pour les *yokai*. Mêlant souvenirs personnels et éléments fantastiques, il y décrit avec tendresse et humour la vie d'avant-guerre. *NonNonBa*, une vieille dame très pieuse qui s'occupe occasionnellement du jeune Shigeru, lui apprend à déchiffrer l'invisible. Son quotidien d'enfant se peuple ainsi de *yokai* qu'il découvre avec crainte et fascination. *NonNonBa* a remporté en 2007 le Prix du meilleur album au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême.



Mizuki Shigeru
(1922-2015)

LES DIEUX DE LA FAIM (HIDARUGAMI)

Planche originale
du *Dictionnaire des Yokai*
(Zusetsu Nihon Yokai Taizen)
1994

Dessin à l'encre sur papier

Mizuki Productions

Le dieu de la faim prend possession des marcheurs qui traversent les forêts de montagne. Il les affame affreusement si bien qu'ils n'arrivent plus à avancer. On raconte que ce yokai est en fait l'esprit d'une personne morte dans la nature et dont la dépouille n'a pas bénéficié des cérémonies d'usage. Le dieu de la faim est décrit dans *Discussions sur les yokai* de Yanagita Kunio. Son apparence est une création de Mizuki Shigeru.



Mizuki Shigeru (1922-2015)

« POSSÉDÉ PAR LES DIEUX DE LA FAIM (HIDARUGAMI), LE JEUNE SHIGERU TOMBE PARALYSÉ. IL SE RAPPELLE ALORS LES CONSEILS DE NONNONBA POUR CONJURER LE SORT »

Planches originales de *NonNonBa*
1992

Dessins à l'encre sur papier

Mizuki Productions

*

Les mangas pour jeunes filles

Le Japon s'est affirmé très tôt comme un producteur important de bandes dessinées destinées à un lectorat féminin. Ces œuvres communément appelées *shojo manga* (littéralement « manga pour jeunes filles ») sont réalisées principalement par des autrices et abordent des sujets d'une grande variété, sans se limiter aux histoires d'amour : drames familiaux, récits sportifs (en particulier de volley-ball) ou de danse classique, science-fiction, *fantasy* ou encore horreur dont *les shojo manga* sont à l'origine. Deux magazines hebdomadaires lancés au début des années 1960 ont joué un rôle important dans leur développement :

Margaret, de la maison d'édition Shueisha, et *Shojo Friend* (« L'ami des filles »), parfois accompagné d'un supplément, *Bessatsu Friend*, publié par l'éditeur Kodansha. Les *shojo manga* ont développé une esthétique qui leur est propre : des mises en pages libres et affranchies des cases, des personnages vus en pied qui se déploient sur toute la hauteur de la planche, de grands yeux scintillants. Ces procédés formels sont mis au service d'un rendu subtil de la psychologie des personnages



Naoko Takeuchi
(née en 1967)

SAILOR MOON

1994

Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée Camille Coste (Minouche)



Igarashi Yumiko (née en 1950)

CANDY CANDY

Dessin original

1998

Gouache et aquarelle sur papier

Collection MEL Compagnie des arts,
MEL-2018/2019-067



**SHUEISHA WEEKLY
MARGARET**

1968

Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust



SHUEISHA WEEKLY MARGARET

1969

Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust



Kaze Kaoru (née en 1949)

LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)

Planche originale
Publiée dans un numéro
spécial du magazine
L'amie des filles

1974

Éditeur : Kodansha

Encre sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)

Planche originale

Publiée dans un numéro spécial
du magazine *L'amie des filles*
1974

Éditeur : Kodansha

Encre sur papier

Collection privée

L'héroïne est une adolescente complexée
physiquement par un nombril proéminent.
Elle arrive à surmonter ce qu'elle ressent
comme un handicap grâce à la bienveillance
d'un garçon dont elle est tombée amoureuse
et qui, à son grand étonnement, lui témoignera
un sentiment similaire.



Kaze Kaoru (née en 1949)

LE NOMBRIL EST TABOU (OHESO WA TABU)

Planche originale

Publiée dans un numéro spécial
du magazine *L'amie des filles*
1974

Éditeur : Kodansha

Encre sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

« ENFILE DONC UNE ROBE ! (LE GARÇON MANQUÉ) »

Planche originale
Publiée dans un numéro
spécial du magazine
L'amie des filles
Janvier 1975
Éditeur : Kodansha
Encre et couleurs sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

« À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Planche originale
de la première page du magazine
1979
Encre et couleurs sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

« À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Planche originale
de la dernière page du manga
1979
Encre et couleurs sur papier

Collection privée



Kaze Kaoru (née en 1949)

« À LA RECHERCHE DU QUATRIÈME FUTUR MARIÉ »

Première page du magazine

Publiée dans le magazine

L'amie des filles

Mars 1979

Éditeur : Kodansha

Collection privée



ENSEMBLE DE BOÎTES EN LAQUE AYANT APPARTENU À LA REINE MARIE-ANTOINETTE

18^e siècle, époque d'Edo
(1603-1868)

Laque *maki-e*, bois

Paris, musée Guimet, ancienne collection
de la reine Marie-Antoinette,
MR 380 (01 ; 12 ; 13 ; 27 ; 29 ; 46)





Ikeda Riyoko (née en 1947)

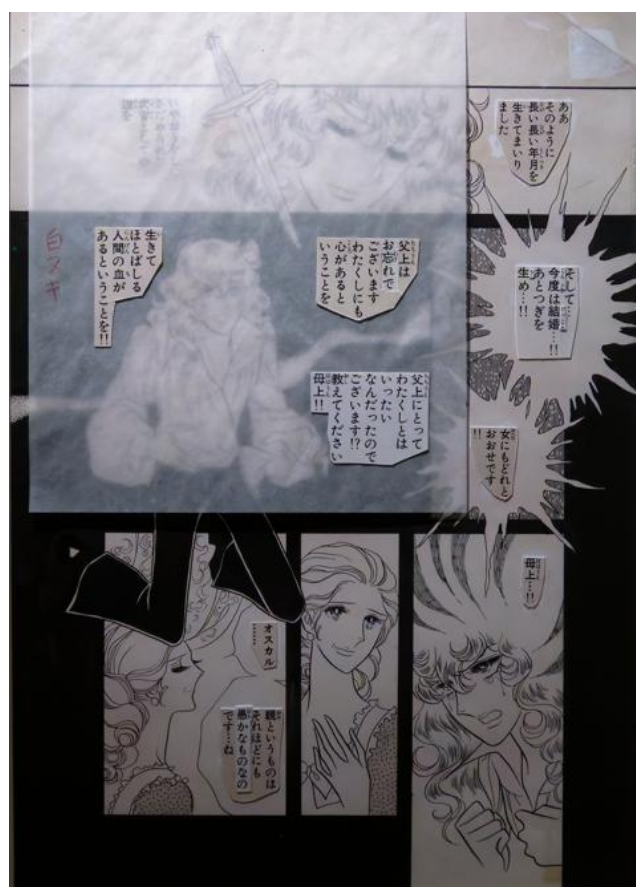
LA ROSE DE VERSAILLES

1972-1973

Reproduction photographique,
application de papier cartonné

Ikeda Productions

À la fin du manga, Oscar choisit
le camp du peuple et des
révolutionnaires, et prend
les armes.



Ikeda Riyoko
(née en 1947)

LA ROSE DE VERSAILLES

1972-1973

Reproduction
photographique, papier
calque et application
de papier cartonné

Ikeda Productions

Oscar est un personnage complexe, questionnant son environnement social et politique. Femme par sa naissance, homme par son métier, elle s'interroge à plusieurs reprises sur son identité. Ici, elle en veut à ses parents dont les attentes contradictoires ont fait d'elle un garçon et qui la souhaitent à présent mariée et faisant des enfants. Elle refuse de leur obéir.

Ses pensées sont inscrites sur le papier-calque. La note manuscrite de l'éditeur, en rose, indique que le texte du monologue intérieur devra être imprimé en blanc pour ressortir sur le fond noir.



LA ROSE DE VERSAILLES

Publié dans *Shueisha Weekly Margaret*
1973, n° 36
Éditeur : Shueisha

Collection Pierre-Stéphane Proust

La Rose de Versailles

La Rose de Versailles, également connue sous le titre de *Lady Oscar*, croise les destins de Marie-Antoinette, future reine de France, et d'Oscar, une fillette élevée comme un garçon afin de succéder à son père en tant que capitaine de la garde royale.

Animé d'une grande puissance romanesque, le manga décrit en détail les sentiments des personnages sur fond d'intrigues à la cour. La Révolution, qui advient dans la dernière partie, engendre une réflexion sur l'injustice, l'amour transclasse ou les identités de genre.

Premier manga à sujet historique publié dans un magazine pour filles, l'œuvre est typique des *shojo manga* par son esthétique.



Ikeda Riyoko
(née en 1947)

LA ROSE DE VERSAILLES

1972-1973
Reproduction photographique,
application de papier cartonné

Ikeda Productions

Oscar, qui servait jusqu'alors dans la garde rapprochée de Marie-Antoinette, n'avait jamais été confrontée au machisme. Dans cet épisode, elle vient d'être nommée à la tête d'une autre garde composée essentiellement d'hommes de condition plus basse qui se moquent d'elle et refusent de lui obéir car elle est une femme. Elle impose son autorité à coup de pied et de poing. On retrouve ici un procédé caractéristique des *shojo manga* : le personnage principal vu en pied et agrandi, se déploie à travers les cases.



Ikeda Riyoko (née en 1947)

LA ROSE DE VERSAILLES

1972-1973

Reproductions photographiques,
application de papier cartonné

Ikeda Productions

De droite à gauche et de haut en bas :

Marie-Antoinette (à gauche sur la case du haut) apprend par Oscar (à droite), le départ du comte de Fersen, ce qui la bouleverse car elle en est secrètement éprise.

La page combine deux modes de narration. La succession de quatre cases décrit les interactions entre les personnages tandis que la partie inférieure est ordonnée autour de la reine au visage répété. Les textes qui semblent flotter autour d'elle, sans bulle pour les cerner, constituent le monologue intérieur de la reine plongée dans ses pensées. Il s'agit d'un procédé typique des *shojo manga*.

Lady Oscar a accepté une promotion, mais elle refuse l'augmentation de ses gages, car elle ne veut pas peser davantage sur les finances du royaume. Sa droiture et son sens de l'intérêt général soulignent, par contraste, l'insouciance de Marie-Antoinette. Oscar, elle, est consciente que l'argent dépensé provient des impôts levés sur le peuple. Les fleurs sont une convention des *shojo manga* aux significations variées. Ici, les lys rappellent la condition royale de Marie-Antoinette tout en signalant sa candeur.

Fersen a enfin compris que Lady Oscar l'aimait quand lui n'éprouve que de l'amitié pour elle. Les quatre visages de Fersen résument l'évolution de leur relation, telle qu'Oscar l'a vécue : Fersen l'observe d'un regard séducteur, il se détourne d'elle et, en dernier, il s'éloigne ne laissant visibles que ses longs cils sensuels. Oscar, elle, s'abandonne à ses émotions, les bras grands ouverts et les yeux humides. Le thème de la perte est également porté par la guirlande de violettes (*sumire*) dont les pétales se détachent.

LES MAGASINES DE MANGA

En France, les mangas sont généralement vendus en volumes souples, proches du livre de poche. Ce format, appelé *tankobon* en japonais, est conçu pour contenir plusieurs chapitres d'un même titre dont il constitue la seconde vie. Avant cela, chaque chapitre paraît d'abord dans un magazine hebdomadaire qui rassemble une dizaine de titres d'auteurs différents publiés en feuilleton. Ces magazines dit de « prépublication » ont l'épaisseur d'un bottin, sont fabriqués dans du papier recyclé de qualité médiocre, imprimés à bas coût et vendus

bon marché : sitôt lus, ils sont sitôt jetés. Les titres les plus demandés par les lecteurs occupent généralement la page de couverture, l'un des rares lieux où la couleur se déploie.

Depuis les années 1970, le marché est dominé par le *Weekly Shonen Jump*, publié par Shueisha, dont le tirage a culminé à 6,5 millions d'exemplaires par semaine en 1994.



Quelques uns au hasard



Le triomphe du *shonen*

Le *shonen manga* (littéralement « bande dessinée pour jeune garçon ») est aujourd'hui le genre le plus représenté dans l'édition de mangas. À partir des années 1970-1980, le manga devient un phénomène mondial, d'abord télévisuel : *Goldorak* (1978), puis *Dragon Ball*, *City Hunter* ou *Saint Seiya* dans les années 1980. Ils popularisent l'animation japonaise en Europe. Aux États-Unis comme en France, le film *Akira* (1988) convertit au manga un public adulte et devient une série culte. Cette diffusion coïncide avec l'essor de la micro-informatique et des premiers jeux vidéo japonais (Nintendo, Sega), qui, comme les mangas, proposent des univers narratifs puissants et exportables.

Dans les années 1990-2000, l'intégration transmédia devient totale : *One Piece* (1997), *Naruto* (1999) ou *Fairy Tail* (2006) ne sont pas seulement des mangas et des anime, mais aussi des franchises de jeux vidéo, de cartes à collectionner et de produits dérivés. Leur succès s'explique notamment par la complémentarité des supports : lecture, visionnage, pratique ludique. Dans les années 2010, *Demon Slayer* (2016-2020) illustre ce modèle global. Son manga, son anime et son premier film (plus grand succès du box-office japonais en 2020) circulent dans un écosystème numérique où streaming, consoles et micro-informatique prolongent l'expérience. La série a aussi fait l'objet au Japon de spectacles de théâtre nô. Ainsi, du choc télévisuel des années 1970 à l'ère numérique, le manga est devenu un incontournable de la pop culture mondiale.

Fairy Tail

Mashima Hiro, déjà créateur de *Rave* (1999-2005), s'impose avec *Fairy Tail* (2006-2017), publiée dans le *Weekly Shonen Magazine* de Kodansha. Décivant une guilde de mages où l'amitié compte autant que les pouvoirs, cette série est l'héritière de la vogue des *magical manga* (*Sally* en 1966, *Slayers* en 1989...) et des *shonen* collectifs comme *One Piece* (1997). Elle aborde la *Fantasy* moderne, un genre narratif né en

Occident où la magie, les mondes imaginaires et le merveilleux sont admis comme réels : tournois, progression et affrontements. La série paraît alors que *Harry Potter* (1997-2007) triomphe dans le monde, partageant avec lui un univers magique structuré et une communauté soudée. Succès international, *Fairy Tail* consacre Mashima comme une figure majeure du *shonen* fantastique des années 2000



Mashima Hiro
(né en 1977)

« VOILÀ LE MAÎTRE »

Deux planches
originales de *Fairy Tail*,
chapitre 2
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

La composition en cases verticales occupant toute la hauteur des pages présente cinq magiciens de la guilde de *Fairy Tail*. Les quatre premiers sont figurés dans un style réaliste mettant en valeur leur détermination et leur assurance. Le cinquième est Natsu, le personnage principal du manga. Natsu est un jeune garçon fondamentalement bon, mais dont l'énergie confine parfois à l'impulsivité comme l'indique ici le style graphique emprunté au genre du manga comique (*gag manga*). Mashima Hiro aime mêler ces deux styles, ce qui introduit de l'humour dans les moments de tension.



Mashima Hiro
(né en 1977)

«VOILÀ LE MAÎTRE »

Planche originale
de *Fairy Tail*, chapitre 2
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Fairy Tail est dirigée par Makarov, un drôle de petit bonhomme qui tient du lutin sympathique et inoffensif. Il est toutefois capable de changer de taille à volonté, comme on le voit sur les cases du haut, où il retrouve son apparence normale après avoir pris l'aspect d'un géant aux pages précédentes. Il bondit ensuite sur la rambarde d'une haute galerie pour mieux haranguer les membres de la guilde.

La composition de cette dernière case est caractéristique de Mashima avec sa vue en plongée accentuée qui donne le vertige au lecteur.



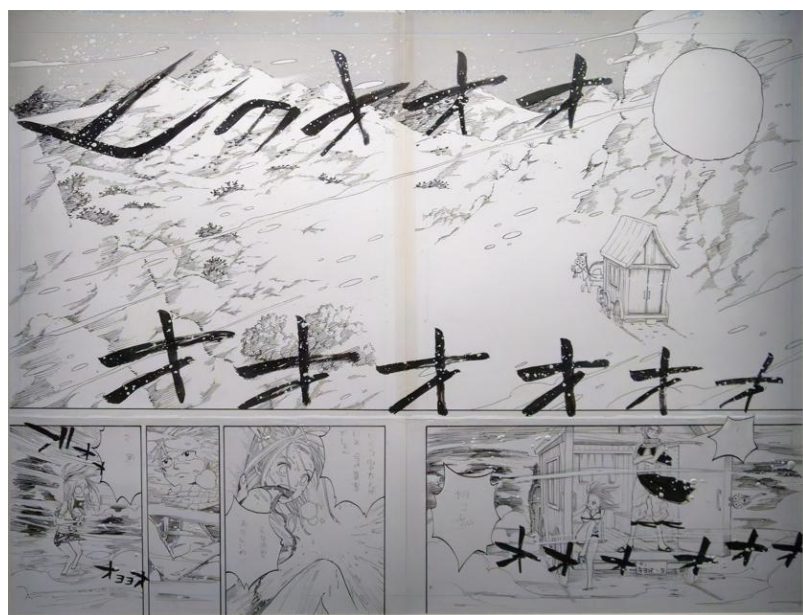
Mashima Hiro
(né en 1977)

«VOILÀ LE MAÎTRE »

Planche originale
de *Fairy Tail*, chapitre 2
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Natsu, le personnage principal de Fairy Tail, dévore à pleines dents un repas de pâtes et de poulet enflammés, car il est capable d'ingérer du feu. C'est d'ailleurs ainsi qu'il reconstitue ses forces. Il est surnommé pour cela la Salamandre, suivant une croyance en cours autrefois dans le monde occidental, selon laquelle cet animal résisterait au feu.



Mashima Hiro
(né en 1977)

« VOILÀ LE MAÎTRE »

Planches originales
de *Fairy Tail*, chapitre 2
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Natsu et Lucy, l'autre personnage central du manga, sont partis à la recherche d'un magicien disparu. Montés dans un chariot, ils traversent une vallée balayée par une tempête de neige. Les onomatopées sont intégrées au paysage. Ces caractères qui suggèrent l'agitation des éléments, semblent déformés par le souffle du vent et sont même recouverts de flocons de neige. Au milieu de cette nature grandiose traitée de façon réaliste, le cheval qui tire le chariot, avec ses yeux ronds et sa bouche grande ouverte, introduit une note humoristique.



Mashima Hiro
(né en 1977)

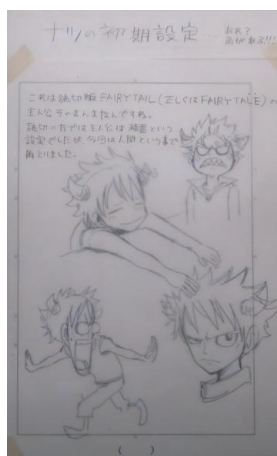
« LE DRAGON DE FEU, LE SINGE ET LA VACHE »

Planche originale
de *Fairy Tail*, chapitre 3
2006

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Dans cette séquence, Lucy utilise la magie pour faire apparaître un taureau géant, dans l'espoir qu'il la débarrasse d'un gorille lubrique. Natsu, lui, n'a pas compris la manœuvre : il s'attaque au taureau et lui décoche un puissant coup de pied. Les visages sont traités dans un style comique tandis que les corps des combattants sont rendus avec des raccourcis accentués, ce qui renforce l'effet spectaculaire de la scène et montre combien Mashima Hiro maîtrise l'art du dessin classique.

Le chaton volant, dénommé Happy, est le fidèle compagnon de Natsu.



Mashima Hiro
(né en 1977)

« ESQUISSES POUR NATSU »

Planche originale
de *Fairy Tail* avec calque

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Lors de la republication des épisodes d'un titre en un volume (dans un *tankobon*, une sorte de livre de poche), l'auteur ajoute généralement quelques pages dans lesquelles il s'adresse directement au lecteur et qu'il accompagne parfois de dessins inédits. Il lui arrive ainsi de confier ses hésitations ou des informations sur le processus de fabrication de son manga. La feuille exposée ici présente les premiers essais pour le personnage de Natsu, qui est alors doté de cornes. Ce dessin figure à la fin du premier volume de la série dans la version japonaise comme française.



Mashima Hiro
(né en 1977)

**«CROCUS,
LA CAPITALE
FLEURIE »**

Fairy Tail, volume 31
Impression digitale
2012

© Mashima Hiro / Kodansha Ltd.

Cette double page déploie en un vaste panorama la ville de Crocus, la capitale du royaume de Fiore. Dans un style à la fois épuré et détaillé, Mashima la décrit entourée de collines majestueuses et ceinte d'une muraille. Au centre s'élève un château et elle est dotée d'une arène dans laquelle se déroule un Grand Tournoi de la Magie, au cours duquel les membres de la guilde de Fairy Tail vont défendre leurs couleurs.

Du Roi Singe à Dragon Ball

Dragon Ball (de Toriyama Akira, 1984-1995) puise son inspiration dans *La Pérégrination vers l'Ouest*, un roman chinois dont le personnage principal est un Roi Singe. Portant le même nom que ce dernier, Son Goku, le héros de *Dragon Ball*, est un enfant à queue de singe doté d'une force extraordinaire. Il voyage avec ses compagnons dans l'objectif de réunir sept boules de cristal. Son nuage magique et son bâton extensible proviennent de la légende chinoise. Rebelle, naïf et espiègle comme son modèle, il dispose de la même énergie vitale. Dans ses premiers chapitres, une part de l'humour du manga repose sur le décalage entre l'univers des *shonen* et les références au texte littéraire.



**ROCHER AUX VAGUES ET DRAGON
CHASSANT LA PERLE DE SAGESSE**

1864 (?), fin de l'époque d'Edo (1603-1868)
Bois, métal argenté,
cristal de roche poli

Fontainebleau, Château
de Fontainebleau, F1442c

Selon des légendes, le dragon porte en lui un joyau magique apte à exaucer les vœux et symbolisant la sagesse. Il se peut que l'auteur de *Dragon Ball* se soit inspiré de ces croyances. Au 19^e siècle, il était d'usage au Japon

de décorer la pièce de réception des habitations avec un objet garni d'une boule de cristal. La statuette ici exposée a été conçue à cette fin. Elle a probablement été offerte par l'avant-dernier shogun à Napoléon III, ce qui expliquerait la qualité de son exécution et la remarquable expressivité du mouvement des flots.



JIZO AUX VÊTEMENTS ROUGES

18^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)
Bois polychrome, laqué rouge, décor doré

Paris, musée Guimet, MG 577

Jizo est un *bodhisattva*, c'est-à-dire une divinité bouddhique se consacrant au salut des autres. Il est particulièrement vénéré car porteur d'espoir : il tient dans sa main un joyau-exauçant-les-vœux et il inspire confiance avec son apparence de jeune moine au visage poupin. Jizo protège en particulier les enfants et les voyageurs, et sauve les malheureux tombés en enfer.

Katsushika Hokusai
(1760-1849)

DRAGON PARMIS LES NUAGES

Daté de 1849 par inscription,
époque d'Edo (1603-1868)
Encre et lavis sur papier
Rouleau vertical provenant d'un diptyque

Paris, musée Guimet, donation
Norbert Lagane, 2001, MA 12176

Le dragon est une créature imaginaire, omniprésente en Asie orientale et fondamentalement positive, car associée à la pluie bénéfique. Les peintres aiment à le représenter comme s'il jouait dans les nuages, son corps reptilien, souple et sinueux disparaissant et réapparaissant entre les étendues vaporeuses du lavis d'encre. Il arbore un sourire tantôt joyeux, tantôt triste, surmonté d'yeux expressifs. Initialement, ce dragon formait une paire avec un tigre, animal associé au vent. Celui-ci est conservé au musée Ota à Tokyo.



IMMORTEL ASSIS SUR UNE TORTUE

19^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)
Grès de Bizen

Paris, musée d'Ennery,
legs Clémence d'Ennery, 1908,
ME 2529

Tortue Géniale (Kamé Sennin) est l'un des personnages préférés des lecteurs de *Dragon Ball*. Pour le créer, Toriyama Akira s'est inspiré de la figure de l'Immortel (*sennin*). Dans la tradition taoïste, les Immortels sont des êtres purs, vivant à l'écart du monde. Leur alimentation, leur sagesse et leur vertu leur valent une longévité exceptionnelle. À l'opposé de ses modèles, Tortue-géniale est un vieillard libidineux. L'humour du manga repose sur une interprétation irrévérencieuse de la tradition.

RELIQUAIRE (SHARITO)

Époque d'Edo (1603-1868)
Cuivre doré, pierres
semi-précieuses, verre

Paris, musée Guimet, MG 26294

Le joyau-qui-exauce-les-vœux est un équivalent de la boule de cristal de *Dragon Ball*, dans le monde spirituel. Il fait partie des motifs bouddhiques les plus répandus. Surmonté ici de flammes stylisées, il est posé sur une fleur de lotus, comme s'il était un Bouddha. Il contient en effet de minuscules pierres qui figurent les grains sacrés provenant de la crémation du corps du Bouddha historique, d'où sa fonction de reliquaire.



CASQUE SUJI-BACHI KABUTO AUX ARMOIRIES DU CLAN WAKIZAKA ET MASQUE MENPO

École Myochin, Kyoto
18^e ou 19^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)
Fer laqué noir, fer naturel,
bois laqué, soie, poils d'ours, crins de cheval

Paris, musée Guimet, don de la Société des Amis
du Musée Guimet, 2014, MA 12684

L'ornement frontal (*maedate*) de ce casque de samouraï est formé d'un joyau-exauçant-les-vœux serti dans les trois griffes d'une patte de dragon. Ce « proto-dragon-ball » est conçu pour protéger le porteur du casque.



Tsukioka Yoshitoshi
(1839-1892)

« SONGOKU, LE SINGE AUX POUVOIRS MAGIQUES DU PÈLERINAGE VERS L'OUEST »

Cent aspects de la Lune
1885, ère Meiji (1868-1912)
Estampe, impression polychrome
(*nishiki-e*) montée en album

Paris, musée Guimet,
donation Norbert Lagane, 2001, MA 8096



DRAGON DANS LES NUÉES

Début du 17^e siècle,
époque d'Edo (1603-1868)
Lavis d'encre sur papier
Paravent à six feuilles

Paris, musée Guimet,
don Hayashi Tadamasu, 1894, EO 289

Dans la tradition de l'Asie orientale, les dragons ont souvent un regard malicieux, parfois naïf quand ils louchent. Ce sont des créatures protectrices à la différence du dragon crachant du feu de la tradition occidentale. D'ailleurs, lorsqu'un dragon orne le plafond d'un temple bouddhique au Japon, il a pour rôle de le protéger des incendies, car il est associé à l'eau. Les mangakas puisent à la double tradition asiatique et occidentale, les dragons des mangas ayant souvent une apparence plus redoutable que ceux des peintures japonaises anciennes.



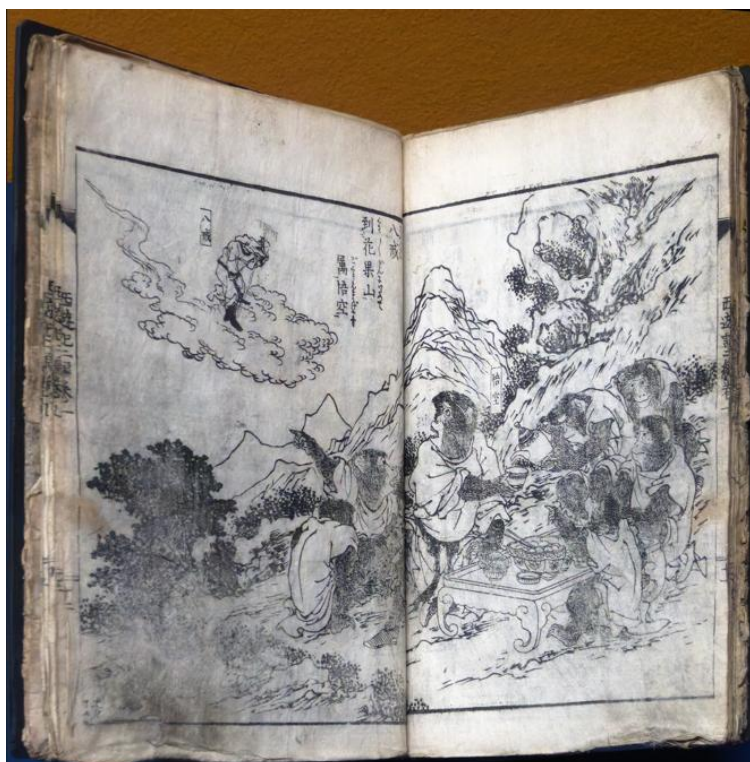
Ohara Donshu
(1792-1857)

LA PÉRÉGRINATION VERS L'OUEST

1815-1857, époque d'Edo (1603-1868)
Encre et couleurs sur soie

Londres, British Museum, 1210,0.713

Parmi ses nombreuses sources d'inspiration, Toriyama Akira a puisé dans *La Pérégrination vers l'Ouest*, une épopée humoristique racontant le voyage vers l'Inde d'un moine chinois en quête d'écritures bouddhiques. Les quatre créatures qui escortent le moine trouvent un équivalent dans *Dragon Ball*. Le cheval blanc est le futur dragon Shenron. L'homme à la peau verte, un collier de tête de mort autour du cou et brandissant une arme en forme de lance à deux lames préfigure Yamcha. Le singe est naturellement Songoku équipé d'un bâton magique qui s'allonge et se rétracte à volonté. Le cochon avec son râteau, rappelle le personnage de Oolong du manga.

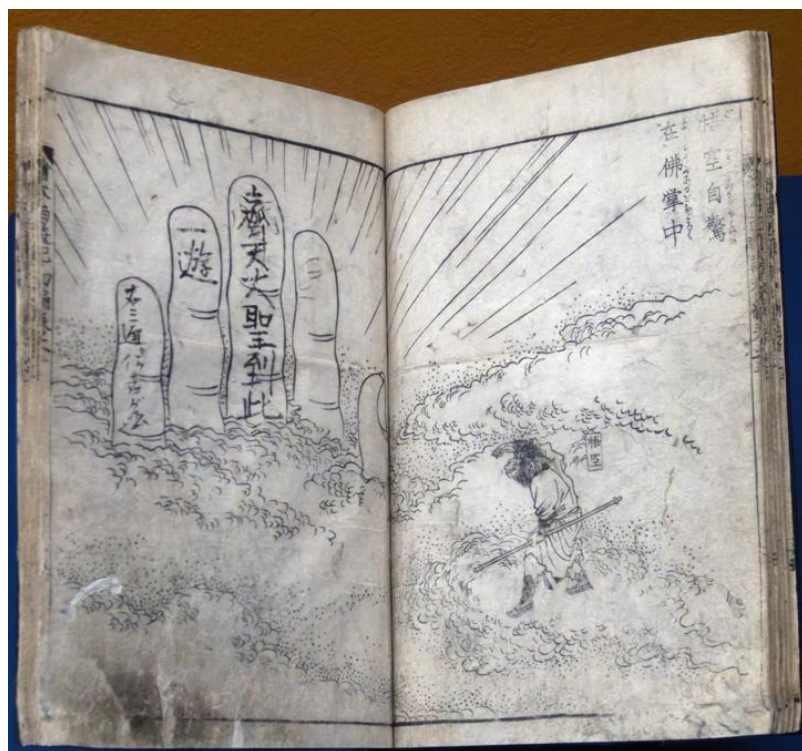


Utagawa Toyohiro
(1773-1828)

« SONGOKU ET UN PRINCE SE BATTENT CONTRE UN DÉMON »

Le Roi Singe (Ehon Saiyu zenden)
Époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 17412



Utagawa Toyohiro (1773-1828)

« UNE LEÇON D'HUMILITÉ : LE ROI SINGE SONGOKU SE REND COMPTE QUE QUOI QU'IL FASSE, IL SERA TOUJOURS SUR LA PAUME DE LA MAIN DU BOUDDHA »

Double page provenant de *La Pérégrination vers l'Ouest Illustrée (Ehon Saiyuki)*
Époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 18362



Takizawa Bakin (1767-1848), auteur

« NAISSANCE DES HUIT CHIENS GUERRIERS AU MOMENT DU SUICIDE DE LEUR MÈRE, LA PRINCESSE FUSHIHIME »

La Vie des huit chiens guerriers de Satomi (Nanso Satomi Hakkenden)
Illustration d'après une esquisse de l'auteur
Première moitié du 19^e siècle,
époque d'Edo (1603-1868)
Livre xylographique

Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 24247

Ce best-seller et roman-fleuve du 19^e siècle, publié en 106 fascicules entre 1814 et 1842, constitue l'une des sources d'inspiration de Toriyama Akira. Dans une interview de 1987, celui-ci explique qu'il a repris de ce roman d'aventure l'idée de la quête de huit perles, tout en en réduisant leur nombre à sept.

Cette double page illustrée est le seul épisode du roman où les perles sont figurées. Elles sont contenues dans le corps des embryons des futurs héros. Le roman narre la vie de combats de ces huit samourais, mi-hommes, mi-chiens.



Toei Animation / Bird studio,
d'après Toriyama Akira
(1955-2024)

**« LA RENCONTRE
AVEC GYUMAO »**

Dragon Ball, Saga
du 23^e Tenka Ichi Budokai
1988-1989
Celluloïd, gouache
et crayon

Collection privée

Son Goku, Kamé Sennin (Tortue Géniale)
au centre, et Gyumao (le Roi Gyumao)
à l'arrière-plan, forment le trio emblématique
du premier arc narratif. À la fin de l'épisode
du Mont Frypan, Tortue Géniale utilise
le Kaméhaméha (« Vague destructrice
de la tortue ») pour éteindre les flammes
du château de Gyumao.



Toriyama Akira
(1955-2024)

DRAGON BALL

Fac-similé

Collection privée

Son Goku chevauche pour la première fois le nuage
supersonique offert par Kamé Sennin (Tortue
Géniale). Réalisée originellement à l'encre de Chine
et au crayon bleu sur papier, la planche témoigne
de la précision du trait de Toriyama, alliant un
découpage fluide, des effets de vitesse en lignes
convergentes et une onomatopée dynamique
typique de sa mise en scène. Les trames adhésives
sont à l'époque ajoutés manuellement. Ce fac-similé
conserve les repères marginaux d'impression et
le numéro de page manuscrit, éléments fidèlement
reproduits à partir du matériel original de l'artiste.



Toei Animation / Bird studio,
d'après Toriyama Akira
(1955-2024)

**« SONGOKU AVEC LA BOULE
À QUATRE ÉTOILES »**

Dragon Ball, premier épisode,
Saga des 7 Dragon Balls
1986-1989
Celluloïd, gouache et crayon

Collection privée Camille Coste (Minouche)



Toei Animation /
Bird studio,
d'après Toriyama Akira
(1955-2024)

« SON GOKU SE TRANSFORME EN SINGE GÉANT »

*Dragon Ball, Saga
du Château du démon
Gyumao ou de Pilaf
1986-1989*
Celluloïd, gouache
et crayon

Collection privée

Son Goku est représenté transformé en singe géant, ou Ozaru, une forme simiesque colossale qu'il prend lorsqu'il regarde la pleine lune. Cette transformation, liée à la queue de singe héritée de son peuple, les Saiyans, est l'un des grands mystères révélés plus tard dans la saga. Ce type

de plan apparaît dès le premier *Dragon Ball*, notamment dans les épisodes 12 à 13, lors du combat contre Pilaf, quand Son Goku, en voyant la lune, détruit le château sous cette forme. Cette scène évoque la part sauvage et incontrôlable du héros, contrepoint de son innocence enfantine.



DIX PREMIERES
PUBLICATIONS
DE DRAGON BALL DANS
WEEKLY SHONEN JUMP

1984 à 1986
Éditeur : Shueisha
Collection privée



Produire un anime

Le dessin animé japonais (anime) repose sur un travail d'équipe hiérarchisé. Après validation du story-board, le *layout* fixe le cadrage des différentes scènes du film. Les animateurs (*gengaman*) dessinent les poses-clefs essentielles d'une action – début, fin, expression... : les *genga*. Les intervallistes (*dogaman*) sont les « petites mains » qui complètent le mouvement en traçant les images intermédiaires, assurant

la fluidité : les *doga*. Ces dessins sont ensuite repassés et peints sur celluloïd (*seruga*), superposés sur un décor gouaché à l'arrière du celluloïd (*haikēi*) et filmés image par image. Le tout est monté, doublé par un acteur qui donne une voix au personnage, sonorisé pour le bruitage. Ce système artisanal, structuré et collectif, demeure au cœur de l'animation japonaise, même s'il est aujourd'hui entièrement informatisé.

Les mudra de Naruto

Naruto (Kishimoto Masashi, 1999-2014) raconte les aventures d'un garçon espiègle et différent qui, à force de persévérance, accomplit son rêve : devenir un grand ninja. Le lecteur suit ses progrès et vit avec lui ses expériences éprouvantes et exaltantes : entraînements physiques et mentaux, combats incessants. Ses amis et ses maîtres lui apprennent l'importance de l'esprit d'équipe et de l'effort. Lors des combats, *Naruto* mobilise son énergie à l'aide de *mudra*, des gestes rituels à l'origine bouddhique. *Naruto*, de plus, porte scellé dans son corps un renard à neuf queues : un être surnaturel aux instincts destructeurs, qui fait de lui un enfant maudit, mais qu'à force de persévérance, il va transformer en allié.



RENARD MYTHIQUE À NEUF QUEUEES

Époque d'Edo (1603-1868)

Bois sculpté

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence
d'Ennery, 1908, ME 4792





AMIDA-NYORAI

18^e siècle, époque d'Edo
(1603-1868)

Bois laqué, or et couleurs

Paris, musée Guimet, MG 3068

Les personnages du manga *Naruto* ont l'habitude d'enlacer les doigts de leurs mains avant les combats, afin d'augmenter leur puissance. Ces gestes proviennent de la tradition bouddhique. Appelés *mudra*, ils constituent une sorte de langage signalant l'action que le bouddha ou d'autres êtres sont en train d'accomplir. Ici, le bouddha Amida fait le geste de « la mise en mouvement de la roue de la Loi », c'est-à-dire de la diffusion du bouddhisme.



Utagawa Toyokuni I
(1769-1825)

NIKKI DANJO FAIT UNE MUDRA ET TIENT DANS SA BOUCHE UN ROULEAU (SCÈNE D'UNE PIÈCE DE KABUKI)

1813, époque d'Edo (1603-1868)
Diptyque d'estampes,
impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum,
don des Amis américains du British Museum
(Prof, Arthur R. Miller Collection),
1915,0823,0.381.1-2

Le personnage faisant une *mudra* avec ses mains et tenant un rouleau dans sa bouche pourrait avoir inspiré Kishimoto, l'auteur de *Naruto*. En effet, l'apprenti ninja est parfois figuré ainsi. Toutefois, à l'opposé de *Naruto*, Nikki Danjo est l'archétype du méchant au *kabuki* (théâtre populaire à grand spectacle qui s'est développé à partir du 17^e siècle). Ici, il vient de reprendre sa forme humaine après s'être transitoirement métamorphosé en rat. Cette transformation résulte d'un coup donné avec un éventail métallique par l'homme sur la droite.



Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)

**« TSUNETANE ET HIROTSUNE
À CHEVAL TUENT LE RENARD
DÉMONIAQUE À NEUF QUEUES
DANS LA LANDE DE NASU »**

1834, époque d'Edo (1603-1868)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains
du British Museum (Prof, Arthur R. Miller Collection),
2008, 2008,3037.20202



Utagawa Kuniyoshi
(1797-1861)

**« LE GUERRIER CHINOIS ZHU GUI
AU TORSSE TATOUÉ D'UN RENARD
À NEUF QUEUES »**

Série *Les Cent-huit héros d'Au bord de l'eau*
traduit en langue vulgaire

1827-1830, époque d'Edo (1603-1868)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains
du British Museum (Prof, Arthur R. Miller Collection),
2008, 2008,3037.10025



Utagawa Kuniyoshi
(1797-1861)

**« DANS LE PALAIS DE L'EMPEREUR
DE CHINE, UNE DAME CHERCHE À FAIRE
FUIR UN RENARD À NEUF QUEUES »**

Série *L'esprit-renard en Inde, en Chine et au Japon*
1849-1850, époque d'Edo (1603-1868)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains
du British Museum (Prof, Arthur R. Miller Collection),
2008, 2008,3037.07001



Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)

« LE PRINCE INDIEN HANSOKU, REGARDE VOLER AU-DESSUS DE LUI LA RENARDE À NEUF QUEUES, LA VÉRITABLE FORME DE SON ÉPOUSE »

Série *Comparaison entre la Chine et le Japon en suivant les chapitres du Dit du Genji*
1855, époque d'Edo (1603-1868)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains du British Museum (Prof, Arthur R. Miller Collection), 2008, 2008,3037.06303



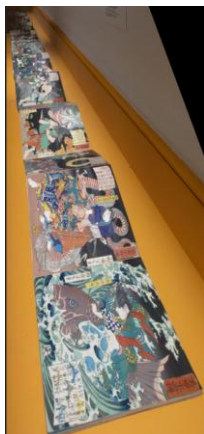
Utagawa Kuniyoshi (1797-1861)

« EN INDE, DAME KAYO RETROUVE SA VÉRITABLE FORME DE RENARDE À NEUF QUEUES À LA SURPRISE DE SON ÉPOUX LE ROI HANSOKU »

Série *L'esprit-renard en Inde, en Chine et au Japon*
1849-1850, époque d'Edo (1603-1868)

Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Londres, British Museum, don des Amis américains du British Museum (Prof, Arthur R. Miller Collection), 2008, 2008,3037.07004



Tsukioka Yoshitoshi (1839-1892)

VALEUREUX GUERRIERS JAPONAIS À LA MANIÈRE D'AU BORD DE L'EAU

Époque d'Edo (1603-1868)

Estampes montées en livre en accordéon, impression polychrome (*nishiki-e*)

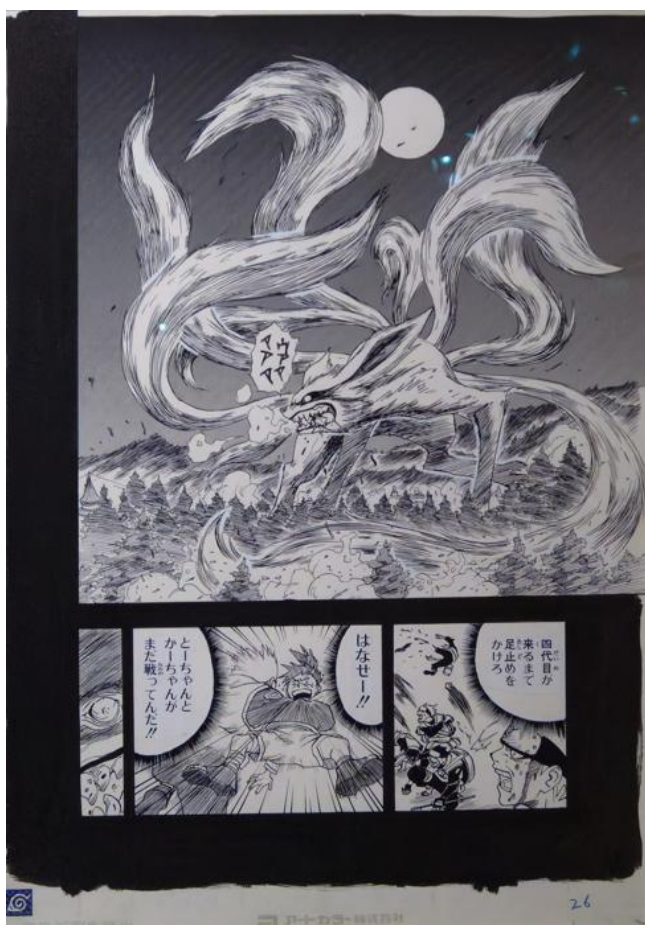
Paris, bibliothèque du musée Guimet, BG 19017

Cette série d'estampes présente 50 héros de romans illustrés à succès du 19^e siècle, certains étant des figures historiques, d'autres des personnages légendaires.

Parmi eux, plusieurs peuvent être reliés à *Naruto*. L'homme assis sur un crapaud est Jiraiya, un bandit au grand cœur, volant les biens mal acquis pour les donner aux nécessiteux. Il pratique la magie des crapauds comme le *ninja* de *Naruto*.

Le jeune homme à la mise élégante assis sur un tigre (en dernier à gauche) est Toraomaru. Il esquisse une *mudra* (un geste rituel) en préparation d'un affrontement.

*



Kishimoto Masashi
(né en 1974)

**FACSIMILÉ D'UNE
PLANCHE ORIGINALE
PRODUIT
À L'OCCASION
D'UN ANNIVERSAIRE**

Collection privée

Ce dessin représente une scène-clé du début de *Naruto*, où le héros découvre la vérité sur le démon enfermé en lui : le *kyubi* (renard à neuf queues). Cette scène scelle le destin tragique et héroïque de Naruto : orphelin rejeté par les siens, il découvre qu'il est le réceptacle d'un monstre qui a ravagé son village. Elle annonce le motif central qui fera le succès du manga : transformer la malédiction en force. Cette révélation deviendra le moteur émotionnel de toute la série, liant Naruto au *kyubi* jusqu'à leur fusion finale, symbole de réconciliation entre humanité et pouvoir intérieur.

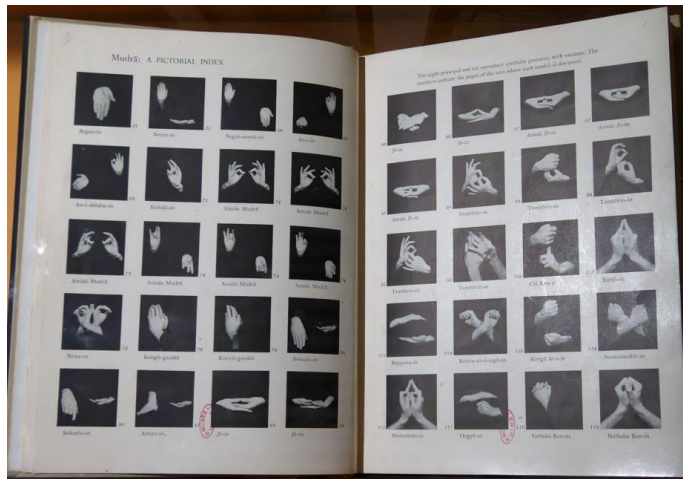


**COUVERTURE
CRÉE POUR
LA PARUTION
DU PREMIER ÉPISODE
DE NARUTO DANS
WEEKLY SHONEN
JUMP**

1999, n° 43
Éditeur : Shueisha

Collection privée

C'est un numéro historique : il marque la première apparition de *Naruto* de Kishimoto Masashi, encore sous la forme d'un *one-shot* pilote, alors que *Dragon Ball* vient de finir (1995). Personne ne sait que cette série, qui sera lancée quelques mois plus tard (septembre 1999), deviendra un géant du manga, pilier du trio-star du *Jump* avec *One Piece* et *Bleach*. Le jeune Naruto a déjà un air espiègle et fait, avec ses mains, un geste caractéristique de *ninja*.



E. Dale Saunders

**MUDRĀ: A STUDY
OF SYMBOLIC
GESTURES IN JAPANESE
BUDDHIST SCULPTURE**

New York,
Pantheon Books
1960

Paris, bibliothèque du musée Guimet,
BG : 47553.45/V



«BORUTO UTILISE
LA TECHNIQUE DE L'ORBE
TOURBILLONNANTE»

Weekly Shonen Jump
2017, n°18

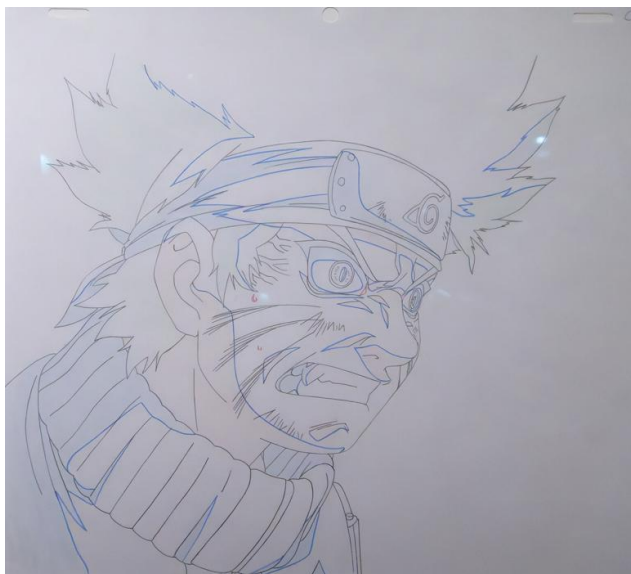
Collection privée



**COUVERTURE AVEC,
DE DROITE À GAUCHE :
NARUTO, BORUTO
(LE FILS DE NARUTO)
ET LUFFY DE ONE PIECE**

Weekly Shonen Jump
2015, n°22-23

Collection privée



D'après Kishimoto Masashi
(né en 1974)

PREMIÈRE PHASE DE TRANSFORMATION DE NARUTO EN KYUBI (RENARD À NEUF QUEUE)

Model sheet
pour l'anime *Naruto*

Collection privée Camille Coste (Minouche)



NARUTO AU MILIEU DES PRINCIPAUX PERSONNAGES DE NARUTO, À L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM ROAD TO NINJA

Weekly Shonen Jump
2012, n° 34 et 35
Pages de couverture
assemblées

Collection privée

Cette double couverture met en avant Naruto dans une composition frontale et triomphante, entouré de ses compagnons – Sasuke, Sakura, Kakashi – et d'un flot de titres colorés et surchargés typiques du style graphique du *Jump*. Elle célèbre à la fois le succès durable de la série (plus de dix ans de publication ininterrompue). En 2012, *Naruto* est à son sommet d'influence mondiale : l'anime bat des records d'audience, les films se multiplient, et Kishimoto s'impose comme l'héritier direct du modèle narratif instauré par Toriyama avec *Dragon Ball*. Cette couverture synthétise ainsi dix ans d'histoire éditoriale.

Demon Slayer et le theatre nô

Demon Slayer (Gotoge Koyoharu, 2016-2020) est une histoire de pourfendeurs de démons. Le héros, Tanjiro, mène une longue quête dans l'espoir de sauver sa sœur qui a été contaminée par ces êtres infâmes. Le manga se distingue par son univers inspiré par le Japon des années 1910. Il aborde de plus des thèmes en résonance avec le théâtre traditionnel : la mémoire, la filiation, la capacité à éprouver de la compassion pour ceux que la douleur a rendu monstrueux. Les liens avec le théâtre se lisent également dans la présence de masques, élément central du théâtre *nô* et de son pendant comique, *le kyogen*. *Demon Slayer* est le seul manga à avoir été adapté à la scène du *nô*, de surcroît par des artistes de renom dont un Trésor national vivant.







Ishikawa Toyonobu (1711-1785)

**ACTEURS THÉÂTRE KABUKI :
L'ONNAGATA NAKAMURA
KUMETARO I ET L'ONNAGATA
SANOGAWA ICHIMATSU**

18^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)
Estampe, impression à deux couleurs
(benizuri-e)

Paris, musée Guimet,
legs Isaac de Camondo, 1911, EO 1710

Les acteurs sont représentés
dans un rôle de chanteurs ambulants
allant de maison en maison
au moment du Nouvel an.



**TAMBOUR
EN SABLIER
« KOTSUZUMI »**

19^e siècle
Bois, laque, cordes, peau

Paris, musée de la Musique,
ancienne collection Julien Fau,
E.569

Un épisode de *Demon Slayer* met en scène
un démon dans le corps duquel sont incrustés
des tambours en sablier *kotsuzumi*. Il annonce
son arrivée en frappant les membranes
de ces instruments. Le *kotsuzumi* est employé
au théâtre *nô*.



Tsurusawa Tansaku
(1729-1797)

**PARAVENT AUX LIONS
FABULEUX (KARASHISHI)**

Paravent d'une paire à 6 feuilles
18^e siècle, époque d'Edo (1603-1868)
Peinture et feuille d'or sur papier

Paris, musée Guimet, donation Jacques Polain,
Bruxelles, 2004, MA 12166



Oda Eiichiro (né en 1975)

ONE PIECE

Signé par l'artiste

2021

Encre couleur sur papier

Prêt Présidence de la République,
AG-0085

En juillet 2021, lors de son déplacement à Tokyo pour les Jeux olympiques, Emmanuel Macron reçoit de Oda Eiichiro, créateur de *One Piece*, un facsimilé dédié : « Pour M. le Président de la République... et vous toutes et tous, fans de *One Piece* en France ». Le président le partage sur X, saluant l'auteur japonais. Symbole de l'amitié franco-japonaise, ce cadeau incarne le rayonnement mondial du manga et son rôle de « soft power ». Exposé à la Maison Élysée en juillet 2025, le dessin marque aussi la reconnaissance officielle du manga comme art majeur en France.

One Piece et la quintessence du shonen

One Piece (Oda Eiichiro, 1997-), série au succès mondial, raconte les aventures d'un équipage de pirates.

Incarnant la quintessence du *shonen*, le manga déroule une quête initiatique marquée par l'amitié et le dépassement de soi, valeurs assurant la victoire. L'arc narratif du *Pays des Wa* est truffé de références au Japon. Le territoire fermé aux étrangers rappelle l'époque d'Edo (1603-1868), marquée par l'isolement.

Les samourais y incarnent l'honneur, la résistance et le sacrifice, tandis que les membres de l'équipage de pirates deviennent les alliés d'une lutte de libération. Pour créer ses personnages et leur environnement,

Oda s'est inspiré de la culture de l'époque d'Edo : estampe, théâtre de *kabuki*, récits de sabre.



LION FABULEUX (KARASHISHI)

Date indéterminée

Bois, laque rouge

Paris, musée d'Ennery,
legs Clémence d'Ennery, 1908, ME 330



Toei Animation Studio,
d'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

KOMACHIYO, LE LION GÉANT

Copies des fiches
techniques (*settei*)
pour la série télévisée
One Piece

Collection privée

Les fiches techniques s'apparentent à des études de formes, couleurs et expressions. Elles détaillent la façon de figurer les personnages dans les animes. Leurs copies étaient des documents de travail utilisés au cours de la production.

Komachiyo est un lion géant servant de monture aux héros dans l'arc narratif « Le pays des Wa ». Il est inspiré d'un animal imaginaire montant la garde à l'entrée des édifices religieux en compagnie d'un autre congénère. Cet animal en impose avec son corps musculeux, sa mâchoire puissante, sa crinière fournie et sa queue en panache.



Genryosai

KAPPA SUR UN COQUILLAGE

Époque d'Edo (1603-1868)

Bois

Netsuke

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,
1908, ME 2599



Kyogusai

KAPPA SUR UN COQUILLAGE

Époque d'Edo (1603-1868)

Bois, ivoire

Netsuke

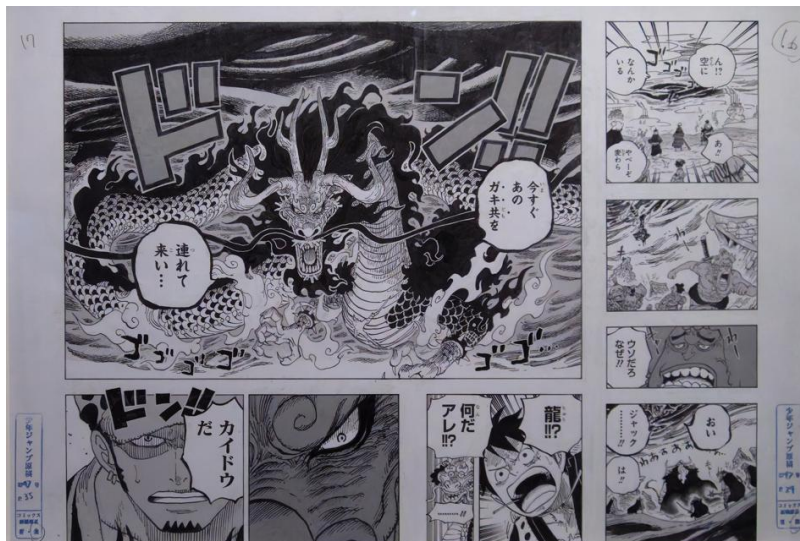
Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,
1908, ME 2597



**KAPPA DEBOUT,
TENANT UNE COUPE
À SAKÉ (SAKAZUKI)
ET UNE GOURDE**

Époque d'Edo (1603-1868)
Bois, corne
Netsuke

Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery,
1908, ME 2584



Oda Eiichiro
(né en 1975)

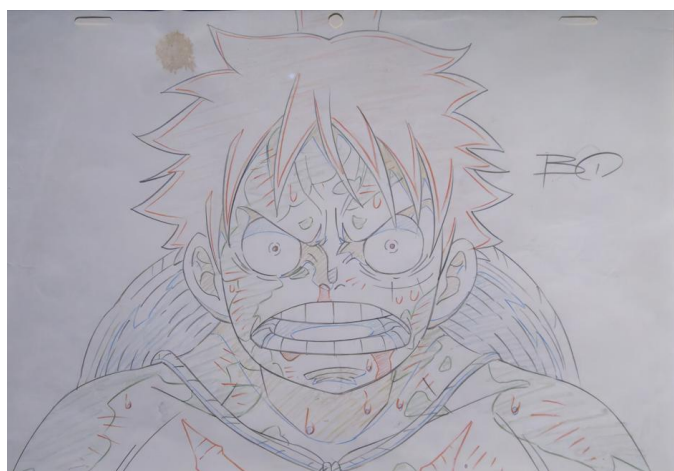
**« PREMIÈRE
APPARITION DU
DRAGON KAIDO »**

Facsimilé d'une planche
originale de *One Piece*
2019

Éditeur : Shueisha

Collection privée

Ce facsimilé fait partie d'un ensemble de quatre,
produit à 1000 exemplaires et gagnable par tirage
au sort en 2019. Ce type d'événement permet
de renforcer les liens entre la maison d'édition,
l'auteur et les lecteurs.



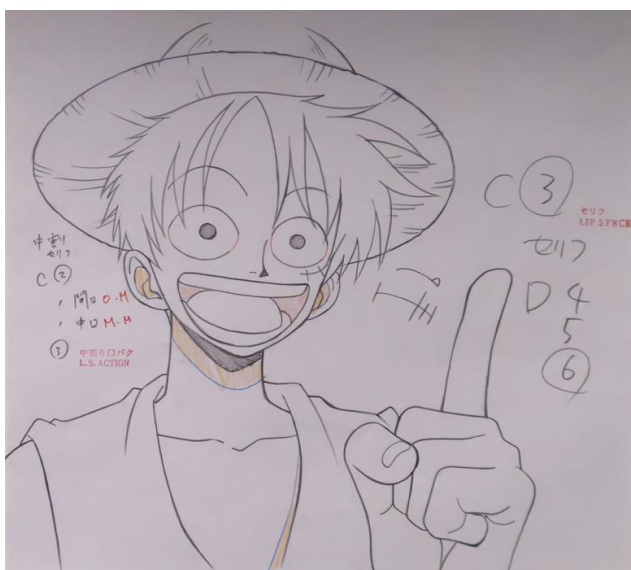
Toei Animation Studio,
d'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

LUFFY

One Piece
2021

Crayonné pour un film
d'animation

Collection privée Camille Coste (Minouche)



D'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

LUFFY

One Piece
Avant 2002
Crayonné

Collection privée

Ce dessin a servi au cours de la production du jeu vidéo *One Piece Treasure Battle!* sur GameCube sorti au Japon en 2002.



Hisada Kazuya
d'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

LUFFY ET ZORO

One Piece
2011

Crayonné (*rafu genga*)

Collection privée

Les crayonnés (*rough*) sont des dessins préparatoires : ils constituent la toute première étape de la réalisation d'un anime. C'est là que sont fixées les caractéristiques des personnages, qui détermineront toute la suite du travail de création, bien avant la création du celluloïd.

Hisada Kazuya est un animateur reconnu ayant travaillé pour la production de l'animation de *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* et *One Piece*. Pour ce dernier, il a été notamment « character designer », c'est-à-dire concepteur de personnages, comme ces deux esquisses en témoignent.



D'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

LUFFY

One Piece

1999

Celluloïd et crayonnés

Collection privée

Le celluloïd, au centre, et les deux dessins ont été réalisés au cours de la production du film *One Piece* (1999), premier et seul long-métrage de la saga réalisé selon la méthode traditionnelle du celluloïd.

Luffy, le héros de *One Piece*, est figuré au premier plan et l'homme à terre est El Drago (Eldoraggio), contre lequel il se bat.



Utagawa Hiroshige (1797-1860)

LE COMBAT DE USHIWAKAMARU ET BENKEI SUR LE PONT GOJO, À KYOTO

Série : *Épisodes de la vie de Yoshitsune*
Années 1830, époque d'Edo (1603-1868)
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Paris, musée Guimet,
donation Norbert Lagane, 2001, MA 8071



Utagawa Kunisada dit Toyokuni III
(1786-1864)

MURASHIBO BENKEI, LE MOINE GUERRIER

Première moitié du 19^e siècle,
époque d'Edo (1603-1868)
Estampe, impression polychrome (*nishiki-e*)

Paris, musée Guimet,
don de Letamendi, 1964, MA 2599 (12)



Oda Eiichiro
(né en 1975)

« KAWAMATSU
LE KAPPA S'ENGAGE
DANS LA BATAILLE »

One Piece dans
Weekly Shonen Jump
2020, n° 33-34
Éditeur : Shueisha

Collection privée

Le personnage dans la case en haut à droite s'appelle Kawamatsu. Doté d'yeux perçants et d'un bec, il réunit les caractéristiques d'un *kappa* : une créature surnaturelle vivant dans l'eau. Avec les démons et les *tengu*, le *kappa* fait partie des *yokai* les mieux connus ce qui explique qu'Oda Eiichiro en ait fait l'un des personnages de son manga.



WEEKLY
SHONEN JUMP

Couverture
2020, n° 19
Éditeur : Shueisha

Collection privée



D'après Oda Eiichiro
(né en 1975)

LUFFY

One Piece

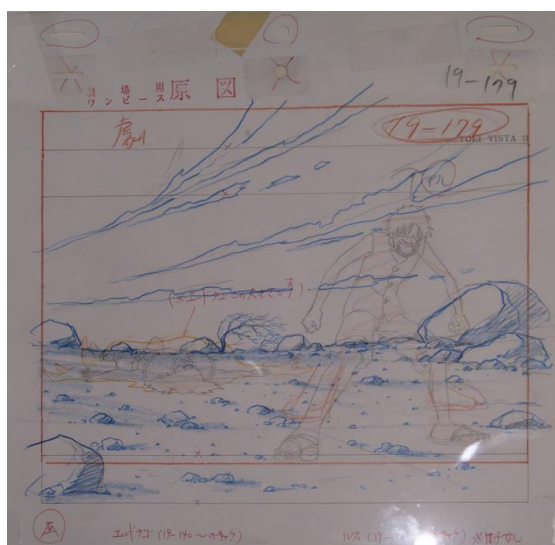
1999

Celluloïd et crayonnés

Collection privée

Le celluloïd, au centre, et les deux dessins ont été réalisés au cours de la production du film *One Piece* (1999), premier et seul long-métrage de la saga réalisé selon la méthode traditionnelle du celluloïd.

Luffy, le héros de *One Piece*, est figuré au premier plan et l'homme à terre est El Drago (Eldoraggio), contre lequel il se bat.



Oda Eiichiro (né en 1975)

**« DUEL SUR
LE PONT DES
DÉTROUSSEURS »**

One Piece dans
Weekly Shonen Jump

2019, n° 16

Éditeur : Shueisha

Collection privée

Gyukimaru, l'homme au visage grimaçant, arrête les voyageurs tentant de traverser le pont et s'empare de leurs armes. Cette situation et son apparence singulière sont inspirés de la vie de Benkei, un grand moine guerrier. La scène de duel entre Gyukimaru et le bretteur Zoro est une citation de la rencontre sur un pont à Kyoto de Benkei et de l'illustre Yoshitsune (Ushiwakamaru), qui a été largement diffusée, notamment sous la forme d'estampes au 19^e siècle. Le décalage entre la référence et le nouveau contexte narratif produit un effet comique.

Figures d'apocalypse

Depuis 1945, l'imaginaire japonais est marqué par des figures d'apocalypse. *Godzilla*, le film de Honda Ichiro – sorti en 1954 et adapté d'un roman de Kayama Shigeru (1904-1975) – est une métaphore fondatrice : Godzilla est un monstre réveillé par des essais nucléaires dans l'océan Pacifique. Avec *Gen aux pieds nus* (également connu sous le titre de *Gen d'Hiroshima*), publié entre 1973 et 1985, Nakazawa Keiji propose le témoignage direct d'une victime de la Bombe, pour qui l'explosion est vécue dans les corps et dans la mémoire. Dans *Akira*, publié entre 1982 et 1990, Otomo Katsuhiro dépeint un Neo-Tokyo détruit par une explosion qui rappelle la Bombe, et transpose la catastrophe dans un futur cyberpunk où science et politique menacent de tout anéantir. Enfin, *L'Attaque des Titans* d'Isayama Hajime, publié entre 2009 et 2021, reformule la hantise de la catastrophe à travers l'image d'une humanité menacée d'extermination par des forces colossales.

De *Godzilla* à *L'Attaque des Titans*, ces oeuvres partagent la vision d'une apocalypse cyclique. Dans le monde réel, l'accident nucléaire de Fukushima en 2011 a tragiquement rappelé que ces événements ne sont pas le seul fait dépassé. À leur manière, ces artistes offrent à leurs lecteurs un image critique de la modernité et proposent une réflexion universelle sur la survie de l'humanité.



Otomo Katsuhiro
(né en 1954)

KANEDA SHOTARO ET SA MOTO

Dessin original

2016

Technique mixte

Grenoble, collection Fondation Glénat

Akira

Publié entre 1982 et 1990 dans le *Weekly Young Magazine* de Kodansha, *Akira* de Otomo Katsuhiro bouleverse le manga par son dessin réaliste, son découpage cinématographique et sa vision futuriste. En France, la publication par Glénat dès 1990 consacre l'arrivée du manga adulte sur le marché européen. L'auteur impose un style cyberpunk visionnaire dans un Tokyo reconstruit après l'apocalypse. Otomo, premier Asiatique à recevoir le Grand Prix d'Angoulême en 2015, a été influencé notamment par Moebius et Enki Bilal et illustre bien le dialogue permanent entre les auteurs japonais et leurs homologues occidentaux.



GODZILLA, FIGURINE DU FILM GODZILLA VS. HEDORAH (1971)

Édition limitée à 100 exemplaires,
Medicom's Godzilla vinyl wars series
2016

Vinyle Sofubi peint

Marmit Japan / TM & © 1971, 2008 - TOHO CO. LTD.
Collection Claude Estèbe

Godzilla (*Gojira*), réalisé par Honda Ishiro en 1954 d'après un récit de Kayama Shigeru, inaugure le genre des *kaiju* (monstre né du nucléaire). Il incarne la peur d'Hiroshima, de Nagasaki et des essais atomiques. Le film fait du désastre une métaphore visuelle qui rencontre un grand succès. Là où Godzilla reste ancré dans ce traumatisme, les *kaiju* des mangas et animés ultérieurs – ennemis de *Goldorak* (1975), créatures d'*Ultraman* (1967) ou Titans de *L'Attaque des Titans* (2009-2021) – élargissent la métaphore à d'autres peurs collectives : oppression, chaos social, menace existentielle.

Gen aux pieds nus

Gen aux pieds nus (*Hadashi no Gen*), manga autobiographique de Nakazawa Keiji publié de 1973 à 1985, raconte l'enfance d'un survivant au bombardement d'Hiroshima. Inspiré par sa propre expérience, Nakazawa décrit l'explosion, la mort de sa famille et les souffrances des irradiés. Par son réalisme cru et son refus d'édulcorer l'horreur, l'œuvre tranche avec la production de l'époque et devient un témoignage historique unique en bande dessinée. Diffusé dans les écoles japonaises, adapté en films et traduit dans le monde entier, *Gen* a contribué à inscrire le manga dans une dimension mémorielle qui annonce un courant du roman graphique international, de *Maus* d'Art Spiegelman (1980) à *Persepolis* de Marjane Satrapi (2000). C'est une œuvre qui milite pour la concorde entre les peuples et qui est exposée à ce titre au Mémorial pour la paix d'Hiroshima





Nakazawa Keiji
(1939-2012)

GEN AUX PIEDS NUS

Planches originales
Volume 1 (7 planches),
volume 5 (1 planche)
1973-1985

Mémorial d'Hiroshima, don Nakazawa Keiji,
G0009N049251 ; G0009N049252 ;
G0009N049253 ; G0009N049254 ;
G0009N049255 ; G0009N049256 ;
G0009N056007 (volume 1)
et G0009N049249 (volume 5)

L'Attaque des Titans

L'Attaque des Titans (Shingeki no Kyojin), manga de Isayama Hajime publié de 2009 à 2021 dans *Bessatsu Shonen Magazine* de Kodansha, décrit une humanité recluse derrière des murs pour se protéger de Titans géants dévoreurs d'hommes. Suivant Eren, Mikasa et Armin, l'histoire mêle action, secrets politiques et méditation sur la peur et l'oppression. Œuvre hybride, héritière du *shonen* mais proche du *gekiga* par sa noirceur, elle dialogue avec l'imaginaire apocalyptique d'*Akira* ou de *Gen aux pieds nus*. Avec plus de 140 millions d'exemplaires vendus et une adaptation animée culte (2013-2023), elle s'impose comme un jalon majeur du manga mondial, où s'expriment les angoisses collectives face à la guerre et aux régimes autoritaires.





Manga fashion

Né au Japon dans les années 1970-1980 autour des conventions de science-fiction et de manga, le cosplay – pratique qui consiste à incarner par le costume un personnage de fiction – est devenu un phénomène mondial. Longtemps considéré comme un loisir marginal, le cosplay a fini par influencer la mode de luxe, séduite par son esthétique hybride et sa théâtralité.

Chez Louis Vuitton, Nicolas Ghesquière a collaboré avec Naoko Takeuchi, créatrice de *Sailor Moon*, pour une série de vêtements où l'héroïne du manga devient ambassadrice d'un univers à la fois pop et sophistiqué. Gucci, de son côté, a demandé à Araki Hirohiko, l'auteur de *Jojo's Bizarre Adventure*, de participer à la création d'une collection. Cette collaboration est en phase avec l'esprit du manga où le dessin des vêtements et les noms des personnages rappellent l'univers de la mode.

Avec le Français Julien David, l'approche diffère : les vêtements se couvrent d'impressions issues directement de l'anime *Goldorak*. La collection transpose ainsi l'icône des années 1970 dans l'univers du prêt-à-porter haut de gamme. La créatrice japonaise Junko Koshino, elle, ne s'inspire par de titres particuliers, mais de l'univers pop et humoristique des mangas et des animes, comme on peut le voir dans la robe *Spike Dress* qui évoque les personnages puissants des animes de robots. Yuima Nakazato, lui, crée des silhouettes futuristes puisant dans la tradition japonaise et qui, par certains aspects, semblent sorties tout droit d'un manga, par exemple de *yokai*.



Julien David

COLLECTION
AUTOMNE HIVER 2010
MANTEAU POUR HOMME
INCORPORANT DES
IMAGES DE GOLDORAK

Impression sur tissus

Collection Julien David

Julien David

COLLECTION
AUTOMNE HIVER 2010
MANTEAU POUR FEMME
INCORPORANT DES
IMAGES DE GOLDORAK

Impression sur tissus

Collection Julien David



Louis Vuitton par Nicolas Ghesquière

COLLECTION
PRINTEMPS-ÉTÉ 2016
LOOK 01

Blouson perfecto en cuir, jupe-culotte en toile ornée, sandales à plateforme *Samourai* en cuir glacé, tiare *Heroic* en métal argenté, mitaines courtes en cuir, sac *GO-14 Malletage Resin* en cuir

Collection Louis Vuitton, 2016.004.008789 ;
2016.004.008790 ; 2016.004.008791 ; 2016.004.008792 ;
2016.004.008779 ; 2017.004.008766



Junko Koshino

POROPORO

2016

Ensemble robe,
écharpe et bonnet
Polyester, polyuréthane,
fils métalliques

Collection Junko Koshino Inc.



Junko Koshino
SPIKE DRESS
 2010
 Néoprène, colle
 Collection Junko Koshino Inc.



Yuima Nakazato
COLLECTION UNVEIL
AUTOMNE-HIVER 2024
LOOK 7

Harnais artisanal en corde, haut en crochet, veste réversible avec doublure imprimée dégradée, pantalon en laine, chaussures avec disques en céramique, ceinture artisanale en céramique et bracelet artisanal en céramique

Collection Yuima Nakazato



Yuima Nakazato
COLLECTION LIMINAL
PRINTEMPS-ÉTÉ 2022
LOOK 25
 Robe en soie, perruque,
 oreilles pointues, chaussures
 Collection Yuima Nakazato

