

Les *mangas* : art et histoire

Compte-rendu de l'exposition « Manga. Tout un art ! », organisée par le Musée national des arts asiatiques – Guimet, à Paris, du 19 novembre 2025 au 9 mars 2026.

Marica Gambina

 <https://www.peren-revues.fr/demeter/2704>

Electronic reference

Marica Gambina, « Les *mangas* : art et histoire », *Déméter* [Online], 15 | Été | 2026, Online since 01 juillet 2026, connection on 09 septembre 2026. URL : <https://www.peren-revues.fr/demeter/2704>

Copyright

CC-BY-NC

Les mangas : art et histoire

Compte-rendu de l'exposition « Manga. Tout un art ! », organisée par le Musée national des arts asiatiques – Guimet, à Paris, du 19 novembre 2025 au 9 mars 2026.

Marica Gambina

TEXT

- 1 Les *mangas* comptent parmi les produits japonais les plus connus et les plus appréciés en Occident. Au même titre que les *animes* et les jeux vidéo qui en sont souvent dérivés, les *mangas* constituent des « [...] objets qui relèvent à la fois de l'industrie culturelle et de l'art¹ ». En effet, leur production et leur exploitation dans divers secteurs du divertissement propres au *media mix*², tels que les produits dérivés ou les parcs d'attractions (par exemple, l'ouverture de la section NARUTO –Konoha Land ! dans le parc Spirou Provence), mettent en évidence leur nature de produits sériels. Parallèlement, la centralité de l'image dans les *mangas*, rappelle leur inscription dans l'histoire de l'iconographie et de l'art japonais.
- 2 L'acronyme français BD ne peut se substituer au terme manga, bien qu'il soit employé comme l'un de ses synonymes. Si, d'une part, le terme manga désigne ce médium comme fondamentalement nippon en raison de son origine – attribuée à Hokusai –, il permet également, d'autre part, de le distinguer de la bande dessinée telle qu'elle est conçue en Europe. Cette distinction repose sur plusieurs caractéristiques : la production sérielle, la monochromie, les variations du trait, la centralité du mouvement, ou encore, la bulle, apparue au Japon au début du xx^e siècle³.
- 3 Le terme « manga », attesté pour la première fois en 1798⁴, est utilisé par Hokusai en 1814⁵ dans le titre de son recueil *Denshin kaishu. Hokusai Manga* (dessins variés de Hokusai pour apprendre à dessiner) (Fig.1. Katsushika Hokusai « La Danse du Moineau », *Dessins variés de Hokusai (Hokusai manga)*, 1875.) : un carnet d'étude du maître de *La Vague* destiné à l'apprentissage de l'art du dessin.

Figure 1



Katsushika Hokusai « La Danse du Moineau », *Dessins variés de Hokusai* (Hokusai manga), 1875.

- 4 La vocation de cet ouvrage est essentiellement pédagogique, sans aucun rapport direct avec le sens contemporain du terme manga. À cette époque, en effet, le terme manga désigne un « dessin spontané », alors que, successivement « [le nom] connu [...] en un peu plus d'un siècle une évolution sémantique en trois étapes, passant de son sens initial “dessin divers” exécuté par des artistes à celui de “caricature”, puis celui de “bande dessinée”⁶ ». Ce n'est qu'à partir des années 1930⁷ que le terme est employé au sens de « bande dessinée », sens sous lequel il est encore employé en Occident. Au Japon, en revanche, son usage s'est une fois de plus développé. Dans son ouvrage *Mille ans de Manga*, Brigitte Koyama-Richard souligne ainsi :

De nos jours le mot manga a évolué et n'est plus guère utilisé au Japon que par les gens nés avant la guerre, qui lui attribuent le sens de “Bande dessinée satirique ou à caractère critique et politique

publiée dans la presse.” Pour la génération suivante, ce mot évoque les estampes de l’époque Edo et non les B.D. Pour celles-ci, tous les éditeurs et libraires emploient désormais le terme : “Comics” qui regroupe les mangas de tous genres. Paradoxalement, l’Occident a choisi le mot manga que le Japon n’utilise plus⁸.

- 5 En France, le terme manga désigne un produit japonais largement connu et aimé du grand public. Plus qu’un simple phénomène éditorial, il constitue un véritable phénomène culturel. En effet, « la “BD japonaise” représente de nos jours, en France, entre 40 % et 50 % du chiffre d’affaires de la bande dessinée, et probablement bien plus encore pour ce qui est des pratiques de lecture des moins de 25 ans, cela sans compter les biens culturels connexes comme les *animes* et les jeux vidéo⁹ ».
- 6 L’exposition « Manga. Tout un art ! », organisée par le musée Guimet, semble s’inscrire dans l’engouement des Français pour les *mangas*. En les présentant comme une véritable forme artistique de la culture japonaise, elle se donne pour objectif d’en éclairer les possibles origines et d’en interroger les multiples évolutions. Pour ce faire, le musée retrace une histoire de l’iconographie japonaise qui s’étend des *emakimonos* de l’époque Muromachi (1333-1573) jusqu’aux *mangas* contemporains. L’exposition, répartie sur deux niveaux et divisée en trois sections, adopte ainsi une approche principalement chronologique : les premières salles introduisent l’évolution iconographique japonaise, tandis qu’un parcours beaucoup plus étendu retrace l’histoire des *mangas* depuis l’époque Meiji (1868-1914) jusqu’à nos jours.
- 7 Le savoir-faire ainsi que le goût japonais pour les récits mêlant images et texte écrit apparaissent dès les premiers artefacts. Partant d’anciens *emakimonos*, comme celui de *La Légende de Tenjin* (*Dajōtokuten engi emaki*) (1538), en passant par les livres xylographiques de l’époque Edo (1603-1868), puis par les saynètes caricaturales à l’encre sur papier du début de l’époque Meiji (1868-1912), l’exposition met en évidence certains procédés esthétiques, narratifs et de production. Ces procédés, déjà présents dans l’art iconographique japonais le plus ancien, se retrouvent encore dans les *mangas* d’aujourd’hui.

- 8 Comme pour l'apparition et l'emploi du terme manga, il semble également difficile de retracer un cheminement linéaire de l'évolution de l'histoire de la « BD japonaise ». S'il est indéniable qu'il existe, dans la culture japonaise, une prédominance d'illustration de récits accompagnée d'un texte, les artefacts tels que les *emakimonos* (rouleaux peints), ou *La Manga*¹⁰ de Hokusai ne peuvent pas pour autant être considérés comme les véritables origines des mangas. En effet, comme l'expliquent les commissaires de l'exposition :

Il ne s'agit pas ici d'identifier d'où proviennent les mangas – la recherche des “origines” étant une entreprise risquée –, mais de constater que la société japonaise, en particulier celle de l'époque d'Edo (1603-1868), a donné naissance à des œuvres manuscrites ou imprimées dont certaines caractéristiques *pourraient* faire penser à l'art des mangas : le principe de la publication commerciale et en série, le recours à des bulles ou à des entremêlements de textes et d'images pour raconter des histoires, l'omniprésence de l'humour¹¹.

- 9 Tout en mettant l'accent sur un parcours historique fondé sur une approche chronologique, l'exposition place également la tradition artistique et iconographique japonaise au cœur de sa présentation, comme en témoigne la salle consacrée à l'estampe *Sous la grande vague au large de Kanagawa* (1830 ou 1831) de Hokusai. Celle-ci est également inscrite dans le contexte de la bande dessinée, en raison des réinterprétations, présentées dans le même espace, d'artistes européens tels que Coco, Milo Manara, Möbius, etc. Source inépuisable d'inspiration pour les *mangakas* (dessinateurs de mangas) et, plus largement, pour les artistes, *La Vague* constitue en effet « une forme qui se répète, se déforme et acquiert de nouveaux sens à mesure qu'elle circule entre les œuvres et les cultures¹² ». Cependant, sa présence ne relève pas uniquement d'une forme plastique déclinée selon le style de l'artiste qui la réinterprète, en devenant *de facto* une citation ; elle témoigne également des influences réciproques entre artistes japonais et occidentaux, hier comme aujourd'hui. Si la perspective occidentale et le bleu de Prusse de *La Vague* suggèrent des influences européennes déjà répandues au Japon durant l'époque Edo (1603-1868), elles préannoncent également la cascade de bouleversements qui marquent le Pays du Soleil-Levant à partir de l'époque Meiji (1868-1914).

- 10 Malgré ses influences occidentales, *La Vague* demeure *de facto* une œuvre essentiellement japonaise en raison de l'aplat, de l'asymétrie et du trait – élément fondamental du dessin japonais¹³. Ces éléments caractéristiques, mais surtout le trait, restent une constante dans l'évolution des *mangas*.
- 11 Le parcours consacré à l'histoire des *mangas*, en tant que bandes dessinées, débute ainsi par l'exploration des influences de la presse européenne sur l'iconographie nipponne. À l'image des États-Unis et de l'Europe, le Japon de l'époque Meiji se modernise, rompant avec la politique isolationniste de l'époque Edo et ouvrant son territoire aux étrangères.
- 12 L'histoire des *mangas* se révèle ainsi étroitement liée aux transformations de cette période, notamment en raison de l'influence des journaux satiriques destinés aux expatriés, *The Japan Punch* de Charles Wigman (1832-1891) et de *Tôbaé* de Georges Ferdinand Bigot (1860-1927). Ces deux journalistes européens, vivant au Japon à l'époque, jouent un rôle déterminant dans le développement des *mangas*. Leurs caricatures constituent en effet le terreau d'inspiration sur lequel s'appuie Kitazawa Rakuten (1876-1955), créateur de *Tokyo Puck* (1905-1923), qui engendre la production, à destination du public japonais, de plusieurs journaux satiriques¹⁴. Dès l'origine, ces journaux « accordent une place importante aux images [...] qui servent à informer, divertir ou éduquer un public de plus en plus large et alphabétisé¹⁵ ».
- 13 Le parcours chronologique conçu par le musée Guimet expose divers éléments ayant eu des répercussions significatives dans l'histoire du développement des *mangas* non seulement sous un prisme esthétique, mais également social. À cet effet, un vélo de *kamishibai* (Fig.2 Vélo de *kamishibai*, Japon, 1934.), accompagné de son théâtre en bois, suit les caricatures de Wigman et de Bigot.

Figure 2

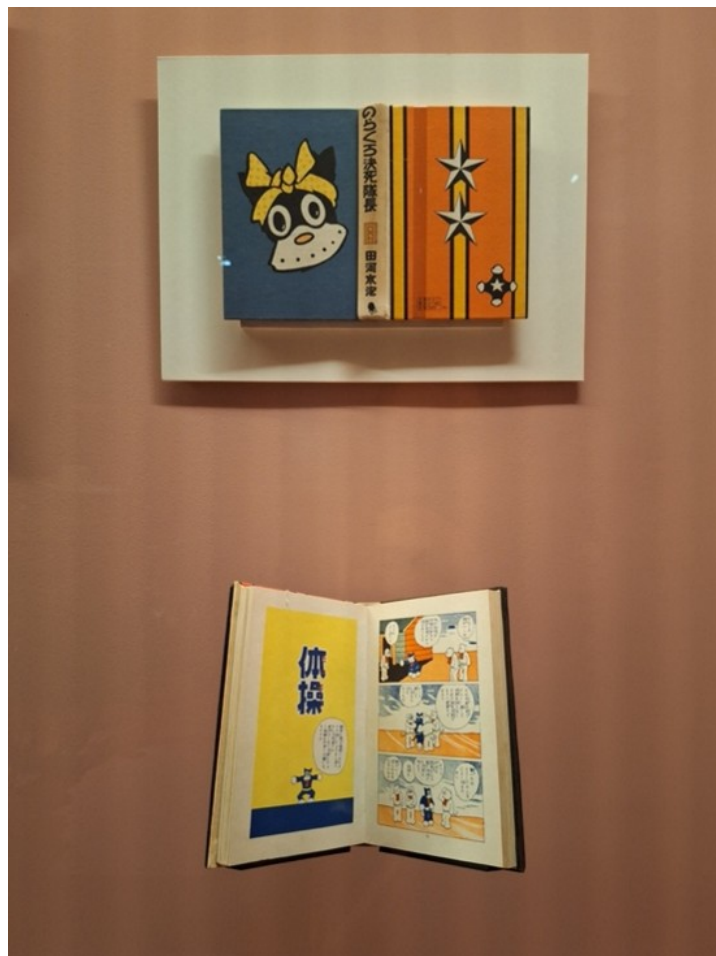


Vélo de *kamishibai*, Japon, 1934.

- 14 Ce dispositif, apparu pendant la crise économique des années 1920, est « [...] à vocation divertissante ou éducative, [et] [...] utilise des illustrations pour accompagner une performance d'histoire contée¹⁶ ». Il attirait un large public d'enfants qui se rassemblaient autour de lui. Cet appareil ambulant, précurseur des loisirs destinés aux plus jeunes, donnait de l'emploi à ceux qui l'avaient perdu récemment¹⁷ et constituait un rendez-vous apprécié des enfants après l'école. Il reste populaire jusqu'aux années 1960-1970, quand la télévision et le manga s'imposent comme les divertissements préférés des enfants¹⁸. Le *kamishibai* des années 1930 ou 1950, a influencé de nombreux *mangakas* qui, avant de s'investir dans les bandes dessinées, travaillaient en tant qu'artistes-conteurs, comme Mizuki Shigeru¹⁹, ou avaient grandi avec ce rendez-vous après l'école.

- 15 Pendant les années 1930, le goût pour les récits en images se manifeste également par l'engouement des jeunes Japonais pour les magazines et les livres illustrés dans lesquels les *mangas* sont régulièrement publiés. Dans son parcours chronologique, l'exposition présente, aux côtés du vélo de *kamishibai*, des tirages de *Norakuro* (1931-1941) (Fig.3 Tagawa Suiho, Coverture de *Norakuro* et *Norakuro Shotaicho*, éditeur Kodansha, 1969.).

Figure 3



Tagawa Suiho, Coverture de *Norakuro* et *Norakuro Shotaicho*, éditeur Kodansha, 1969.

- 16 Ce manga, qui raconte les aventures du chien-soldat Norakuro, « [...] s'inspire visiblement de célèbres personnages de l'animation américaine tels que Mickey Mouse. Comme eux, il parle, marche sur ses pattes arrière et peut porter des vêtements²⁰ ». Les influences sur la presse nippone provenant de sources diverses, ainsi que l'attrait pour

la narration en images, confirment que l'impact occidental amorcé au cours de l'époque Meiji perdure bien après sa fin.

- 17 Norakuro, le manga le plus influent avant la Seconde Guerre mondiale, ainsi que les comic strips, tels que *Les Aventures de Shōchan* (1923-1926), témoignent non seulement de l'inspiration américaine en termes de sujets et de style, mais également des adaptations opérées par les Japonais dans les médias d'importation.
- 18 Bien que les *mangas* évoluent sur le plan thématique et dans certains aspects esthétiques, leur cadre est jusqu'alors conçu comme une scène théâtrale immobile²¹. C'est après la guerre que le « dieu du manga », Tezuka Osamu (1928-1989), bouleverse l'esthétique et la production de la « BD japonaise ». En effet, Tezuka intègre des procédés empruntés au cinéma, comme la plongée ou le gros plan, entre autres techniques de mise en scène²², en donnant une intensité dramatique aux planches. Les cadres se transforment ainsi, tant par leur forme que par leurs dimensions, et ne se limitent plus à un rectangle fixe. Dès lors, la centralité du trait ne se manifeste plus uniquement à l'intérieur des cases, mais également dans leur structuration même.

Figure 4



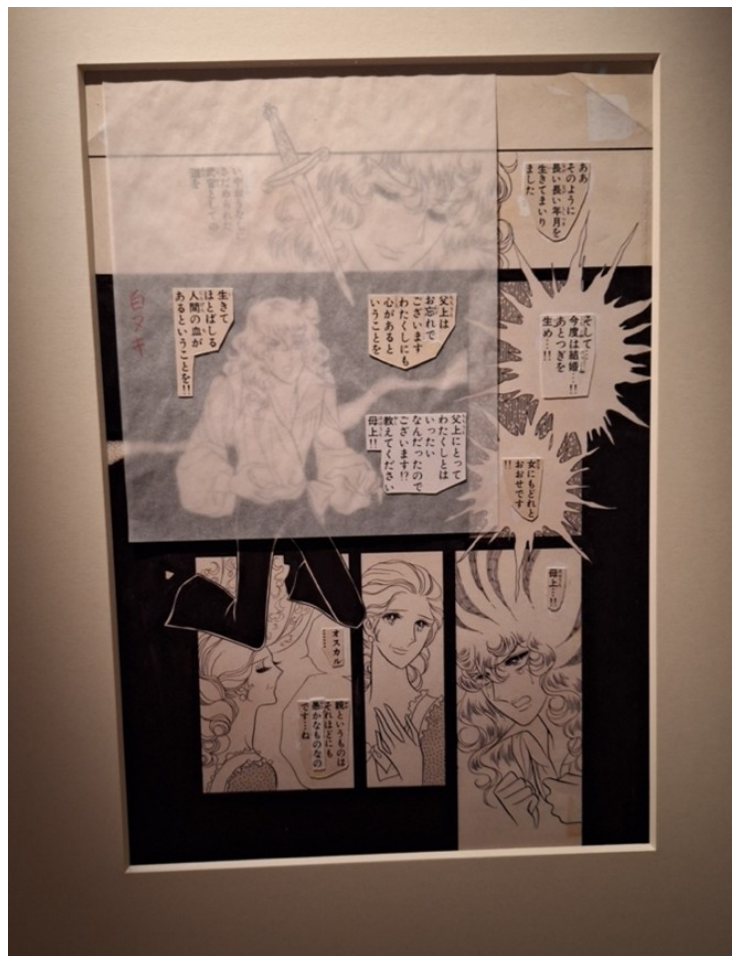
Tezuka Osamu, *Astro Boy*, planches originales, (1952-1968)

- 19 Auteur extrêmement prolifique, Tezuka développe également le shōjo manga, c'est-à-dire le manga destiné au public féminin. Il est aussi un pionnier de l'animation et adapte plusieurs de ses *mangas* en séries animées. Avec *Astro Boy* (1963-1966) (Fig. 4 Tezuka Osamu, *Astro Boy*, planches originales, 1952-1968), et son adaptation en *anime*, il révolutionne l'audiovisuel japonais en proposant un nouveau format d'animation limitée (8 images par seconde). Enfin, Tezuka diffuse ses récits en alternant les supports du manga et de l'*anime*, maximisant ainsi leur succès et recourant *de facto* au *media mix*.
- 20 Le parcours chronologique de l'exposition révèle ainsi comment la « révolution Tezuka » entraîne une prolifération de styles et de thématiques. Les *mangakas* se détachent alors du standard de Tezuka adressé à la jeunesse. Les *gekigas*, style de manga dramatique destiné à un public plus adulte, en constitue un exemple. S'inspirant également du néo-réalisme italien, ce style, à fort contenu de violence,

explore des récits centrés sur le crime, les inégalités, etc. Pour esthétique, il se distingue nettement des formes arrondies de Tezuka et malgré : « [...] il n'existe pas d'unité esthétique au sein du courant *gekiga*, l'utilisation généralisée de la plume G-Pen, connue pour son trait épais, génère un effet organique et un impact visuel fort, adapté aux récits sombres et violents du genre²³ ».

- 21 Une preuve de l'évolution esthétique du manga réside également dans le support du dessin, lui-même extrêmement dynamique. Tout au long de l'exposition, il est possible d'observer sur les planches dessinées, mais également dans des vidéos projetées, le travail artisanal des *mangakas*, notamment via l'intégration de corrections par collages ou encore par la superposition de différents types de papiers qui permettent d'obtenir divers effets visuels.

Figure 5



Ikeada Riyoko (1947-), *La Rose de Versailles*, reproduction photographique, papier calque et application de papier cartonné, 1972-1973.

- 22 Sur la planche de *La Rose de Versailles*, un shōjo manga (Fig. 5 Ikeada Riyoko (née en 1947) *La Rose de Versailles*, reproduction photographique, papier calque et application de papier cartonné, 1972-1973.), la superposition du papier-calque, par exemple, signale un choix esthétique visant à mettre l'accent sur les émotions du personnage :

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 noir²⁴.

- 23 Les planches offrent non seulement un aperçu du travail artisanal des *mangakas*, mais également du processus de conception et de création stylistique propre à chaque genre. Le shōjo mangas, qui se caractérise « [...] par l'importance accordée à la mode vestimentaire [et] par de gros plans sur des yeux expressifs²⁵ », développe également son esthétique à travers « une liberté de plus en plus grande dans la mise en page²⁶ ». En faisant dépasser certains éléments du bord de l'image, en exploitant le contraste entre noir et blanc, et en omettant l'arrière-plan ou le cadre lui-même au profit du personnage, ce genre fait ressortir davantage le rôle du trait en tant que procédé esthétique et narratif.
- 24 L'un des traits les plus reconnaissables est celui de Mizuki Shigeru (1922-2015). Dans son *Kitaro le repoussant* (Fig. 6. Mizuki Shigeru, « Cheveux duveteux », *Kitaro le repoussant*, première publication dans *Sūkan shōnen magazine*, Kôdancha no 47, 1967.), il juxtapose « [...] des personnages stylisés mais expressifs [...] qui penchent du côté des cartoons [...] et un décor réaliste et détaillé²⁷ ». Le travail de ce mangaka réaffirme une fois de plus l'influence de l'Occident dans le monde de la « BD japonaise ». Toutefois, si le « côté cartoon » s'impose dans les expressions de ses personnages et le clair-obscur dans ses décors, ses créatures inspirées des *yokais* (Fig. 7. Toriyama Sekien (1712-1788), *Touffe de Poils* (Keukegen), (1781) Livre xylographique illustré en trois fascicules, fascicule 3), « ces monstres bons ou

méchants qui envahissent la littérature japonaise depuis les temps anciens²⁸ », témoignent d'abondantes récurrences et réinterprétations d'éléments issus de la tradition asiatique dans les *mangas*.

Figures 6



Mizuki Shigeru, « Cheveux duveteux », *Kitaro le repoussant*, première publication dans *Sūkan shōnen magazine*, Kōdancha n° 47, 1967.

Figure 7



Toriyama Sekien (1712-1788), *Touffe de Poils* (Keukegen), (1781) Livre xylographique illustré en trois fascicules, fascicule 3.

- 25 Omniprésents dans de nombreux produits nippons, ces éléments du folklore sont néanmoins déclinés par les *mangakas* selon leur style et le genre de leurs œuvres. Dans *Dragon Ball* (1984-1995) (Fig. 8 Toriyama Akira (1955-2024), *Dragon Ball*, Fac-similé, non-daté), qui intègre plusieurs de ces références – telles que la figure du dragon omniprésent en Asie, ou le personnage du Roi Singe du roman chinois *La Pérégrination vers l'Ouest* –, Toriyama Akira (1955-2024), « [...] alliant un découpage fluide, des effets de vitesse en lignes convergentes et une onomatopée dynamique typique de sa mise en scène²⁹ », démontre sa capacité à réinterpréter les thèmes traditionnels par la maîtrise du trait conçu comme procédé esthétique fonctionnel à la narration.

Figure 8



Toriyama Akira (1955-2024), *Dragon Ball*, Fac-similé, non-daté.

- 26 Les figures mythiques issues du folklore asiatique et japonais, qui inspirent les *mangakas*, accompagnent le spectateur tout au long de l'exposition.

Figures 9



*Le dieu du vent (Fujin), 19^e siècle, époque d'Edo (1603-1868). Bois sculpté et peint.
Statue bouddhique.*

Figure 10



Katsushika Hokusai, *Dragon parmi les nuages*, daté 1849 par inscription, époque d'Edo (1603-1868). Encre et lavis sur papier. Rouleau vertical provenant d'un diptyque.

- 27 Des statues (Fig. 9 Le dieu du vent (Fujin), 19e siècle, époque d'Edo (1603-1868). Bois sculpté et peint. Statue bouddhique.), ainsi que des impressions et des rouleaux (Fig. 10 Katsushika Hokusai, *Dragon parmi les nuages*, daté 1849 par inscription, époque d'Edo (1603-1868). Encre et lavis sur papier. Rouleau vertical provenant d'un diptyque.) les représentant jalonnent les trois sections de l'exposition, en plongeant le visiteur occidental dans le patrimoine culturel asiatique. Un exemple particulièrement parlant des influences de la tradition est celui de *Demon Slayer* (2016-2020). Dans ce manga Gotōge Koyoharu (née en 1989) mélange un récit imprégné de folklore, notamment à travers la présence des démons, tout en puisant dans les masques traditionnels japonais (Fig. 11 masques traditionnels japonais).

Figure 11



Masques traditionnels japonais

- 28 Il est toutefois intéressant de noter que l'impact entre la culture séculaire et contemporaine est réciproque : *Demon Slayer* est en effet le premier manga dans l'histoire à être adapté à la scène du nô.
- 29 Si l'imaginaire traditionnel ancre le manga dans la culture japonaise, l'inspiration provenant de l'art occidental, qu'elle se manifeste sous un prisme thématique, stylistique ou esthétique, reste une constante dans la production des *mangas* et en permet l'évolution ainsi que l'exportation. L'impact est évidemment réciproque, comme le démontre le cas de *Akira* d'Otomo Katsuhiro (né en 1954) :

Publié entre 1982 et 1990 dans le *Weekly Young Magazine* de Kodansha, *Akira* [...] 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. [...] Otomo, premier Asiatique à recevoir le Grand Prix d'Angoulême en 2015, a été influencé notamment par Mœbius et Enki Bilal et illustre bien le dialogue permanent entre les auteurs japonais et leurs homologues occidentaux³⁰.

- 30 Plusieurs générations peuvent apprécier l'exposition « Manga. Tout un art ! » du musée Guimet. Il suffit de voir ses affiches publicitaires pour susciter l'émotion chez les adultes comme chez les enfants ayant grandi en lisant des *mangas* ou en regardant les *animes* qui en sont dérivés. Cependant, le musée ne se limite pas à constater la popularité du genre ni à réduire le phénomène du manga à sa seule valeur commerciale actuelle. Au contraire, le parcours remonte aux origines, et se développe sur un axe historique très présent. Cet axe, qui se manifeste davantage par la diversité des nombreux artefacts, permet au visiteur occidental d'apprécier l'importance de l'image dans la culture japonaise au fil des époques. L'approche historique présente ainsi les *mangas* comme une évolution naturelle de l'art iconographique japonais, en les situant à mi-chemin entre le produit de masse et l'œuvre d'art. Le fil chronologique permet également de saisir l'évolution du manga en lien avec le contexte historique qui a joué un rôle très conséquent dans son développement, qu'il s'agisse de la révolution Meiji ou des influences populaires occidentales. Cette approche, qui part de l'art iconographique japonaise, leur donne *de facto* une histoire et les légitime non seulement comme expression culturelle, mais aussi en tant qu'objet artistique.
- 31 La légitimation du manga passe également par les œuvres d'art, et se manifeste par la définition d'un des motifs du parcours : le trait. Celui-ci s'impose comme marqueur artistique et culturel, ainsi que comme la signature personnelle de chaque artiste. Le trait est en effet constamment exalté par les jeux de lumière et par les couleurs des parois qui encadrent les planches, souvent en noir et blanc. Il constitue également un témoignage de la nature artistique du travail artisanal des auteurs. L'exposition semble vouloir en souligner l'importance par la quantité de planches et dessins exposés, tout en omettant les évidentes évolutions apportées par le numérique dans les techniques de production des médias.

- 32 De plus, les nombreux artefacts confèrent non seulement un aspect très concret et tangible à l'exposition (la quantité importante d'exemplaires des *mangas* pouvant également rappeler leur nature sérielle), mais ils participent également à donner du relief à l'imaginaire mythique et du folklore japonais. Ces aspects traditionnels, en raison de leur omniprésence, constituent une constante dans l'exploration de nombreux médias japonais. Toutefois, la présence d'artefacts anciens illustrant des figures traditionnelles opère à un autre niveau. En effet, elle engendre un dialogue entre passé et présent qui, aux yeux des publics occidentaux, opère une légitimation réciproque : d'une part de l'imaginaire séculaire, en raison de sa présence dans les *mangas*, et d'autre part de la culture populaire contemporaine, en raison de ses origines traditionnelles.
- 33 Le dialogue se manifeste également de manière transculturelle. L'axe historique et chronologique met en évidence, à plusieurs reprises, la récurrence de l'influence occidentale. Celles-ci apparaissent dès *La Vague*, se prolongent avec les caricatures de Wigman et Bigot, puis avec le *gekiga*, le style de Mizuki, *Akira*, etc. Toutefois, ce qui ressort de l'exposition est l'importance des *mangas* dans la culture occidentale. Celle-ci ne se mesure pas uniquement en chiffre d'affaires ou de produits dérivés, mais surtout à travers la fascination qu'ils suscitent en tant qu'objets culturels et artistiques. Et ce sont précisément les chiffres qui en témoignent : avec les 153 628 visiteurs, l'exposition « Manga. Tout un art ! » est la plus fréquentée de l'histoire du musée Guimet³¹.

NOTES

1 Estelle Bauer et Didier Pasamonik « Manga. Tout un art ! », Estelle Bauer et Didier Pasamonik (dir.) *Manga. Tout un art !*, cat. exp. (Paris, Musée national des arts asiatiques – Guimet, 19 nov. 2025 – 9 mars 2026), Guimet / Éditions Gléant, 2025., p. 8.

2 « [...] stratégie consistant à exploiter une œuvre à travers divers supports [...] » Bounthavy Suvilay, « Le miracle de Jump », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 159.

3 « Les phylactères, ou bulles, que nous voyons dans les bandes dessinées seraient apparus au Japon au début du XXe siècle et peut-être même

avant ? En effet, on en distingue déjà clairement les prémices dans le Rouleau des oiseaux et des animaux du XII^e siècle, ainsi que dans les estampes. Aux époques Edo et Meiji, les phylactères ne sont pas dessinés au niveau de la bouche ni de la tête, mais de la nuque. Il s'agit de l'endroit du corps le plus important puisque c'est là que s'introduit l'âme de l'être humain ou celle des démons responsables des maladies ou de la mort. L'enfant japonais, très protégé et choyé, est l'objet de toutes les attentions de sa mère. Jamais cette partie du crâne ne sera donc rasée chez le jeune enfant. Une touffe de cheveux viendra toujours protéger cet endroit vital d'où s'échappent les rêves comme les cauchemars ». Brigitte Koyama-Richard, *Mille ans de manga*, Flammarion, 2007. p. 58.

4 Christophe Marquet, « Manga : généalogie et fortune d'un terme polysémique », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 10.

5 *Ibid.*

6 *Ibid.*

7 *Ibid.*, p. 12.

8 Brigitte Koyama-Richard, *op. cit.*, p. 7.

9 Estelle Bauer et Didier Pasamonik, *art.cit.*

10 L'œuvre de Hokusai est conventionnellement désignée au féminin singulier. Le terme de Hokusai était « [...] employé au féminin par les amateurs occidentaux [...] ». Brigitte Koyama-Richard, *op.cit.*, p. 64.

11 Estelle Bauer et Didier Pasamonik, *art.cit.*, p. 9.

12 Didier Pasamonik, « La Vague de Hokusai dans la bande dessinée : citation, métaphore et poésie graphique », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 64.

13 Takahata Isao, « Entretien avec Takahata Isao », Brigitte Koyama-Richard, *op.cit.*, p. 233.

14 Julien Bouvard, « Rencontre avec la bande dessinée occidentale au tournant du XX^e siècle », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 59.

15 *Ibid.*

16 Sharalyn Orbaugh, « Le Kamishibai », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 66.

17 *Ibid.*

18 *Ibid.*, p. 69.

19 *Ibid.*

20 Ronald Stewart, « Dans l'entre-deux-guerres de Rakuten à Tezuka », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 79.

21 Cartel du musée Guimet.

22 *Ibid.*

23 Julien Bouvanrd, « L'avènement du gekiga », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 106.

24 Cartel de la figure 5 du musée Guimet.

25 Dalma Kàlovics, « Le manga shōjo, un genre pur filles », Estelle Bauer, Didier Pasamonik (dir.), *op.cit.*, p. 134.

26 *Ibid.*

27 Cartel du musée Guimet.

28 Brigitte Koyama-Richard, *op.cit.*, p. 11.

29 Cartel de la figure 8 du musée Guimet.

30 Cartel du musée Guimet.

31 Musée national des arts asiatiques – Guimet, « MERCI ! ... », Facebook, 12 mars 2026. URL : https://www.facebook.com/story.php?story_fbid=1347073967454356&id=100064552969693

AUTHOR

Marica Gambina
Université de Lille