

Dossier de presse

Manga

Tout un art!



Guimet
Musée national des arts asiatiques

Exposition
19 novembre
2025
9 mars 2026

Illustration : © Benoît Lemaire / Hokusai Katsushika. Sous le regard de Kanagawa © Grand Palais / MNAC. Photo : Thierry Ollivier



Beaux-Arts

Le Parisien

Konbini

Le Bonbon

Crunchyroll

Disney

Netflix

France Connect

RATP

LODI

france.tv

Guimet
Musée national des arts asiatiques
6, place d'Iéna 75116 Paris / guimet.fr



Le manga : une industrie ? Certainement. Un art ? À n'en pas douter !

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 9^e 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 de Guimet - musée national
des arts asiatiques © DR

Yannick Lintz
Présidente du musée Guimet



Manga. Tout un art !

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.



Charles Wirgman (1832-1891), *The Japan Punch*, Yokohama, août 1876, 35,8 x 24 cm, collection particulière © Collection Pierre-Stéphane Proust



Georges Ferdinand Bigot (1860-1927), *Tôbaé*, n°41, 1888, 34,1 x 25,7 cm, collection particulière. © Collection Pierre-Stéphane Proust



La tradition du Kamishibai

Plusieurs périodiques satiriques en langue japonaise sont lancés à partir de 1874. Les caricatures y sont appelées *ponchi-e* en référence au *Japan Punch*. En 1890, Imaizumi Ippyo (1865-1904) publie dans le quotidien *Jiji shinpo* les tout premiers dessins en vignettes, auxquels il donne le nom de manga, mais avec le sens de caricature. Le terme est vulgarisé par la suite par le caricaturiste Kitazawa Rakuten (1876-1955). L'élargissement du sens de *manga* à la bande dessinée narrative et publiée en feuilleton apparaît avec des dessinateurs comme Okamoto Ippei (1886-1948) dans le courant des années 1920.



Ua Susumu (?-?), *Le duel de la vallée de l'or (Ogon dani no ketto)*, extrait des 9 planches de kamishibai, fin des années 1950. Éditeur : Hikarisha. Encre et couleurs sur papier cartonné, Collection Pierre-Stéphane Proust



Vélo de Kamishibai équipé de son butai (petit théâtre en bois) 1934, Collection Pierre-Stéphane Proust



Tagawa Suiho

Norakuro de Tagawa Suiho, le « Félix le chat japonais »

À côté des gags en quelques cases et bandes dessinées à suivre publiés dans les journaux pour adultes, les mangas prennent leur essor dans les années 1930, dans la presse enfantine, où ils occupent jusqu'à 10 % du contenu des magazines. *Norakuro* en est l'exemple le plus influent. Publiés de 1931 à 1941 dans le magazine pour garçons *Shonen Club*, les épisodes de huit pages étaient ensuite réédités en recueils cartonnés. Dès 1933, il est également adapté en dessin animé. Le héros, un chien-soldat, est inspiré des personnages du dessin animé américain le plus populaire de l'époque : *Félix le chat* (1919). Le lecteur suit son ascension dans la hiérarchie militaire, traitée avec humour.

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 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.



Tezuka Osamu (1928-1989), *Astro Boy*, 1952-1968, vol. 6, chap 6, p.331-332
© Tezuka Productions



Tezuka Osamu (1928-1988), *Princesse Saphir*, 1953-1956, vol.1, chap.2, p.28
© Tezuka Productions



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.

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.



Garo, n° 15, 1965, couverture de Shirato Sanpei illustrant la série *Kamui-den*, 1984-1971, 26 x 18,8 cm, collection particulière, cover illustration © Shirato Sanpei / Okamoto Tetsuji



Hirata Hiroshi (1937-2021), *Rakujo no fu* (Partition pour la chute d'un château), Hinomaru bunko, 1965, p. 122, planche originale, encre sur papier, phylactères imprimés et collés, 26,5 x 15,7 cm, collection MEL Compagnie des arts, MEL10588, © HIRATA Hiroshi / MEL Compagnie des arts

Hirata 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 samuraï errant et son ancien seigneur, dans un château dévoré par les flammes.



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.

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.



Toriyama Seiken (1712 - 1788), *Konjaku Hyakki shui* (*Cents monstres anciens et modernes*), vol. 2, Japon, époque d'Edo (1603 - 1868), 1781, 23x16 cm, The Metropolitan Museum of Art, don Mary et James G. Wallach Foundation



Mizuki Shigeru (1922-2015), « La voiture fantôme » (*Oboro guruma*), *kitaro le repoussant* (*Gegege no Kitaro*), première publication dans *Shukan shonen magazine*, Kodansha, n°42, 1968, Mizuki Productions



Kaze Kaworu (née en 1949), *Dress wo meshimase* (*Enfile donc une robe !*), publié dans *Hello Friend*, Kôdansha, janvier 1975, planche originale, encre et couleurs sur papier, 38 x 27 cm, collection privée © Kaze Kaoru/Collection Valentin Paquot



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.



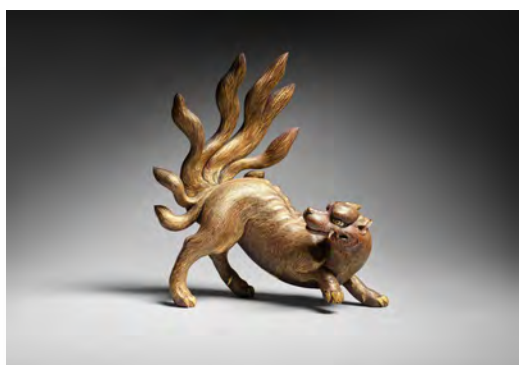
Fairy Tail ©Hiro Mashima,
KODANSHA LTD

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. Décrivant une guild 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.

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.



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 queues, Époque d'Edo (1603-1868), Bois sculpté, Paris, musée d'Ennery, legs Clémence d'Ennery, 1908

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.

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.



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.



Godzilla © Claude Esteve

De *Godzilla* à *L'Attaque des Titans*, ces œuvres 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 du passé. 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.

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.

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.



L'Attaque des titans ©Hajime Isayama, KODANSHA LTD



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.



Minutage show Fall 2016. Julien David © Shoji Fujii

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*.



Avant les mangas

Bien avant la fin du 19^e siècle, la société japonaise a donné naissance à des œuvres graphiques dont certaines caractéristiques pourraient être qualifiées de « mangaesques ». Citons pêle-mêle : des intrications de mots et d'images pour raconter des histoires, un talent pour traduire le mouvement des personnages ou des phénomènes naturels, un goût pour les scènes de combats et de compétition ainsi que pour le fantastique et les créatures aux pouvoirs fabuleux, une omniprésence de l'humour, des bulles pour figurer les rêves.

À côté de cette tradition visuelle, les modes de production et de diffusion des livres illustrés présentent des parentés avec celui des mangas. L'édition commerciale, dont l'essor s'accélère au 18^e siècle, génère des pratiques de fidélisation des lecteurs par la publication de romans sérialisés et illustrés en dizaines d'épisodes. Les univers créés par ces histoires à succès voient leurs personnages campés dans des pièces de théâtre ou portraituretés dans des estampes, à la manière des produits dérivés de mangas, animes ou figurines. Enfin, de même que les magazines de prépublication actuels, textes et images sont imprimés en noir sur du papier recyclé de qualité parfois médiocre.

L'exposition propose de regarder un choix d'œuvres anciennes « en chaussant des lunettes mangas ». Il ne s'agit pas de rechercher les origines de la BD japonaise, mais de tisser un lien avec des objets culturellement et chronologiquement éloignés, en faisant appel à notre sensibilité de lecteurs contemporains.



Le dieu du Vent (Fujin)

Le dieu du Vent est reconnaissable à sa peau bleue, sa face grimaçante et, surtout, son grand sac rempli d'air. Il circule dans le ciel en bondissant d'un nuage à l'autre. Associé au dieu du Tonnerre, il lui arrive de garder l'entrée d'un temple : les deux compères ont alors pour rôle de repousser les mauvais esprits. Ils ont inspiré les mangakas comme dans l'arc « *Le pays des Wa* » (*Wa no kuni*) de *One Piece* où ils jouent des personnages de méchants. Le mangaka Reno Lemaire a pris cette œuvre pour modèle lorsqu'il a conçu l'affiche de l'exposition.



Raconter en mots et images

Parfois considéré comme le précurseur des mangas ou des animes, le rouleau illustré (*emaki*) est le mode d'expression par excellence de la narration en mots et en images dans le Japon ancien. Se comptant par centaines, les œuvres ont des sujets religieux comme profanes, peuvent être sérieuses ou divertissantes et mettent en scène guerriers, nobles et gens du peuple. Lorsqu'il regarde un *emaki*, le lecteur-spectateur le pose sur un support et le déroule tout en conservant devant lui environ 60 à 70 cm ouverts.

Dans leur présentation la plus courante, les rouleaux illustrés font alterner pages de texte et images. Chaque image figure une ou deux actions et répète parfois les personnages dans une même section, comme on le voit dans *La légende de Tenjin*.

L'histoire de Kengaku appartient à un genre plus dynamique dans lequel la séparation entre les mots et les images est moins nette. La composition particulièrement fluide met admirablement en valeur les mouvements des personnages. Ceux-ci voyagent, se poursuivent ou encore se métamorphosent comme s'ils parcouraient naturellement les feuilles de papier du rouleau. Avec leurs paroles tracées à côté ou au-dessus d'eux, les personnages semblent s'exprimer spontanément, ce qui renforce l'impression que l'histoire se déroule, littéralement, en temps réel devant nos yeux.



Hasegawa Yōteki (?-?), *Dōjōji no e* (L'Histoire du temple Dōjō-ji), autre titre *L'Histoire de Kengaku*, Japon, époque d'Edo (1603-1868), copie datée de 1802 d'une œuvre originale du 15^e-16^e siècle, musée Guimet © Musée Guimet, Paris (distr. GrandPalaisRmn) / photo Thierry Ollivier.

Rire avec les dieux et les hommes

Kawanabe Kyosai (1831-1889) est un artiste prolifique, auteur de milliers de peintures et d'estampes, qui s'est aussi illustré par des caricatures dont certaines visaient le pouvoir, ce qui lui valut la prison. Parfois considéré comme le successeur de Hokusai, il a gagné l'admiration de plusieurs grands collectionneurs occidentaux de son vivant, dont Émile Guimet.

Dans cette série présentée pour la première fois au public, il joue librement avec la culture classique comme populaire, et se moque des transformations d'un Japon qui se modernise. De la tradition humoristique, il reprend les thèmes de l'humanisation des divinités et de l'animation des objets ainsi que la mise en scène d'animaux anthropomorphes, avec une affection marquée pour les grenouilles.

Dans une veine similaire, le *Rouleau humoristique*, daté du 18^e siècle, enchaîne des saynètes plaçant grands hommes, sages et dieux dans des situations incongrues pour des personnes de statut aussi élevé. Certaines associations inattendues d'idées, de mots et de formes laissent penser que cette œuvre luxueuse (elle est en soie) a été réalisée pour un guerrier lettré.

Une attention particulière était accordée aux peintures donnant à rire (celles de Kyosai comme celles du rouleau) au moment du Nouvel an, une période de l'année où, au Japon, on multiplie les activités de bon augure.



Kawanabe Kyosai (1831-1889), *Divertissements animaliers* 1880 ?, ère Meiji (1868-1912), musée Guimet © Musée Guimet, Paris (distr. GrandPalaisRmn) / photo Thierry Ollivier.



Kawanabe Kyosai (1831-1889), *Fuhrohjuu travesti en homme d'affaires occidental*, Japon, ère Meiji (1868-1912), 1880, musée Guimet © Musée Guimet, Paris (distr. GrandPalaisRmn) / photo Thierry Ollivier



L'édition commerciale

Le livre imprimé à dimension commerciale, tel qu'il se diffuse aux 18^e et 19^e siècles, présente des parentés avec l'univers des mangas, tant sur les plans formels et thématiques que par son caractère sériel et son mode de diffusion. On en distingue deux grands types : les livres de lecture (*yomihon*) et les récits graphiques (*kusazoshi*).

Les livres de lecture sont des romans sérialisés dont les illustrations occupent des doubles pages qui s'insèrent entre plusieurs pages de texte. Dans les récits graphiques, le texte occupe les parties vacantes à l'intérieur des images.

D'autres genres d'ouvrages contemporains dépourvus de toute dimension narrative, mais dont les dessins foisonnent ou prêtent à rire, sont régulièrement rapprochés des mangas : les *Tobae* aux figures dégingandées et l'album de modèles pour l'étude qu'est la *Manga* de Hokusai.

Quel que soit leur genre, ces livres sont généralement imprimés en noir. La préoccupation économique et le gain de temps constituent les principales raisons à l'absence de couleurs, de même que pour les mangas. Une autre raison est toutefois esthétique : l'attrait pour le jeu d'opposition entre le noir et le blanc, dans une culture qui valorise l'usage de l'encre pour peindre comme pour écrire.

Les libraires-éditeurs

Avec l'élévation générale du niveau d'éducation, les premiers libraires-éditeurs apparaissent au 17^e siècle. Ils produisent et vendent des livres à côté de libraires de détails et d'autres formes de diffusion tels les loueurs de livres. Les livres de divertissement, à la différence des livres savants et religieux, sont vendus dans les mêmes réseaux que les estampes *ukiyo-e*, les ouvrages pratiques et les feuilles de nouvelles (*yomi-uri*). Le commerce des livres est une activité très concurrentielle.

Les livres de lecture

Les « livres de lecture » (*yomihon*) sont des romans rédigés en langue soutenue, à thème historique ou fantastique, qui connaissent leur âge d'or dans la première moitié du 19^e siècle. Destinés à la lecture, comme l'indique leur nom, ils sont toutefois richement illustrés par des doubles pages aux compositions élaborées qui constituent un argument commercial. Publiés en livraisons, parfois sur plusieurs années, ils comprennent jusqu'à une centaine de fascicules lorsque l'auteur multiplie les intrigues pour répondre aux attentes des lecteurs. Ces ouvrages soignés et coûteux étaient diffusés grâce au réseau de loueurs de livres.

Les récits graphiques

Apparus vers 1700 à Edo, les récits graphiques (*kusazoshi*) sont d'abord destinés à la jeunesse. Autour de 1775, ils s'ouvrent à un lectorat adulte. Les illustrations sont exécutées par des maîtres de l'estampe. La famille Torii, en position de monopole jusqu'en 1775, est rejointe après cette date par les artistes des ateliers Kitao et Katsukawa. À partir des années 1790, la dynastie Utagawa s'impose. Dans de nombreux cas, le travail des illustrateurs consiste à mettre au propre les esquisses fournies par l'auteur, ce qui ne les empêche pas d'exprimer leur style.



Auteur : Santo Kyoden (1761-1816), illustrateur : Utagawa Toyohiro (1773-1828), *L'histoire glorieuse du riche bienheureux (Manpuku choja monoga tari)* 1808, époque d'Edo (1603-1868), livre xylographique, rehaussé de couleurs, Paris, bibliothèque du musée Guimet © Grand Palais Rmn (MNAAG, Paris) / Thierry Olivier



De l'imprimeur au lecteur

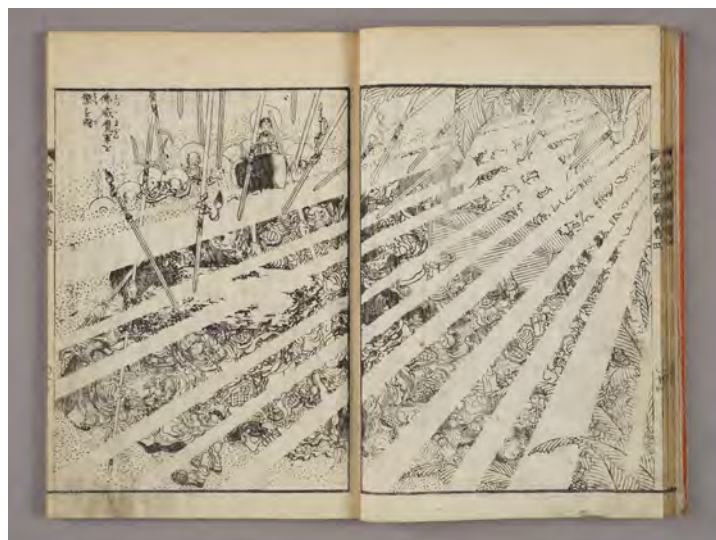
Les livres de littérature populaire dits *kusazoshi* sont imprimés sur du papier recyclé de médiocre qualité faisant penser à celui des magazines de prépublication de mangas. Ne coûtant pas plus qu'un bol de nouilles, ils étaient rapidement fabriqués et rapidement consommés. Les marques d'usures, les salissures qui les déparent montrent toutefois que ces livres ont été intensément appréciés. À la différence des livres savants et religieux, fabriqués dans du papier luxueux et manipulés avec précaution, ils pouvaient être lus dans toutes sortes de circonstances.



Auteur : Shikitei Sanba (1776-1822), illustrateur : Utagawa Toyohiro (1773-1828), *Passe-partout pour les cœurs fermés (Pin to jomae kokoro no aikagi)* 1802, époque d'Edo (1603-1868). Deux feuilles provenant d'une édition xylographique collées sur un support Paris, bibliothèque du musée Guimet © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier

La vie de Shakyamuni

Publié simultanément à Edo, Kyoto et Osaka, cet ouvrage en six volumes raconte la vie de Shakyamuni, le bouddha historique, et est accompagné de 27 gravures. La plupart sont des inventions de Hokusai qui a choisi de mettre en valeur les épisodes de grande tension. Les contrastes réfléchis du noir et du blanc et la représentation dynamique des éléments (le vent, la lumière, le feu) dramatisent chaque scène, conférant une dimension « mangaesque » à cet ouvrage de piété et le rendant unique dans le paysage des publications religieuses.



Auteur : Yamada Isai (1788-1846), illustrateur : Katsushika Hokusai (1760-1849), « *Le bouddha punit une armée de démons* », (*La vie de Shakyamuni*, volume 4), Edo, Kyoto et Osaka 1845, époque d'Edo (1603-1868), livre xylographique du genre yomihon © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier



Auteur : Yamada Isai (1788-1846), illustrateur : Katsushika Hokusai (1760-1849), « *Le dieu du tonnerre provoque une tornade pour détruire le palais d'un roi cruel et corrompu* », (*La vie de Shakyamuni*, volume 6), Edo, Kyoto et Osaka 1845, époque d'Edo (1603-1868), livre xylographique du genre yomihon © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier



Le voyage d'île en île d'Asahina

Ce récit en 40 volumes est un roman d'aventure dont le héros, Asahina Yoshihide, est un vaillant guerrier à la force herculéenne. Ichiryusai Toyohiro est membre de l'école Utagawa, et l'auteur d'illustrations pour les livres des plus grands maîtres de son temps : Santo Kyoden, Kyokutei Bakin et Jippensha Ikku. Bakin est le premier écrivain à avoir réussi à vivre de sa plume. Ses deux romans les plus fameux sont *La Fabuleuse Histoire de l'arc de lune* et *l'Histoire des huit chiens guerriers de Satomi*.



Auteur : Kyokutei Bakin (1767-1848), illustrateur : Ichiryusai Toyohiro (1774-1830), « Sur le mont Kurikara, Asahina Yoshihide observe un phénomène mystérieux autour d'un crâne », *Le voyage d'île en île d'Asahina (Asahina shimameguri no ki)*, tome 2, fascicule 3 (volume 8) 1815-1827, époque d'Edo (1603-1868), livre xylographique du genre yomihon © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier

Les albums composites d'images extraordinaires

Les albums composites ont été réalisés au Japon en extrayant uniquement les pages illustrées de *yomihon* (« livres de lecture ») provenant de librairies de prêts ayant fermé leurs portes au début de l'ère Meiji (1868-1912). Dépourvus de structure éditoriale claire (nul thème ne semble avoir guidé leur conception), ils ont probablement été réalisés avec l'intention de sauver du rebut des images remarquables et de leur donner une seconde vie en les exportant vers l'Europe.



Auteur : Kyokutei Bakin (1767-1848), illustrateur : Katsushika Hokusai (1760-1849), « Dans un accès de rage, l'empereur Sutoku se transforme en tengu ». Double page provenant de *La fabuleuse histoire de l'arc de lune (Chinsetsu yumihari zuki)*, album composite, date de compilation inconnue 1807-1811 (?), époque d'Edo (1603-1868), livre xylographique, Paris, bibliothèque du musée Guimet © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier

La Manga de Hokusai et sa postérité

Le mot *manga*, créé à la fin du 18^e siècle, s'impose avec la *Manga* de Hokusai. L'ouvrage est composé de centaines de croquis destinés à servir de modèle pour l'étude du dessin. À sa suite, d'autres artistes publieront à leur tour leur propre manuel de dessin sous le titre de *manga*, jusqu'à Kawanabe Kyosai en 1881. Au 19^e siècle, le mot signifie ainsi « dessins variés ». Dans les années 1890, il prend le sens de « caricature », puis, dans les années 1920, celui actuel de « récit en bande dessinée ». En français, *manga* est féminin dans sa première signification et masculin dans les deux autres.



Kawanabe Kyosai (1831-1889), *Masques de théâtre, Dessins variés de Kyosai (Kyosai manga)* 1881, ère Meiji (1868-1912), livre xylographique bichrome Paris. Bibliothèque du musée Guimet © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier



Bulles de rêves et de pensées

L'idée d'entourer d'une courbe des mots ou des images est bien antérieure aux mangas. À l'époque d'Edo (1603-1868), on rencontre ainsi des bulles sur des supports variés (rouleaux, livres, estampes), où elles servent à rendre visible les manifestations de la vie psychique (pensées, rêves), les phénomènes surnaturels (apparitions, fantômes) et plus rarement des paroles.

En japonais, la bulle de texte comme celle de rêve ou de pensée, se dit *fukidashi*, mot composé des verbes « souffler » (*fuku*) et « sortir » (*dasu*). Ce motif est ainsi compris comme l'expression d'un mouvement allant de l'intérieur vers l'extérieur.



Kitagawa Utamaro (vers 1753-1806), *Le cauchemar*, vers 1800-1801, époque d'Edo (1603-1868), impression polychrome (nishiki-e), Paris, musée Guimet © GrandPalais-Rmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier

Toba Sojo, un dessinateur hors-pair et sa postérité imaginaire

Dans les années 1720 paraissent à Osaka des livres illustrés de saynètes moquant les travers des contemporains. Caractérisés par leurs figures aux jambes et bras maigres et longs, ils donnent naissance à un style qui se diffuse sur tout l'archipel et inspirera des artistes comme Hokusai ou Hiroshige.

Appelés *tobae*, littéralement « Images [faites] par Toba », ces livres doivent leur nom à une filiation imaginaire avec le moine-peintre Toba Sojo (1053-1140) que les sources historiques décrivent comme un dessinateur hors pair d'images humoristiques, mais dont aucune œuvre ne nous est parvenue. Georges Bigot s'y réfèrera lorsqu'il créera son journal satirique *Tôbaé*, en 1887 au Japon. Ce journal est présenté dans les salles du rez-de-jardin.



La bataille de lâchers de vents (Hoi gassen emaki) copie datée par inscription de 1856 encre et couleurs légères sur papier, Paris, musée Guimet © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier



Ooka Shunboku (1680-1763) ?, *Caricatures des Trois grandes cités dans le style de Toba (Tobae sangoKushi)*, Nagoya 1874 (réimpression, premier tirage daté de 1720), livre xylographique, illustrations monochromes, Paris, Bibliothèque du musée Guimet © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris) / Thierry Olivier



La Grande Vague d'Hokusai : un « même » avant la lettre

Symbole universel de la tension entre la fragilité de la condition humaine et l'éternité du mont Fuji, *Sous la Grande Vague au large de Kanagawa* de Katsushika Hokusai (1760-1849) fascine depuis près de deux siècles. Réalisée entre 1830 et 1832 pour la série des *Trente-six vues du mont Fuji*, l'estampe marie puissance cosmique et rigueur graphique. Par la netteté de ses contours et la lisibilité de ses plans, *La Grande Vague* préfigure l'esthétique de la bande dessinée et de la ligne claire dans une filiation qui mène de Christophe (*La Famille Fenouillard*, 1889) à Pinchon (*Bécassine*, 1904), George McManus (*La Famille Illico*, 1911) et Hergé (*Tintin*).

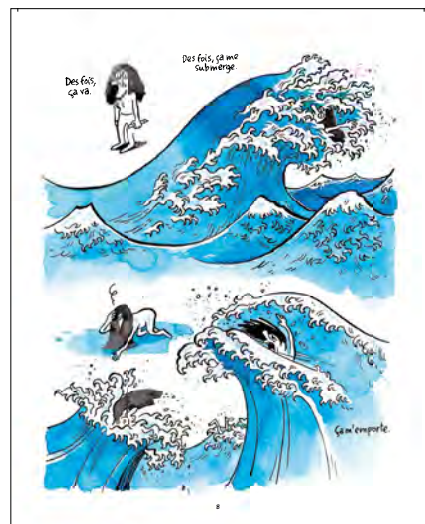
Les compositions de la série *Trente-six vues du mont Fuji*, avec leurs jeux d'échelle et de perspective sont véritables leçons de cadrage. D'une certaine façon, ces compositions intégrant à chaque fois le motif du mont Fuji, s'apparentent à des « créations sous contrainte » comme les théoriseront plus tard les auteurs oulipiens de l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle.

C'est toutefois au 20^e siècle que *La Grande Vague* s'affirme comme une icône visuelle mondiale. Citée par Hergé dès 1932 dans *Les Cigares du pharaon*, elle se retrouve chez Jacques Martin dans *Alix : L'Île maudite* (1957) et David Etien dans *Thorgal* (2025). Elle figure encore sur la couverture de la biographie d'Hokusai par Ishinomori Shōtarō (1987), dans le film d'Isao Takahata *Mes voisins les Yamada* (1999) et chez Eiichirō Oda *One Piece* (2018). Tous rejouent le même motif : le péril du naufrage, l'homme face aux forces du monde.

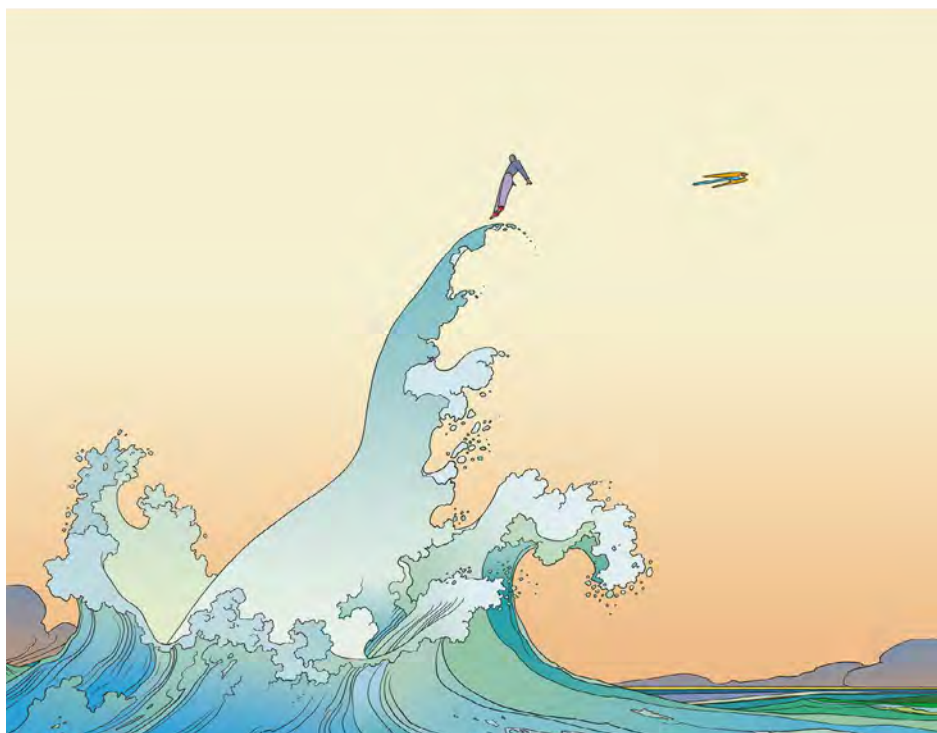
D'autres artistes, sélectionnés pour l'exposition de Guimet, abordent l'estampe d'Hokusai de manière plus introspective. Ainsi Coco y voit la métaphore du débordement psychique dans *Dessiner encore* (2021), Milo Manara en fait un grondement de chevaux dans *L'Odyssée de Giuseppe Bergman*, Moebius en tire un élan cosmique (2000) et Alexis Dormal en fait un clin d'œil à l'histoire de l'art (*Pico Bogue*, 2017).



Hokusai Katsushika, *Sous la vague au large de Kanagawa* (1760-1849) © GrandPalaisRmn (Musée Guimet, Paris), Thierry Olivier



© Coco-Dessiner encore-Les Arènes BD-2021



Good Wave, Mœbius © Mœbius Production



Christian Dior par John Galliano, manteau
Suzurka-San, collection haute couture printemps-été
2007 © Guy Marineau

Célébré jusque dans le domaine de la haute couture, *La Grande Vague* apparaît sur *Suzurka-san*, un manteau de lin brodé et peint à la main créé par John Galliano pour la collection haute couture printemps-été 2007 de la maison Dior. Son drapé monumental et architecturé évoque le kimono impérial, tandis que les déferlantes de l'onde peinte sur le bas du manteau semblent monter à l'assaut du vêtement. Plus qu'une image, *La Grande Vague* agit comme un « même » avant la lettre : un motif visuel qui se répète, se déforme et renaît à travers les cultures, portant le dialogue ininterrompu entre Japon et Occident, entre tradition et invention.

Dans la salle consacrée à la Grande Vague, une vidéo projetée sur écran géant invite à un voyage poétique et immersif au cœur de cette oeuvre iconique de l'histoire de l'art.

Les commissaires de l'exposition :

Estelle Bauer, conservatrice des collections Japon au musée Guimet

Didier Pasamonik, éditeur et journaliste



Reno Lemaire, auteur de l'affiche Manga. Tout un art !

Comme un clin d'œil à l'attrait des lecteurs français pour le manga, le musée Guimet a confié la réalisation de l'affiche de l'exposition au célèbre mangaka français Reno Lemaire.



Reno Lemaire © @folivisions

Reno est un auteur montpelliérain. Autodidacte, Il s'exprime en cases et en bulles dès l'âge de 7 ans. Découvrir les mangas à 15 ans change complètement sa façon de raconter ses histoires. Le graphisme, la dynamique, le format et le découpage stimulent constamment son imaginaire et il enchaîne les pages et séries sur son bureau de lycéen.

En 2004, à 24 ans, il propose un one-shot de *Dreamland*, qu'il a écrit en une semaine, à Pika Édition, et commence à être pré-publié dès 2005.

Reno forme son langage graphique grâce à divers médias : les jeux vidéo tels que les J-RPG ou les jeux de combat de Capcom, les BD du *Petit Spirou*, *Astérix* et *Lanfeust*, les films d'animation comme *Le Roi Lion* de Walt Disney, les mangas dont *Dragon Ball*, *Bastard*, et *Dragon Quest - La quête de Dai* et les animes tels que *Goldorack*, *Les Chevaliers du Zodiaque*, *Cosmocats* et *Olive et Tom*.

Dreamland est sa première œuvre publiée. Avec le succès de la série, Reno a acquis une notoriété inédite en France pour un auteur. Son style graphique toujours innovateur et son sens de la narration en sont la principale raison. Mais il a également su se faire un nom grâce aux nombreuses heures passées à dédicacer ses ouvrages dans les salons et autres festivals. Sa bonne humeur permanente, sa passion communicative pour son travail et sa régularité à sortir ses volumes ont su fidéliser un public toujours plus nombreux à chaque nouvelle parution !

Il a été l'un des premiers à former un studio « comme au Japon », avec des assistants, en France. Salim Kafiz et Romain Lemaire (l'auteur d'*Everdark*) l'ont assisté du tome 1 au 15. Depuis le tome 20, il a deux nouveaux assistants, P-E et Geo. La série *Dreamland* en quelques chiffres c'est : 22 tomes de 230 pages, dont un 23e à paraître en septembre 2025, 230 chapitres au compteur, un artbook de 400 pages, une nouvelle édition, l'édition Remaster, pour laquelle il a entièrement redessiné les dix premiers tomes, le premier manga français édité et toujours en cours de publication, 800 000 exemplaires vendus et un tirage de 25 000 exemplaires à chaque nouveau tome, un animé en cours de réalisation, de nombreux goodies et figurines...

En 2018, Reno Lemaire publie au Japon, dans le magazine *Tezucomi*, un one-shot en hommage au *Roi Léo* d'Osamu Tezuka. Il réalise les designs du premier manga audio de France Culture, *Doruido*. En septembre 2024, *Dreamland* est publié au Japon, chez l'éditeur *Euromanga*. En octobre 2024 sort une nouvelle série, *Free Quest*, dont il signe le scénario et le storyboard avec au dessin le jeune mangaka Néo. En mars 2025, il publie dans le premier magazine européen *Manga ISSHO*, une mini-série *MOTHER JACK*, aux éditions Kana.



Autour de l'exposition :

La bibliothèque de lecture de mangas

Pour prolonger la visite, le musée invite ses visiteurs à un moment de lecture et de découverte des mangas dans la bibliothèque historique du musée.

La bibliothèque de lecture a bénéficié du soutien des éditions Kana.

Livrets de visite et livret jeune public

Des livrets de visite destinés aux adultes pour les sections *Manga. Tout un art !* et *Avant les mangas*, reprennent les principaux contenus de l'exposition. Ils sont mis gratuitement à la disposition des visiteurs.



Le catalogue de l'exposition

Manga. Tout un art !

De la tradition japonaise à la pop culture

Directeurs d'ouvrage :
Estelle Bauer et Didier Pasamonik

En Librairie le 13 novembre 2025
18 x 25,5 cm - 208 pages
EAN : 9782344072370
Prix : 40,00 €

Prolongement de l'exposition du musée Guimet, l'ouvrage explore plus en profondeur les fondements du manga, comme la naissance du terme lui-même, les premières traces de bulles dans des écrits traditionnels, les liens avec les kamishibai, ou les nombreuses références à la mythologie ou à l'histoire des arts japonais, tels la « Dragonball » ou le roi-singe de Son Goku, le renard à neuf queues de Naruto, etc.

Cet ouvrage retrace également l'évolution de ce genre, riche d'une longue histoire éditoriale, comme le sont les comics américains ou la bande dessinée européenne.





Présidente de Guimet
musée national des arts asiatiques
Yannick Lintz

Communication musée Guimet
Nicolas Ruyssen
Directeur de la communication
+33 (0)6 45 71 74 37
nicolas.ruyssen@guimet.fr
-
communication@guimet.fr

Contact presse
Pierre Laporte Communication
Laurence Vaugeois
+33 (0)1 45 23 14 14 / +33 (0)6 81 81 83 47
laurence@pierre-laporte.com
-
Camille Brulé
+33 (0)1 45 23 14 14 / +33 (0)6 49 77 27 47
camille@pierre-laporte.com

Visuels disponibles et libres de droits pour la presse
Crédits à mentionner obligatoirement

Programmation associée à l'exposition : le musée propose aux visiteurs, pendant la durée de l'exposition, une riche programmation en lien avec la thématique des mangas. Conférences, spectacles, concours de cosplay ou projections cinématographiques permettront de prolonger l'expérience.

Programmation complète sur www.guimet.fr