

DE L'ANALYSE A LA PRATIQUE DE CLASSE



Mon voisin Masuda

Miho Takeda, éditions nobi nobi !, août 2012

Sélection GS/CP/CE1

Prix Littéraire de la Citoyenneté 2013/2014



Résumé :

La jeune Miho ne veut plus aller à l'école, elle essaie de trouver des excuses pour ne pas s'y rendre. On découvre que c'est son voisin de classe Masuda qui la terrifie. Il apparaît à Miho sous la forme d'un monstre vert qui passe son temps à la persécuter. Mais Masuda n'est peut être pas aussi terrible qu'il en a l'air...

Thèmes citoyens : La peur des autres, les représentations, les a priori, l'amitié,

Intérêt littéraire : Récit (traduit du japonais) traité à la manière d'un Manga, on retrouve des couleurs vives, des traits un peu caricaturaux pour les personnages. Alternance de textes style BD et de récit, de dialogues. Un travail d'interprétation est nécessaire (les différents points de vue, implicite)

Vers l'analyse littéraire

Préambule : L'auteure japonaise Miho Takeda s'est inspirée de son vécu pour écrire cet album. Elle en parle aujourd'hui avec humour et détachement mais on comprend que cet évènement a marqué durablement son début de scolarité. (cf ; texte avant la page de garde)

Problématique(s) possible(s)

Quels procédés renforcent l'image de victime que se donne Miho ?

Quels procédés montrent l'influence de Masuda ?

Comment les relations avec les deux enfants sont-elles traduites dans l'espace des pages (illustrations) et dans le texte ?

Le texte-image à la loupe

On trouve dans cet album les caractéristiques de la bande dessinée japonaise « le manga » comme la forme BD (vignettes, onomatopées) ou le type de personnages avec des grands yeux.

Descriptif des illustrations :

- **La couverture :** la couverture présente les deux personnages de l'histoire : Miho et Masuda. La scène reprend une illustration du livre. Le voisin Masuda (représenté sous forme de monstre vert occupe une grande place dans l'image. Miho paraît toute petite et terrorisée. On sent la domination de Masuda et l'emprise qu'il exerce sur cette petite fille. Il trace un trait sur la table pour délimiter son territoire en accompagnant son geste d'une menace « Si tu dépasses, gare à toi ! ». Sur le code graphique des lettres MASUDA on retrouve la couleur et les pointes vertes du monstre.
- **2ème et 3ème de couverture :** la petite Miho et Masuda le monstre, sur fond rouge, chacun sur une page. Miho, petite fille sage, semble aller à l'école tranquillement (ses yeux sont fermés : ne regarde pas le monde qui l'entoure ?) et sur la 3^o de couverture, Masuda entre dans la page, avec un air de conspirateur.
- **pages 1 à 7 :** On découvre Miho chez elle, qui dit dans un premier temps ne PEUT aller à l'école,

on découvre dans les pages suivantes qu'en fait elle ne VEUT pas et aimerait être malade...Les illustrations reprennent les codes de la BD (vignettes et bulles) . Du côté du texte , le narrateur interne (je) nous dévoile les pensées de Miho, puis le relais est pris par les bulles. Miho semble petite (par rapport à la porte / au lit /à l'extérieur) ce qui installe chez le lecteur une idée de fragilité de ce personnage.

- **A partir de la page 9** : une grande vignette avec en côté Miho qui nous montre ce que lui fait subir Masuda. Un sentiment d'écrasement (taille des personnages / position dans l'espace page / utilisation de la pliure en lien avec la frontière que trace Masuda sur la table), des attitudes montrent que Miho est une victime. Question à se poser : est-elle vraiment une victime ou se persuade-t-elle de l'être ? (on peut remarquer le petit personnage en haut à gauche de l'image qui nous montre ces scènes comme pour associer le lecteur et montrer qu'elle ne ment pas.
- **Double page où l'on voit Miho qui lance sa gomme sur Masuda** : trop c'est trop ! Miho réagit enfin à cette situation de persécution en jetant sa gomme sur Masuda. Les deux personnages reprennent chacun une moitié de page et la proportion est respectée (le monstre devient plus petit) et Miho prend sa place (dans la page et à travers son acte).
- **Ensuite une double page quasi vierge**, on voit juste Miho et "Je ne veux pas y aller". Appuie sur l'importance de cette phrase et traduit l'angoisse de la petite fille (! Importance de la lecture à haute voix et de l'intonation, pour cette page comme pour les premières). Le blanc , le vide renforce l'idée de solitude, de fragilité. Regrette-t-elle son geste ou a-t-elle peur des conséquences ?
- **Sur les pages suivantes**, quasi absence de couleur (sepia), sauf pour Miho qui se rend à l'école :l'illustrateur met en avant une Miho, angoissée, par rapport aux autres enfants qui rient et sont manifestement heureux de se rendre à l'école.
- **Sur la seconde de ces pages**, on aperçoit les pieds verts de Masuda derrière le portail et la réaction de Miho à cette vue "Oh, non". Masuda joue avec le portail à l'arrivée de Miho : pourquoi ? (un enfant lui pose d'ailleurs la question). Noter les onomatopées "Bobom", "Criiiii" (bruitage virtuel du cœur qui bat et du portail qui grince, façon ambiance film à suspens)
- **La chute** : finalement Masuda voulait juste s'excuser et rendre à Miho son crayon réparé (ce que nous dit l'image, mais pas le texte). A la dernière page, le monstre Masuda devient un petit garçon comme les autres... pas si méchant ? → son statut change quoi qu'il en soit aux yeux de la petite fille (pas totalement rassurée cependant comme l'indique son second "non merci", quand il lui propose son aide...)

Sur chacune des pages jusqu'au moment où Miho lance la gomme , les vignettes sont encadrées et présentées par Miho en petit personnage qui semble se cacher derrière l'image , jusqu'au moment ou elle prend les choses en main (changement de statut).

Comment entrer dans l'ouvrage ?

- **Par la couverture** : commentaire et émissions d'hypothèses
- **Par la 1ère page** : "Je crois qu'aujourd'hui, je ne vais pas **pouvoir** aller à l'école" (Ne pas montrer la couverture). Pourquoi ne peut-on pas aller à l'école ? émission d'hypothèses, puis pages suivantes : "Parce que j'ai mal à la tête. Ah non, plutôt au ventre." Ce "Ah, non" indique qu'elle n'a mal ni à la tête, ni au ventre. → Elle ne **veut** pas aller à l'école (plutôt que ne **peut** pas). Ceci est confirmé par les "*Si seulement* je pouvais avoir la migraine" et "J'aimerais bien avoir de la fièvre" des pages suivantes.
On peut à nouveau faire émettre des hypothèses sur la raison pour laquelle Miho ne veut pas aller à l'école, avant de présenter la couverture ou la page 8.
- **Par la page où l'on voit Miho de dos devant le portail** : émission d'hypothèse, où est-elle ? pourquoi dit-elle « Oh non , je veux rentrer à la maison ? »

Quel(s) débat(s) conduire ?

- Qu'auriez-vous fait à la place de Miho ? (Ne rien dire de crainte de représailles ? Réagir ? → quand Miho lui lance une gomme à la tête, Masuda se calme)
- Masuda est-il un monstre ?

Quelles activités possibles pour quelles compétences ?

Compétences langagières (écrit/oral)

- Travail sur les émissions d'hypothèses (les images sans le texte : que se passe-t-il ?)
- Description **d'un** monstre (oral pour les GS / écrit pour les CP ou CE1).

Compétences interprétatives

- Voir entrées
- Masuda est-il vraiment le monstre que Miho croit ? la difficulté réside dans la dernière illustration où l'on voit Miho à côté de Masuda qui n'apparaît plus sous forme de monstre mais sous l'apparence d'un petit garçon (travail sur le lien réalité / fiction et le sens propre / figuré : c'est un monstre !).

Compétences encyclopédiques et culturelles

Travail possible sur la BD et les mangas en particulier.

Le genre manga :

Qu'est-ce qu'un manga ?

- Le mot «**manga**» constitué de 2 parties signifie à la fois distraction, légèreté, pureté mais pour la 2^e partie il évoque la peinture, l'illustration, le dessin. Ce qui nous donne une idée de caricature ,de dessin « léger ».En français par extension le mot MANGA désigne une bande dessinée japonaise mais aussi les BD qui respectent le code graphique du manga.

Sitographie sur l'histoire du manga :

- <http://www.glenatmanga.com/histoire-du-manga-2.asp>
- kazeo.com

Compétences sociales et civiques

- Débats possibles sur la maltraitance
- Le rôle des autres
- Prendre sa place, oser dire

Mise en réseau :

La notion de plus fort :

- « Si j'te mords t'es mort » de Pierre Delye, Didier Jeunesse, 2009
- « C'est moi le plus fort » de Mario Ramos, Ecole des Loisirs, 2001
- « Le petit Guili » de Mario Ramos, collection Pastel, L'école des loisirs, 2012

Le « faux monstre »

- « Papa ! », Philippe Corentin, Ecole des Loisirs, 2002

Savoir dire non

- « Valentin dit non », Chantal Van Den Heuvel, Mijade, 2006
- « La petite oie qui ne voulait pas marcher au pas » de Jean-François DUMONT - Père Castor Flammarion (PLC 2008.2009, album)

Les caractéristiques du manga

Publié le août 21, 2008 par [Melissa Paez](http://realitymanga.wordpress.com/2008/08/21/les-caracteristiques-du-manga/) site <http://realitymanga.wordpress.com/2008/08/21/les-caracteristiques-du-manga/>

La forme et la narration

Pour commencer, il faut connaître les caractéristiques du manga. En analysant différents mangas, on constate qu'ils possèdent presque toujours la même forme physique : petit, rectangulaire et d'environ 14 cm. Ils possèdent dans leurs narrations différents symboles graphiques identiques, évidemment, les auteurs sont toujours libres de l'usage qu'ils font de leurs symboles. Il n'y a pas de vérité absolue mais seulement des usages plus ou moins réguliers. Voici quelques indications sur sa forme et son utilisation ainsi que des explications sur les "codes graphiques manga".

· Le sens de lecture

Au Japon, tout imprimé se lit de droite à gauche. On lit dans le coin supérieur droit pour finir dans le coin inférieur gauche. A l'époque, les éditions francophones, se chargeaient de remettre les cases en lecture occidentale pour que le lecteur ne se sente pas perdu à cause du sens inverse. Aujourd'hui, les maisons d'éditions laissent le manga tel qu'il est présenté au Japon, pour qu'il garde sa forme d'origine. Cela garde son authenticité.



Le sens de lecture japonais à l'aide de "l'apprenti mangaka"[1] de Akira Toriyama et Akira Sakuma

· Du noir et blanc

Après la deuxième guerre mondiale, pour des raisons économiques, l'utilisation du noir et du blanc par défaut était nécessaire. C'est par des découpages cinématographiques ainsi que les story-boards que le manque de couleurs est compensé.

· Les jeux de trame

Pour que les mangakas parviennent à mettre le plus de nuances possible, ils utilisent les trames. Selon un article de Rodolphe Massé, dans le guide phénix du manga "Les trames permettent d'ajouter des textures et des ombres pour créer mouvements et reliefs, de donner de la vie aux personnages". [2]

· Les bulles

Le manga est proche de l'impressionnisme. Les bulles sont très "créatives", pour oublier l'absence du son. La forme de la bulle peut nous donner des informations sur l'identité du personnage et la bulle en elle-même renforce la scène sur le lecteur.

· Le personnage mannequin et le personnage témoin

On appelle le "personnage mannequin", un personnage prenant une place considérable sur la page dans un carré placé à gauche ou à droite. Il y a également les "personnages témoins", se situant en arrière fond, par exemple lors des situations de combats.

- Un story-board

Nous trouvons fréquemment dans un manga "des découpages d'action". Cette action nous amène à avoir une sensation de réalisme qu'on peut éprouver devant un film ou un dessin animé. On retrouve également les "points de vue", les "cadrages" les "effets de perspectives" ainsi que des "gros plans" utilisés dans les films.

- Le contraste du manga

Les mangas touchent tous les âges, hommes ou femmes, garçons ou filles, car son contraste s'ouvre sur de nombreux sujets qui sont souvent en opposition : apparence et essence, tradition et modernité, attente et surprise, contrainte et liberté, merveilleux et réel, nature et technologie, histoire vécue et histoire fantasmée, violence et pornographie. Je traite les différents genres de manga dans le chapitre "types et genres de manga".

- Le graphisme

Une des particularités du manga, c'est sa diversité dans le style de dessin. Lorsque nous ne lisons pas de mangas, nous avons souvent l'impression que les personnages sont identiques. Mais en réalité, nous retrouvons dans chaque auteur son propre style graphique. Toutefois, les dessinateurs ont ce que l'on appelle des "codes" particuliers. Voici une partie des principaux codes qui caractérisent le manga :

- o **De grands yeux**

L'origine des "grands yeux" des personnages, provient des mangas du mangaka "Osamu Tezuka" un grand fan des "Disney". Puis lors de la naissance du shojo manga (les mangas ciblant un public féminin), les mangakas ont voulu dessiner les Européens à la manière occidentale, donc avec de très grands yeux. Les yeux nous transmettent également les émotions. Ils ne sont pas présents dans tous les mangas, les personnages possédant ce type de graphisme se trouvent particulièrement dans les shojos manga.

Le manga Pita-ten [3]



- o **Traits de vitesse**

Ce code est utilisé pour la rapidité d'une action. Ce sont des traits qui guident notre œil dans la bonne direction. Nous retrouvons ce type de traits dans un très célèbre manga, Naruto de Masashi Kishimoto édité par Kana.



- **Onomatopées**

Une onomatopée crée une "illusion sonore" par des indications. Les dessinateurs les utilisent couramment pour qu'on puisse ressentir la "vitalité" du personnage.



- **Le "SD"**

Le SD signifie "Super Deformed". Le dessinateur dessine parfois dans certaines scènes le personnage de manière caricaturale pour donner une touche d'humour dans l'histoire. Le "super déformé" ramène le personnage à l'état d'enfance, donc à l'aspect très mignon.



[6]

○ **La goutte de gêne**

Cette goutte de gêne est fréquemment utilisée pour exprimer l'embarras lorsqu'il se trouve dans une situation ridicule. Elle est surtout utilisée dans un contexte comique.



[7]

○ **L'éclat de compréhension**

Il annonce une brusque prise de conscience. Même interprétation que "l'ampoule" allumée au dessus de la tête d'un personnage issu d'une bande dessinée belge. Ce symbole graphique indique au lecteur qu'il s'est passé quelque chose d'important mais qui reste caché sur le moment.



[8]

o *La veine de colère*

Ce code graphique est fortement utilisé pour montrer l'énervement du personnage.



[9]

Tous ces codes graphiques sont indispensables, car ils mettent en scène les émotions des personnages. En les retrouvant dans de nombreux mangas, on observe que cela donne des repères pour le public et facilite la lecture. Ces symboles sont une des raisons du succès des mangas au Japon et dans le reste du monde car en ayant connaissance de leur signification, cela apporte un grand "plus" dans le récit. [10]

[1] **TORIYAMA, Akira.** Particularité narratives et esthétiques du manga. In : *le monde fascinant du manga* [en ligne]. <http://manganima.free.fr/divers/mangakoi/particularites.htm> (consulté le 5 mai 2008)

[2] *Guide phénix du manga*, ouvrage collectif. [S.l.] : Éd. Asuka, 2006. 36 p.

[3] Pita-Ten. *Blog de Otaku-Chii* [en ligne] . http://bf.img.v4.skyrock.com/bf6/otaku-chii/pics/364869210_small.jpg (consulté le 5 mai 2008)

[4] Le dessin manga : les lignes de vitesse . *Mangamania : le site officiel des fans de manga* [En ligne]. http://isa39moda3.free.fr/ISA41/mangamania/Images/Dessins/naruto_ch243_p06.png (consulté le 5 mai 2008)

[5] **TAKAYA, Natsuki.** *Fruits basket*. Paris : Delcourt, 2002. vol. 1

[6] **NAKAJO, Hisaya.** *Parmi eux (Hanakimi)*. Paris : Tonkam, 2005. vol 18

[7] **TAKAYA, Natsuki.** *Fruits basket*. Paris : Delcourt, 2002. vol 1

[8] **SIGAL, Denis.** *Grapholexique du manga*. Paris : Eyrolles, 2006. p.117

[9] **NAKAJO, Hisaya.** *Parmi eux (Hanakimi)*. Paris : Tonkam, 2005. vol. 18

[10] **SIGAL, Den.** *Grapholexique du manga : comprendre et utiliser les symboles graphiques de la bd japonaise*. Paris : Eyrolles, 2007. 7-12 pp.

PERRIER, Emilie. *Manga, une esthétique de la limite ?*. *DBD l'actualité de la bande dessinée : tout savoir sur le manga*. Hors série, juillet 2007, pp. 98-103

Guide phénix du manga, ouvrage collectif. [S.l.] : Éd. Asuka, 2006. 35-44 pp.