

# Fan-Potential

1

Impulsion & Projet de médiation  
«La Voix du Manga»

Laurène Hayoz

# Fan-Potential

Tome 1 : Travail pratique

Impulsion & Projet de médiation  
«La Voix du Manga»

**Laurène Hayoz**

Thèse de Master 2022  
Art Education  
Hochschule der Künste Bern

Mentorat: Annemarie Hahn & Barbara Rothen

## Sommaire

### **6 Impulsion**

### **9 La Voix du Manga : Atelier d'échange et de médiation**

9 Situation initiale

10 Élément déclencheur

19 Péripéties

69 Dénouement

101 Situation finale

105 Remerciements

## Impulsion

Je suis fan de manga.

Depuis plus de 15 ans j'en lis, je regarde les animes correspondants, collectionne des fanarts qui décorent mes murs et des figurines qui trônent sur mon étagère. Si je peux me justifier en disant que je gère ma collection avec l'œil avisé d'une personne ayant suivi deux formations liées à l'art, c'est une facette de moi que je n'expose pas facilement.

J'en ai entendu des choses ! Les camarades de classe qui te trouvent bizarre parce que tu es trop passionnée, les professeurs d'arts visuels qui se referment dès que tu leur annonces apprécier le style. Certains disent que les mangas ce n'est que pour les enfants, et d'autres à l'inverse pensent qu'ils ne contiennent que de la violence. Une passion trop simple, trop superficielle, trop basée sur le divertissement pour un adulte. Si à 27 ans je commence à prendre de la distance avec ce genre de commentaires, je suis avide de revanche.

A travers ce travail de master, j'aimerais redonner leurs notes de noblesse aux œuvres de pop culture, à leurs fandoms et aux fans qui les composent. Quand je parle de manga, les gens axent généralement la discussion sur les points négatifs et je me retrouve souvent sur la défensive. J'aimerais dans ce travail me concentrer sur leurs potentiels, avec une question simple : Qu'apporte l'investissement passionné dans une œuvre de pop culture, et ici en particulier, le manga ?

Ce travail donne deux pistes de réponses : un travail de médiation laissant la place aux jeunes pour exprimer leur avis et tirer profit de leur connaissance du manga, ainsi qu'une partie théorique où je me concentre sur un potentiel de mon choix. Ne voyez donc pas la théorie comme une justification scientifique des avis récoltés lors de l'atelier, mais comme deux parties complémentaires qui rebondissent entre elles et se complètent. Ce premier tome se concentre sur le travail de médiation.





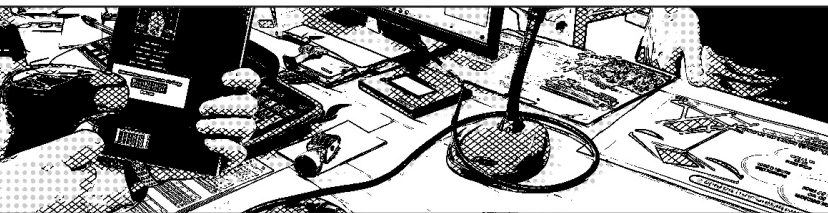
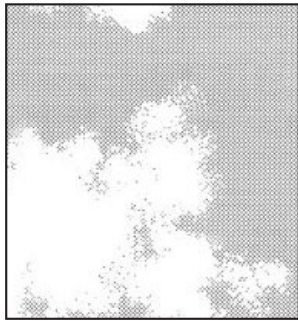
## La Voix du Manga : Atelier d'échange et de médiation

Situation initiale

«J'aimerais bien qu'il lise autre chose que des mangas !»

Une phrase toute simple, qui revient régulièrement dans la bouche des parents visitant la bibliothèque dans laquelle je travaille. Ma frustration commence à grandir. Je pense que l'on sous-estime l'investissement des jeunes dans ce médium et même si les adultes reconnaissent que «au moins ça les fait lire», il y a bien plus que cela. En tant qu'adulte et médiatrice culturelle, on m'écoute. On recherche même mon expertise, comme le témoigne l'intérêt des quatre bibliothèques que j'ai contactées pour ce projet.

Je pense cependant que les jeunes eux-mêmes sont les mieux placés pour nous expliquer ce qu'ils tirent de ces mangas. J'ai eu l'envie de créer un cadre où les jeunes ont l'occasion de s'exprimer. Même s'ils n'arriveront peut-être pas tout de suite à formuler précisément leurs avis, je suis persuadée qu'ils ont beaucoup à nous apporter sur le sujet.



Elément déclencheur :

Un atelier pour les fans

### Concept

«La Voix du Manga» est un atelier qui vient activer la communauté de fans de manga d'une bibliothèque, dans le but de crédibiliser cette passion chez le public non-initié. L'objectif est de permettre aux jeunes d'explorer et d'exprimer leur passion des mangas. Nous nous pencherons entre autres sur leurs caractéristiques et définirons ce qui en fait un médium si apprécié. Grâce à des activités basées sur l'échange et à un carnet d'exploration, nous définirons les rôles que jouent les mangas dans leur vie et comment ces bandes dessinées les inspirent.

L'atelier débouche sur deux formats de médiation :

1. Une intervention visuelle en bibliothèque qui communique une facette des mangas déterminée par les jeunes.
2. Une collection de carnets d'exploration remplis par les participants. Ceux-ci documentent et expliquent les goûts et préférences des jeunes.

### Objectifs

Pour les participants

- Savoir définir et exprimer les points forts des mangas.
- S'essayer au procédé de conception d'un projet de communication ou de médiation.
- Acquérir une palette de compétences transversales comme l'analyse d'image, la composition, le vocabulaire spécifique aux mangas ou encore la communication en groupe.
- Gagner en confiance dans leur rôle de fan et d'expert.

Pour le public non-initié de la bibliothèque

- Exposer le public à ce médium qu'il a tendance à éviter pour cause de préjugés ou manque d'intérêt.
- Déclencher des discussions et engager le dialogue.

Pour la bibliothèque partenaire

- Présenter la bibliothèque comme lieu de rencontre et comme contexte de médiation avec des publics variés et des domaines transdisciplinaires.
- Impliquer les jeunes dans l'espace de la bibliothèque.
- Cerner les besoins et les avis de leurs lecteurs de mangas.

## **Stratégie**

J'ai nommé l'atelier «La Voix du Manga» car je voulais présenter les fans comme les porte-paroles de leur médium favori. Voix, c'est le son, l'expression d'une opinion, mais Voie c'est aussi l'itinéraire, le chemin que l'on choisit de parcourir.

L'ambiance de l'atelier est particulière. Je ne me suis pas ici positionnée en tant que professeur qui va venir leur apprendre quelque chose, mais comme quelqu'un qui vient proposer un espace dans lequel les jeunes développent leur propre contenu. En évitant un cadre trop formel, j'ai profité de la spontanéité des jeunes et créé une relation de confiance avec eux. J'ai également tenté de ne pas influencer leur avis ou la forme de l'intervention dans la bibliothèque pour qu'ils développent leurs propres argumentaires.

## **Dynamique de groupe**

Les activités d'analyse que j'ai prévues pour l'atelier sont basées sur l'échange et la dynamique de groupe. Les avis uniques s'enrichissent et se font écho dans l'esprit d'une communauté participative. On en ressort avec des lignes directrices, mais nuancées, que cela soit sous forme de simple discussion, de brainstorming ou d'accumulation d'avis.

## **Carnets d'exploration**

J'ai souhaité contrebalancer l'aspect purement participatif avec un outil permettant à chaque participant de documenter son lien personnel avec le manga et d'affiner ses propos. Les jeunes moins à l'aise dans les discussions de groupes y trouvent ici un autre moyen de faire entendre leur voix.

Pendant toute la durée de l'atelier, chaque jeune a rempli un carnet d'exploration. A la fin de chaque rencontre, ils ont reçu des missions à exécuter. Ces missions ont pour but de leur faire rassembler du contenu, de déterminer leurs préférences et de les justifier. Elles ont été conçues pour leur faire explorer différentes facettes des mangas. Certaines se concentrent sur des aspects visuels et philosophiques, d'autres visent à leur faire documenter leurs propres pratiques en lien avec les mangas, comme par exemple leur éventuelle pratique artistique. Chaque mission est signalée avec un titre écrit dans une bulle qu'ils ont collée dans leur carnet.

## Missions liées directement aux mangas :

### STYLE !

Quels sont tes mangakas préférés en termes de dessin ?  
Colle des extraits de manga qui mettent en valeur leur style.  
Décris en quelques mots-clés ce qui t'attire (les expressions, l'ombrage, les décors, etc.).

### CES MOTS QUI NOUS ACCOMPAGNENT

Cherche des phrases ou citations de mangas qui t'inspirent.  
Note-les dans une bulle ou imprime et colle la bulle originale que tu as photographiée ! Comme une vraie citation, note le nom du personnage et du manga à côté.

### COUP DE COEUR

Quels sont tes personnages préférés ?  
Tu peux te concentrer sur un personnage ou en choisir plusieurs.  
Varie les images en couleur de l'anime et noir-blanc du manga.  
Ecris leur nom et ce que tu aimes chez eux (mots-clés) !

### LISTE DE LECTURE

Quels mangas as-tu lus ?  
Quels mangas aimerais-tu lire dans le futur ?  
Que lis-tu en ce moment ?

Fais une liste des titres. Tu peux éventuellement coller des images de couvertures !



Quelle est ta double page préférée ? Si tu ne trouves pas une bonne image, donne-moi le numéro du tome et de la page et je la trouverai pour toi ;)

## Missions liées aux pratiques autour des mangas :

### INSPIRATION

### COMMUNAUTÉ

Est-ce que tu suis des gens sur internet qui parlent ou font du contenu sur les mangas ?  
Note leur pseudo / chaîne et ce qu'ils font.

### FANART

Tu dessines dans le style manga ?  
Dessine directement dans le carnet ou colle une copie de tes dessins déjà réalisés !

### FANFICTION REINVENTER UNE HISTOIRE AUTREMENT

Comment voudrais-tu modifier ou continuer une histoire de manga ? Un nouveau personnage ? Eviter une mort ?  
Ecris 2-3 idées de fanfictions ! (en quelques phrases).

### COSPLAY UNE AUTRE IDENTITÉ POUR UN JOUR

Quel personnage aimerais-tu cosplayer ? Pourquoi ?  
Colle une photo du personnage en entier et note les différentes parties à réaliser.  
Tu as déjà porté un cosplay ? Si tu le souhaites, colle une photo du personnage et de ton costume dans le carnet.

### ÇA M'ENNERVE !

Sous forme de citation ou de bulle, note les préjugés ou les critiques infondées que tu as déjà entendus au sujet des mangas.

### PLUS ULTRA !

Qu'est-ce que tu aimerais encore apprendre en lien avec les mangas ?

### HÉRITAGE

Que t'apportent les mangas ?  
Fais une liste des choses concrètes que les mangas t'ont appris et de quel impact ils ont sur toi en tant que personne.

### EL L P S E

Comment imagines-tu le rôle des mangas dans ta vie dans 3 ans ? Ou même en tant qu'adulte ?

## Concrétisation

L'atelier a été réalisé avec deux groupes dans des bibliothèques différentes. Le format a légèrement varié pour pouvoir s'adapter à leurs horaires et possibilités.

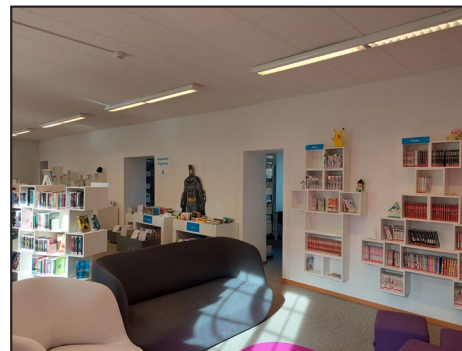
### Bibliothèque communale de Cugy

- 7 rencontres de 50 minutes pendant l'activité facultative de midi. Deux rencontres par semaine.
- 9 élèves entre 12 et 14 ans.
- En collaboration avec le CO. L'atelier a été présenté lors de l'exposition des projets d'art visuels.



### MEMO (institution culturelle) - Ville de Fribourg

- 5 rencontres de 1h30 en fin d'après-midi.
- 4 participants de 12 à 15 ans.  
En collaboration avec l'équipe de médiation culturelle de l'institution.



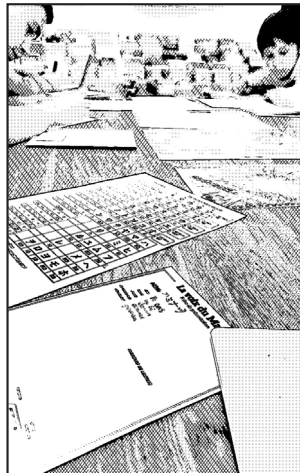
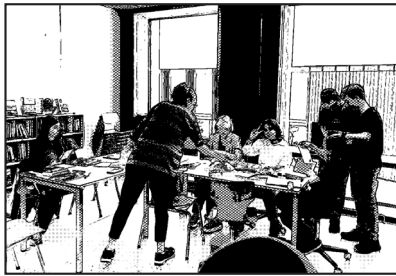




## Péripéties - Documentation des rencontres

L'atelier ayant eu lieu deux fois avec des structures différentes, je vais ici me baser sur le format réalisé avec Cugy. J'y ajouterai les résultats et expériences importantes vécues avec le groupe de MEMO.

Ne voulant rien perdre des riches échanges entre les jeunes, j'ai enregistré toutes les discussions. Les citations des participants qui accompagnent le texte sont directement tirées de ces enregistrements.



## Première rencontre : introduction

### Objectifs

- Présenter le contexte, l'objectif et le déroulement de l'atelier.
- Apprendre à se connaître.
- Distribuer et commencer les carnets d'exploration.

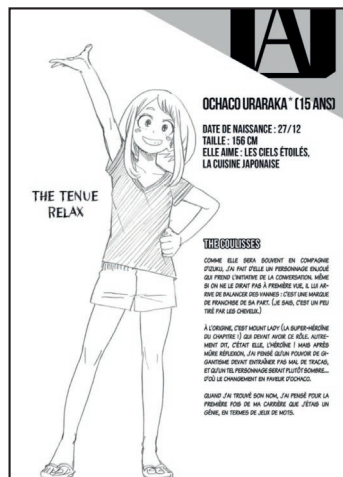
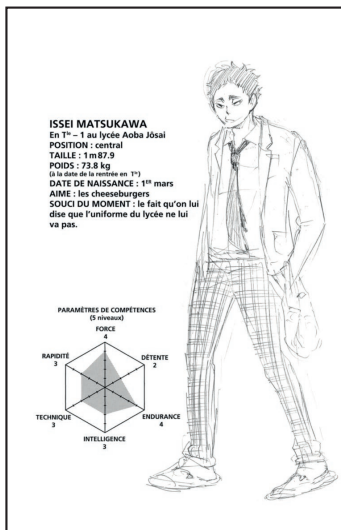
### Structure

- Accueil et présentation du projet.
- Remplissage des fiches de présentation.
- Distribution des carnets.
- Début de la première mission.



## Fiches de présentation

Pour une entrée en manière ludique et ancrée dans la ligne graphique des mangas, j'ai réalisé des fiches de présentation qui y font référence. En effet, on trouve souvent entre les chapitres des mangas, des pages de présentation de personnages.



Deux exemples de pages de présentations tirées de *Haikyuu* (gauche) et *My Hero Academia* (droite).

# La voix du Manga

Fiche de présentation

**NOM:**

ÂGE: .....

TAILLE: .....

J'AIME: .....

JE N'AIME PAS: .....

MON TALENT: .....

PARCOURS DE LECTURE

.....

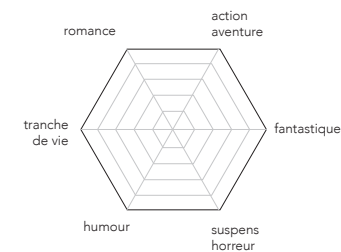
.....

.....

.....

.....

.....







Les participants ont tout de suite été avertis que les carnets seront exposés en bibliothèque. Je leur ai donné plusieurs moyens de rendre leur carnet anonyme s'ils le souhaitent, comme écrire leur nom en *katakana*, un système d'écriture syllabaire japonais, ou cacher leur visage lors des photos.



**La voix du Manga**  
Fiche de présentation


**NOM:** *oren Jäger*

AGE: *18*  
TAILLE: *1m70 à 15m*

J'AIME: *mes ami*  
JE N'AIME PAS: *mes ennemi*  
MON TALENT: *me transforme en titan*

Bibliothèque communale 1482 CUYU

PARCOURS DE LECTURE  
*même*  
*je ne sais plus quand j'ai commencé à lire des mangas...*

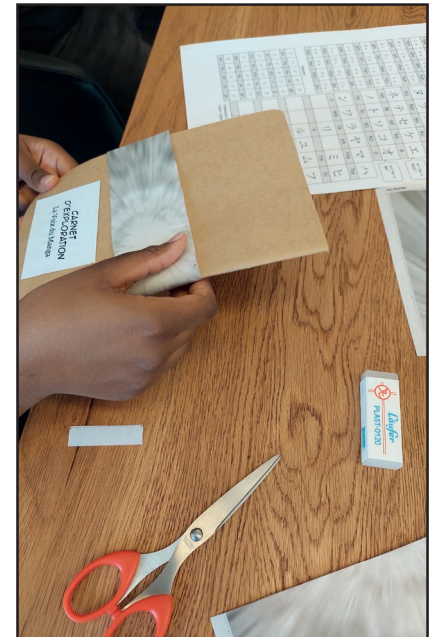
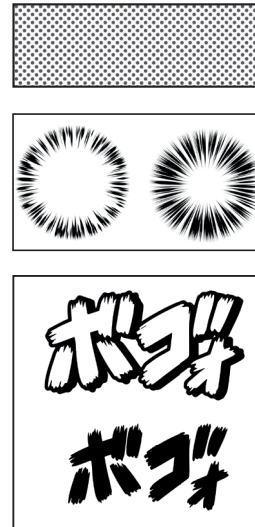
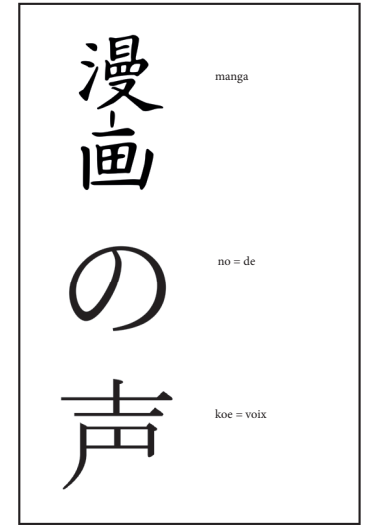


romance action aventure  
tranche de vie humour suspens humour fantastique

## A l'attaque

Après un petit tour de présentation basé sur les fiches, je leur ai distribué les carnets. J'ai expliqué le fonctionnement des missions et leur ai montré le matériel mis à disposition pour mettre en page leurs carnets.

Pour les deux groupes, j'ai créé un groupe What's App qui m'a permis de leur communiquer des informations supplémentaires, répondre aux questions et simplement échanger.





## Deuxième rencontre : une réflexion du manga

### Objectifs

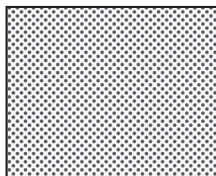
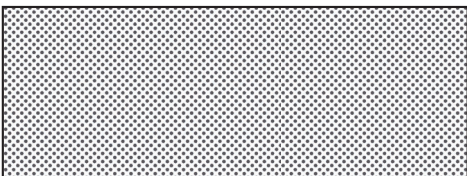
- Récolter l'avis des jeunes sur les mangas.
- Définir leur niveau d'analyse et de réflexion.

### Structure

- Mise en commun des missions.
- Brainstorming sur les points forts, les défauts et les aspects inspirants des mangas.
- Mise en commun des résultats du brainstorming  
-> approfondissement.
- Distribution des supports pour la synthèse personnelle et des prochaines missions.







## Brainstorming

- «Qu'est ce que j'aime dans les mangas»
- «Qu'est ce qui m'inspire dans les mangas»
- «Qu'est ce qui me dérange dans les mangas»

Les jeunes notent leur avis sur des post-it et les collent sur les affiches correspondantes. Pour rendre le travail d'analyse et de recherche plus visuel, j'ai utilisé des effets esthétiques courants dans les mangas pour connoter le thème de l'affiche.

Si au départ, il faut quelques interventions de ma part pour ne pas finir avec une liste de titres et de personnages favoris, les jeunes prennent le rythme et commencent à inscrire des informations plus précises et pertinentes.

Ensuite, je relance les discussions et leur fais affiner certains points. Ils trouvent des termes plus techniques comme l'exagération, le dynamisme ou l'impact que je documente et rajoute au fur et à mesure sur les affiches.

## Ce qui est apprécié dans les mangas

«Les personnages sont attachants.»

«Les histoires expressives, plus dramatiques.»

«Les proportions elles sont tellement incroyables dans les mangas.» «Quand on abuse un peu de la scène ou de l'expression de la personne.» «Le sourire énorme de Luffy.»

«On vit ce qu'ils font.» «Le partage.»

On peut dégager quatre grands points forts des mangas :

### Les personnages

- Leurs histoires complexes, transmises notamment par des *flashbacks*.
- Leurs designs et leur attractivité visuelle.
- Leurs envies, leurs caractères et leurs philosophies. (Charisme, force, côté mignon et naïf).
- Mieux construits et plus originaux que dans d'autres genres de livres. Ceci pour les protagonistes, mais aussi les antagonistes et les personnages secondaires.
- Grand potentiel d'identification et fort attachement.

## Le scénario

- Plus expressif, plus dramatique, plus impactant. Un point qu'ils lient également à l'expressivité visuelle.
- Les scènes de combats plus musclées et dynamiques.
- Les relations étoffées entre les personnages que cela soit de l'amitié, des liens familiaux ou de la romance.

## Le style de dessin

- Les expressions qui sont bien dessinées -> Impact.
- Les détails, les ombres.
- La composition des scènes d'actions.
- La tendance à l'exagération dans les expressions et les proportions -> plus d'impact ou de drama.
- «Le partage» -> réaction émotionnelle à l'efficacité visuelle.
- Pour les animes : la qualité de l'animation.

## L'aspect fantastique

- La magie.
- Les personnages avec des facultés spéciales.
- La variété et l'imagination des auteurs.
- Vivre des aventures que l'on ne peut pas expérimenter dans notre univers.





## Les aspects qui inspirent

«Moi quand je lis des mangas, ça m'inspire pour d'autres histoires. Je suis là «ah» faut que je fasse un truc dans ce genre.»

«L'envie du personnage.» «La détermination.» «Les rêves.»

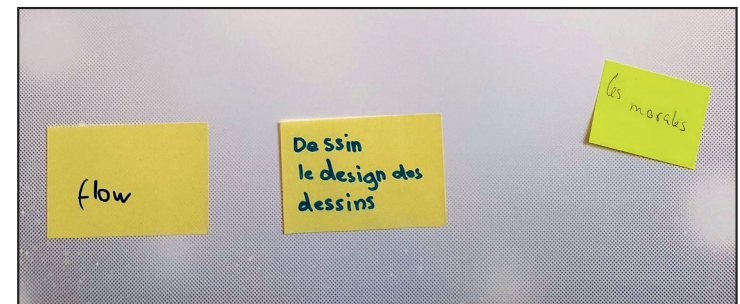
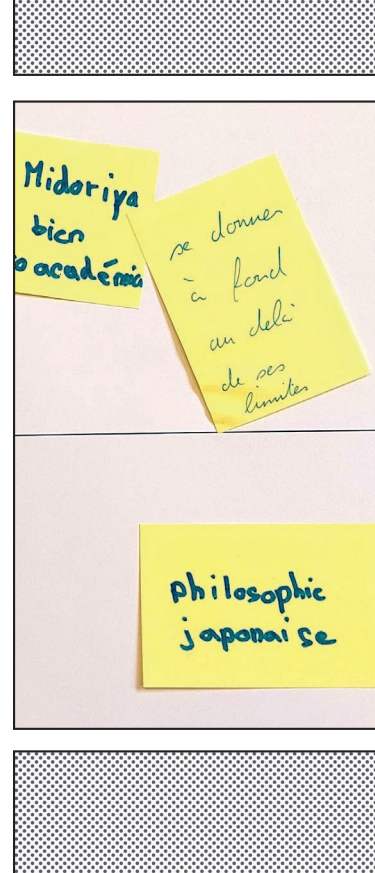
## Contenu et style :

- Inspiration pour la pratique créative personnelle que cela soit au niveau du dessin ou de l'écriture.
- Les morales.
- Philosophie et références à la culture japonaise.

## Chez les personnages :

- La détermination, le courage, le fait de ne jamais abandonner et de se battre pour ce qui est important.
- Avoir un objectif ou un rêve à atteindre.
- «Les pauses» -> les moments du quotidien.

Je pense que les jeunes voient dans les mangas des objectifs de développement personnel et relationnel à atteindre qu'ils n'ont pas encore l'occasion d'avoir pu explorer dans leur vie.





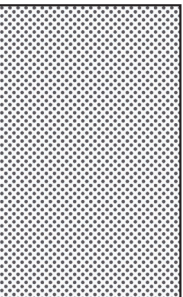
## Les éléments qui dérangent

« Les filles, il faut être franc, elles sont un peu plus sexualisées dans les mangas elles ont des minis jupes, il y a h24 des plans sur leur cul. »

« Les filles quand elles sont un peu plus plates, donc un peu plus proportionnées par rapport au monde réel, c'est : oh mais non c'est une planche à pain, jamais je vais sortir avec elle, gna gna gna. »

S'il a été difficile au départ pour les fans de nommer des défauts, après un moment de réflexion ils ont commencé à regarder le médium de manière plus critique.

J'ai été agréablement surprise de la complexité de la discussion, les jeunes amenant des thèmes comme la sexualisation des personnages féminins, l'influence de leur éducation sur leur capacité à gérer des contenus problématiques, ou encore les limitations d'âge en bibliothèque. Quand je leur ai demandé si les mangas pouvaient avoir un effet négatif sur certaines personnes, leurs avis ont été mitigés, mais ils ont tous insisté sur l'importance de savoir dans quoi on se lance avec une nouvelle série. Ceci rend la présence de bibliothécaires ou vendeurs avertis extrêmement importante dans les lieux où les jeunes sont amenés à acheter ou emprunter des mangas.



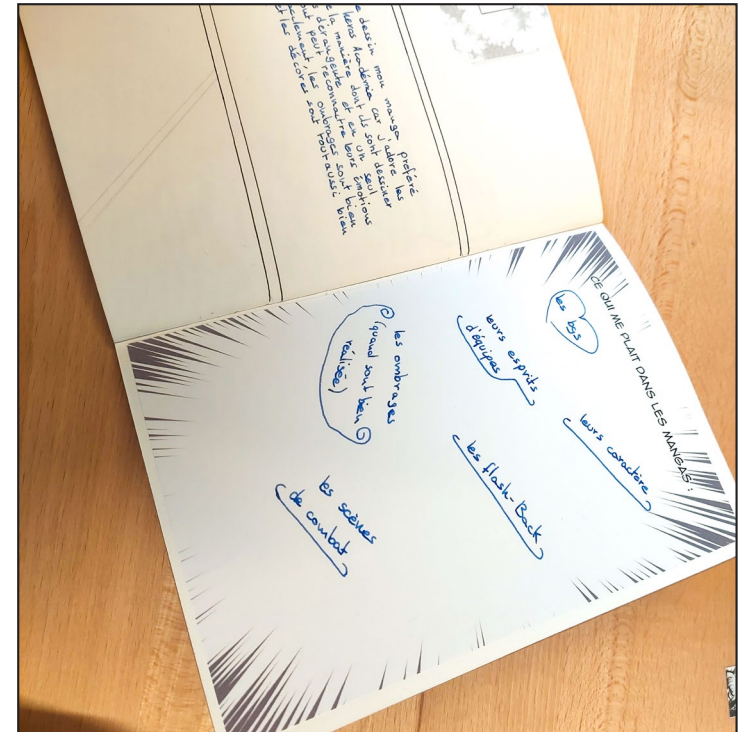


## Critiques nommées :

- Problèmes de lisibilité : scènes trop brouillonnes, pas assez de précisions ou styles de dessins trop typés.
- Manque de couleur (en comparaison à l'adaptation animée).
- Exagération trop extrême de certaines scènes, manque d'authenticité. Scénarios répétitifs et superficiels.
- Trop de clichés ou de personnages stéréotypés.
- Les personnages avec des caractères trop déviants.
- Sexualisation des personnages féminins et dévalorisation de morphologies plus réalistes.
- Dans les communautés en lignes : trop grande perversion du contenu.
- Fans trop extrêmes dans la défense de leurs oeuvres favorites.
- Réglementation trop stricte ou, à l'inverse, trop laxiste en bibliothèque -> problème de public cible. La violence ne semble pas poser un problème. Tant qu'ils sont avertis, ils se sentent assez responsables pour savoir ce qu'ils peuvent supporter.

## Synthèse personnelle

Pour finir, chaque participant a reçu les trois trames en miniature et peut inscrire les points qui leur sont les plus importants.



## Troisième rencontre : préjugés et potentiels

### Objectifs

- Définir les préjugés dont souffrent les mangas.
- En fonction des points forts définis la fois précédente, ainsi que des lacunes chez le public non-initié, les jeunes décident de ce qu'ils veulent communiquer.
- Premières pistes de mise en place.

### Structure

- Mise en commun des missions.
- Discussions sur le thème des préjugés.
- Travail de formulation par groupe de deux.
- Vote pour le choix du projet final.
- Premières idées de stratégie concrète.





## Discussion sur les préjugés

Je lance la discussion en demandant aux jeunes de me citer les critiques infondées entendues au sujet des mangas. Selon leurs interventions, je mentionne si cet aspect se retrouve dans les réponses de mon questionnaire.<sup>1</sup>

*«C'est pour les enfants, moi ça ne m'intéresse pas.»*

*«C'est décalé.»*

*«C'est que de la bataille, c'est que de la guerre, c'est que des gangstas.»*

*«Y a qu'une seule catégorie de manga, et c'est que de la m\*.»*

*«Ceux qui disent que c'est éclaté (nul) alors qu'ils n'ont même pas essayé.»*

*«Ce qui est énervant aussi, c'est les gens qui confondent les animes ou les mangas.»*

*«Les personnes qui lisent des mangas c'est des personnes qui ne sortent pas.»*

---

<sup>1</sup> J'ai fait remplir un questionnaire aux adultes visitant la bibliothèque de Cousset dans laquelle je travaille. Une des questions était de définir leur avis sur les mangas en 5 mots-clés. J'ai mentionné ces termes lorsque qu'ils se reflétaient dans les expériences des jeunes ou pour relancer la discussion.

Spontanément, avec les critiques viennent les contre-arguments des passionnés.

*«Moi je pense que c'est plus pour les ados, voir les adultes.»*

*«Le manga c'est un art japonais, qui est arrivé dans le monde européen, après c'est pas décalé, c'est juste un monde qu'il faut apprendre à connaître.»*

*«On peut trouver la même source de violence dans un livre que dans un anime ou un manga.»*

*«Tu ne peux pas juger un manga sur les trois premières pages.»*

*«Il y a des mangas sur tout.»*

De manière générale, le manque de connaissance des personnes qui critiquent les mangas est un point très frustrant pour les jeunes. C'est en s'inspirant de certaines lacunes que les deux groupes vont choisir la forme de leurs interventions en bibliothèque.

## Choix de la facette à communiquer

Par groupe de deux

-> définition de potentiels sous forme de slogans.

-> mise en commun -> synthèse sur des post-it.

-> Vote.

A partir d'ici, les deux groupes vont partir dans des directions complètement différentes.



QU'EST CE QU'ON SOUHAITE PARTAGER AUX GENS QUI S'Y CONNAISSENT MOINS ?

Résumez en une phrase ou essayez d'inventer un slogan.

Il y a plusieurs style de mangas/animes

Il y a pas que de la violence

On peut se cultiver

les personnages sont attachant

Il y a de bon scénario

- Les mangas sont varié et ne sont pas forcément ce qu'on croit.

- Il y a des ~~autres~~ mangas pour tout les ages.

- Les héros d'anime poursuivent ~~leur~~ leur rêve tout en restant ~~positifs~~ positifs.

Il y a plusieurs types de mangas (c'est varié).

À travers les mangas on apprend des choses.

Quand on regarde/lit des animés/mangas on "oublie nos problèmes".

SOUS QUELLE FORME POURRAIT-ON TRANSMETTRE CETTE FACETTE ?

faire des comparaison

mettre des images de mangas/animes

- Résumer un manga <sup>(amour)</sup> <sub>(action)</sub> et les mettre en opposition

Cugy:

Deux thèmes à égalité après le vote : la variété des mangas et le côté action et aventure.

On décide de fusionner les deux dans une stratégie qui exprimera la variété des genres (et donc naturellement le côté action/aventure), mais aussi des styles de dessins et des scénarios.

On commence à réfléchir comment on peut transmettre la variété des mangas.

-> Comparaison visuelle de planches de mangas et petits résumés.

MEMO :

Le plus petit groupe se met d'accord directement après la discussion sur les préjugés. Ils ont eu envie de reproduire ma démarche de questionnaire et de créer un espace où les gens peuvent donner leur avis sur les mangas. Puis nous débattons et répondons à ces commentaires.

Au moment de réfléchir à la forme, ils ne souhaitent pas de rencontre directe, mais plutôt une forme de questionnaire.

*«Ouhlalala heureusement que ce n'est pas moi qui ai fait ces questionnaires, si j'avais lu leur réponse alors qu'ils étaient à côté il y aurait eu un débat longtemps ! Mais après je vais devenir agressive.»*



## Cugy : rencontres 4 à 7

### Objectifs

- Concrétiser stratégie (lieu, forme, matériel).
- Rassembler du contenu.
- Mise en place.

### Structure

- Rappel de l'idée, précision.
- Explorer les différentes possibilités d'exposition en bibliothèque. Validation avec la bibliothécaire.
- Rassemblement des planches de mangas sur Padlet ou avec le scanner portable.
- Rédaction des recommandations.
- Impression et affichage.

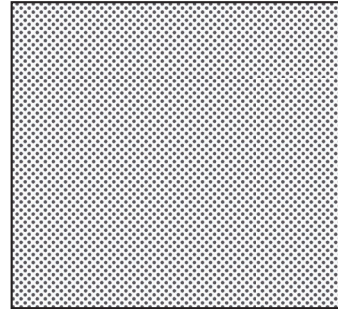
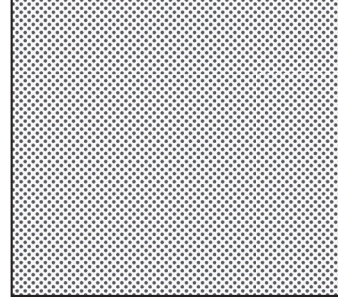


## Stratégie de communication

Pour faire réfléchir les jeunes à la forme concrète que peut prendre leur projet, je les fais explorer la bibliothèque individuellement avec deux questions :

- Où peut-on exposer dans la bibliothèque ?  
(endroits, surfaces)
- De quoi a-t-on besoin ?  
(matériel)

Après ce travail individuel, nous mettons les propositions en commun. J'ai demandé à la bibliothécaire présente sur place de venir écouter et valider/refuser les idées présentées par les élèves.





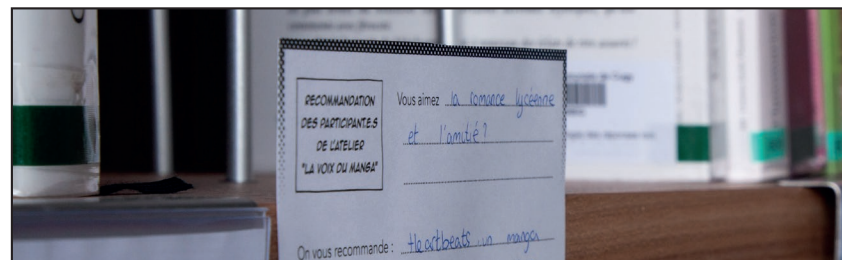
## Concept final

1. Les participants ont dégagé six groupes de contenu qu'ils veulent illustrer à travers une sélection de planches de mangas.

- Action
- Romance
- Fantastique
- Tranche de vie
- Humour
- Drame/horreur

Avec cette sélection, la diversité de style de dessin sera mise en exergue, ainsi que la versatilité de certaines œuvres qui se retrouveront dans plusieurs catégories. Chaque groupe couvrira un côté des six grandes étagères à livres réparties dans toute la bibliothèque.

2. Un système de recommandation où les jeunes associent un manga à un roman.





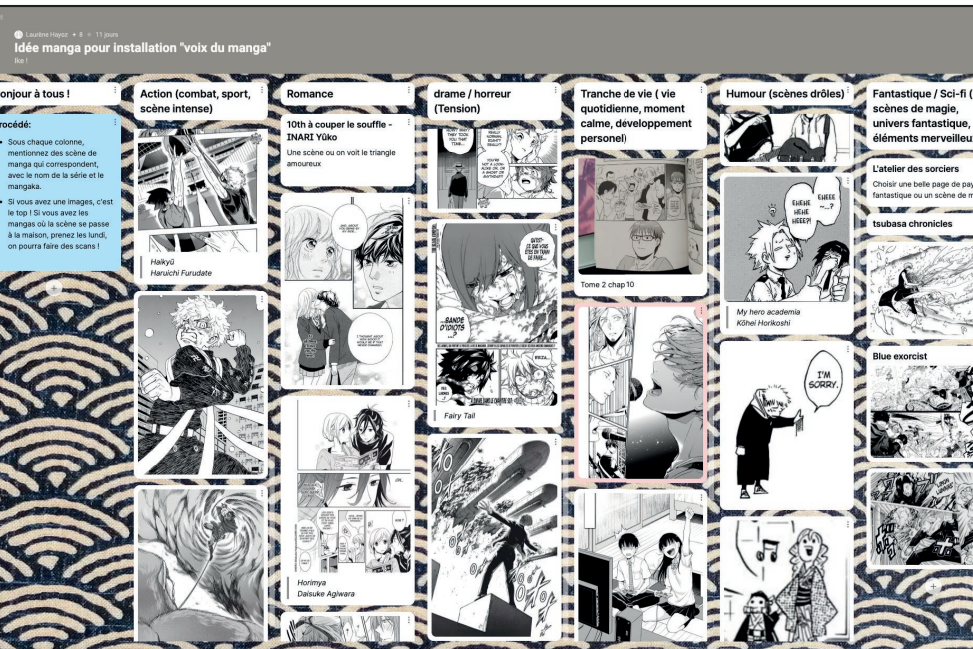


## Rassemblement du contenu

Une rencontre entière a été réservée pour la recherche de pages de manga qui expriment bien les catégories de scènes qu'ils ont choisies.

Ici deux méthodes ont été utilisées :

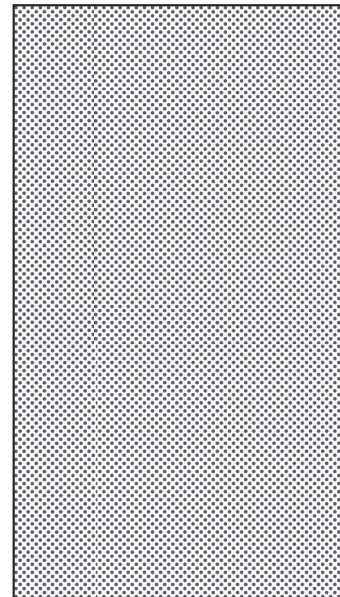
1. Une recherche «analogue» où les jeunes ont pu chercher des pages intéressantes dans leurs propres mangas ou ceux de la bibliothèque. Ici, un scanner portable a été utilisé pour numériser leur sélection.
2. Une recherche en ligne qui a permis de trouver des scans de bonne qualité pour les doubles pages qui sont difficilement numérisables. J'ai créé une page Padlet sur laquelle les participants pouvaient déposer leurs trouvailles. Cela a également permis de leur laisser l'occasion de chercher en dehors de la rencontre.





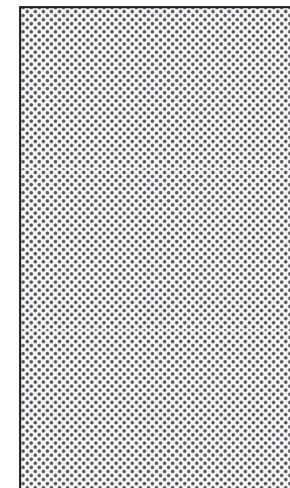


Mise en place





Après avoir rédigé leur recommandation, les jeunes sont aidés par la bibliothécaire pour trouver une série de romans adulte correspondants.



**RECOMMANDATION  
DES PARTICIPANT.E.S  
DE L'ATELIER  
"LA VOIX DU MANGA"**

Vous aimez .....

.....

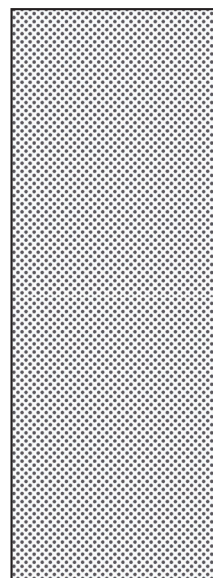
.....

On vous recommande : .....

.....

.....

.....



## MEMO : rencontres 3 à 5

### Objectifs

- Définition et mise en place du format de médiation.

### Structure

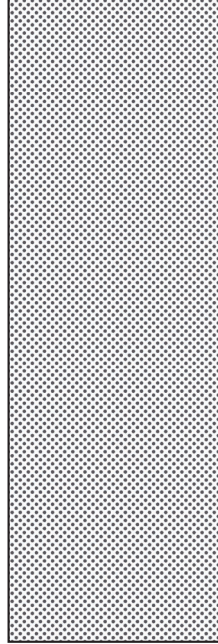
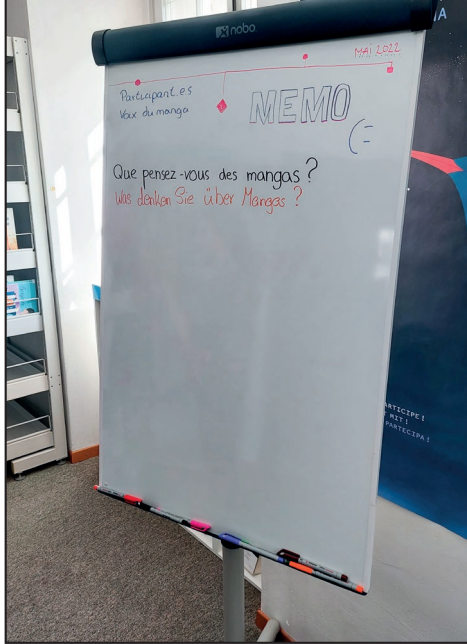
- Coordination équipe de médiation culturelle.
- Se calquer au format de médiation déjà en place.
- Définir et écrire la question.
- Réaction aux commentaires (les participants réfléchissent sous quelles formes on peut réagir ( texte, image, ...)).
- Mise en page synthèse.

### Préparation du panneau

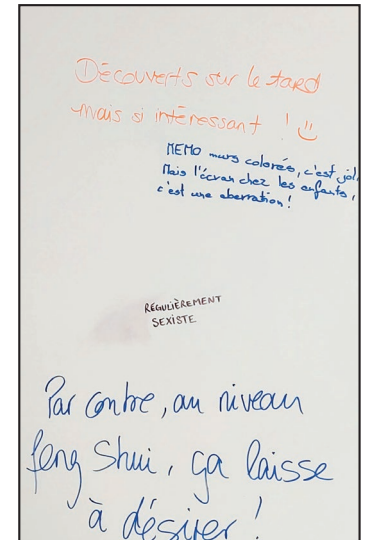
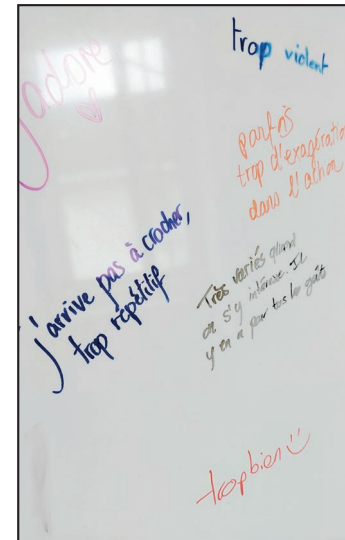
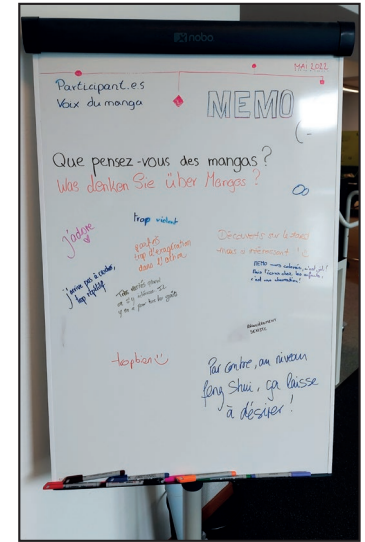
Le groupe de MEMO voulant partir sur un projet plus interactif, nous avons travaillé en collaboration avec l'équipe de médiation culturelle de l'institution. Nous avons pu nous intégrer à un système de question-réponse déjà mis en place depuis l'ouverture récente de MEMO : un panneau placé à l'entrée de l'aile adulte.

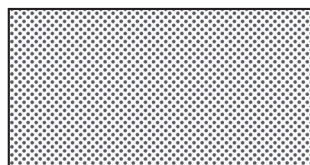
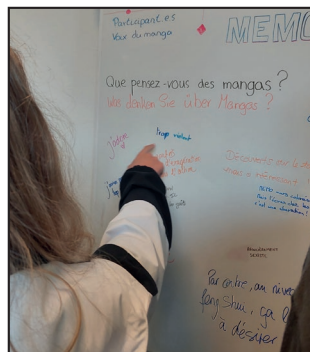
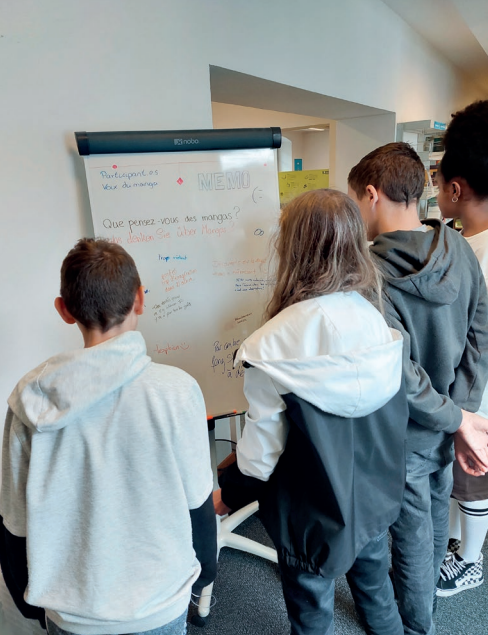






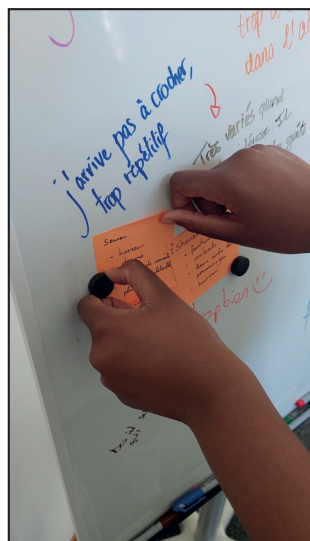
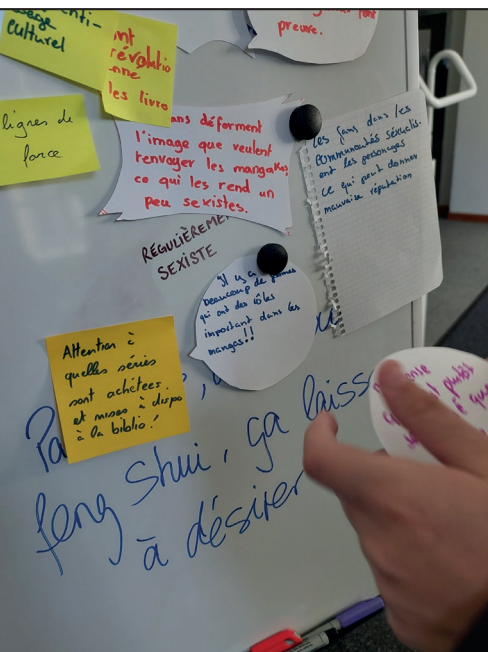
Deux semaines plus tard





Nous réagissons au sujet des avis reçus et les participants choisissent quatre points auxquels ils veulent répondre.

1. Trop répétitifs
2. Régulièrement sexistes
3. Intéressants
4. Trop violents



Le but n'est pas de démentir toute critique, mais de faire réfléchir les jeunes et aborder ces thèmes objectivement. Nous résumons leurs réflexions sur des billets et des bulles, que nous collons directement sur le panneau. Certaines remarques invitent les gens à consulter les carnets pour des exemples concrets.





## Dénouement : résultats finaux



Dans les pages suivantes vous trouverez d'abord une documentation photographique des interventions en bibliothèques conçues par les participants des ateliers, puis un aperçu du travail réalisé dans les carnets d'exploration.



# Cugy



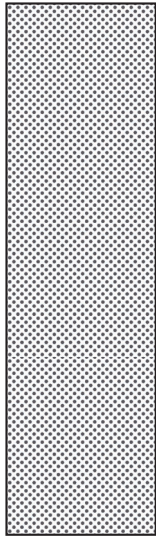
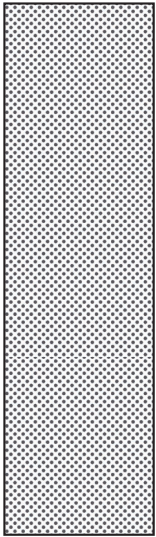
O

LES ROMANS  
POLIÉS  
D'après les romans  
D'après les romans  
Le roman est d'un aspect de  
différent qu'il est possible de  
connaître d'origine, car le roman est  
un art de l'écriture.

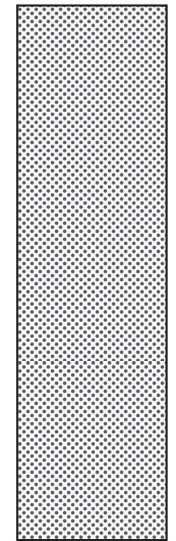
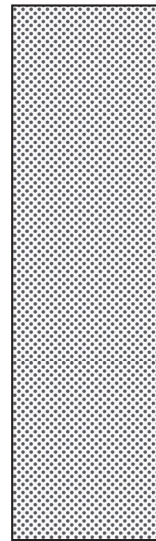
R

S





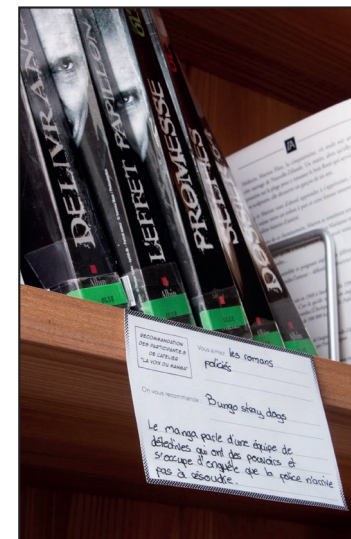
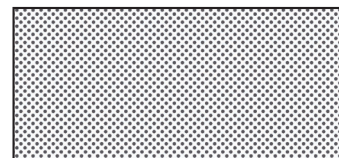
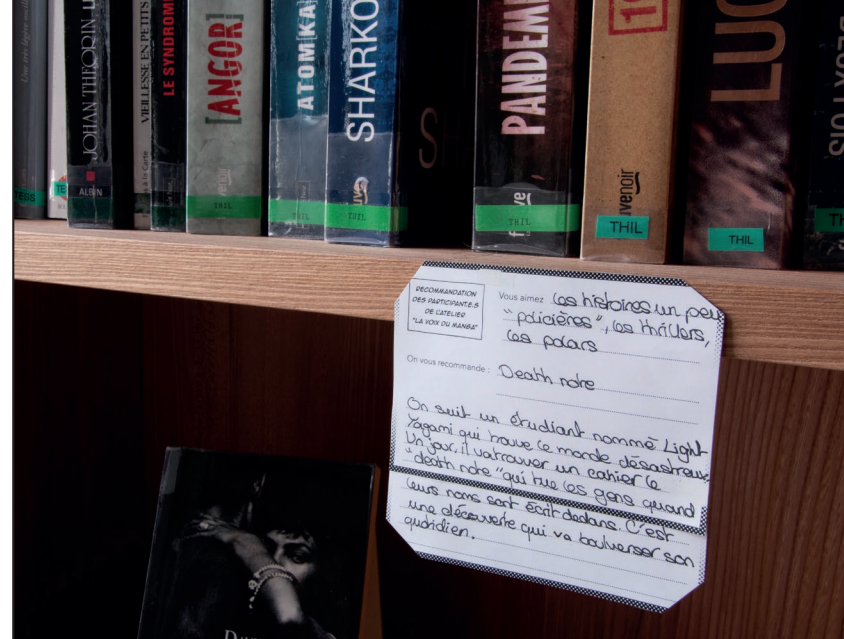




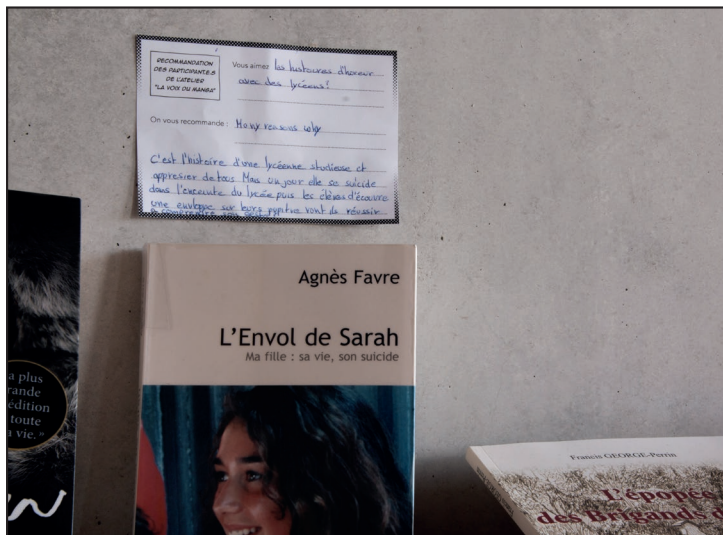
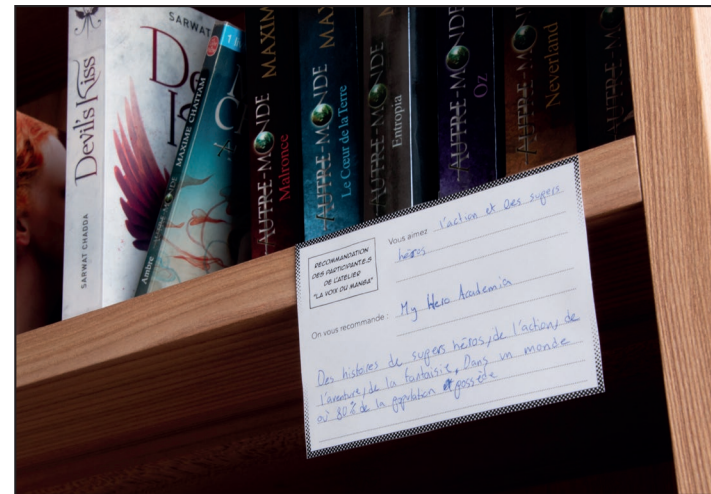
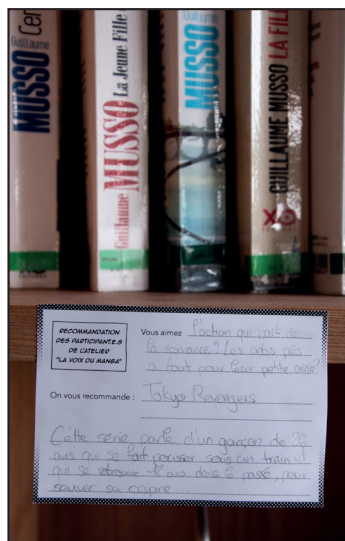
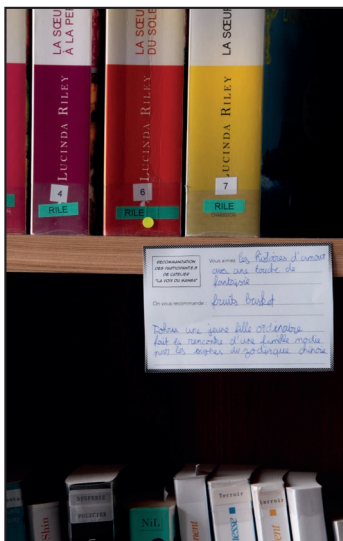


## Recommandations

Les recommandations ont été principalement associées à des romans adultes pour toucher un nouveau public. Deux d'entre elles ont tout de même été placées dans le rayon roman jeunesse et le rayon documentaire pour couvrir tout l'espace de la bibliothèque.











### Bonus : Exposition du projet lors du vernissage des projets créatifs du CO

Le CO de Cugy réalise une fois par année une exposition des projets créatifs mêlant créations réalisées en cours d'Arts Visuels, représentation de théâtre et concert.

On m'a proposé d'y présenter l'atelier. Les visiteurs n'ayant pas l'occasion de voir l'installation originale dans la bibliothèque, nous avons rendu les planches de mangas sélectionnées visibles, ainsi qu'une documentation de l'atelier.

A côté des 3 panneaux explicatifs au sujet du projet, figurent des extraits des carnets, des citations des participants et les résultats du brainstorming documentant le travail réalisé.

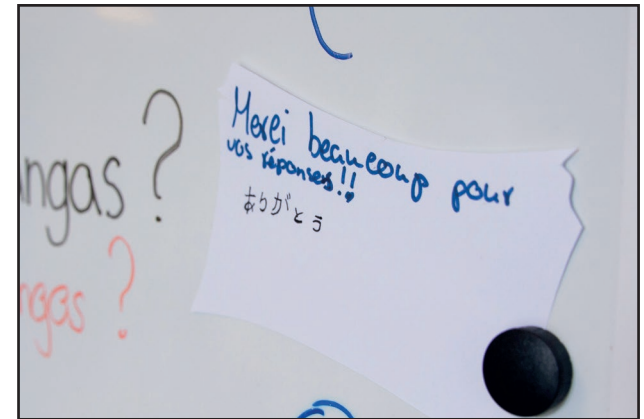
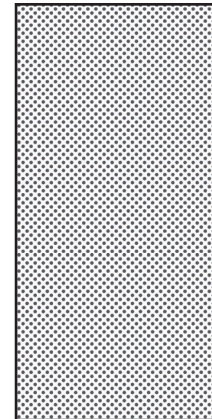
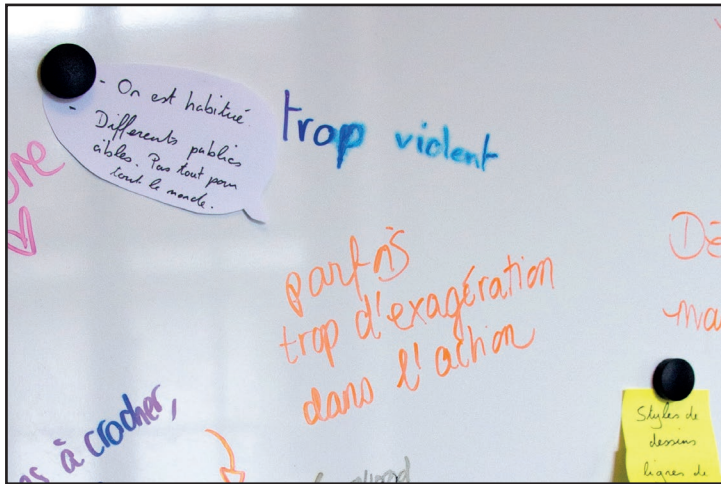
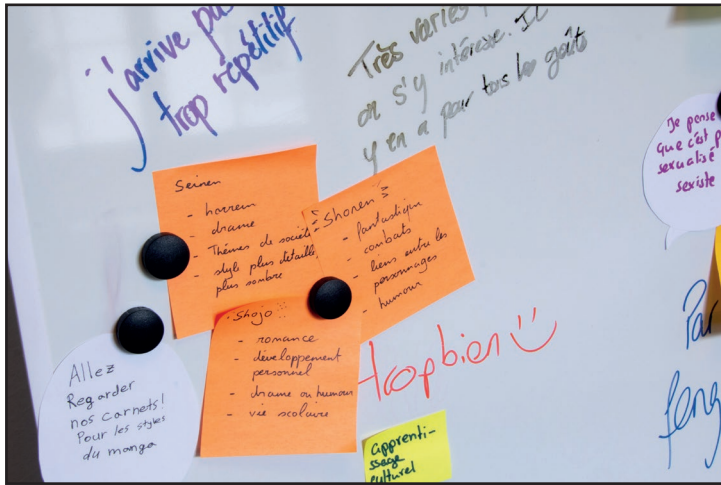
Ce vernissage a été une belle occasion de valoriser le travail et l'énergie investis par les participants, ainsi que le rôle actif de la bibliothèque.











## Carnets d'exploration

Pour le groupe de Cugy, les carnets d'exploration ont été principalement remplis en dehors de l'atelier. Si j'avais au départ planifié du temps de travail pendant les rencontres, le temps filant toujours extrêmement vite lors des rencontres de 50 minutes, j'ai préféré prioriser les discussions et le travail sur l'intervention en bibliothèque.

Les séquences de 1h30 de MEMO s'y sont mieux prêtées et nous avons pu aborder quelques idées de mise en page. Les jeunes ont aussi eu l'occasion de discuter de leur contenu.


Les participants ont tous fait preuve d'un degré d'investissement différent. Même si toutes les missions n'ont pas toujours été remplies, je suis satisfaite des résultats. J'ai remarqué que certains participants, plus en retrait lors des rencontres, y ont trouvé un espace pour s'exprimer.







Certains participants montrent une belle réflexion dans la mise en page des missions, prenant vraiment en compte un lecteur externe. Par exemple cette participante qui donne la définition de mangaka (auteur de manga), avant de rédiger son commentaire.



**LISTE DE LECTURE**

- ♥ Tokyo Revengers (histoire en cours)
- ♥ Blue Exorcist → reprendre
- ♥ Demon Slayer (kimetsu no yaiba) etc
- ♥ Jujutsu Kaisen → reprendre
- ♥ The Promised Neverland → reprendre
- ♥ Fairy Tail 100 years quest (histoire en cours) → r...
- ♥ Servamp (histoire en cours)
- ♥ My Hero Academia (Boku no Hero Academia) (histoire en cours)
- ♥ Fire Force (histoire en cours)
- ♥ Akuma to love song (histoire en cours)
- ♥ Black Clover → reprendre
- ♥ Angel of Death → reprendre
- ♥ Spy x Family (histoire en cours) → reprendre
- ♥ Detective Conan → reprendre
- ♥ Assassination Classroom → recommencer
- ♥ Fairy Tail Zero → recommencer
- ♥ Fairy Tail → recommencer
- ♥ Negima → recommencer
- ♥ Soul Eater → recommencer
- ♥ Black Butler → recommencer
- ♥ Change, Soul Eater Not, Yam Kurota de l'histoire etc → recommencer


Alors déjà, qu'est ce qu'un mangaka?

Le mangaka est l'auteur de manga, bande dessinée japonaise et le manga se lis de droite à gauche.

Mon mangaka favori est Haruichi Furudate, car, je trouve qu'en terme de dessin il a su se démarquer de certain style que j'ai pu voir dans d'autre manga.

Quel est mon mangaka favori en terme de dessin

Le décor est un univers que je connais bien car je pratique le volley, et je trouve ça super bien représenté. Niveau expressions, c'est assez facile de savoir et de se mettre à la place des personnages et cela rend un côté joyeux et c'est ce qui fait tout le charme du manga.



STYLE!


WE ARE THE PROTAGONISTS OF THE WORLD.

BUT IT HAVEN'T LIKE I CHOSE TO GO TO FUKUKUROUDANI WITH GREAT AMBITION IN MY HEART.

EMMMMM

I AM GLAD I COULD BE AT FUKUKUROUDANI.

Livai  
Ackerman



Livai est peut-être violent malpolie ou froid mais malgré ça il réussit très ordonné dans sa vie au cotidien et a beaucoup de respect pour la discipline militaire. Et sur tout il accorde une grande valeur à la vie humaine et ne se bat que pour la protéger

**LISTE DE LECTURE**

Quels mangas es-tu lu?

- My Hero Academia
- One Piece
- Dragon Ball
- Le voyage de Chihiro

Quels mangas accueillis-tu lire?



- Many reasons why

lecture du moment...

- Blue exorcist
- Noragami
- Another




**COLIF DE COEUR**

J'adore son goku parce que il a toujours le don de se mettre dans les situations plus embêtante il est très dynamique TOUJOURS de Bonne humeur et est très protecteur avec ses proches se que j'admire aussi beaucoup chez lui c'est sa faculté a ce faire des amis et ne dit jamais non a un combat point négatif: sa naïveté m'insupporte!  
(se pourrait encore continuer)

Son GOKU



**LES MOTS QUI NOUS ACCOMPAGNENT**

les liens de sans ne te définis sent pas! tu peux devenir celui que tu souhaite  
Rai Adoraki  
My Hero academia

tu ne seras pas en mesure de reconnaître tes Propres faiblesse si tout se que tu sais faire c'est prendre les autres de Haut  
Pakugo Katsuki  
My Hero academia

se ne pense pas être un kero de la justice ou quelque chose comme ça. Mais ceux qui veulent faire du mal à mes amis, je leurs pardonne jamais.  
Goku  
Dragon Ball

la prochaine fois transforme toi en bruis et vien me voir on se Baltra encore, je l'attendrais!!  
Goku  
Dragon Ball Z



Jel'adore il est trop badass et il est trop fort avec ses trois dolmen!



**ZORO**

surtout même quand il a des grosses élastes il arrive quand même à continuer son combat



petit LUFFY

**LES MOTS QUI NOUS ACCOMPAGNENT**

mes deux phrases préférés


NARUTO: je deviendrais le plus grand des hokages se les surpasserai tous!

Luffy: le Roi des pirates ce sera moi!

**LES MOTS QUI NOUS ACCOMPAGNENT**

"We'll never win if we don't believe we can"

-Daichi Sawamura





@NamiSenpai on Twitter  
 Keren (Aesthet)  
 @Proga\_51 on Twitter  
 @ryuandere on Twitter  
 @notriyy on Twitter  
 COMMUNAUTÉ & INSPIRATION  
 @ryuwhit on Pinterest, Instagram  
 @ryuwhit on Twitter  
 Hiyori  
 @notriyy on Twitter  
 Jazzy

FANFICTION  
 DÉVELOPPE UNE HISTOIRE ALTERNATIVE

si nezuko était morte le jour où elle a coulé tue une lune démoniaque tanjiro se serait surpassé par après il se serait amélioré encore plus et aurait voulu venger sa soeur.

si tsunaki était une élève admiré mais que sa vie en dehors de l'école ne l'était un peu moins et que personne ne la connaît vraiment.

Fanfiction 23

de nouveaux personnages et de nouveaux personnages de son  
 créer des couples

@Bee-Sanguwa-de-messir-poe  
 !!:(  
 il aime les bonbons  
 l'aurait ça

T/Px tout les mecs d'anime  
 T/Px Sanguwa et Bum

**COMMUNAUTÉ**

Tik Tok: @vivart  
 -Edit (anime)  
 @\_yuu.nishinoya -  
 Edit (haikyu)  
 @shimindau  
 -Découvre un anime par jour  
 @riah\_chan  
 -manga  
 -conseil

COMMUNAUTÉ & INSPIRATION

**HAIKYU**

twitter: @Mrbubba  
 twitter: @sha\_om  
 twitter: @ariceli

COSPLAY  
 UNE AUTRE IDENTITÉ POUR UN JOUR

Yui nishinoya est un des personnages que j'aimerais cosplayer car, lui et moi avons beaucoup de choses en commun.

il faut crée les vêtements et la coupe de cheveux.  
 On peut même mettre du maquillage ainsi que des lentilles de couleurs.

Cosplay 23

Des personnages que j'aimerais cosplayer:  
 Bum (Killing Stalkers), Killua (HxH),  
 Toru (MHA), Mei (haikyuu.girl.senpai)

Pourquoi?  
 Car se sont des personnages que j'aime bien ou des cosplays que j'aime.

J'ai déjà fait le cosplay de Levi, Mitsu Dan et Chituru.

j'ai opiné que il fallait  
être déterminé pour  
arriver à ses rêves !!  
et aussi que c'est dur  
d'être un pirate  
J'ai opiné que mizurara  
ca veut dire chepeau de paille  
je crois

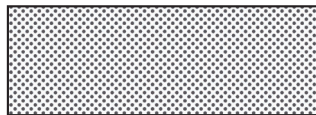
HÉRITAGE

HÉRITAGE

J'aime beaucoup  
les mangas vu que  
c'est un style  
différent. ça donne  
des sortes de  
motivation envers  
quelque chose.

HÉRITAGE

Grâce aux mangas, j'ai découvert qu'il ne faut  
pas toujours se fier aux préjugés des gens.  
Les mangas ne sont pas tous "trop violents", cela  
dépend de la sensibilité de la personne.



HÉRITAGE

les mangas m'ont apporté =>  
de la tranquillité  
de l'inspiration  
du calme  
de l'enthousiasme

**MANGAS**

HÉRITAGE

les mangas m'ont  
beaucoup appris, par  
exemple, il ne faut pas  
baïsser les bras, oui cela  
peut être difficile mais  
il faut y croire."

les mangas sont comme  
ma sorte de secours.  
Et cela m'a beaucoup  
changé en tant que  
personne vivante.

Comment imagines-tu le rôle des mangas dans ta  
vie dans 3 ans ?  
Ou même en tant qu'adulte ?

Je pense que les mangas seront  
beaucoup moins présents dans  
ma vie. mais que, je continuerai  
à en lire et que fois  
adulte je les montrerais

HÉRITAGE

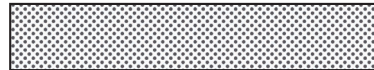
HÉRITAGE

Je pense que dans  
trois ans je continuerais  
d'en lire et peut-être  
même que j'aurais  
enfin trouvé le titre  
de mon manga.



HÉRITAGE

Je pense que j'en lirais plus  
beaucoup parce que je travaillerais  
plus pour le GYB ou encore d'autre  
chose. peut être que j'en lirais  
encore mais beaucoup moins.



je pense que + tard je continuerai  
à lire des mangas et à en acheter

HÉRITAGE

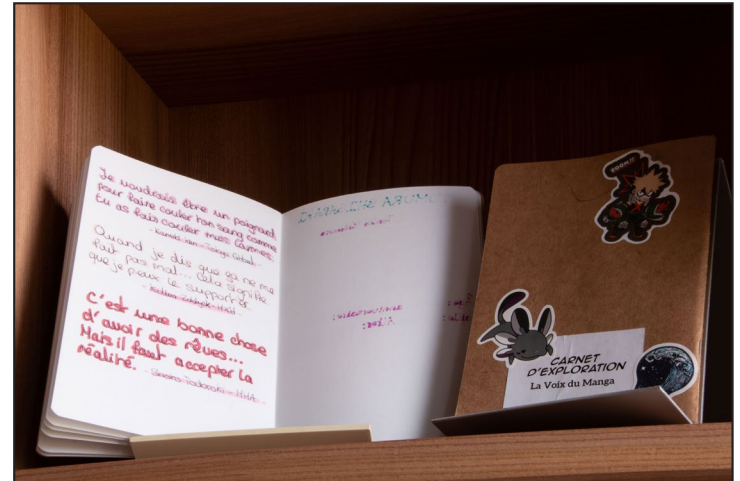
08.05.22 13.05.22 20.05.22 16.05.22  
02.05.22 06.05.22

Attention ici c'est la fin!  
(malheureusement)

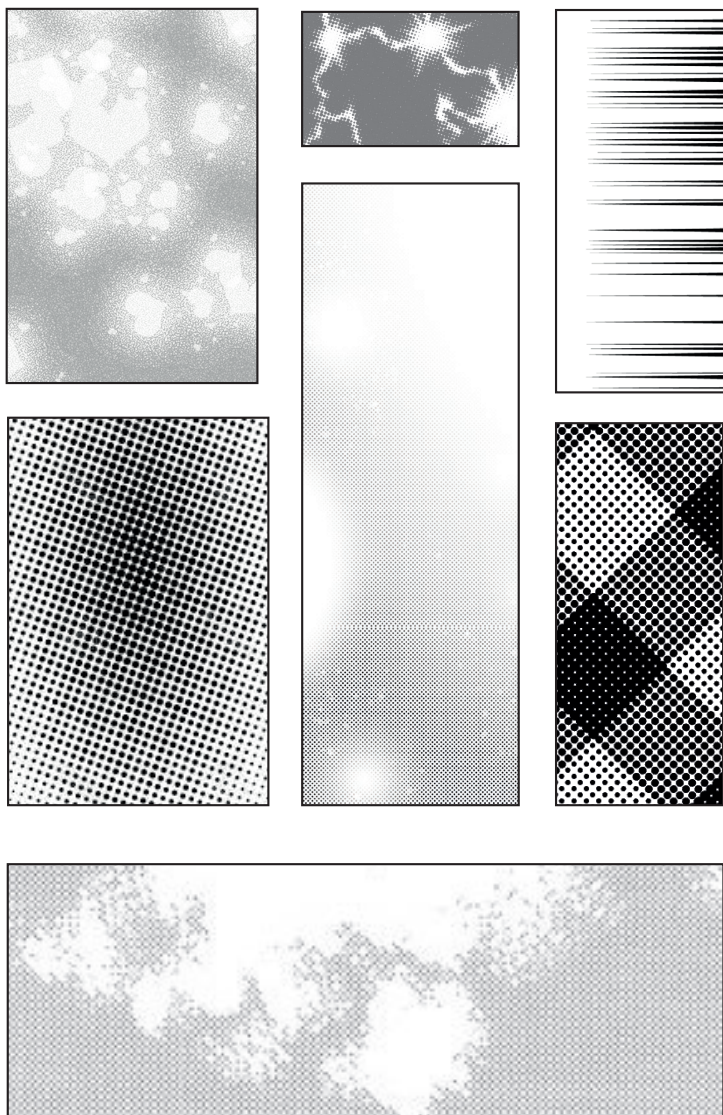


## Exposition des carnets d'observation

A Cugy, les carnets ont été exposés près de l'accueil de la bibliothèque. A MEMO, nous les avons placés à côté du panneau interactif à l'entrée de la section adulte. Les visiteurs ont la possibilité de les feuilleter et de découvrir les points de vue et préférences des jeunes sur les mangas.







## Situation finale : réflexion et prochain arc

Deux beaux projets ont germé de l'atelier. Un groupe a profité de l'occasion pour mettre la variété du manga en lumière en le rendant visible. Ils ont tiré profit de la diversité de leur groupe pour chercher des extraits dans des genres variés. Le deuxième groupe a choisi un concept plus interactif et s'est intéressé aux réactions de personnes externes. S'il est difficile pour moi d'évaluer l'impact des projets de médiation sur le public non-initié des bibliothèques, je sais que l'atelier et ses résultats ont ouvert la porte au dialogue, que cela soit avec les jeunes, les bibliothécaires ou les visiteurs.

Je pense cependant que le gain le plus important s'est fait auprès des participants. Même s'ils n'en sont peut-être pas conscients, c'est avec un point de vue élargi par l'avis des autres et acéré par leurs réflexions qu'ils sortent de cet atelier. En leur permettant d'investir dans leur capital connaissance des mangas, j'espère leur avoir permis de croire en cette facette d'eux même. Ce sont 13 jeunes médiateurs experts en manga qui reprennent la route.

Pour moi également, l'expérience fut riche. Tout au long de cet atelier j'ai pu avoir un aperçu de ce que cela veut dire d'être un jeune fan de manga en 2022. Leurs expériences font écho à la mienne, tout en étant uniques.

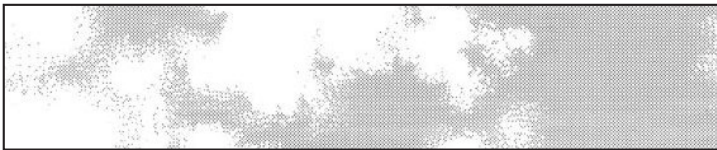
La prochaine fois que l'on me posera la question: «Mais qu'est-ce qu'ils y trouvent dans ces mangas?», leurs voix se mêleront à la mienne.

Si leurs chemins vont continuer sans moi, mon aventure ne s'arrête pas pour autant. Deux autres bibliothèques se sont proposées pour une exploration du manga. Une présentation et un atelier se profilent à Estavayer et un voyage avec Avry n'attend qu'un coup de téléphone.

L'atelier a soulevé de nombreux thèmes que nous n'avons pas eu le temps d'approfondir. Je formule, ci-contre, quelques pistes qui vaudraient la peine d'être explorées. Le temps a également manqué pour discuter avec les jeunes du contenu rassemblé dans les carnets. Je me vois très bien réutiliser ce format, mais sur une période plus longue et avec plus d'échelles.

Puisque je parle de voyage et d'aventure, c'est avec les mots qui terminent chaque épisode de One Piece que je conclus :

**«To be Continued»**



- Personnalité, développement et *character design* - Qu'est ce qui fait un bon personnage ?
- Le manga comme médium qui prend les jeunes au sérieux - Complexité et potentiel d'identification.
- La faiblesse d'un système de parution basé sur des publics genrés. Où sont les personnages principaux féminins dans le shônen ? Et pourquoi pas de romance pour le lectorat masculin ?
- *Husbando* et *waifu*, sentiment amoureux et désir envers des personnages de fiction «2D». Sexualisation des personnages féminins ET masculins.
- Nuances de gris - Le gain à travers la réduction.
- Émotion et exagération - Entre expressivité et saturation.
- La mort dans les mangas - Faire le deuil d'un personnage de fiction.
- Le Japon à travers le manga - Une culture en transparence.
- Pouvoirs surnaturels et univers fantastique - Un besoin d'évasion ?
- *Boy's Love* : bénéfique ou réducteur ? Et pourquoi pas de *Girl's Love* dans nos rayons ?
- Comment gérer les créations matures des *fandoms* ? Apprendre à naviguer dans un univers créatif et ses extrêmes.

## Remerciements

Un grand merci :

A mes deux mentors Barbara Rothen et Annemarie Hahn.  
La première pour son soutien dans la recherche de bibliothèques partenaires, et pour sa connaissance du monde de la bibliothèque qui m'a permis d'élaborer un atelier pertinent pour les participants comme pour les hôtes.

La deuxième pour m'avoir mise en confiance dans mes décisions didactiques et m'avoir guidée depuis le tout début de la conception de ce projet.

A mes personnes de contact dans les bibliothèques, Raphaëlle Mascaro, Marie-Noëlle Rotzetter, Camille Motier et Aline Ferrari, pour leur accueil et leur aide. Vous avez été un réel support dans cette aventure.

Aux participants de l'atelier de Cugy et de MEMO pour leur enthousiasme et leur investissement, même en dehors des rencontres. L'atelier n'est rien sans votre participation et vos avis. Merci d'avoir partagé vos réalités avec moi.



Troisième version  
5 juillet 2022

