

Bande dessinée en Asie orientale *Comics in East Asia*

Ce colloque international interroge la bande dessinée telle qu'elle s'est développée dans l'aire géographique et culturelle de l'Asie orientale. Autour de communications abordant l'art de la bande dessinée au Japon, en Corée du Sud, en Chine, à Hong Kong, à Taïwan et au Vietnam, il s'agira de montrer quelles sont les spécificités historiques, stylistiques, médiatiques ou encore politiques du neuvième art dans les pays est-asiatiques. Le colloque sera également l'occasion d'évoquer les rencontres et les échanges entre ces différentes traditions de bande dessinée ainsi que leurs diffusions à l'étranger.

Lors du colloque, certaines présentations se feront en présentiel, d'abord au musée du Quai Branly à Paris le jeudi 14 octobre, puis à l'École Normale Supérieure de Lyon le vendredi 15 octobre. D'autres seront assurées en distanciel via Zoom, où sera par ailleurs diffusé l'événement dans son intégralité. Le lien d'inscription pour assister au distanciel sera disponible prochainement. Pour le présentiel, entrée libre au Quai Branly (jauge 70 personnes) et inscription auprès de norbert.danysz@ens-lyon.fr pour l'ENS de Lyon (jauge 19 personnes). Le pass sanitaire est obligatoire.

Les interventions se feront soit en français soit en anglais.

This international conference investigates comics as a form developed in the East Asia geographical and cultural area. With presentations approaching the evolution of comics art in Japan, South Korea, China, Hong Kong, Taiwan and Vietnam, the conference will consider the particularities of East Asian countries comics regarding their history, styles, medium transformations and political situation. The presentations will also give the opportunity to reflect on the interactions between those distinct comics traditions, as well as on their circulation abroad.

During the conference, some presentations will be held in person, first at the Quai Branly Museum in Paris on Thursday 14th October, then at the École Normale Supérieure de Lyon on Friday 15th October. Others will be held virtually via Zoom, where the entire event will also be broadcasted. The link to the virtual event will be released soon. To attend the conference physically, the entry is free at the Quai Branly Museum (capacity of 70 persons) and you shall enroll for the ENS de Lyon (capacity of 19 persons) by norbert.danysz@ens-lyon.fr. Health pass will be required.

Papers will be presented either in French or in English.



Jeudi 14 octobre 2021
Thursday 14th October 2021

Paris, Musée du Quai Branly, Salon de lecture

TIME UTC+2

- 10h** *Introduction*, Julien Bouvard & Marie Laureillard
- 10h15** **Paul Gravett [via ZOOM]**
Making “Mangasia”, The Book and The Exhibition, and Further Explorations and Collaborations in Asia Comics
- 11h** *Table-ronde*, avec **Pierre Séry** (éditions Kotoji), **Frédéric Fourreau** (éditions Patayo), **Laurent Mélikian** (journaliste, spécialiste de bande dessinée).
- 11h45** *Questions*
- 12h** *Déjeuner — Lunch*

Panel 1. Les enjeux stylistiques (prés. par Cécile Sakai)
Stylistic Issues; Chair: Cécile Sakai

- 13h** **Naoko Morita** (Tōhoku University) **[via ZOOM]**
Fuichin-san (1957-1962), la mise en scène d’une vie à Harbin et la recherche stylistique de Ueda Toshiko
- 13h20** **Marie Laureillard** (Université Lumière Lyon 2)
L’esthétique du *wuxia* en bande dessinée : l’exemple de Chen Uen
- 13h40** **Elizabeth Emrich-Rougé** (Cornell University) **[via ZOOM]**
Muke and Manhua: Stylistic and Personal Connections in the Histories of Woodblock Printmaking and Cartoons in Early Twentieth-Century China
- 14h** *Questions*

Panel 2. La question de l’intermédialité (prés. par Marie Laureillard)
The Question of Intermediality; Chair: Marie Laureillard

- 14h30** **Julien Bouvard** (Université Jean Moulin Lyon 3)
La dimension matérielle du manga : à propos du format *tankōbon* (単行本)
- 14h50** **Kin-Wai Chu** (Katholieke Universiteit Leuven)
A Transmedial Journey from *The Sound of Music* to *The “San” of Music*
- 15h10** **Christopher Smith** (University of Florida) **[via ZOOM]**
From Manuscript to Manga: Reclaiming Classical Literature with Girls’ Comics Formalism
- 15h30** **Delphine Mulard** (Université de Strasbourg)
L’évolution de la représentation du personnage du roi singe (Songokū) dans le roman *La Pérégrination vers l’Ouest* à l’époque d’Edo
- 15h50** *Questions*

Panel 3. La guerre et le manga (prés. par Julien Bouvard)
War and Manga; Chair: Julien Bouvard

- 16h20** **Anthony Tristani** (Université Jean Moulin Lyon 3) [via ZOOM]
Les *shonen* et *seinen* manga, dépositaires de la guerre du Pacifique
- 16h40** **Yuki Ohsawa** (University of British Columbia) [via ZOOM]
Post-war SF manga in Japan
- 17h** *Questions*

Vendredi 15 octobre 2021
Friday 15th October 2021

Lyon, École Normale Supérieure de Lyon, salle D2 126

TIME UTC+2

Panel 4. Histoire et politique (prés. par Corrado Neri)
History and Politics; Chair: Corrado Neri

- 10h40** **Shigeru Oikawa** (Nihon Joshi University) [via ZOOM]
La caricature politique au Japon : le cas de Ishii Hisaichi
- 11h** **Mariia Guleva** (Univerzita Karlova) [via ZOOM]
Launch of *Sputnik* and grand visions of the future during the Great Leap Forward in *Manhua* magazine cartoons
- 11h20** **Benjamin Joinau** (Hongik University) [via ZOOM]
Problématiques sociétales, historiques et mémorielles dans les *manhua*
- 11h40** **Laetitia Rapuzzi** (Université Jean Moulin Lyon 3) [via ZOOM]
Le *manhua* en quatre cases s'affiche dans l'espace urbain chinois : un vecteur de mobilisation sociale ?
- 12h** *Questions*
- 12h30** *Déjeuner — Lunch*

Panel 5. Circulation de la BD est-asiatique à l'étranger (prés. par Pascal Robert)
International Circulation of East Asian Comics; Chair: Pascal Robert

- 13h30** **Violette Bischoff** (Université de Genève)
La Chine au prisme de la bande dessinée. Aspects de la réception de la BD chinoise en France
- 13h50** **Justin S. Wadlow** (Université de Picardie Jules Verne)
Paroles de l'exil, au Vietnam et ailleurs
- 14h10** **Julia R. Mur & Pablo C. A. Ruiz-Flores** (Universidad de Zaragoza) [via ZOOM]
Japanese Comics Outside of Japan: Manga by Spanish Authors

- 14h30** **Corrado Neri** (Université Jean Moulin Lyon 3)
Représentation de la Chine dans la bande dessinée italienne des années 1970 : Manara,
Umberto Eco
- 14h50** *Questions*
- 15h20** **John A. Lent [via ZOOM]**
The Other East Asian Cartoon Powerhouse—South Korea
- 16h** *Questions*
- 16h20** *Conclusion*, Norbert Danysz

Comité d'organisation

Julien Bouvard (Université Jean Moulin Lyon 3, IETT)
Norbert Danysz (Université Lumière Lyon 2, IAO)
Marie Laureillard (Université Lumière Lyon 2, IAO, CEEI)
Cécile Sakai (Université de Paris, CRCAO, CEEI)

Résumés

Abstracts

Panel 1. Les enjeux stylistiques

Stylistic Issues

Naoko Morita (Tōhoku University)

Fuichin-san (1957-1962), la mise en scène d'une vie à Harbin et la recherche stylistique de Ueda Toshiko

Une des premières autrices de manga, Ueda Toshiko (1917-2008) a vécu à Harbin en Mandchourie de 1917 à 1929 puis de 1943 à 1946. Elle a été beaucoup marquée par son expérience à Harbin toute sa vie, mais aussi dans sa création de la bande dessinée humoristique *Fuichin-san* (1957-1962). La Mandchourie est un topos important dans l'histoire de la bande dessinée japonaise, et pas seulement pour Ueda, malgré la difficulté chez les auteurs contemporains de faire face à l'histoire du Japon impérial en Asie. Quant au style graphique de Ueda, il est assez unique à cause de son dessin linéaire qui souligne le mouvement et la vivacité, assez différent du style *jojōga* qui est considéré comme l'origine de la bande dessinée pour filles (shōjo manga). Les histoires humoristiques de Ueda, qui se déroulent dans la vie quotidienne, restent méconnues par rapport à des bandes dessinées d'aventure des auteurs de générations ultérieures mais elles ont connu une grande popularité et marquent une étape importante dans l'histoire de la bande dessinée pour filles.

Marie Laureillard (Université Lumière Lyon 2)

L'esthétique du *wuxia* en bande dessinée : l'exemple de Chen Uen

L'auteur de bandes dessinées Chen Uen 鄭問 (1958-2017) a connu la consécration au Japon avec un prix de manga, puis à Taiwan, son pays natal, dans le cadre d'une exposition posthume au musée du Palais en 2018. Avec *Assassins* (刺客列傳), publié pour la première fois en 1986 (paru en français aux éditions Patayo en 2020), mais également avec *Le premier empereur* (始皇) ou ses autres productions, Chen Uen adapte avec brio la littérature héroïque *wuxia* 武俠 qui met en scène des justiciers au grand cœur prompts à défendre les opprimés, version chinoise des samourais ou des chevaliers du Moyen Âge occidental. L'idée d'adapter ce type de littérature n'est pas nouvelle et remonte même aux débuts de la bande dessinée chinoise dans les années 1920, mais le traitement qu'en propose Chen Uen est très personnel : lui qui a connu, enfant, le personnage de bande dessinée Zhuge Silang célèbre à Taiwan, les films de kung-fu de Bruce Lee et le cinéma de King Hu, parvient à créer une esthétique singulière qui tranche avec les productions beaucoup plus formatées qui prévalent alors. A la puissance narrative des mangas japonais, à la liberté du traitement des cases qui se diluent ou se transpercent à volonté, se superpose un style de dessin marqué par la peinture à l'encre traditionnelle chinoise expressive et sans contrainte (*xieyi* 寫意). Ce sont ces techniques inédites que nous tenterons d'analyser ici, associant l'emploi du pinceau à celui de la brosse à dents, recourant à un papier imbibé d'eau et d'huile ou encollé de plastique. Il en résulte un dessin tantôt en noir et blanc, tantôt rehaussé de couleurs vibrantes qui insuffle aux combattants une énergie extraordinaire en évitant les formes ou les faisant surgir de plages vides, mêlant étroitement réalisme et abstraction. Voilà une manière efficace de suggérer la gestuelle de ces héros sabreurs mus par un idéal de droiture et de loyauté, dont la virtuosité acrobatique ne le cède en rien à leurs homologues cinématographiques, et que nous comparerons à d'autres adaptations de littérature *wuxia* (un *lianbuanhua* de 1974, ou encore les manhuas du Hongkongais Li Zhiqing 李志清, né en 1963), pour mieux montrer la spécificité de ces créations célébrées à Taiwan comme un « trésor national ».

Elizabeth Emrich-Rougé (Cornell University)

Muke and Manhua: Stylistic and Personal Connections in the Histories of Woodblock Printmaking and Cartoons in Early Twentieth-Century China

The history of twentieth-century woodblock printmaking (木刻版畫, *muke banhua*) in China is indelibly connected to the modernist writer Lu Xun (魯迅, 1881-1936) as well as to the national foundation story of the People's Republic. Many of the artists involved in the 1930s woodcut movement later went on to become prominent figures in China's art establishment during the mid-twentieth century. The historiography of the print movement's beginnings has, accordingly, been shaped to fit that mould, concentrating almost exclusively on Lu Xun's role in guiding and supporting woodblock print artists from 1931-1936, and on the material that he supplied for them to draw upon creatively. However, this paper seeks to expand our understanding of the Chinese modern woodblock print movement by demonstrating the connections between print (*muke*) artists and cartoon (漫畫, *manhua*) artists during the 1930s.

I will focus in particular on two artists, Li Hua (李樺, 1907-1994) and Chen Yanqiao (陳煙橋, 1911-1970), whose artwork, publishing habits, and personal lives overlapped in significant ways with *manhua* artists. In terms of subject matter and social critique, leftist woodcuts and political cartoons used many of the same tools to engage the viewing public, most obviously those that provoked emotion and therefore action. While woodcut artists and their publications were more likely to be targeted by Chiang Kai-shek's White Terror during the 1930s in Shanghai due to their connections to the League of Left-Wing Writers, cartoon artists were (slightly) less suspected of being Communist Party members because their social criticism was camouflaged with humor and their work was more associated with art than politics. Woodcut and *manhua* artists, however, recognized the meaningful overlaps in both subject matter and style between their respective media, and by the mid-1930s, *manhua* publications began to include woodblock prints in their pages, including work by Li Hua and Chen Yanqiao.

In this paper I will analyze a small selection of works by these two artists, demonstrating how their work embodied characteristics of both *manhua* and *muke*. The identification and analysis of these trans-medial connections will serve to broaden our understanding of the development of both woodcuts and cartoons during the 1930s in mainland China.

Panel 2. La question de l'intermédialité

The Question of Intermediality

Julien Bouvard (Université Jean Moulin Lyon 3)

La dimension matérielle du manga : à propos du format *tankôbon* (単行本)

Les nombreux travaux autour de la transmédialité (« media mix ») du manga ou du dessin animés japonais se sont jusque-là principalement concentrés sur des enjeux industriels du phénomène, considérant parfois les différents médias cibles comme des récipients transparents qui accueillent des récits conçus pour la dissémination commerciale (Ôtsuka). Or, l'une des limites de ces recherches est qu'elles tendent à négliger l'importance des enveloppes matérielles qui diffusent les récits en question. Dans le cas des mangas, on oublie en effet qu'ils sont d'abord des assemblages de pages reliées ou brochées : des livres, et que la forme de cet objet détermine considérablement leurs contenus.

Dans son usage courant, le mot « manga » (en japonais ou dans des langues étrangères) renvoie autant à un genre, un style, une catégorie, qu'un format, un nombre de pages, ou un rythme de parution. Malgré l'offre numérique grandissante et la brutale augmentation de ce marché dématérialisé, la bande dessinée japonaise reste encore un produit issu de l'industrie du livre, qui continue de faire tourner les machines des imprimeurs du pays.

Ces mangas, en tant qu'objets physiques, n'ont pas toujours eu la forme que nous leur connaissons aujourd'hui. Leur métamorphose est le fruit d'une histoire relative aux évolutions du

monde de l'édition, à la place de la bande dessinée dans la société et aux changements plus larges des pratiques culturelles dans le Japon contemporain.

Dans cette présentation, nous reviendrons sur le format emblématique du manga : le *tankôbon* (単行本) et sa généralisation depuis les années 1970. Il s'agira de mettre en lumière des stratégies éditoriales en les replaçant dans leur contexte historique.

Kin-Wai Chu (Katholieke Universiteit Leuven)

A Transmedial Journey from *The Sound of Music* to *The "San" of Music*

This is a case study of a comic adaptation of the movie *The Sound of Music* (1965) created by the Hong Kong comic artist Siuhak who named the comic as *The 山 ('San') of Music* (2016). The original movie screen captures are used as the background of comic panels that are superimposed by drawn anthropomorphologized pandas as the comic characters playing the original movie roles. '山', pronounced as 'san' in Cantonese, is a Chinese word meaning 'mountain or hill'. It dually refers to a phonetic approximation of 'sound' in English and a metaphor intertextually referring to the Austrian Alps featured in the movie.

This adaptation poses some fundamental challenges to media specificities of film and comics. The first challenge is classic to film-to-comic adaptation: to visually and textually represent audiovisual motion pictures. The second challenge stems from the first but this case makes it more prominent: to evoke the original music in the mind of the readers. To achieve this, karaoke and film media are intermedially referenced and some original source text elements are borrowed as mnemonic devices to induce readers' mental rendering and memories through two mental processes: "closure" and "musicalization". Some fans later adapted the comic into videos and dubbed their singing in Cantonese.

Drawing on the concepts of transmedial narratology, I will present how the transmedia dynamics play out in *The 山 of Music*. From film to comic, and then to music video, such productions have expanded the transmedial narratives of *The Sound of Music*, and opened new grounds for transnational circulation and fan engagement.

Christopher Smith (University of Florida)

From Manuscript to Manga: Reclaiming Classical Literature with Girls' Comics Formalism

Since the 1960s, the Japanese manga industry has successfully pursued a strategy of differentiating the manga market with serial magazines targeted at different demographic groups. This has resulted in the emergence of *shōjo* manga, or girls' manga, one of the most important forms of cultural expression for women and girls in postwar Japan. The *shōjo* genre is a marketing rather than a formal genre, but it has nevertheless developed a set of distinctive formal characteristics. The formal elements of *shōjo* manga have already been well articulated. This paper examines what happens when those formal elements are applied to different textual contexts. Specifically, I will examine *shōjo* manga that adopts literature of the Heian period (794-1185). I will argue that even when plot and dialog are largely faithful to the original, the use of *shōjo* formal elements creates intertextual links to the corpus of girls' comics and engenders reading practices native to that genre. This has the effect of radically deracinating and recontextualizing classical literature. On the one hand, this is a process of dehistoricization, but on the other hand this is one method of reclaiming female culture. Heian literature was originally written by women in the salons of empresses, and only later became serious "national literature" that men (male academics, government officials, etc.) promoted as dignified repositories of national tradition. Adapting Heian literature to *shōjo* manga changes the intertextual referent of these texts from official, textbook, national culture, to the culture of contemporary girls and young women. I will examine this dynamic in *Asaki yume mishi* by Yamato Waki (a manga adaptation *Genji monogatari*), *Za chenji* by Yamauchi Naomi (*Torikaebaya monogatari*), and *Kōkyū* by Umino Tsunami (*Towazu-gatari*).

Delphine Mulard (Université de Strasbourg)

L'évolution de la représentation du personnage du roi singe (Songokû) dans le roman *La Pérégrination vers l'Ouest* à l'époque d'Edo

Les *Pérégrinations vers l'Ouest*, roman fleuve écrit en Chine lors de la dynastie Ming, se base sur une biographie fantasmée du moine Xuanzang et de son voyage jusqu'en Inde afin de ramener en Chine des textes sacrés. Connu au Japon au moins dès le XIV^e siècle grâce à la *Biographie illustrée du Xuanzang*, fastueux ensemble de douze rouleaux, le récit hagiographique de Xuanzang est cependant bien différent de la version romancée inventée au XVI^e siècle et importée au Japon sous le titre de *Saiyûki*, ou *Pérégrinations vers l'Ouest*.

En effet ce récit, sous couvert de raconter le voyage merveilleux du moine et ses nombreuses péripéties, suit de bout en bout un personnage fictif : le roi-singe Songokû. Premier disciple, certes revêché, mais aux ordres du moine, ce personnage censé joué les seconds rôles, devient le fil conducteur de l'intégralité du récit.

Dans cette communication, nous nous intéresserons à retranscrire l'histoire des adaptations et des traductions du *Saiyûki* dans le monde éditorial japonais à l'époque d'Edo. Après avoir passé en revue les différents projets éditoriaux autour du *Saiyûki*, nous nous concentrerons sur les 40 volumes qui constituent le « Ehon Saiyûki », publiés entre 1806 et 1836 et dont les 20 derniers volumes sont illustrés par un disciple de Hokusai. Nous nous attacherons à démontrer les liens d'emprunts iconographiques existant entre cette version, la plus riche en termes d'illustrations, et la version chinoise intitulée *Saiyûki Shinsen* (西遊真詮). Enfin, dans un dernier temps, nous nous focaliserons sur la figure de Songokû pour expliquer comme ce dernier deviendra la figure centrale du récit au point d'être le seul personnage de cette fresque épique à avoir été représenté en dehors de tout contexte narratif à l'époque d'Edo.

Panel 3. La guerre et le manga

War and Manga

Anthony Tristani (Université Jean Moulin Lyon 3)

Les *shonen* et *seinen* manga, dépositaires de la guerre du Pacifique

Japon année zéro, le pays est ravagé par le bombardement et meurtri par Hiroshima et Nagasaki. Vaincu, il devra accepter l'occupation par les troupes du général Douglas MacArthur à partir de septembre 1945. L'arrivée des Américains va complètement modifier la vision du manga et ses codes graphiques. En effet, depuis les années 1940, soumis à l'autorité de l'État fasciste, les mangaka durent abandonner le format traditionnel des comics strip. Leurs œuvres devinrent alors des outils de propagande xénophobes, des caricatures dans un simple format portrait, comportant très peu de textes tels que les œuvres d'Etsuro Kato. De cette occupation naîtra deux courants manga dans les années 1950. Certains mangaka créeront des univers sombres dont l'intrigue se déroulera souvent dans un Japon dystopique d'après-guerre : le style gekiga. Né sous le crayon de Yoshihiro Tatsumi (1935-2015), il est destiné à un public adulte, signifiant littéralement « dessins dramatiques ». D'autres artistes, au contraire, s'inspireront de cette culture américaine. C'est le cas d'Osamu Tezuka (1928- 1989). En effet, le « Dieu du manga » fera entrer le manga vers une nouvelle ère. Les styles et codes graphiques évolueront. S'inspirant des comics, de nouveaux héros aux pouvoirs extraordinaires vont émerger tel Astro Boy (1952-1968). Cependant, la fascination pour le « Dieu du manga » sera si grande que les mangaka des années 1960-1970 n'arriveront pas totalement à se « défaire de son emprise ». Il faudra attendre les années 1980 avec la « génération Toriyama » pour voir apparaître une réelle rupture avec les codes graphiques de l'époque. En effet, en 1989 avec la mort de l'empereur Hirohito et de Tezuka, les mangaka des années 1990 pourront se « libérer du poids de l'Histoire ». Le magazine hebdomadaire Weekly Shonen Jump créé par l'éditeur Shueisha en 1968 jouera un rôle déterminant dans la promotion de cette nouvelle génération d'artistes. Cette rupture se caractérisera par l'apparition du personnage

nekketsu « sang bouillonnant », né des cendres de la guerre du Pacifique. Ce personnage permit à partir des années 1980 de faire exploser les ventes de manga au Japon et de faire découvrir cette « nouvelle » forme de bande dessinée en Europe. Cette rupture avec l'histoire aura deux effets chez les mangaka dans les années 2000 : un métissage assumé dans des manga « xénophiles » dénonçant les atrocités japonaises et des manga nationalistes et même révisionnistes.

Yuki Ohsawa (University of British Columbia)

Post-war SF manga in Japan

Since the end of the Edo period (1603-1868), Japan has had a strong desire for science and has been eager to learn and develop advanced technologies. Japan's experience with advanced technologies since the Meiji period (1868-1912) modernized the country and its citizens' lives. However, during the Pacific War, Japan abandoned Western science and became intoxicated with its own spiritualism. As a result, the country was completely destroyed by that science and its destructive conventional and nuclear technologies. From those opposite experiences, post-war Japanese science fiction manga have kept illustrating a futuristic world which shows the desires for advanced technologies, but at the same time, the fears towards science.

The most popular post-war SF manga in Japan must be Astro Boy. The protagonist is a humanoid boy who is a friend of human children and a great supporter of humanity, although his energy source is nuclear power. Post-war science fiction manga have illustrated many humanoids and cute robots as friends of human children, such as Astro boy, Doraemon, etc. At the same time, there is a strong branch of threatening gigantic robots/powered suits since the 1950s—Gigantor, Mazinger Z, Gundam, Evangelion and so on. Firstly, this research examines two streams of characters in science fiction manga, specifically from boys' comics, endo-enhanced characters and exo-enhanced characters, to discover the changes/developments of those streams. This research describes those changes which are related to the development of science, desires, and fears that Japanese society has had in each time period.

Generally speaking, those SF manga are illustrated by male manga artists in Japan, that is, the protagonists are boy/male and the robots are masculine. As a result, science fiction manga have introduced boys to the world of science. However, there are great SF manga from female manga artists which reflect the problems and desires of Japanese females in modern society. It is also important to discuss the works of these female SF manga artists to explore what kinds of messages and desires these artists have tried to illustrate for their female audiences. Thus, I specifically analyze Hagio Moto's 1970s manga and Shimizu Reiko's 1980s manga, as these two female artists are the early female pioneers in Japanese SF manga.

By analyzing and comparing boys' and girls' SF manga, this research aims to demonstrate each gender's ambiguous hopes and fears as felt by Japanese society from the 1950s to the 2000s.

Panel 4. Histoire et politique

History and Politics

Shigeru Oikawa (Nihon Joshi University)

La caricature politique au Japon : le cas de Ishii Hisaichi

Ishii Hisaichi (né en 1951) est un créateur de bande dessinée japonais, maître de la bande dessinée en quatre cases.

Il commence à réaliser des bandes dessinées très jeune, et les publie dans plusieurs revues d'amateurs. Entré à l'Université Kansai daigaku pour étudier la sociologie, il fonde la revue *Channel Zero* et publie des comics comme *Oh! Baito-kun* centré sur un personnage toujours en quête de petits boulots, et devenu très populaire. Il se fait remarquer pour son art de l'absurde.

En 1979, *Gambare Tabuchi-kun* (Courage, mon ami Tabuchi !), qui porte sur le monde du baseball, devient un best-seller, mais sa série la plus connue est sans doute *Ojamanga Yamada-kun* (1980, *Mes voisins les Yamada*), dans laquelle il met en scène une famille japonaise banale. Depuis 1991, il publie *Nono-chan*, bande dessinée qui raconte la vie d'une petite fille, dans le quotidien *Asahi Shimbun* (10 000 numéros parus). Plusieurs de ses bandes dessinées ont été adaptées en film d'animation et en série d'animation.

Depuis le début des années 1990, Ishii réalise aussi des bandes dessinées dans lesquelles il critique féroce­ment les personnalités du monde politique en activité. Absurdité des situations, mesquinerie et bêtise de personnages décomplexés, Ishii décrit d'autant plus efficacement l'univers de la politique que ses portraits sont parfaitement ressemblants.

Avare de commentaires, il ne parle de politique qu'en bande dessinée. Son travail dans ce domaine n'est cependant pas sans danger. Pour se protéger contre les menaces potentielles de l'extrême-droite, il ne montre que rarement son visage, ne donne presque jamais d'interview, et son lieu de résidence est tenu secret. Ma contribution s'attachera à dégager les caractéristiques de ses bandes dessinées politiques, uniques dans le Japon d'aujourd'hui.

Mariia Guleva (Univerzita Karlova)

Launch of *Sputnik* and grand visions of the future during the Great Leap Forward in *Manhua* magazine cartoons

The second half of the 1950s witnessed a surge of science fiction in China. The slogan of "March towards Science" (*Xiang kexue jinjun* 向科学进军) announced in 1956 gave the international spread of films, comics, and novels about space travel and science-inspired adventures an opportunity to be echoed in China. That, together with the news of Soviet's *Sputnik*, the first artificial satellite, being launched on 4 October 1957, and China's own campaign for rapid industrialization, brought to the forefront the dream of a bright future with opportunities for reaching to the stars. Cartoons and caricature, which were recognized as effective forms of propaganda from the early days of the Communist party's existence in China, rapidly responded to this trend. The *Manhua* 漫画 magazine published no fewer than 20 cartoons depicting *Sputnik* in the year following October 1957. As the drawings and photographs in *Manhua* were by no means a purely entertaining medium, their prior task was to integrate the fantastic stories of space adventures into grand designs of the Great Leap Forward, down-to-earth criticism of individual faults, and ridicule of imperialism. Therefore, the topics mixed together the fanciful representation of life on the Moon and in outer space, futuristic visions of industrial and scientific advances on Earth, the planet turning into a panorama of spacious streets, abundant harvests and speedy steel production, as well as the more practical matters of the Cold War: showing the benefits of the Communist system over that of the capitalist and demonstrating the 'lies' of the imperialist press belittling the socialist camp's achievements.

This paper deals with the cartoons from *Manhua* depicting the new world of interplanetary travel and the Great Leap Forward. It analyses how images from science fiction merged with those from political propaganda and what visual techniques the cartoonists employed, from the Soviet-style references to stars greeting their new fellow *Sputnik* to the old-style folk prints appropriated for the depiction of new communal life. The paper argues that cartoons featuring the science fiction narrative of the man-made object in space were used to support the goals of mobilizing the country into pursuing higher and faster results in industry and agriculture by defying potential obstacles and to make the depictions of the Great Leap Forward's incredible achievements more credible.

Benjamin Joinau (Hongik University)

Problématiques sociétales, historiques et mémorielles dans les *manhwa*

Le *manhwa* coréen s'inscrit dans une histoire de la bande dessinée est-asiatique très fortement influencée par le manga japonais. Cependant depuis les années 1990, le *manhwa* trouve sa propre voix et se fait ainsi connaître au-delà de ses frontières, plus par l'originalité de ses thèmes que par la spécificité de son univers graphique. En effet, à partir d'une période qui coïncide principalement à l'avènement de la *hallyu* ou Vague coréenne, contemporaine de la présidence de Kim Dae-jung, de ses politiques en faveur de l'industrie culturelle et de la démocratisation de la société sud-coréenne, le *manhwa* quitte le seul domaine de la BD pour enfants et adolescents pour offrir des romans graphiques aux thèmes politisés. Alors que le roman contemporain semble se focaliser sur les questions sociétales, et abandonner les grands combats engagés des années 1970-80, que le cinéma est limité dans ses thèmes par les conditions de production et la logique de marché, le *manhwa* semble récupérer presque à lui seul les grandes questions socio-politiques et historiques. Des romans graphiques qui furent de grands succès de librairie portent dans la sphère publique des débats tabous ou refoulés, comme les massacres de la guerre de Corée (*Le Pont de Nogun-ri, Jiseul*), les conditions de travail chez Samsung (*Le Parfum des hommes*), la Corée du Nord (*Le Visiteur du Sud*), etc. À travers le tableau des grands *manhwa* des années 1990-2000, nous souhaitons ainsi analyser le rôle croissant de ce médium dans la fabrique identitaire collective, le travail de mémoire et la contestation.

Laetitia Rapuzzi (Université Jean Moulin Lyon 3)

Le *manhua* en quatre cases s'affiche dans l'espace urbain chinois : un vecteur de mobilisation sociale ?

L'année 2020 aura été marquée par la pandémie du Covid-19 dont l'ampleur de la viralité aura eu, entre autres conséquences, la mise en place en Chine de mesures drastiques, allant du confinement total dans la ville de Wuhan - point d'émergence de l'épidémie - jusqu'à des restrictions de déplacement, et l'adoption de « gestes barrières » dans le reste du pays. Fin janvier, alors que les rues pékinoises se vidaient d'une population habituellement dense, l'espace urbain se couvrait de banderoles et d'affiches diffusant une campagne de sensibilisation aux gestes sanitaires à adopter afin de préserver la santé de chacun et par-delà, celle de la communauté. Parmi les diverses formes employées allant du simulacre d'affiche de cinéma aux représentations calligraphiques évoquant le geste barrière à adopter, se sont distinguées des séries de *manhua* en quatre cases (*si ge manhua* 四格漫画) mettant notamment en scène un tigre anthropomorphe.

À l'instar de l'écrivain Mao Dun 茅盾 affirmant en 1932 que le *manhua* pouvait devenir l'art populaire le plus efficace, dans les années 1980 le caricaturiste Hua Junwu 华君武 en souligne la qualité d'arme culturelle et en 2017 l'universitaire Liu Jing 刘婧 analyse la performance narrative du *manhua* en quatre cases et son potentiel de sensibilisation des lecteurs dans le cadre des annonces de service public.

Arme d'encre et de papier utilisée depuis la lutte contre le Guomindang et pendant la guerre de résistance contre le Japon plus discret que les slogans en caractères blancs sur bannières rouges ou que les fresques murales qui tapissent les murs d'enceintes des résidences, le *manhua* en quatre cases sous forme de posters s'affiche cependant en permanence dans l'espace urbain abordant les thématiques sécuritaires, sanitaires, sociales ou environnementales.

Si images et slogans sont définis par Léo Kloeckner comme des composantes essentielles de publicisation de la parole politique devenant ainsi un outil de contrôle social, que dire du *manhua* en quatre cases affiché dans l'espace urbain ? Quelles sont les caractéristiques lui permettant de s'intégrer dans une démarche de propagande moderne et totale et de devenir un vecteur de mobilisation sociale ?

Panel 5. Circulation de la BD est-asiatique à l'étranger *International Circulation of East Asian Comics*

Violette Bischoff (Université de Genève)

La Chine au prisme de la bande dessinée. Aspects de la réception de la BD chinoise en France

Depuis ses débuts, la bande dessinée franco-belge fournit et popularise un important réservoir d'images de la Chine, du *Lotus bleu* à *China Li* en passant par les aventures de Buck Danny, d'Alix ou plus récemment de Blake et Mortimer, dans un volet apocryphe. Si ces ouvrages offrent de nombreuses perspectives dans les domaines des études culturelles et imagologiques, le médium alliant en lui-même une dimension picturale et un mode de narration littéraire, elles poussent à s'interroger sur la connaissance d'œuvres chinoises par le même public. En effet, là où les bandes dessinées occidentales figurant la Chine sous-tendent son altérité, la production, diffusion puis lecture d'œuvres chinoises peuvent conduire à un changement de paradigme pour le lecteur étranger, en ce qu'elles s'inscrivent dans une tradition de laquelle il n'est intrinsèquement pas familier.

Se pose la question suivante : où en sont la connaissance et la reconnaissance de la bande dessinée chinoise en Europe, et plus spécifiquement en France ? Plusieurs éléments semblent attester de son dynamisme croissant : l'apparition de maisons d'édition spécialisées (Xiao Pan, Editions Fei, Urban China...), la mise en place d'événements grand public dédiés, à l'instar de l'exposition « Panorama de la bande dessinée chinoise – Des “images enchaînées” venues d'ailleurs », l'obtention de récompenses dans des festivals, ou encore la publication de critiques qui contribuent à la visibilité des parutions dans l'espace public. Au regard de la prédominance du manga sur le marché français de la bande dessinée est-asiatique, dont le catalogue de titres est substantiel, les productions chinoises semblent toutefois occuper une place autrement plus modeste, pour ne pas dire marginale. Loin de refléter la vitalité du médium dans son espace d'origine, l'offre disponible témoigne d'un intérêt certes grandissant, mais à la portée limitée.

Partant de ce postulat, nous proposons d'examiner l'état de la réception de la bande dessinée chinoise en France selon les approches suivantes : tout d'abord, par la mise en œuvre d'un inventaire exhaustif des parutions, pour ensuite établir une chronologie et une classification de celles-ci (selon les genres et publics afférents). Dans un second temps, en proposant un dialogue avec les acteurs de l'édition, afin de mieux cerner le processus de sélection des œuvres et les stratégies déployées pour se démarquer dans un milieu fortement concurrentiel. Enfin, à partir des critiques du lectorat, évaluer son horizon, ou ses horizons, d'attente et proposer des pistes pour expliquer les facteurs de succès d'une œuvre donnée.

Justin S. Wadlow (Université de Picardie Jules Verne)

Paroles de l'exil, au Vietnam et ailleurs

Le Vietnam est un pays paradoxal pour la bande dessinée : fort d'une riche tradition dans le domaine des arts visuelles (depuis l'usage traditionnel de la laque jusqu'aux affiches de propagandes) ce pays n'a pourtant pas, comme la Chine ou la Corée, développé une réelle culture de la narration séquentielle. Ainsi les traumatismes de l'Indochine (de la colonisation à la guerre du Vietnam) ont-ils trouvé leurs formes dans les paroles de la diaspora, donnant formes et couleurs à l'exil, offrant une vision à la fois historique et intime de la douleur et de la mémoire.

Notre étude cherchera ainsi à mettre en lumière les divers chemins empruntés par des auteurs vietnamiens ou Cambodgiens afin de tracer les contours de leur propre histoire, depuis la série commencée en 2011 par Clément Baloup autour des mémoires de Viet Kieu à travers le monde (en France, aux Etats Unis, à Taiwan et plus récemment en Australie) jusqu'au vastes romans familiaux *Vietnamerica* de G.B Tran et *The Best We Could Do* de Thi Bui, en passant par *L'année du Lièvre* de Thian, centré sur la tragique arrivée au pouvoir des Khmers Rouges.

À chaque fois nous nous poseront la question de savoir en quoi l'usage de la bande dessinée semble être en adéquation (graphiquement et narrativement) avec ce profond sentiment

de déplacement et d'aliénation tel que mis en avant par le groupe d'écrivain *Diasporic Vietnamese Artists Network*, mais offrant ici à l'expérience de lecture une proximité émotionnelle et une distance visuelle que ne peuvent procurer, comme l'analyse Joe Sacco, ni la littérature ni la photographie.

En conclusion, nous aborderont la timide émergence d'une bande dessinée vietnamienne au Vietnam, notamment au travers de la série *Long Thanh Tuong* de Phong Nguyen Thanh, mais aussi d'artistes se situant à la frontière des arts plastiques, du livre et de la narration, tel Hà Ninh Pham ou Tammy Nguyen.

Julia R. Mur & Pablo C. A. Ruiz-Flores (Universidad de Zaragoza)

Japanese Comics Outside of Japan: Manga by Spanish Authors

Japanese comic, known as manga, has always been different from the rest of comic books thanks to the particularities of the drawing, production system, genres, codes and themes it has. Thereby, beyond the borders of Japan, manga and other current Japanese audiovisual products have enjoyed great repercussion in the West in recent decades. Thus, it is not surprising that many artists have begun to imitate some or several of their characteristics in their works. It is therefore there is a notable influence of the Japanese comic in different geographical places, generating different types of hybridizations worthy of study. Spain is not an exception, so analyzing the different comic artists in the country, we can find some like Studio Kosen, Xian Nu Studio or Lolita Aldea, whose production is fully representative of this phenomenon. While this phenomenon of influence is called under different expressions depending on the country in which that circumstance occurs, such as manfra or nouvelle manga in the French case, OEL manga in the case of English-speaking manga, Amerimanga in America, manhwa in China ... in Spain, various options have been considered, being the expression "mangañol" the most popular and currently most widely accepted. However, the objective of our work is to identify, classify and expose the different works and artists that are grouped under this name.

Corrado Neri (Université Jean Moulin Lyon 3)

Représentations de la Chine dans la bande dessinée italienne des années 1970 : Milo Manara, Magnus, Umberto Eco

Les années 70 sont une époque charnière pour la BD italienne, l'âge de la « maturité », période pendant laquelle des figures autoriales proposent des œuvres complexes, politiques, autoréflexives. L'effervescence intellectuelle autour de la BD investit les créateurs et les sémiologues, l'aspect visuel et la structure du récit. La culture chinoise est mobilisée à différentes étapes de réflexion et création, bien au-delà (sans pour autant les exclure) des orientalismes de coutume. La politique chinoise maoïste a une influence déterminante dans le panorama idéologique post-1968, ce qui entérine également un retour sur la littérature classique réinterprétée et adapté au nouveau médium.

Le sémiologue Umberto Eco dialogue avec Jean Chesneaux pour introduire aux lecteurs européens les spécificités de *lianhuanhua* 连环画, Milo Manara adapte *Le Roi de Singes* dans une audace version post-moderne, Magnus décline *Les Brigands* avec une lecture science-fictionnelle. Notre intervention vise à contextualiser ces œuvres et les discours autour d'elles (le livre de Manara est, par exemple, est introduit par un essai de la célèbre sinologue Renata Pisu) pour montrer comment *i fumetti* s'inspirent de la culture chinoise dans un dialogue foisonnant qui a marqué une génération de lecteurs en contribuant à la naissance des romans graphiques italiens.